

人の本質が欲に塗れていることへの自覚

人体をキャンバスにしたステッカーポム

人間空間デザインコース

1911004 石塚優椰

2024年1月15日 提出

要旨

筆者は、自身の SNS での経験から、人は本質的に欲に塗れていて、自身の欲に従って行動することで、他の存在を侵害しながら生きていると感じている。そして、我々人は、こうした事実に向き合い、自覚する必要があると考えている。このような筆者の思想を、アート作品の制作を通して、作品の制作者や鑑賞者に対して問題提起しようと考えた。

筆者は、作品を制作するにあたり、筆者の持つ欲に関する思想に大きく影響を与えた作品を再度読み解き、考察することで、筆者が考える欲の在り方を再認識することにした。特に、「登場人物自身が属する、どこまでのコミュニティを優先して配慮し、欲に従った行動をとっているか」という点に注目した。この考察を経て、人が欲を満たすためにとる行動の裏に、侵害される他の存在がいるということ意識して、制作に組み込もうと試行した。

次に、筆者が提起する問題に関して、説得力のある作品制作にするために、多面的な視点を取り入れる必要があると考え、既にある欲に関する考え方や概念を調査することにした。筆者は、調査した考え方や概念の中でも、特に「七つの大罪」とフロイトの「構造論」という考え方に興味を引いた。これらの考え方は、筆者の作品表現に取り込むことで、作品の制作者、鑑賞者ともに、筆者の提起する問題を思考するハードルを下げ、より具体的に作品のテーマをイメージしやすくなると考えた。

これらの調査を経て、筆者は、ステッカーボムという表現手法に着目した。そこで、ステッカーボムという表現手法を取ることで、筆者の作品表現にどういった効果をもたらすかを検討することにした。検討にあたり、筆者は、まず、ステッカーボムの歴史を調査し、ステッカーボムが持つ特性や表現の可能性について知見を得ることにした。

ステッカーボムの歴史の調査と同時に、筆者の持つ欲に関する思想に大きく影響を与えた作品の再読み解きや、既存の欲に関する考え方や概念の調査を参考に、ステッカーデザインを制作した。作品鑑賞者が、より低いハードルで、わかりやすく、筆者の掲げる問題について思考できるように、「七つの大罪」というメジャーでわかりやすい考え方をベースにイラストを描いた。特に、7つの欲それぞれにキャラクターや色を設定することで、ポップでチャーミングなデザインになることを意識した。

次に、ステッカーボムの歴史の調査で得た、ストリートカルチャーにおける、「ステッカーが制作者のメッセージを届ける手紙的役割を持つ」「様々な人のステッカーがコラボレーションすることができる」、「ステッカーとして自身が存在した証を目に見える形で残

すことができる」というステッカーボムの特性に注目した。そこで、筆者自身のステッカーデザイン以外にも、筆者以外の人のステッカーデザインも取り入れてステッカーボムを制作するかを検討することにした。筆者のデザインしたステッカーで施したステッカーボムと、筆者以外の人のデザインしたステッカーで施したステッカーボムを比較した結果、筆者以外の人のステッカーデザインには、筆者が持ち合わせていない視点で表現されたステッカーデザインが多数見られ、作品のビジュアル的にもより魅力的な効果が得られると考えた。また、欲の姿が多角的に表現されることにより、作品の持つメッセージ性の説得力も向上すると考え、様々な人のステッカーデザインを取り入れることにした。

次に、ステッカーボムを施すキャンバスを検討した。筆者は、ステッカーデザインで人が持つ欲を表現し、キャンバスで人という概念を表現することで、「人は本質的に欲に塗れている」という筆者の掲げるメッセージを伝えようと考えた。そこで、ステッカーボムのキャンバスとして、人を象徴し、かつ表現にも厚みが出るものを模索した結果、人体をキャンバスにしてステッカーボムを施す挑戦をしてみることにした。試行の結果、人体をキャンバスにすることによって、筆者の掲げる問題を表現することにおける整合性や、表現方法としての魅力を感じられた。そのため、人体をキャンバスとしてステッカーボム作品を制作することを決定した。そして、人体にどのようにステッカーを貼り、ステッカーボムを制作するかを、試行錯誤し、リハーサルやデモ作品を通して作品を完成させた。

最後に、作品の展示方法を検討した。作品には人体という素材を使っているため、展示で実物を置くことはできない。そのため、作品を撮影した写真を加工し、それをメインに展示することで、完全鑑賞型の展示を行うことにした。また、展示のレイアウトや使用する写真や筆者のデザインしたステッカー、キャプション等で、実物がなくても、鑑賞者に筆者の提起する問題や作品の表現方法の面白さを感じ取ってもらえるよう試行錯誤した。

こうした制作過程の上、本研究制作では、「鑑賞者が、作品の鑑賞を通して、鑑賞者自身を含む人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということを実感し、その事実に向き合うきっかけになる作品を制作すること」、「制作者が、作品の制作過程を通して、制作者自身を含む人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということを実感し、自身の行いを顧みること、その事実に向き合うきっかけになるものにする」と目指している。

第1章 はじめに	1
1.1 本研究制作の背景	1
1.1.1 筆者の SNS での経験	1
1.2 本研究制作の目的	2
1.3 本論文の構成と制作手法	2
第2章 筆者の欲に関する思考に影響を与えた作品	4
2.1 『進撃の巨人』における欲の描写	4
2.1.1 『進撃の巨人』について	5
2.1.2 「トロスト区攻防戦編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」	6
2.1.3 「女型の巨人捕獲作戦編」、「女型の巨人拘束作戦編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」	7
2.1.4 「ウドガルド城編」、「エレン奪還編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」	8
2.1.5 「王政編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」	12
2.1.6 「ウォール・マリア最終奪還戦編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」	18
2.1.7 「ウォール・マリア最終奪還戦編」以降の話から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」	24
2.1.8 『進撃の巨人』における欲の描写の筆者の考察のまとめ	33
第3章 既存の欲に関する考え方や概念について	36
3.1 「七つの大罪」について	36
3.1.1 「七つの大罪」における「嫉妬」とは	36
3.1.2 「七つの大罪」における「傲慢」とは	36
3.1.3 「七つの大罪」における「怠惰」とは	37

3.1.4	「七つの大罪」における「憤怒」とは.....	37
3.1.5	「七つの大罪」における「強欲」とは.....	38
3.1.6	「七つの大罪」における「色欲」とは.....	38
3.1.7	「七つの大罪」における「暴食」とは.....	38
3.2	フロイトの「構造論」について.....	39
3.2.1	「局所論」について.....	39
3.2.2	「構造論」における「イド(id)」とは.....	39
3.2.3	「構造論」における「超自我(super-ego)」とは.....	40
3.2.4	「構造論」における「自我(ego)」とは.....	40
3.2.5	「自我(ego)」と「イド(id)」、「超自我(super-ego)」の関係性について.....	40
3.3	「マレーの欲求リスト」について.....	41
3.3.1	「マレーの欲求リスト」における「生理的欲求」とは.....	41
3.3.2	「マレーの欲求リスト」における「社会的欲求」とは.....	42
3.4	マズローの「欲求5段階層説」について.....	42
3.4.1	「欲求5段階層説」における「生理的欲求」とは.....	43
3.4.2	「欲求5段階層説」における「安全欲求」とは.....	43
3.4.3	「欲求5段階層説」における「社会的欲求」とは.....	44
3.4.4	「欲求5段階層説」における「承認欲求」とは.....	44
3.4.5	「欲求5段階層説」における「自己実現欲求」とは.....	44
3.4.6	「欲求5段階層説」における「自己超越欲求」とは.....	45
3.5	「ブッダの7大欲求」について.....	45
3.5.1	人の心が反射的に反応してしまう過程について.....	45
3.5.2	「ブッダの7大欲求」における7つの欲求とは.....	45
3.6	「108の煩悩」について.....	45
3.6.1	「108の煩悩」と呼ばれる所以.....	46
3.7	「ヴィーガン」について.....	47
3.7.1	「ヴィーガン」の目的.....	47
3.7.2	「ヴィーガン」以外の定義について.....	47

3.7 既存の欲に関する考え方や概念を調査したまとめ.....	48
第4章 ステッカーボムについて	49
4.1 ステッカーボムについての考察.....	49
4.1.1 ステッカーボムの歴史.....	49
4.1.2 ステッカーボムの特性.....	50
4.2 ステッカーボムを用いた表現方法の模索.....	51
4.2.1 ステッカーデザインの模索	51
4.2.2 使用するステッカーの検討	57
4.2.3 筆者以外の人が制作したステッカーデザインの収集	59
4.2.4 ステッカーボムの見せ方の模索.....	59
第5章 展示方法について.....	66
5.1 具体的な展示方法.....	66
5.1.1 展示レイアウトの検討.....	66
5.1.2 ステッカーの展示方法の検討.....	67
第6章 制作の振り返りと結論.....	69
6.1 制作目標についての振り返り.....	69
第7章 おわりに.....	72
7.1 あとがき.....	72
7.2 謝辞.....	72
7.3 クレジット	72
付録1.....	73
付録2.....	75
参考文献.....	77

第1章 はじめに

1.1 本研究制作の背景

1.1.1 筆者の SNS での経験

筆者は主に自身の制作物の投稿や好きな音楽を通じてコミュニケーションを取るために SNS をよく利用する。

SNS は、個人情報等の素性を明かす必要なく、場所や時間の制約無しに他人とコミュニケーションをとることができるという便利な側面を持つ一方、誰にでも誹謗中傷をする人、他人の商品を転売する人、詐欺をして金儲けをする人、他人の写真や画像を無断使用し承認欲を満たす人、他人をいじめて自殺に追い込む人等、他者を侵害してでも自身のやりたいことを衝動的に行うという様子が、現実世界よりも罷り通りやすいという特性を持つ。筆者自身もこうした現状を傍観、あるいは経験してきた。

筆者はこうした有様を見て、現実世界で、人が自身のやりたいことを我慢して、規律正しく生きようとするのは、現実世界に生きる人が、社会を形成し、社会の一員として生きていくために、社会の秩序を守るために作られた憲法や法律を中心とした様々なルールやマナーを守っているだけであると感じた。また、SNS の世界のように、匿名で場所や時間に捉われないで動けるようになると、人は、「現実世界のような社会の決まりを破ったことによる咎めを受けにくい」、「咎めを受けても社会の一員から村八分にされにくい」という認識をもち、例え自身のやりたいことを優先した行動をとって、他者に危害を加えることがあっても、自身への危害がない、もしくは少ない場合は、自身の欲に従順に行動してしまうと感じた。

人は、種族を繁栄させるために、人を憲法や法律といった様々なルールに従わせることで、安寧を維持することを目的とした社会という大きなコミュニティを形成している。筆者は、そうした人の欲を制限する決まり、あるいは決まりを破ったことによる罰則がなければ、人も社会を形成しない野生動物のように、本能のままに行動すると考えた。

筆者は、現在生態系ピラミッドの頂点に位置する人という生き物であっても、自身の欲を優先して他人あるいは他の生物を侵害しながら生きることを黙認しながら生きることは残酷で、これは、我々人という生き物が向き合うべき事実だと考えている。また、人が欲に従った行動をとることで他の存在を侵害するという事実への向き合い方は、宗教上の教えや精神医学、心理学等の分野において、既に様々な思考がされている。

そこで、筆者は「人が本質的には己を第一優先に尊重する欲に塗れた生き物であるということ」を少しでも自覚すること」が、他の存在を侵害しながら生きる、人という生き物としての運命へ向き合う第一歩となる、という考えに行き着き、筆者が学んできたイラストや芸術という観点から表現した作品および作品展示を通じて、我々人が「人という生き物が本質的に欲に塗れた存在である」ということに向き合うきっかけを作りたいと考えた。

1.2 本研究制作の目的

本研究制作の目標は2つある。1つ目は、「鑑賞者が、作品の鑑賞を通して、鑑賞者自身を含む人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということ」を自覚し、その事実に向き合うきっかけになる作品を制作すること」である。2つ目は、「制作者が、作品の制作過程を通して、制作者自身を含む人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということ」を自覚し、自身の行いを顧みること、その事実に向き合うきっかけになるもの」にすること」である。

1.3 本論文の構成と制作手法

本研究制作では、私自身が制作した欲を表現したステッカーデザインと私以外の人が制作した欲を表現したステッカーデザインをタトゥーシールとして出力し、それらのタトゥーシールを用いて本物の人体をキャンバスにしたステッカーボム作品を制作することにした。そして、そのステッカーボム作品を写真にして展示することにした。本論文はその制作アイデアと制作過程について論じるものである。

第2章では、筆者の欲に関する思想に影響を与えた作品を振り返り、作中の欲に関する描写に対する筆者の考察を述べる。

第3章では、筆者が人の欲に対する捉え方を様々な視点から得るために調査した、既存の欲に関する考え方や概念を紹介し、筆者の考えを述べる。

第4章では、ステッカーボムという手法を選択した流れと、筆者がステッカーボムに関する知見を得るために調査した、ステッカーボムの歴史、および特性を述べる。そして、ステッカーボムという手法で筆者の思想を作品に落とし込む方法の試行、検討から作品完成までの過程を述べる。

第5章では、完成した作品の展示での見せ方を述べる。

第6章では、本研究制作を振り返り、研究目的が達成できたか、筆者の考えを述べる。

第7章では、あとがきと本研究制作に携わった方への謝辞を述べる。

第2章 筆者の欲に関する思考に影響を与えた作品

筆者が第1章で、「人という生き物が本質的に欲に塗れた存在である」ということを自覚し、その事実に向き合うきっかけとなる作品を制作したいという考えと、その目的、制作手法について述べた。筆者の考える欲の姿がどういふものかを整理するために、筆者の人の欲に関する思想に大きく影響を与えた、人の欲を描写した作品を改めて読み解き、その作品から筆者が得た考え方を反芻し、人の欲に対する解像度を高めることにした。第2章では、筆者の人の欲に関する思想に大きく影響を与えた作品を、欲を描写したシーンに着目しながら、筆者の考察を述べる。

2.1 『進撃の巨人』における欲の描写

『進撃の巨人』という作品は、筆者の人の欲に関する思想に大きく影響を与えた作品の一つであり、特に人の生存欲がよく描かれている作品という見解を筆者は持っている。ここでは、その中でも特に、「登場人物自身が属する、どこまでのコミュニティを優先して配慮し、欲に従った行動をとっているか」に注目し、物語の流れに沿って、内容を踏まえながら、その点の筆者の考察を述べる。

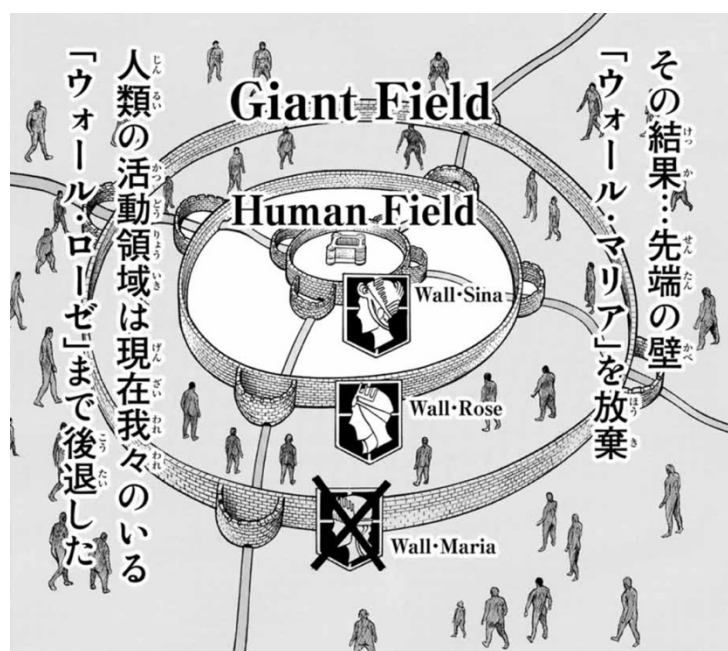
また、筆者の言う「登場人物自身が属する、どこまでのコミュニティを優先して配慮し、欲に従った行動をとっているか」というのは、人が自身の欲に従った行動をとる際に、自身が属するコミュニティの中で、どの単位を軸に配慮して行動しているか、ということである。例えば、人は、「社会」というコミュニティに属しているが、より小さな単位で言えば、「家族」というコミュニティにも属している。「車を買う」というシチュエーションを想像してみると、「社会」というコミュニティを軸に配慮して、「環境に良いが値段が高いエコカーを買う」こともあれば、「家族」というコミュニティを軸に配慮して、「環境には良くないが値段が安いガソリン車を買う」こともある。このように、「社会」といった大きなコミュニティから、「家族」といった小さなコミュニティまで、人は様々な単位のコミュニティに所属しており、状況に応じて、どのコミュニティを軸に配慮するかを選択している、という考えを筆者は持っている。ここでは、特定の場面において、自身が属する様々な単位のコミュニティの中で特にどの単位のコミュニティを優先して配慮した行動をとるか、ということに筆者は注目する。

また、筆者は、人が欲に従った行動をとる際に、優先して配慮するコミュニティの最小単位は「自己」と考えている。

2.1.1 『進撃の巨人』について

『進撃の巨人』は、諫山創による日本の漫画作品であり、アニメや映画、小説やゲームなど派生作品等も多く出ている。

作中には、人間を襲い捕食する巨人¹という存在と、その巨人から身を守るために巨人よりも巨大な三層の壁²を築き、壁の内側に巨人のいない「エルディア帝国」という国を作り上げた人類が登場する(図 1)。ある日突然、その巨大な壁よりも大きな巨人³と鎧のような硬い皮膚で身体が覆われた巨人⁴が現れ、一番外側の壁「ウォール・マリア」を破壊し、壁の中に巨人が侵入して、人類の安寧が奪われるところから物語が始まる。当時幼かった主人公の「エレン・イェーガー」は、壁の中に侵入してきた巨人によって、自身の母親を食い殺され、故郷である「シガンシナ区」が陥落し、巨人への復讐心を募らせる。この事件をきっかけに、「エレン」は、壁の内外の治安や軍事を担っている兵団に、第 104 期の訓練兵として入団し、巨人を全滅させるために、圧倒的な力を持つ巨人という存在に立ち向かう。



¹ 巨人は基本的に知性を持たず、知性を持たない巨人は作中で「無垢の巨人」と呼ばれている。巨人は消化器官を持たないため、人を捕食する理由は殺戮にあるとされている。また、基本的に夜間は行動しない。

² 外側から「ウォール・マリア」「ウォール・ローゼ」「ウォール・シーナ」という名がついており、円状に形成されている。

³ 作中では、「超大型巨人」と呼ばれている。

⁴ 作中では、「鎧の巨人」と呼ばれている。

図1 諫山創による漫画『進撃の巨人』に登場する「エルディア帝国」の三層の壁

2.1.2 「トロスト区攻防戦編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」

はじめに、「トロスト区攻防戦編」の内容を説明する。「エレン」含む第104期兵が訓練兵を卒業し、「エレン」ら第104期兵が「ウォール・ローゼ」の壁上から壁の外の巨人を撃ち殺す固定砲の整備の業務を行っている際、突如として「シガンシナ区」を陥落させた張本人である「超大型巨人」が出現する。これにより、再び壁に穴が開けられ、「ウォール・ローゼ」内の「トロスト区」にまで巨人が侵入してきてしまう。「エレン」ら新兵を含む兵士は「トロスト区」を巨人によって陥落させないために、壁の穴から侵入してきた「無垢の巨人」と戦闘する。戦闘の最中、「エレン」は突如、知性を持った状態で巨人化し⁵、「無垢の巨人」と戦闘する。その後、兵団は、「エレン」の「知性巨人」化能力で壁に開けられた穴を、偶然落ちていた大岩で塞ぎ、「トロスト区」の奪還に成功する。しかし、人が巨人化する現象は人類にとって前例がなく、原因不明で「知性巨人」化した「エレン」を、人類の脅威である巨人として処分するか、一人の「知性巨人」化できる強力な兵士として再度兵団に迎え入れるか、が審議された。審議では、「エレン」殺処分派の「憲兵団⁶」と、「エレン」を貴重な巨人戦力として賭ける「調査兵団⁷」が対立し、そこには「エレン」の「知性巨人」化を見た重要参考人として、「エレン」の幼馴染の「調査兵⁸」である「ミカサ・アッカーマン」と「アルミン・アルレルト」も同席していた。「ミカサ」と「アルミン」は、幼馴染である「エレン」の存命を第一優先に考えているため、どちらかといえば「調査兵団」側の主張に賛同していた。特に、「ミカサ」は幼少期に強盗に襲われた際に、両親を亡くしており、「エレン」の家に住んで暮らしていたため、「ミカサ」にとって「エレン」は家族同等の存在で、より一層「エレン」の存命を第一優先に考えていた。その後、審議の末、「調査兵団」所属の人類最強の兵士と讃えられている「リヴァイ」兵長監視のもと、エレンが「調査兵団」の一員として受け入れられることが可決される。

ここでは、それぞれの主張に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「憲兵団」と「調査兵団」

⁵ 以降、知性を持った巨人を「知性巨人」と称す。「知性巨人」化後は、通常の人に戻る。

⁶ 兵団の中でも、王室の警護と城壁都市内の警察業務を行う兵団のこと。

⁷ 兵団の中でも、壁の外に遠征し、外界の調査を行う兵団のこと。

⁸ 「調査兵団」の兵士。

は、「エレン」の処遇について意見の対立があるが、どちらも「人類」というコミュニティを優先して配慮した主張をとっている。一方、「ミカサ」、「アルミン」と「調査兵团」は、「エレン」の処遇についての意見は一致しているが、その行動の裏には、「幼馴染」や「家族」というコミュニティと、「人類」というコミュニティとで、優先して配慮しているコミュニティの単位が違っている。

ここから、それぞれが目指す行動は一致していても、その行動の裏にある、それぞれが優先して配慮する、自身が属するコミュニティの単位が異なる様子が伺える。また、「ミカサ」と「アルミン」のように、自身と関係の深い対象が属するコミュニティを最優先に配慮して、欲に従った行動をとる様子を読み解ける。

2.1.3 「女型の巨人捕獲作戦編」、「女型の巨人拘束作戦編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」

はじめに、「女型の巨人捕獲作戦編」の内容を説明する。「エレン」ら第 104 期の「調査兵」が、初めての「壁外調査⁹」を実施する。壁の外には、「無垢の巨人」が大量に歩いており、「調査兵团」は、巨人との接触を避けながら移動するが、謎の「女型の巨人」が「調査兵团」を襲撃する。その後、「女型の巨人」は、複数の「調査兵」を倒し、「知性巨人」化した「エレン」とも戦闘する。「エレン」は「女型の巨人」に敗れ、連れ去られるも、「リヴァイ」と「ミカサ」によって救出される。その後、「女型の巨人」は逃亡する。

次に、「女型の巨人拘束作戦編」の内容を説明する。「調査兵团」が「壁外調査」から壁の中に帰還した後、「アルミン」が様々な推測から第 104 期の「憲兵¹⁰」である「アニ・レオンハート」が「女型の巨人」の正体であるという説を提唱する。「調査兵团」は「アルミン」の説に乗り、「エレン」、「ミカサ」、「アルミン」が「アニ」を誘き出すが、「アニ」は「エレン」らを不審に思い、その場で「知性巨人」化し、「女型の巨人」となる。「女型の巨人」は、壁の中の国民を惨殺しながら「知性巨人」化した「エレン」と戦闘する。対決は「エレン」の勝利に終わり、「アニ」は兵团に拘束される。また、「アニ」との戦闘で、国を囲う壁の一部が剥がれ落ち、壁の中から巨人の顔面が露出する。

ここでは、「アニ」と「エレン」に対する「調査兵团」の対応の違いに注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」につい

⁹ 壁に囲まれた居住区外へ行き、巨人の生態や動向を知り、巨人への対策の参考とする調査。

¹⁰ 「憲兵团」の兵士。

て考察する。筆者が 2.1.2 で述べた、「知性巨人」化した「エレン」の処遇を決める際とは異なり、「エレン」ら含む「調査兵団」は、「知性巨人」化した「アニ」を人類の敵として認識した。これは、「アニ」はもともと「ミカサ」らと「訓練兵時代の同期」という関係であり、「エレン」と「ミカサ」らの「幼馴染」、「家族」という関係と比べ、関係値が低かった点や、巨人の全滅を目的とし、人類を守るために巨人と戦闘する「エレン」に対し、「壁外調査」での襲撃や、壁の中での「知性巨人」化による国民の惨殺等、「アニ」のとった行動が人類に対する大きなデメリットであったことが原因だと読み取れる。

このように、「調査兵団」は、初め、「アニ」を、「巨人を倒す兵団の仲間」として、優先して配慮するコミュニティの中に位置付けていたが、「アニ」が「調査兵団」への襲撃や、国民の惨殺を起こしてからは、「アニ」を、「兵団の仲間」や「人類」というコミュニティにとってデメリットな存在と見做し、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けたことが読み解ける。また、「アニ」が「エレン」と違い、「ミカサ」や「アルミン」にも、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けられた理由の一つとして、「アニ」の「ミカサ」らとの関係値が「エレン」よりも低かった点があると読み解ける。

2.1.4 「ウドガルド城編」、「エレン奪還編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」

はじめに、「ウドガルド城編」の内容を説明する。「アニ」の拘束成功後、「アニ」が「知性巨人」化できる人であったことから、同じ第 104 期の「調査兵」の中にまだ裏切り者がいる可能性があるとして、「エレン」、「ミカサ」、「アルミン」以外の第 104 期の「調査兵」は私服で軟禁されていた。そんな中、「ウォール・ローゼ」の内側に巨人が出現する緊急事態が起こり、私服の第 104 期の「調査兵」も各班に分かれて国民の避難誘導、状況調査に移る。第 104 期の「調査兵」の一人「コニー・スプリンガー」は避難誘導のため自身の故郷である「ラガコ村」へ向かうが、「ラガコ村」は壊滅状態で、手足が細くて歩くことができない「無垢の巨人」が「コニー」の実家を下敷きにして横になっていた。また、第 104 期の「調査兵」の一人「サンヤ・ブラウス」も自身の故郷の村に向かい、「無垢の巨人」に襲われそうになっていた「カヤ」という女の子を救う。一方、「エレン」、「ミカサ」、「アルミン」の3人は「リヴァイ」とともに行動し、「リヴァイ」らは、2.1.3 で述べた、「アニ」対「エレン」の戦闘で壁の中から巨人が現れたため、壁についての秘

密を知るべく、「ウォール教¹¹」の司祭「ニック」を問い詰める。しかし、「ニック」は黙秘を続ける。さらに、「リヴァイ」と共にいた、「調査兵团」第4分隊長の「ハンジ・ゾエ」が、2.1.3 で述べた「エレン」と「アニ」の戦闘で剥がれ落ちた壁の破片の調査から、壁の成分が巨人の皮膚と酷似していることを明かす。そこから、「ハンジ」は、「アニ」が自身の皮膚を硬質化させて戦闘していた点に着目し、「エレン」が「知性巨人」化中に皮膚の硬質化の能力を扱うことができれば、2.1 の冒頭で述べた、破壊された「ウォール・マリア」の壁の穴を塞ぎ、「シガンシナ区」の奪還ができる可能性があるという展望を述べた。また、「駐屯兵团¹²」や一部の「調査兵」が、巨人が「ウォール・ローゼ」内に侵入したと思われる壁の穴の捜索を行なったが、穴は見当たらなかった。その後、「エレン」ら3人以外の一部の私服の第 104 期の「調査兵」らは合流し、一時「ウドガルド城」という古城で休息する。しかし、「ウドガルド城」内に「無垢の巨人」が侵入してくる。戦闘装備をしていた「調査兵」が、前線になり「無垢の巨人」を討伐するも、獣のような見た目をした謎の巨人¹³による投擲攻撃で戦況が悪化する。私服のため戦闘できる状態ではない城内の第 104 期の「調査兵」も、城の屋上まで追い詰められる。しかし、第 104 期の「調査兵」の一人である「ユミル」が「知性巨人」化し¹⁴、「無垢の巨人」と戦闘を始める。「ユミル」と親友であった第 104 期の「調査兵」の一人「クリスタ・レンズ」は、「クリスタ」含む城の屋上に残り残された第 104 期の「調査兵」達に危害が加わらないよう戦うせいで、劣勢になる「顎の巨人」に対して、「自分のために生きろ」と言い放つ。それにより、「顎の巨人」は「クリスタ」らを気にせず、城壁を破壊しながら「無垢の巨人」と戦闘し、その後「ミカサ」ら「調査兵团」の援軍が来て、「ウドガルド城」に取り残された私服の第 104 期の「調査兵」全員が救出される。

まず、「クリスタ」の行動に注目して、「クリスタ」の行動の裏にある欲と、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「クリスタ」は、屋上に追いやられた自身を含む第 104 期の「調査兵」が命の危機である状況で、「知性巨人」化した「ユミル」に対して、「ユミル」自身のために戦うよう伝える。これは、「クリスタ」の生存欲という欲に従った行動ではなく、「クリスタ」の中で生存欲よりも強く現れた「親友の「ユミル」に生きてほしい」という欲に従った行動を描写していると考察する。生きるか死ぬかの窮地でも、「クリスタ」にとって最も満たすべき欲は、生存欲よりも「親友に生きてほし

¹¹ 壁を神聖な存在として壁を崇めることを教義としている宗教。

¹² 兵团の中でも、壁の補強や警備を務める兵团。

¹³ 作中では、「獣の巨人」と呼ばれている。

¹⁴ 作中では「顎^{あぎと}の巨人」と呼ばれている。

い」という欲であり、この欲を満たすことで、「クリスタ」自身が満たされるのである。

このように、一般的に人は、最も満たすべき欲として生存欲に従った行動をとるが、「クリスタ」のように、最も満たすべき欲が生存欲ではない別の欲である場合もあることが読み解ける。また、「クリスタ」は、「親友に生きてほしい」という欲に従った行動をとっているので、ここで「クリスタ」が優先して配慮している自身が属するコミュニティは「親友」であると読み解ける。

次に、「エレン奪還編」の内容を説明する。「調査兵团」の援軍と、第 104 期の調査兵が、「ウドガルド城」から、「ウォール・ローゼ」壁上に一時避難する。そこで突然、第 104 期の「調査兵」の一人「ライナー・ブラウン」が、同じく第 104 期の「調査兵」の一人「ベルトルト・フーバー」と自身の正体が、2.1 の冒頭で述べた、「ウォール・マリア」の破壊、「シガンシナ区」の陥落を起こした「超大型巨人」と「鎧の巨人」であること明かす。それを聞いた「ミカサ」が、「ライナー」と「ベルトルト」に対し攻撃を仕掛けるも、「ライナー」は「鎧の巨人」、「ベルトルト」は「超大型巨人」へと「知性巨人」化し、「エレン」と「ユミル」を誘拐して「ウォール・ローゼ」壁外に逃走する。自身の故郷に「エレン」と「ユミル」を連れ去ることを目的とする「ライナー」らは、道中、放浪している「無垢の巨人」から襲われることを恐れたため、「無垢の巨人」が活動しない夜まで、「無垢の巨人」よりも高い巨大樹の上で待ち、一時休息する。そこで、「ユミル」が過去に、「ライナー」と「ベルトルト」の仲間である「マルセル」を捕食していたことが判明する。「ライナー」らが巨大樹の上に留まる間、兵团が「エレン」と「ユミル」を回収すべく、「ライナー」らを追い始める。兵团の追手を目視した「ライナー」らは、夜になるまで待機することを諦め、すぐさま故郷へ再出発しようとするが、「ユミル」が「クリスタ」に会いたいと言い出す。一直線に追ってきた兵团は、「ライナー」らに近づくと、「顎の巨人」に「知性巨人」化した「ユミル」によって「クリスタ」が連れて行かれる。そのまま、「顎の巨人」は、「エレン」と「ベルトルト」を乗せた「鎧の巨人」の肩に乗り、「クリスタ」を連れだしたまま「ライナー」らの故郷へと逃走する。「鎧の巨人」の肩の上で、「ユミル」は、自身が「クリスタ」の親友になったのは「クリスタ」が壁の秘密を知る「ウォール教」の重要家系の人物であったからで、過去に「ライナー」らの仲間である「マルセル」を捕食したことへの報復を恐れ、「クリスタ」を自身が報復を受けた際の保険として利用するために近づいたと明かす。さらに「ユミル」は、「クリスタ」を攫い、「ライナー」らに協力する理由は、重要家系の血筋である「クリスタ」を「ライナー」らの故郷に連れ去ることで、自身の「マルセル」を捕食した罪を不問にしてもらおうとしていることを明かす。一方兵团は、放浪する「無垢の巨人」による攻撃で壊滅的な状況になるが、襲ってきた「無垢の巨人」に触れた「エレン」が叫び、「無垢の巨人」を操る謎の力を発揮し、兵团は、「ライナー」らから「エレン」と「ク

リスタ」を奪い返すことに成功する。また、「ユミル」は、「ライナー」らが諦めて誰も連れ去らずに故郷に帰ることはないことを理解し、自らが犠牲になることで、「クリスタ」含む「エルディア帝国」の人類を救うことを決め、自ら「ライナー」らに誘拐されることを選択する。

ここではまず、「ライナー」と「ベルトルト」に対する兵団の対応に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「ライナー」と「ベルトルト」の正体が「知性巨人」化できる人で、さらに、「シガンシナ区」を壊滅させた犯人であったという事実が発覚した際、2.1.3 で述べた、「アニ」の正体が「知性巨人」化できる人であると発覚した際のように、第 104 期の「調査兵」含む兵団は、兵士として仲間であった「ライナー」と「ベルトルト」を「兵団」や「人類」というコミュニティにとってデメリットな存在と見做し、即座に敵対視した行動をとっている。

2.1.3 で述べた「アニ」に対する「調査兵団」の位置付け同様に、兵団は、初め、「ライナー」や「ベルトルト」を、「巨人を倒す兵団の仲間」として、優先して配慮するコミュニティの中に位置付けていたが、「ライナー」らが「ウォール・マリア」を破壊し、「シガンシナ区」を壊滅させた犯人と判明してからは、「ライナー」らを、「兵団の仲間」や「人類」というコミュニティにとってデメリットな存在と見做し、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けたことが読み解ける。また、「ライナー」らが 2.1.2 で述べた「エレン」の時とは違い、「ミカサ」や「アルミン」にも、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けられた理由の一つとして、「ライナー」らの「ミカサ」らとの関係は「同期の調査兵」であり、「エレン」と「ミカサ」らの「幼馴染」、「家族」という関係よりも低かった点があると読み解ける。

次に、「ユミル」の行動に注目して、「ユミル」の行動の裏にある欲と、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「ユミル」は、過去に「マルセル」を捕食した罪で、自身が「ライナー」らから報復を受ける時の保険として利用するために、壁の秘密を知る重要家系の血筋である「クリスタ」に接触し、実際に「クリスタ」を攫い、「ライナー」らに自身の罪を不問にしてもらおうとしている。また、「ユミル」が「クリスタ」を連れ去る直前に、「「クリスタ」に会いたい」と発言していることから、親友としての「クリスタ」に会うために「クリスタ」を攫ったとも読み取れる。つまり「ユミル」は、「ユミル」自身、すなわち「自己」のみを配慮して生存欲や「親友に会いたい」という欲に従って行動している。しかし、最終的には「クリスタ」含む人類の生存のために「ユミル」自身が身代わりになることを選択する。さらに、前述した「ウドガルド城」での戦闘を振り返ると、「ユミル」が城の屋上にいる「クリスタ」含む第 104 期の「調査兵」を庇いながら戦う様子から、「ユミル」は、生存

欲よりも「親友の「クリスタ」に生きてほしい」という欲に従って行動しているとも読み取れる。ここから、「ユミル」は、生存欲や「親友に会いたい」、「親友に生きてほしい」という欲に従っている様子がわかる。

このように、「ユミル」は、初め、自身の生存欲に従って、「クリスタ」に近づくが、「クリスタ」と親密になっていく中で、「親友に会いたい」、「親友に生きてほしい」という欲が芽生え、それらの欲が生存欲と同じくらい満たすべき欲として現れている。そのため、「ユミル」が、自身の中にある欲のうち、どの欲に従って行動をとるか葛藤している様子が読み取れる。さらに、前述した、「ウドガルド城編」での「クリスタ」の行動の裏にある欲と、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」の考察と同様に、一般的に人は、最も満たすべき欲として生存欲に従った行動をとるが、「ユミル」においては、最も満たすべき欲が生存欲に加えて別の欲もあると読み解ける。また、最終的には、「ユミル」も、「親友に生きてほしい」という欲に従った行動をとっているので、ここで「ユミル」が優先して配慮している自身が属するコミュニティは「親友」であると読み解ける。

2.1.5 「王政編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」

はじめに、「王政編」の内容を説明する。「エレン」と「クリスタ」を奪い返すことに成功した兵団は「ウォール・ローゼ」に帰還する。「ウォール・ローゼ」壁上面にて、「調査兵団」の仲間に、「クリスタ」は自身の本当の名前が「ヒストリア・レイス」で、自身が壁の秘密を知る重要家系の血筋であることを明かす。その後、「調査兵団」は、2.1.3 で述べた「アニ」との戦闘、2.1.4 で述べた「ライナー」との戦闘で、度々攫われる「エレン」と、壁の秘密を知る「ウォール教」の重要人物である「クリスタ」を隠れ家に保護する。また、2.1.4 で述べたように、「コニー」の故郷の「ラガコ村」で発見された「無垢の巨人」の手足が細く、歩ける状態ではなかった点、その「無垢の巨人」の顔が「コニー」の母親と酷似していた点、「ウォール・ローゼ」に巨人が侵入したとされる穴が確認できなかった点等から、「ウォール・ローゼ」内に出現した「無垢の巨人」は「ラガコ村」の住民で、「無垢の巨人」の正体は人である」という仮説が提唱される。「リヴァイ」を中心とし、「ミカサ」や「アルミン」等の第 104 期の「調査兵」らは、隠れ家にて「エレン」と合流し、今後の動きを話し合う。そこで、「ハンジ」が、2.1.4 で述べたように、「調査兵団」が

壁の秘密について問い詰めていた「ウォール教」の「ニック」が「中央第一憲兵¹⁵」に拷問を受けて殺された、という報告をする。これを聞き、「リヴァイ」らは、「中央第一憲兵」といふ王政が、壁の秘密の漏洩防止や、2.1.4 で述べたように、謎の力で「無垢の巨人」を操った「エレン」と、「ウォール教」の重要家系の血筋である「ヒストリア」の居場所を探るために「ニック」を殺したと推察する。「調査兵团」は、「中央第一憲兵」といふ王政の企みと壁の秘密について知るために、隠密行動を始める。その後、「リーブス商会¹⁶」が王政からの命で、「エレン」と「ヒストリア」の誘拐を実行するも、「調査兵团」はそれを阻止する。また、2.1 の冒頭で述べたように、「超大型巨人」による「ウォール・マリア」の破壊によって、壁の中で人類が生きる領域は狭くなり、それによる食糧不足が壁の中で起こっていること危険視した「調査兵团」は、2.1.4 で述べた、「ハンジ」の展望に乗り、「エレン」の硬質化能力を成功させ、一刻も早く「ウォール・マリア」を奪還し、人類が生きる領域を拡張しなければ、壁の中の人類は絶滅すると考えていた。そして、「調査兵团」は、「調査兵团」の見通しを「リーブス商会」の会長「リーブス」に伝え、「中央第一憲兵」側についていると見せながら、「調査兵团」側につくよう説得する。その後、「調査兵团」は「リーブス商会」と協力し、「ニック」を拷問し殺害した「中央第一憲兵」を拉致する。「リヴァイ」と「ハンジ」による拉致した「中央第一憲兵」への拷問で、「エルディア帝国」を統治している王政は偽物であり、「ヒストリア」の家系である「レイス家」が本当の王家だと明かされる。その後、「調査兵团」は「ヒストリア」を女王にすることで、「エレン」を「中央第一憲兵」といふ王政に渡さず、「調査兵团」に置き、「エルディア帝国」を本当の王家が統治するという作戦を立てる。さらに、本当の王家が「レイス家」だと判明し、「エルディア帝国」内の実質的の最高指導者が「ヒストリア」の実父でもある「ロッド・レイス」だと判明する。「調査兵团」は、「ロッド」の居場所を突き止めるために、「リーブス」に「エレン」と「ヒストリア」を囮にさせ、「中央第一憲兵」を逆に捕獲しようとするも、そこに現れた「中央第一憲兵」の「ケニー・アッカーマン」によって「リーブス」が殺され、「エレン」と「ヒストリア」は「ケニー」に誘拐される。さらに、「調査兵团」団長「エルヴィン・スミス」が「リーブス」殺害容疑で「憲兵团」に拘束され、「調査兵团」は活動を停止させられる。しかし、「リヴァイ」らは「ケニー」率いる「対人立体機動部隊¹⁷」と殺し合い、「エレン」と「ヒストリア」を取り返そうとするが、失敗に終わる。一方「エルヴィン」は、「リーブス」

¹⁵ 王政直轄の「憲兵团」。王室に最も近い兵团で、公の活動のほとんどを王都で行う。

¹⁶ 壁の中の人類で特に大きな商会。壁の中の経済事情に大きく関わっている。ここでは、人を動かすことができるという点で、王政から誘拐を命じられていた。

¹⁷ 「ケニー」が「中央第一憲兵」になってから設立された、巨人に対しての兵力を持つ「調査兵团」が反乱を起こした場合に対処するための部隊。

を殺害した冤罪で王政の前に連れられ、処刑実行の決定が言い渡される。その時、「駐屯兵団」司令官の「ピクシス」の命によって、「駐屯兵¹⁸」から「ウォール・ローゼ」が破壊されたという誤報がその場にいた全員に伝えられる。そこで王政が、誤報と見抜けず、「ウォール・シーナ」の門を閉め、「ウォール・シーナ」より外側にいる人類を見殺しにしようとした¹⁹ため、王政は兵団からの信頼を失う。別で動いていた「ハンジ」は、「リーブス」が殺害された現場から生き残った「リーブス」の息子と協力して、「中央第一憲兵」が「リーブス」殺害の真実を隠蔽するために、生き残った「リーブス」の息子を殺そうとしていたという悪行の言質を取り、それを新聞社に報じさせることに成功し、王政は民衆からの信頼も失う。これにより、王政は完全に破綻する。その後、「リヴァイ」と「ハンジ」は合流し、「エレン」と「ヒストリア」を取り戻すために、「エレン」と「ヒストリア」がいると思われる礼拝堂に向かう。礼拝堂では、「ロッド」と「ヒストリア」が「エレン」を拘束しており、「ケニー」も同席していた。「ロッド」と「ヒストリア」は「エレン」に触れ、その瞬間、「エレン」が自身の父「グリシャ・イェーガー」の記憶を見るという謎の現象が起こる。その記憶から、「グリシャ」が「ロッド」以外の「レイス家」を殺したこと、「エレン」の「知性巨人」化する能力が、過去に「グリシャ」が「ヒストリア」の姉から奪ったものであることが判明する。また、「知性巨人」化できる人を巨人が捕食することで、捕食者が「知性巨人」化する能力を受け継ぐことができることも明かされる。さらに、「エレン」の持つ能力には、「無垢の巨人」を操る力や、「エルディア帝国」の国民の記憶を改竄する力も備わっていて、その強大な力は、王家の血筋の人が引き継がなければ発動することができないという事実も明かされる²⁰。ここで、王政が、「始祖の巨人」の能力で、「エルディア帝国」の国民の記憶を改竄していたため、真の王家ではない王政が成り立っていたことが判明する。「ロッド」は打つと「無垢の巨人」になることができる注射薬を所持していて、「ロッド」の目的は「ヒストリア」にこの注射薬を投与し、「無垢の巨人」化させ、「始祖の巨人」の力を継承してもらうことであった。この注射薬を奪い、「エレン」を捕食し、「始祖の巨人」の能力を手に入れて、「エルディア帝国」の支配者となることを目論んでいた「ケニー」は、王家の血筋の人が「始祖の巨人」を継承しないと能力は発動できないということを知り、自身の計画を諦める。さらに「ケニー」は暴走し、「ヒストリア」に関する秘密を暴露する。これにより、「ロッド」は自身が巨人にならなくて済むよう、自分以外の「レ

¹⁸ 「駐屯兵団」の兵士。

¹⁹ 王政は、「エルディア帝国」の最も内側の壁「ウォール・シーナ」の内側に存在する。

²⁰ 作中では、「無垢の巨人」を操る力、「エルディア帝国」の国民の記憶を改竄する力を持つ巨人を「始祖の巨人」と呼んでいる。

イス家」の血筋に「始祖の巨人」を代々継承させていたことが明かされる。さらに、「ヒストリア」は「ロッド」と売女の間にも生まれた子であり、王政や「ロッド」は、真の王家である「レイス家」の血筋による淫行を揉み消すために、「中央第一憲兵」である「ケニー」に、「ヒストリア」の母である売女を殺害させ、「ロッド」以外の最後の「レイス家」の血筋として出自を隠して「ヒストリア」を生かしたことも明かされる。しかし、王政や「ロッド」は、2.1.4 で述べたように、王家の血筋ではない「エレン」が何故か「無垢の巨人」を操る能力を発動させたことを危険視して、「エレン」を回収しようと試みたのであった。そして、回収した「エレン」を捕食させ、「始祖の巨人」を継承させるために、真の王家「レイス家」の血筋の最後の生き残りとして、売女との間にできた不名誉な娘として関わりを持ってこなかった「ヒストリア」を突然連れ出したのだった。この事実を聞いても、「ヒストリア」は、王家の血筋である自身が「始祖の巨人」を継承し、「無垢の巨人」を操る能力を発動させ、人類を救うと語る。しかし、王家の血筋の人間が「始祖の巨人」を引き継いでも、「始祖の巨人」の過去の継承者である「初代レイス王」の「人類が巨人に支配されることを望む」という思想²¹に支配され、「無垢の巨人」を操る能力を発動できないという事実を聞き、「ヒストリア」は、注射薬を投げ捨て、「エレン」を救出する。「ロッド」は自身が巨人にならない道を諦め、自ら注射薬を飲み、「無垢の巨人」となるも、最終的に、後から来た「リヴァイ」ら「調査兵団」に倒され、「調査兵団」は、「ヒストリア」を女王にすることに成功する。その後、「ロッド」の巨人化によって負傷した「ケニー」が見つかり、自身の計画が達成できないこと受け入れた「ケニー」は、「ロッド」のカバンから盗んだ「無垢の巨人」になることができる注射薬を「リヴァイ」に渡し、息たえる。

「王政編」では、登場人物の各々の欲が錯綜している。まず、「調査兵団」の行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。まず、「リヴァイ」と「ハンジ」による「中央第一憲兵」への拷問に着目する。「リヴァイ」と「ハンジ」は、壁の秘密と、「中央第一憲兵」といふ王政が「エレン」と「ヒストリア」を狙う理由を知るために、「中央第一憲兵」への卑劣な拷問を行う。ここでは、「リヴァイ」らは、「人類」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっているが、人類存続のための貴重な情報を黙秘する「中央第一憲兵」を、「人類」というコミュニティにとってデメリットな存在と見做し、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けていることが読み取れる。また、「ハンジ」は、「友人でもあった「ニック」を殺された恨みを晴らしたい」という欲に従った行動を

²¹ 作中では、「不戦の契り」と呼ばれている。

とって、その際、「ハンジ」自身、すなわち「自己」のみを優先して配慮しているとも読み取れる。「調査兵团」が「対人立体機動部隊」と戦闘をする場面にも着目すると、この戦闘では、「調査兵团」が初めて巨人ではなく、人を殺めている。「調査兵团」は、「エレン」の「知性巨人」化能力で「ウォール・マリア」を奪還し、人類の食糧不足問題を解決するために、「エレン」と「ヒストリア」を「中央第一憲兵」もとい王政に渡さず、「調査兵团」の元に留めることを目的としていて、この目的達成のために「調査兵团」は、「対人立体機動部隊」を殺すことをやむを得ないこととしている。「リヴァイ」や「ミカサ」等は、人を殺めることを躊躇していなかったが、第 104 期の「調査兵」の一人である「ジャン」は、人を殺めることを躊躇していた。ここでは、「リヴァイ」と「ミカサ」も「ジャン」も、「人類」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっている。しかし、「リヴァイ」と「ミカサ」は、「エレン」と「ヒストリア」を誘拐しようとする「対人立体機動部隊」を、「人類」というコミュニティにとって、デメリットな存在と見做し、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けているのに対し、「ジャン」は、「対人立体機動部隊」を、「人類」というコミュニティにとって、デメリットな存在と見做しているものの、優先して配慮するコミュニティの外に位置付けることに葛藤している様子が読み取れる。また、「ミカサ」は、「幼馴染で家族の「エレン」を助きたい」という欲に従った行動をとって、その際、「幼馴染」や「家族」というコミュニティを優先して配慮しているとも読み取れる。

このように、自身が欲に従った行動をとる際に、元々優先して配慮するコミュニティ内にいた対象を、コミュニティ外に位置付けることを受容するのに有する時間や、受容できるかできないかが、人によって違う様子が読み解ける。「リヴァイ」や「ミカサ」のように、欲に従った行動をとる際に、優先して配慮するコミュニティにとって、対象の存在がメリットかデメリットかを選別し、優先して配慮するコミュニティ外に対象を排除することを即座に受容できる人もいて、一方「ジャン」のように、優先して配慮するコミュニティ外に対象を排除することを即座に受容できない人もいるのである。また、これには、その対象との関係値や、対象を優先して配慮するコミュニティ内に位置付けることで、そのコミュニティにとってどれだけのメリット・デメリットがあるかが関係してくると、推察できる。

次に、「中央第一憲兵」もとい王政の行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「中央第一憲兵」もとい王政は、壁の秘密の漏洩を防ぎ、「エレン」を巨人化した「ヒストリア」に捕食させ、王家の血筋の「ヒストリア」に「始祖の巨人」を継承させるため、「調査兵团」への攻撃、「ニック」への拷問による殺害、「リーブス」殺害、「エルヴィン」への濡れ衣と処刑の宣告、「ウォー

ル・シーナ」壁内への巨人侵入という誤報での「ウォール・シーナ」壁外人類の切り捨て案の実行未遂等の行為を行ってきた。ここから、「中央第一憲兵」とい王政は、「王政と「中央第一憲兵」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっていることが読み取れる。

このように、人が欲に従った行動をとる際に、自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮することで、そのコミュニティ外に存在する多数のコミュニティを侵害している様子が読み解ける。

次に、「リーブス商会」の行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「リーブス商会」は、「中央第一憲兵」とい王政に脅され、「エレン」と「ヒストリア」を誘拐しようとする。しかし、誘拐に失敗した「リーブス商会」は、「調査兵団」に説得され、壁内の食糧不足問題を解決すべく、「調査兵団」側につく。「リーブス商会」は、初め、「リーブス商会」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっていたが、「調査兵団」による説得後は、「人類」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっている。

このように、2.1.3 で述べた、「アニ」に対する「調査兵団」の位置付けの考察や、2.1.4 で述べた、「ライナー」や「ベルトルト」に対する兵団の位置付けの考察とは逆に、優先して配慮するコミュニティが「リーブス商会」という小規模なものから、「人類」という大規模なものに変化している様子が読み解ける。

次に、「ロッド」の行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「ロッド」は、自分以外の「レイス家」の血筋に「始祖の巨人」を継承させるために、「対人立体機動部隊」を通しての「調査兵団」への攻撃、「リーブス商会」や「対人立体機動部隊」を通しての売女との娘として蔑視してきた「ヒストリア」と「エレン」の誘拐、「ヒストリア」を巨人化させようという試み、被食者としての「エレン」の拘束等の行為を行なってきた。また、「ロッド」は、真の王家「レイス家」の血筋による淫行を隠蔽するために、「ケニー」に「ヒストリア」の実母の売女を殺害させた。ここから、「ロッド」は、自分自身、すなわち「自己」を優先して配慮するコミュニティとした行動をとっていることが読み取れる。また、「ロッド」は最終的に、自身で「無垢の巨人」化する注射薬を摂取し、「無垢の巨人」となる。これは、「ロッド」が、「自分以外の「レイス家」の血筋に「始祖の巨人」を継承させたい」という欲を諦め、「レイス家」の血筋に「始祖の巨人」を継承させたい」という欲に従って行動したからと読み取れる。

このように、コミュニティの最小単位である「自己」を、優先して配慮するコミュニティとして欲

に従った行動をとっている様子が読み取れる。また、「ロッド」の最後の行動のように、自身が最も満たされて、かつ現実的に満たすことが可能な欲を取捨選択して、そこで選択した欲に従って行動している様子が読み解ける。

最後に、「ケニー」の行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。

「ケニー」は、自身が「始祖の巨人」を継承して、「エルディア帝国」を支配するために、「調査兵团」への攻撃、「エレン」と「ヒストリア」の誘拐、「リーブス」殺害等の行為を行ってきた。ここから、「ケニー」も、「ロッド」同様、自分自身、すなわち「自己」を優先して配慮するコミュニティとした行動をとっていることが読み取れる。また、「ケニー」は最終的に、王家の血筋が「始祖の巨人」を継承しないと、能力が発動できないという事実を知り、自身の「始祖の巨人」を継承して、「エルディア帝国」を支配したいという欲を諦め、息たえる。これは、「ケニー」が、「始祖の巨人」を継承して、「エルディア帝国」を支配したいという欲以外の欲を持っていなかったからと読み取れる。

このように、前述した「ロッド」の行動に注目した考察同様、コミュニティの最小単位である「自己」を、優先して配慮するコミュニティとして欲に従った行動をとっている様子が読み解ける。また、「ロッド」とは、異なり、「ケニー」の最後の行動からは、「ケニー」自身が満たされる欲が一つしかなかったため、自身が満たされる欲を取捨選択することができなかった様子が読み解ける。

2.1.6 「ウォール・マリア最終奪還戦編」から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」

はじめに、「ウォール・マリア最終奪還戦編」の内容を説明する。「ヒストリア」を「エルディア帝国」の女王に即位させることに成功した「調査兵团」は、壁内の食糧不足問題を解決するために、すぐに、2.1 の冒頭で述べた、破壊された「ウォール・マリア」の穴を塞ぐ計画を決行する。また、「シガンシナ区」にある「エレン」の家の地下室には、「エレン」の父「グリシャ」が残した、世界の秘密に関わる重要な情報が残されているとされており、兵团は、その情報を知るためにも「ウォール・マリア」を奪還しなければならなかった。そして、2.1.4 で「ハンジ」が述べた展望通り、「エレン」の硬質化の能力を使って、「シガンシナ区」の外門を塞ぎ、「シガンシナ区」の奪還に成功する。しかし、潜伏していた「ライナー」と「ベルトルト」が「ウォール・マリア」の内側に現れ、外側からは、「獣の巨人」が「無垢の巨人」を連れて姿を現す。「獣の巨人」

を「エルヴィン」や「リヴァイ」、「調査兵団」の新兵達が迎え撃ち、「ライナー」と「ベルトルト」を「ハンジ」や「エレン」ら第104期の「調査兵」達が迎え撃つ。「エルヴィン」は、「獣の巨人」と対峙中、「リヴァイ」に対し、自身の目的は世界の歴史の真実を解き明かすことで、「エレン」の家の地下室に行くために今まで戦ってきたと話す。その後、「エルヴィン」と「調査兵団」の新兵達の特攻による犠牲により、「リヴァイ」が「獣の巨人」を討伐し、「獣の巨人」も「知性巨人」化できる人であることが確認される。しかし、近づいてきた四足歩行の巨人²²によって、「獣の巨人」が連れ去られ、逃げられる。また、「エレン」と「アルミン」によって「ベルトルト」を討伐、「ミカサ」ら他の第104期の「調査兵」によって「ライナー」を討伐するも、「ライナー」も、「獣の巨人」同様、「車力の巨人」によって連れ去られる。その後、「リヴァイ」や「ミカサ」らは、「超大型巨人」に「知性巨人」化した「ベルトルト」との戦闘で瀕死になった「アルミン」を抱えた「エレン」と合流する。巨人には、自身の怪我を再生する能力があり、「リヴァイ」は、2.1.5 で述べた「ケニー」から渡された「無垢の巨人」化する注射薬を瀕死の「アルミン」に投与し、巨人化した「アルミン」に「ベルトルト」を食べさせることで、「超大型巨人」の能力を引き継がせ、「アルミン」を知性がある状態で復活させようとする。しかし、そこに「調査兵団」の新兵の唯一の生き残りである「フロック・フォルスター」が瀕死の「エルヴィン」を連れて現れる。そこで、「リヴァイ」は、「アルミン」ではなく、「アルミン」よりも経験値のある「エルヴィン」を復活させようとするが、「エレン」と「ミカサ」が「アルミン」に打てと主張し、「リヴァイ」に反抗する。最終的に「リヴァイ」は「アルミン」を復活させることを選択し、「アルミン」は復活し、「エルヴィン」は死亡する。こうして、「ウォールマリア」の奪還は成功終わる。

その後、「エレン」、「ミカサ」、「リヴァイ」、「ハンジ」は「エレン」の家の地下室に行き、「グリシャ」の残した手記を読む。そこには、世界の歴史についての多くの情報が記載されていた。かつて、初めて巨人化する能力を継承した「ユミル・フリッツ²³」は、巨人化する力を使い、「エルディア帝国」を築き、「マーレ」という国を滅ぼして巨人の力で大陸を支配していた。さらに、「エルディア人²⁴」は「マーレ人²⁵」に対して、民族浄化を目的として、「エルディア人」との間に無理やり子を産ませる等の差別行為をしていた。「始祖ユミル」の死後、「始祖ユミル」の巨人の力は9つに分散され、それが、「超大型巨人」や「鎧の巨人」、「女型の巨人」、「獣の巨人」、

²² 作中では、「車力の巨人」と呼ばれている。

²³ 作中では、「始祖ユミル」と呼ばれている。

²⁴ 「始祖ユミル」の血筋の人のこと。

²⁵ 「マーレ」出身の人のこと。

「顎の巨人」、「始祖の巨人」、「車力の巨人」等の「知性巨人」の正体であることが明かされる。その後、「マーレ」が「エルディア帝国」に対して内部工作し、内戦をもたらしたことで、「エルディア帝国」は弱体化し、「マーレ」は 9 つの巨人の力の内、7 つの巨人の力を奪うことに成功した。そして、「マーレ」は「エルディア帝国」との戦い²⁶で勝利した。その後、敗北した当時の「エルディア帝国」の王「フリッツ王」が、「始祖の巨人」含む残りの二つの巨人の力と、一部の「エルディア人」を連れ、「始祖の巨人」の能力で、「ウォール・マリア」、「ウォール・ローゼ」、「ウォール・シーナ」からなる巨大な三層の壁を築き、壁の中で「マーレ」人に対して極悪非道な所業を行ってきた「エルディア人」を、長い年月をかけて絶滅させるという契約を「マーレ」と結ぶことで、「巨人大戦」を終戦させた。これが「エレン」らが住む「エルディア帝国」の歴史と、2.1.5 で述べた「不戦の契り」の正体であった。また、「フリッツ王」は、「マーレ」が「始祖の巨人」の能力を奪いに来ることを懸念し、「始祖の巨人」を継承する王家の家系の所在を隠すために、自身の名を「レイス」と変えて隠遁し、「エルディア帝国」に偽の王政を立てた。ここから、2.1.5 で述べた、「初代レイス王」は「フリッツ王」のことであったと判明する。さらに、2.1.5 で王政が「ヒストリア」に「エレン」を捕食させ、「始祖の巨人」を継承させようとしていたのは、王家の血筋が「始祖の巨人」を継承することで、能力を発動できる状態で保有し、「マーレ」による攻撃を未然に防ぎながら、壁の中で「エルディア人」を絶滅させるためであったと判明する。一方、「マーレ」では、「フリッツ王」が「不戦の契り」を結び、戦争を拒み、三層の壁の中で静かに「エルディア人」を絶滅させることを選んだという歴史を、「マーレ」が武力で「フリッツ王」と一部の「エルディア人」を三層の壁の中に追いやったという偽りの歴史で教育がされていた。そのため、「マーレ」は、「始祖の巨人」という強大な力を保有する存在として、「エルディア帝国」を危険視していた。その上、「マーレ」では、「エルディア帝国」は、「無垢の巨人」の中でも「超大型巨人」に相当する大きさの巨人を複数保有していて、「始祖の巨人」はその巨人を操り、大陸を踏み潰すこと²⁷ができると伝えられていて、「マーレ」はこれを最も危険視していた。ここで、2.1.3 で壁の中から巨人の顔が露出したのは、「エルディア帝国」の三層の壁が「超大型巨人」に相当する大きさの巨人でできているためだと判明する。そのため、「マーレ」は、「地鳴らし」の脅威から逃れるために、保有する「知性巨人」の継承者を筆頭に構成する

²⁶ 作中では、この「マーレ」と「エルディア帝国」の戦争を「巨人大戦」と呼んでいる。

²⁷ 作中では、「地鳴らし」と呼ばれている。

軍²⁸を整え、「エルディア帝国」に侵攻し、「始祖の巨人」を奪取しようとしていた。ここから、「アニ」や「ライナー」、「ベルトルト」が「マーレ軍」の戦士で、「始祖の巨人」を保有する「エレン」を連れ去ろうとしていた理由が明かされる。また、「マーレ」では、過去に「エルディア人」が行った「マーレ人」に対する差別行為の歴史のこともあり、「マーレ」に残った「エルディア人」が「マーレ人」から迫害を受けていた。ある日、「エルディア人」である「グリシャ」は、「不戦の契り」によって「巨人大戦」が終戦したという本当の歴史を知った。それから「グリシャ」は、「フリッツ王」の血筋である自身の妻「ダイナ・フリッツ」と協力して、「マーレ軍」よりも先に「エルディア帝国」の保有する「始祖の巨人」という圧倒的な力を手に入れて、「マーレ」国内の「エルディア人」迫害を終わらせることを決意した。そして、「グリシャ」らは、仲間を集め、「エルディア復権派」という、「エルディア人」への迫害を終わらせる意志を持つ「エルディア人」で構成された派閥を組織した。また、「エルディア帝国」から「マーレ」政府に潜入していた「エレン・クルーガー」という男が、「マーレ」政府に秘密裏に「エルディア復権派」のスパイとして「グリシャ」らに協力していた。「エルディア復権派」の作戦は、まず、「エルディア帝国」に行くために、「グリシャ」の息子で、「エレン」の異母兄弟である「ジーク・イエーガー」を、「知性巨人」を保有する「マーレ軍」に入団させ、王家の血を引く「ジーク」が「マーレ軍」の保有する「知性巨人」を継承するというものであった。そして、「ジーク」が「エルディア帝国」に行き、「始祖の巨人」を奪い継承することで、「エルディア復権派」が「始祖の巨人」という圧倒的な力を保有して、「マーレ」国内の「エルディア人」迫害を終わらせるというものであった。しかし、「ジーク」は、「エルディア復権派」を「マーレ」政府に告発し、「エルディア復権派」は「マーレ政府」によって、取り押さえられる。その後、「エルディア復権派」の人々は、「無垢の巨人」化する注射薬を投与され、「無垢の巨人」となり、「マーレ」国外に追放される²⁹。ここから、「エルディア帝国」の壁の外を放浪していた「無垢の巨人」の正体が、「マーレ」国内で何かしらの罰を受けた人であることが明かされ、2.1.5 で述べた、「無垢の巨人」の正体が人である」という仮説が立証される。また、「グリシャ」が注射薬を投与されそうになる直前、「クルーガー」が「知性巨人」化し³⁰、「マーレ」政府の人を蹂躪して、「グリシャ」を助けた。その後、「クルーガー」の発言で、9つの「知性巨人」含め、巨人になることができるのは「エルディア人」だけであること、

²⁸ 作中では、「マーレ軍」と呼ばれている。

²⁹ 作中では、「楽園送り」と呼ばれている。

³⁰ 作中では、「進撃の巨人」と呼ばれている。

9つの「知性巨人」の継承者は継承時点から残りの寿命が13年になること³¹が判明する。「ユミルの呪い」で「クルーガー」の残りの寿命はあとわずかだったため、「クルーガー」は、「エルディア帝国」から「始祖の巨人」を奪うという、「クルーガー」と「エルディア復権派」の目的を「グリシャ」に託した。そして、「クルーガー」は、「グリシャ」に注射薬を投与し、自身を捕食させ、「グリシャ」に「進撃の巨人」を継承させた。その後、「グリシャ」は、「エルディア帝国」に侵入し、2.1.5で述べたように「レイス家」を殺し、「ヒストリア」の姉から「始祖の巨人」を継承した。そして「グリシャ」は、息子の「エレン」にも注射薬を投与し、「無垢の巨人」となった「エレン」に自身を捕食させ、「エレン」に「進撃の巨人」と「始祖の巨人」を継承させた。また、2.1.4で述べた、「エレン」が「無垢の巨人」を操る謎の力を発動した際に触れた巨人が「楽園送り」にされた「ダイナ」であったと判明する。このことから、「始祖の巨人」の能力は、王家の血を引く人でなくても、王家の血を引く巨人と接触することで発動することができる」という仮説が上がる。一方「ジーク」は、その後「獣の巨人」の継承者として、「マーレ軍」に入団し、「獣の巨人」を継承する。ここから、「獣の巨人」の正体が「ジーク」であると判明する。「グリシャ」の手記を見た後、「ウォール・マリア奪還戦」から、「エレン」ら「調査兵」9人のみ凱旋する。

まず、「エルヴィン」の発言に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。「エルヴィン」は、「シガンシナ区」にある「エレン」の家の地下室に行き、世界の秘密に関する情報を知るために、「調査兵団」団長として巨人と戦ってきたと告げた。ここから、「エルヴィン」は、「人類」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっていたわけではなく、「エルヴィン」自身、すなわち「自己」を優先して配慮するコミュニティとした行動をとっていたことが読み取れる。

このように、2.1.5で述べた「ロッド」や「ケニー」の行動に注目した考察同様、人が欲に従った行動をとる際に、優先して配慮するコミュニティの最小単位である「自己」を、優先して配慮するコミュニティとして欲に従った行動をとっている様子が読み解ける。

次に、瀕死の「アルミン」を復活させた場面に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。ここでは、瀕死の「エルヴィン」と「アルミン」どちらに「無垢の巨人」化する注射薬を打ち、「ベルトルト」を捕食させ、復活させるかで、「リヴァイ」と「エレン」、「ミカサ」で対立している様子が描かれている。「リヴァイ」の考えに着目すると、「リヴァイ」は「エルヴィン」が「調査兵団」団長としての経

³¹ 作中では、「ユミルの呪い」と呼ばれている。

験値を持つ、人類を救うために有力な存在という点から、「エルヴィン」を復活させようとしている。一方「エレン」と「ミカサ」の考えに着目すると、「アルミン」は、同期の兵士の中でも二人にとって幼馴染である点や、「アルミン」も人類を存続させる功績を残しているという点から、「アルミン」を復活させようとしている。2.1.2 で述べた、「エレン」の処遇を決めるための審議の際同様、「リヴァイ」は、「人類」というコミュニティを優先して配慮していて、それに対し「エレン」と「ミカサ」は、「幼馴染」というコミュニティを優先して配慮していることが読み取れる。

このように、2.1.2 での「エレン」の処遇を決めるための審議に注目した考察同様に、それぞれが優先して配慮する、自身が属するコミュニティの単位が異なる様子が伺える。また、「エレン」と「ミカサ」のように、自身と関係の深い対象が属するコミュニティを最優先に配慮して、欲に従った行動をとる様子が読み解ける。

最後に、「グリシャ」の手記に記載されていた世界の歴史に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。歴史の初めに「エルディア人」が民族浄化のために「マーレ人」に対して人種差別行為を行っていた点に着目すると、「エルディア人」は、「マーレ人」への危害の配慮をせず、自分達の人種だけを優先して配慮し、欲に従った行動をとっている。また、「巨人大戦」後、「マーレ」国内で、「マーレ人」が、「エルディア人」に対して迫害を行っていた点に着目すると、「マーレ人」は、「エルディア人」への危害の配慮をせず、自分達の人種のみを優先して配慮し、「歴史上で人種差別行為を行なった「エルディア人」へ報復したい」という欲に従った行動をとっている。そして、「グリシャ」を筆頭とした「エルディア復権派」が「マーレ」政府よりも先に「始祖の巨人」の奪取を目指していた点に着目すると、「エルディア復権派」は、「マーレ人」や「レイス家」への危害の配慮をせず、自分達「マーレ」国内の「エルディア人」の身の安全のみを優先して配慮し、「「マーレ人」による「エルディア人」への迫害を終わらせたい」という欲に従った行動をとっている。さらに、「マーレ」政府が「エルディア復権派」を「楽園送り」にした点に着目しても、「マーレ」政府は、「エルディア復権派」や「マーレ」国内の「エルディア人」への危害の配慮をせず、自分たち「マーレ人」のみを優先して配慮し、「「マーレ」政府が主権を握りたい」という欲に従った行動をとっている。ここから、それぞれが、自身が属する特定のコミュニティのみを優先して配慮し、欲に従った行動をとることで、「エルディア人」による「マーレ人」への民族浄化、「マーレ人」による「エルディア人」への迫害、「エルディア復権派」による「始祖の巨人」奪取の密計、「マーレ」政府による「エルディア復権派」の「楽園送り」が連鎖的に起こっていることが読み取れる。つまり、自身が属する特定のコミュニティを優先し

て配慮した行動をとることで、そのコミュニティ外の存在を侵害し、優先して配慮されなかったコミュニティは、欲に従った行動ができなくなる、という事象が、立場が逆転しながら繰り返し起こっているのである。さらに、「マーレ軍」が、保有する「知性巨人」の能力を使い、「エルディア帝国」の国民を殺し、「始祖の巨人」の奪取を目指していた点に着目しても、「マーレ軍」は、「エルディア帝国」の国民への危害の配慮をせず、自分達の国を優先して配慮し、生存欲に従った行動をとっている。一方、「アニ」や「ライナー」、「ベルトルト」等の「マーレ軍」の「知性巨人」化できる人や「無垢の巨人」に対抗して、「エルディア帝国」の兵団が、2.1.3 で述べたように、「アニ」を倒し、前述したように「ベルトルト」を殺し、「ライナー」等の「知性巨人」化する人や「無垢の巨人」に対して殺意を向けていた点に着目しても、「エルディア帝国」の兵団は、「知性巨人」化する人間や、「無垢の巨人」への危害を配慮せず、自分達「エルディア帝国」の国民を優先して配慮し、生存欲に従った行動をとっている。こうした生存欲に従った行動から見ても、自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮した行動をとることで、そのコミュニティ外の存在を侵害し、優先して配慮されなかったコミュニティは、欲に従った行動ができなくなる、という事象が、立場が逆転しながら起こっていることが読み取れる。

このように、自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮した行動によって、そのコミュニティ外の存在が侵害され、欲を満たすことができなくなり、逆に、侵害された存在は、より一層、「自身が属するコミュニティ外の存在を配慮する必要がない」という意識が芽生え、自己、あるいは自身が属する特定のコミュニティを侵害した存在に対して、報復するかのように、侵害行為を行うようになると読み解ける。そして、この事象が連鎖的に起こり、繰り返されていくのである。

2.1.7 「ウォール・マリア最終奪還戦編」以降の話から考察する、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」

はじめに、「ウォール・マリア最終奪還戦編」以降の話の内容を説明する。「ウォール・マリア」奪還後、「マーレ」は、他国と戦争状態にあった。「マーレ」は、7つの「知性巨人」を保有していることから、他国から恐れられ、恨みを買いやすかったことが戦争の原因であった。また、「マーレ」は、「知性巨人」の力で何度も戦勝するも、巨人に対抗し得る兵器等の他国の技術革新を恐れていた。その後、「マーレ」から「エルディア帝国」が所在する島である「パラディ

島」に、「ジーク」から使命を受けた反「マーレ」の義勇兵³²が来る。義勇兵の使命は、「ジーク」を「パラディ島」へ亡命させ、「エレン」と引き合わせることであった。また、義勇兵はその対価を「エルディア帝国」に対して払うと言っていた。その対価とは、「マーレ」の武器や最新技術の提供、「マーレ」による「エルディア帝国」への友好国との橋渡し、「パラディ島」が技術革新するまでの 50 年間の安全保障をするというものであった。「エルディア帝国」では、人類が壁外に存在しないと思込み、結果的に鎖国状態で、巨人という兵器に兵力を委ねていたため、他国と比べ技術革新が遅れていた。そのため、「エルディア帝国」の技術革新のために 50 年間安全が保障されるという条件は、「エルディア帝国」にとって好条件であった。しかし、50 年間の安全保障を得るためには、他国への脅しとして、「始祖の巨人」の能力を発動できる状態で保有しなければならなかった。そのためには、2.1.6 で述べた、「始祖の巨人」の能力は王家の血筋でなくても、王家の血筋の巨人と接触することで発動することができるという仮説に従い、「ユミルの呪い」で残りの寿命が 1 年の「ジーク」を、「ヒストリア」が捕食し、「ヒストリア」が「獣の巨人」を引き継ぐ必要があった。そして、50 年という長い年月の間、「始祖の巨人」の能力を発動できる状態で保有するには、「ヒストリア」が子を産み、その子にも代々「獣の巨人」を継承させなければならなかった。しかし、2.1.4 や 2.1.6 で述べたように、「ジーク」は「獣の巨人」に「知性巨人」化して、「エルディア帝国」を襲ったため、兵団は、「ジーク」や義勇兵への疑いの目も持っていた。そのため、兵団は、「ヒストリア」の身への配慮や、「ジーク」への不信感から、別の方法で「エルディア帝国」が助かる道を模索する。しかし、「エレン」は、兵団が別の方法を模索する間に、「マーレ」含む他国が「始祖の巨人」の能力を危険視して、「エルディア帝国」に攻めてくることを懸念し、義勇兵の一人「イエレナ」や「ジーク」の協力のもと、兵団の許可なく、単独で「マーレ」に侵入し、「ジーク」と会う。そこで、「ジーク」の目的が、王家の血筋である自身と「始祖の巨人」の継承者である「エレン」が接触し、「始祖の巨人」の能力で、「エルディア帝国」の「エルディア人」の身体を、子を産むことができない身体に書き換え、長い年月をかけて、巨人になることができる人種である「エルディア人」を絶滅させることで、巨人という存在自体を消すことと、小規模の「地鳴らし」を発動し、他国に対して「始祖の巨人」を保有する「エルディア帝国」の脅威を示すことで、「エルディア人」が寿命で絶滅するまで、「エルディア帝国」への攻撃を未然に防ぐことであると明かされる³³。ここで、

³² 義勇兵は、「マーレ」によって滅ぼされた、「マーレ」に対して恨みを持つ国の生き残った人々で構成されている。

³³ 作中では、「安楽死計画」と呼ばれている。

2.1.6 で述べた、「始祖の巨人」の能力は王家の血筋でなくても、王家の血筋の巨人と接触することで発動することができる」という仮説が「始祖の巨人」の能力は王家の血筋の巨人または、王家の血筋の「知性巨人」化できる人と接触することで発動することができる」という形で立証される。また、「安楽死計画」達成のために、「エルディア帝国」は、他国への脅しとして、「始祖の巨人」の能力を発動できる状態で保有しなければならないため、「ユミルの呪い」で残りの寿命が1年の「ジーク」を、「ヒストリア」が捕食し、「ヒストリア」が「獣の巨人」を引き継ぐ必要があった。そして、「エルディア帝国」内の「エルディア人」が絶滅するまでの長い年月、「始祖の巨人」の能力を発動できる状態で保有するには、「ヒストリア」が子を産み、その子にも代々「獣の巨人」を継承させなければならなかった。「エレン」はこの作戦に乗り、「ヒストリア」が子を産むまで、「マーレ軍」が「エルディア帝国」を攻めることがないよう、「マーレ」国内で「知性巨人」化し、「鎧の巨人」の「ライナー」や、「ユミル」から「顎の巨人」を継承した「ポルコ・ガリアード」、「車力の巨人」の「ピーク・フィンガー」、9つの「知性巨人」の一つである「戦鎚の巨人」の「ラーラ・タイバー」と戦闘し、「マーレ」国民を惨殺する。その後、「エレン」が出した手紙によって、「エレン」もとい「始祖の巨人」と「ジーク」を迎えに飛行船で「マーレ」にきた「調査兵团」が、飛行船に「エレン」と「ジーク」を乗せ、「エルディア帝国」へ帰還しようとする。しかし、「マーレ軍」の戦士候補生³⁴「ガビ・ブラウン」と「ファルコ・グライス」が飛行船に乗り込み、「ガビ」が「サシャ」を銃殺する。その後、「エレン」、「ジーク」、「ガビ」、「ファルコ」を新たに乗せた飛行船で、「調査兵团」は「エルディア帝国」に凱旋する。

凱旋後、「ヒストリア」が妊娠する。また、「エレン」は、自身の単独行動によって、「始祖の巨人」が「マーレ」の手に渡る危険があったことや、「マーレ」での戦いによる兵士の犠牲から、「安楽死計画」を知らない兵团から不信感を持たれ、「ジーク」に操られているとして地下牢に投獄される。また、「ジーク」も、「エレン」を「マーレ」に潜入させる手助けをしたことや、2.1.4 や 2.1.6 で述べた、過去の「エルディア帝国」への攻撃を理由に、「安楽死計画」を知らない兵团から不信感を持たれ、「リヴァイ」によって軟禁される。一方、「イエレナ」は、兵团に秘密裏に兵士の中から「安楽死計画」に賛同する仲間³⁵を集め、「ジーク」の脊髄液を混入させたワインを仲間ではない兵士が飲むように仕向けていた。王家の血筋である「ジーク」は、より高度な「知性巨人」の能力を発動することができ、「ジーク」は、自身の脊髄液を体内に摂取

³⁴ 「マーレ」が保有する「知性巨人」を継承して、「マーレ軍」の戦士として活躍することを目指すエルディア人の候補生

³⁵ 作中では、「イエーガー派」と呼ばれている。

した「エルディア人」を、「ジーク」が叫んだ瞬間に「無垢の巨人」にすることができる能力を持つ。ここから、2.1.4 で述べた、「ラガコ村」の住民が「無垢の巨人」となったのは、「ジーク」の脊髄液が原因であったことが明かされた。また、「イエレナ」は、「ヒストリア」に「獣の巨人」を継承させるために、「ヒストリア」が「無垢の巨人」になるための注射薬を「マーレ」から盗み、兵団に渡した。しかし、「イエレナ」ら義勇兵も、「エレン」を「マーレ」に潜入させる手助けをした疑いをかけられ、「安楽死計画」を知らない兵団から不信感を持たれ、地下牢に投獄される。ところが、義勇兵が「フロック」らいる「イエーガー派」による手助けで脱走、「エレン」も「マーレ」で「ラーラ」を捕食し継承した「戦鎚の巨人」の力を行使し自力で脱走する。さらに「イエーガー派」は兵団の総統である「ザックレー」を暗殺する。これにより、「安楽死計画」を知らない兵団は反逆する「エレン」に降参し、「地ならし」の発動をさせ、「エルディア帝国」を存続させる道を選択し、その後「エレン」を別の人に捕食させ、「始祖の巨人」を継承させることで、「ジーク」の思い通りにさせないという策を取ることを決める。また、「マーレ」から連れ去ってきた「ガビ」と「ファルコ」も、「ガビ」が「サシャ」を銃殺したことや、「マーレ軍」側の戦士であることから、兵団によって地下牢に投獄される。しかし、「ガビ」と「ファルコ」は自力で脱獄し、二人は偽名を使い、とある厩舎に一時身を寄せる。しかし、その厩舎は、「サシャ」の家族が経営しているところであった。厩舎の人達は、亡命した「サシャ」の恋人であった「ニコロ³⁶」に、「サシャ」が好んで食べてくれた自身の料理を「サシャ」の家族にも食べてほしいと言われ、「ニコロ」の経営するレストランでの食事会に招待されていた。その食事会に「ガビ」と「ファルコ」も同席する。しかし食事会で、「ガビ」が「マーレ人」である「ニコロ」に、「エルディア帝国」の兵士である「サシャ」を銃殺したことを誇らしげに話し、「ニコロ」が激昂する。そして、「ニコロ」は、衝動的に、「イエレナ」によって「ジーク」の脊髄液を混入されていた「ワイン」の瓶で「ガビ」を殴るも、「ファルコ」が「ガビ」を庇い、「ファルコ」は「ジーク」の脊髄液入りワインを摂取してしまう。さらに、厩舎の人達も、「ニコロ」から、「ガビ」の正体が「サシャ」を殺した犯人であることを聞く。厩舎の人達の中には、2.1.4 で述べた、「サシャ」に助けられた「カヤ」という女の子もおり、「カヤ」は、「サシャ」を殺された恨みから、「ガビ」を殺そうとするも、「ジーク」の脊髄液入りワインに関わる疑いで、レストランに調査に来た「ミカサ」ら「調査兵」に止められる。同様に、「ニコロ」も、「ガビ」に「大切な人が死ぬ」という自身と同じ体験をさせることで報復しようとし、「ファルコ」を殺そうとするも、「サシャ」の父親と「調査兵」に止められる。その後、「フロック」ら「イエーガ

³⁶ 「ニコロ」は、「イエレナ」ら義勇兵より先に「パラディ島」に来た、「マーレ」が「パラディ島」に送り込んだ調査隊の一人。

一派」と「エレン」がレストランに来て、「ミカサ」ら「調査兵」と厩舎の人達を拘束する。一方義勇兵は、兵士達が「ジーク」の脊髄液入りワインを飲んでいて、兵士達をいつでも「無垢の巨人」にすることができることを本人達に明かし、兵団を拘束する。その後「イエレナ」は、レストランで拘束した第 104 期の「調査兵」らに接触し、自分達の目的が「安楽死計画」であることを伝える。一方、「ジーク」は「エレン」に接触するために「リヴァイ」から逃亡するも、「リヴァイ」は「ジーク」を出産後の「ヒストリア」に捕食させるために拘束する。しかし、「ジーク」は相打ち覚悟で拘束を解いて再度逃亡し、「エレン」の元へ向かう。また、「エレン」による「マーレ」襲撃後すぐに、「ライナー」ら「マーレ軍」は、「始祖の巨人」の奪還するために、「エルディア帝国」に向かっており、「エレン」は、「エルディア帝国」に来た「マーレ軍」と戦闘する。この戦闘に乗じて拘束されていた第 104 期の「調査兵」らが拘束を解き、他の兵士も解放する。その後、「エレン」の前に「ジーク」が現れ、ジークの叫びによって、「ジーク」の脊髄液入りワイン飲んだ兵士や、「ニコロ」との騒動で脊髄液入りワインを誤飲した「ファルコ」が、「無垢の巨人」化する。「ミカサ」ら第 104 期の「調査兵」や「マーレ軍」が「イエーガー派」の兵士や「無垢の巨人」に対抗しながら「エレン」と「ジーク」の接触を阻止しようとするが、「エレン」と「ジーク」は接触に成功する。しかし、「エレン」は「安楽死計画」に背き、「エルディア人」を、子を産めない身体に書き換えず、「地鳴らし」を発動する。「エレン」は、「安楽死計画」によって、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承しなければならないことを懸念していて、初めから「安楽死計画」に賛同していなかったのである。そして、「エルディア帝国」を守る手段として、「地鳴らし」を発動させる条件を満たすために、「安楽死計画」に協力するふりをして、王家の血筋で「知性巨人」化できる人である「ジーク」と接触したのであった。

「地鳴らし」発動後、「ミカサ」ら第 104 期の「調査兵」や「リヴァイ」、「ハンジ」、加えて、「ライナー」や「アニ」、「ガビ」等の「マーレ」側陣営や一部の義勇兵等が協力し合い、「地鳴らし」によって「エルディア帝国」にいる人以外が大量虐殺されるのを防ぐために「エレン」を止めに行く。この時、「イエレナ」が他の義勇兵のように「マーレ」に滅ぼされた国の生き残った人ではなく、「マーレ人」であることが明かされ、「イエレナ」の目的は、「安楽死計画」を成功させた世界の英雄として歴史に名を刻むことであつたと判明する。また、「地鳴らし」を止めようとする「ミカサ」らを、「フロック」ら「イエーガー派」が阻止しようとするも、「フロック」らは「ミカサ」らに殺される。「ミカサ」らは、そのまま「エレン」の元へ向かい、最終的に「ミカサ」が「エレン」を殺し、「地鳴らし」を止め、9つの「知性巨人」含む巨人がこの世から消え去り、「ユミルの呪い」が消え、9つの「知性巨人」の継承者の寿命も通常の人長さになる。ここで、「エレン」が保

有する「進撃の巨人」の能力は、過去の自分や過去の「進撃の巨人」の継承者に未来の記憶を見せるというものと判明する。「エレン」は未来の「エレン」の記憶を見ていて、世界から巨人の力を消滅させ、「ユミルの呪い」を消し去るために、「地鳴らし」を起こしたのであった。ここから、2.1.5 で述べたように、「ロッド」と「ヒストリア」に触れられた際に「グリシャ」の記憶を見たことの原因が、「エレン」の保有する「進撃の巨人」の能力によるものだったことや、2.1.6 で述べたように、「クルーガー」が「エルディア復権派」に協力していたのは、「進撃の巨人」の能力で未来の記憶を見ていて、世界から巨人が消え去る未来が見えていたからであったことが明かされる。また、「フロック」は、「エレン」が「ジーク」の「安楽死計画」に賛同するフリをして、大規模な「地鳴らし」を発動させて「エルディア帝国」を守るという旨を「エレン」から聞いており、「フロック」の目的が「地鳴らし」によって「エルディア帝国」を守ることであると判明する。その後、「エルディア帝国」が、文明を発展させるも、戦争を繰り返す様子が描かれて物語が完結する。

「ウォール・マリア最終奪還戦編」以降では、作中で最も登場人物の欲が錯綜している。最初に、「地鳴らし」発動前の「始祖の巨人」をめぐる登場人物それぞれが繰り広げる行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。

まず、「ジーク」の行動に着目する。「ジーク」は、「始祖の巨人」の能力で、「エルディア人」を、子孫を残すことができない身体に書き換えることで、「エルディア人」を絶滅させ、争い無くして巨人という存在を消すことを目的としている。そのために、「ヒストリア」と「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承すること、一部兵士を「無垢の巨人」にすること、「マーレ」や「マーレ軍」を攻撃すること、小規模の「地鳴らし」を起こして他国に脅威を示すことをやむを得ないとしている。ここから、「ジーク」は、壁内外どちらの人類も含む「全人類」というコミュニティを優先して配慮し、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子、一部の兵士、「マーレ」国民、「マーレ軍」、小規模の「地鳴らし」によって踏み潰される国を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「エルディア帝国」の兵団の行動に着目する。「イエーガー派」が「ザックレー」を暗殺するまでは、兵団は、「ヒストリア」に「獣の巨人」を継承させない、かつ「エルディア帝国」が救われることを目的としている。しかし、その目的を達成できる方法が見当たらず、低迷する。「イエーガー派」が「ザックレー」を暗殺してからは、兵団は、「エルディア帝国」が救われることを目的としている。そのために、「ヒストリア」と「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承すること、「マーレ軍」を攻撃すること、小規模の「地鳴らし」を起こして他国に脅威を示すこと、「エレン」

を別の誰かに捕食させることをやむを得ないとしている。ここから、兵团は、「エルディア帝国」というコミュニティを優先して配慮し、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子、「マーレ軍」、小規模の「地鳴らし」によって踏み潰される国、「エレン」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「リヴァイ」の行動に着目する。「イエーガー派」が「ザックレー」を暗殺するまでは、「リヴァイ」も、兵团同様、「ヒストリア」に「獣の巨人」を継承させない、かつ「エルディア帝国」が救われることを目的としている。しかし、その目的を達成できる方法が見当たらず、低迷する。「イエーガー派」が「ザックレー」を暗殺してからは、「リヴァイ」は、「エルディア帝国」が救われることを目的としている。そのために、「ヒストリア」と「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承すること、「マーレ軍」を攻撃すること、小規模の「地鳴らし」を起こして他国に脅威を示すこと、「ジーク」を捕食させることをやむを得ないとしている。ここから、「リヴァイ」は、「エルディア帝国」というコミュニティを優先して配慮し、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子、「マーレ軍」、小規模の「地鳴らし」によって踏み潰される国、「ジーク」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。また、「地鳴らし」発動後は、「リヴァイ」は、「地鳴らし」を止め大規模虐殺を止めることを目的としている。そのために、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を殺すことをやむを得ないとしている。ここから、「リヴァイ」は、壁内外どちらの人類も含む「全人類」というコミュニティを優先して配慮し、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「ミカサ」ら第 104 期の「調査兵」や「ハンジ」達の行動に着目する。「イエーガー派」が「ザックレー」を暗殺するまでは、「ミカサ」らも、兵团や「リヴァイ」同様、「ヒストリア」に「獣の巨人」を継承させない、かつ「エルディア帝国」が救われることを目的としている。しかし、その目的を達成できる方法が見当たらず、低迷する。「イエーガー派」が「ザックレー」を暗殺してからは、「ミカサ」らは、「エルディア帝国」も他国も救われることを目的としている。そのために、「ジーク」や「イェレナ」による「安楽死計画」の阻止、「マーレ軍」による「始祖の巨人」の奪取の阻止、「フロック」ら「イエーガー派」や「エレン」による「地鳴らし」の阻止をやむを得ないとしている。ここから、「ミカサ」らは、壁内外どちらの人類も含む「全人類」というコミュニティを優先して配慮し、「ジーク」や「イェレナ」、「マーレ軍」、「フロック」ら「イエーガー派」、「エレン」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。また、「地鳴らし」発動後は、「ミカサ」らは、「リヴァイ」同様、「地鳴らし」を止め大規模虐殺を止めることを目的としている。そのために、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を殺すことをやむを得ないとしている。ここから、一部の反「マーレ」義勇兵は、壁内外どちらの人類も含む「全人類」というコミュニティを優先して配

慮し、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、反「マーレ」の義勇兵の行動に着目する。反「マーレ」義勇兵は、自身の祖国を滅ぼした「マーレ」に報復することを目的としている。そのために、「ヒストリア」と「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承すること、「マーレ軍」を攻撃すること、小規模の「地鳴らし」を起こして他国に脅威を示すことをやむを得ないとしている。ここから、反「マーレ」義勇兵は、「自己」というコミュニティを優先して配慮し、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子、「マーレ軍」、小規模の「地鳴らし」によって踏み潰される国を侵害する行動をとっていることが読み取れる。また、「地鳴らし」発動後は、一部の反「マーレ」義勇兵は、「リヴァイ」た「ミカサ」ら第 104 期の「調査兵」ら同様、「地鳴らし」を止め大規模虐殺を止めることを目的としている。そのために、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を殺すことをやむを得ないとしている。ここから、一部の反「マーレ」義勇兵は、壁内外どちらの人類も含む「全人類」というコミュニティを優先して配慮し、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「マーレ軍」の行動に着目する。「マーレ軍」は、「始祖の巨人」を奪還して、「マーレ」が「地鳴らし」の恐怖から逃れることを目的としている。そのために、「エレン」を誘拐し捕食させること、「ジーク」や「イェレナ」による「安楽死計画」を阻止すること、「フロック」ら「イエーガー派」に対抗すること、「エルディア帝国」を攻撃することをやむを得ないとしている。ここから、「マーレ軍」は、「マーレ」というコミュニティを優先して配慮し、「エレン」や「ジーク」、「イェレナ」、「フロック」ら「イエーガー派」、「エルディア帝国」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。また、「地鳴らし」発動後は、「ライナー」ら一部の「マーレ軍」の戦士は、「リヴァイ」や「ミカサ」ら第 104 期の「調査兵」ら、一部の反「マーレ」義勇兵同様、「地鳴らし」を止め大規模虐殺を止めることを目的としている。そのために、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を殺すことをやむを得ないとしている。ここから、「ライナー」ら一部の「マーレ軍」の戦士は、壁内外どちらの人類も含む「全人類」というコミュニティを優先して配慮し、「エレン」や「フロック」ら「イエーガー派」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「イェレナ」の行動に着目する。「イェレナ」は、「安楽死計画」を達成させて、世界を変える歴史的瞬間に自身の名を残すことを目的としている。そのために、「ヒストリア」と「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承すること、「マーレ」や「マーレ軍」を攻撃すること、一部兵士を「無垢の巨人」にすること、小規模の「地鳴らし」を起こして他国に脅威を示すことをやむを得ないとしている。ここから、「イェレナ」は、「自己」というコミュニティを優先して配慮し、「ヒストリ

ア」や「ヒストリア」の子、一部の兵士、「マーレ」国民、「マーレ軍」、小規模の「地鳴らし」によって踏み潰される国を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「フロック」ら「イエーガー派」に着目すると、「フロック」らは、「エルディア帝国」が救われることを目的としている。そのために、「ヒストリア」と「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承すること、一部兵士を「無垢の巨人」にすること、大規模の「地鳴らし」を起こして他国を消すこと、「ジーク」や「イエレナ」による「安楽死計画」に背くことをやむを得ないとしている。ここから、「フロック」らは、「エルディア帝国」というコミュニティを優先して配慮し、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子、一部の兵士、他国、「ジーク」や「イエレナ」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

最後に、「エレン」の行動に着目する。「エレン」は、世界から巨人の力を消滅させること、「ユミルの呪い」を無くすこと、「ミカサ」ら同期の仲間が幸せ生きること、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承しないことを目的としている。そのために、一部兵士を「無垢の巨人」にすること、「マーレ」や「マーレ軍」を攻撃すること、大規模の「地鳴らし」を起こして他国を消すこと、「ジーク」や「イエレナ」による「安楽死計画」に背くこと、自分が死ぬことをやむを得ないとしている。ここから、「エレン」は、「「エレン」が大切にしている仲間」というコミュニティを優先して配慮し、一部の兵士、「マーレ」国民、「マーレ軍」、他国、「ジーク」や「イエレナ」、「エレン」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。また、侵害する対象に「エレン」自身がいるのは、「エレン」の「世界から巨人の力を消滅させたい」、「ミカサ」ら同期の仲間の未来を幸せなものにしたい」、「ヒストリア」や「ヒストリア」の子が「獣の巨人」を継承するのを阻止したい」という欲が、自身の生存欲よりも強く現れていたことを示唆しており、生存欲の観点から見ると、「エレン」自身を侵害していると捉えることができる。

このように、それぞれが欲に従って行動する際に、優先して配慮するコミュニティの規模が異なることにより、そのコミュニティ外に位置付けられた多くの存在を侵害している様子が読み解ける。また、同じ行動をしていても、それぞれの行動の裏にある優先して配慮するコミュニティの規模や欲の種類が異なっている様子が読み解ける。

続いて、「ニコロ」のレストランでの食事会での登場人物それぞれの行動に注目して、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配慮しているか」について考察する。

まず、食事会当日までの「ガビ」の行動に着目する。「ガビ」は、「「始祖の巨人」を奪還して「マーレ」を「地鳴らし」の恐怖から解放させたい」、「「マーレ軍」に貢献し戦果を上げたい」と

いう欲を持っている。この欲を満たすために、「サシャ」を含む「エルディア帝国」の兵士への攻撃している。ここから、「ガビ」は、「マーレ」や「自己」というコミュニティを優先して配慮し、「サシャ」を含む「エルディア帝国」の兵士を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、食事会での「ニコロ」の行動に着目する。「ニコロ」は、「恋人の「サシャ」を殺した「ガビ」に報復したい」という欲を持っている。この欲を満たすために、「ファルコ」を殺そうとしている。ここから、「ニコロ」は、「自己」というコミュニティを優先して配慮し、「ガビ」や「ファルコ」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、食事会での「カヤ」の行動に着目する。「カヤ」は、「命の恩人で尊敬する存在である「サシャ」を殺した「ガビ」に報復したい」という欲を持っている。この欲を満たすために、「ガビ」を殺そうとしている。ここから、「カヤ」も、「自己」というコミュニティを優先して配慮し、「ガビ」を侵害する行動をとっていることが読み取れる。

次に、「サシャ」の両親の行動に着目する。「サシャ」の両親は、「娘の「サシャ」を殺した「ガビ」に報復したい」、「恨みによって人が復讐を繰り返す連鎖を起こしたくない」という欲を持っている。このうちの「恨みによって人が復讐を繰り返す連鎖を起こしたくない」という欲を満たすために、「ニコロ」や「カヤ」の報復行為を止め、もう一方の「娘の「サシャ」を殺した「ガビ」に復讐したい」という欲を押し殺している。ここから、「サシャ」の両親は、「人類」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっていることが読み取れる。

このように、2.1.6 で「グリシャ」の手記に記載されていた世界の歴史に注目した考察同様、自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮した行動によって、そのコミュニティ外の存在が侵害され、欲を満たすことができなくなり、逆に、侵害された存在は、より一層、「自身が属するコミュニティ外の存在を配慮する必要がない」という意識が芽生え、自己、あるいは自身が属する特定のコミュニティを侵害した存在に対して、報復するかのように、侵害行為を行うようになると読み解ける。また、このような、自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮した行動をとることで、そのコミュニティ外の存在が侵害されることの連鎖反応は、「サシャ」の両親のように、誰かが、「この連鎖反応を止めたい」という欲に従った行動をとらなければ終わらないことが読み取れる。

2.1.8 『進撃の巨人』における欲の描写の筆者の考察のまとめ

第2章では、『進撃の巨人』という作品の欲が描写された場面を、筆者の見解で考察した。特に、「人が欲に従った行動をとる際に、自身が属するどこまでのコミュニティを優先して配

慮しているか」という点に注目した結果、筆者が特に興味を持ったのは、「自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮した行動をとることで、そのコミュニティ外の存在が侵害される」という事象である。作中では、度々人が欲に従った行動をとる際に、優先して配慮するコミュニティの規模が異なっていた。これにより、良い影響を受けるコミュニティもあれば、悪い影響を受けるコミュニティも存在した。例えば、「エレン」が「エルディア帝国」というコミュニティを優先して配慮し、壁の外から攻めてくる「超大型巨人」や「鎧の巨人」を攻撃する場面を振り返ってみると、「エレン」の行動は、「エルディア帝国」というコミュニティにとってはメリットであるが、一方、「マーレ」というコミュニティにとってはデメリットなのである。つまり、人が欲に従って行動する際に、自身が優先して配慮したコミュニティにとっては、良い影響を与えることができても、そのコミュニティ外のコミュニティには、悪い影響を与えることがあるのである。また、優先して配慮したコミュニティ外の存在にとって、良い影響を与える場合、または悪い影響を与えない場合もある。例えば、2.1.2 で述べた、「エレン」の処遇を決める審議の場面を振り返ると、「調査兵団」は「人類」というコミュニティを優先して配慮した行動をとっているが、「調査兵団」の行動は、「人類」ではなく「幼馴染」、「家族」というコミュニティを配慮している「ミカサ」や「アルミン」に対して、悪い影響を与えていない。しかし、このような自身が属する特定のコミュニティを優先して配慮した行動をとることで、そのコミュニティ外の存在に悪い影響を与えないことは、考察してきた作中における様々な場面を見ても、ほとんどないと考えられる。

また、誰かが、自身の属する特定のコミュニティを優先して配慮し、欲に従った行動をとったことにより、そのコミュニティ外の存在が悪い影響を被り、悪い影響を被った存在もまた、自身の属する特定のコミュニティを優先して配慮し、欲に従った行動をとる。これが繰り返し起こることで、人は他の存在に侵害され続け、欲を満たすことができなくなる状況に陥るという事象も注目すべき点である。例えば、2.1.6 で述べた、「グリシャ」の手記に記載された世界の秘密を振り返ると、「エルディア人」による「マーレ人」に対しての人種差別行為が「マーレ人」による「エルディア人」への迫害行為を引き起こし、さらに連鎖的に「エルディア復権派」による「始祖の巨人」奪取計画、「マーレ軍」による「エルディア帝国」侵攻、「エルディア帝国」の兵団による侵攻してきた「マーレ軍」への攻撃を引き起こしている。このように、人の欲に従った行動によって、侵害された存在が、報復的に自身を侵害した対象を侵害し返したり、また別の存在を巻き込み新たに侵害行為を行う状況が複雑に連鎖的に起こっているのである。また、こうした状況は、2.1.7 で述べた、食事会での「サシャ」の両親のように、誰かがより大規模なコミュニティを優先して配慮した行動をとり、侵害される存在をより少なくすることで、人の欲

に従った行動による連鎖反応の被害を軽減、あるいは無くすことができると考えられる。

このように、人が、欲に従って行動する限り、誰かを侵害しないことはなく、これは、人として生きていく限り逃れることのできない運命なのである。以上が、『進撃の巨人』を、人の欲という視点で振り返り、内容を反芻し、作中で人の欲がどのように作用しているかを考察した、筆者の見解である。筆者は、こうして『進撃の巨人』という作品を読み解くことで得た思考を基盤に、ステッカーデザインとしてイラストに出力することにした。

第3章 既存の欲に関する考え方や概念について

筆者が第1章で、人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということに自覚し、その事実に向き合うきっかけとなる作品を制作したいという考えとその目的、制作手法について述べた。そして、第2章で、筆者の人の欲に関する思想に大きく影響を与えた、欲を描写した作品を改めて読み解き、その作品から筆者が得た考え方を反芻し、人の欲というものに対する解像度を高めた。次に、筆者の考える人の欲の姿を作品の中で表現するために、既にある欲に関する考え方や、概念を調査することにした。本章では、筆者が調査した既存の欲に関する考え方を紹介し、筆者の見解をまとめる。

3.1 「七つの大罪」について

「七つの大罪」とは、人を罪に導く可能性があると思われてきた欲や感情を指す、キリスト教の西方教会、主にカトリック教会における用語である。

4世紀のエジプトの修道士エヴァグリオス・ポンコティスの著書『修行論』に8つの枢要罪として提唱されたのが起源で、6世紀後半に神学者のグレゴリウス1世により、8つから7つに改正された。また、キリスト教の聖典の中では、「七つの大罪」についての言及はない。

「七つの大罪」には、罪が重いものから、「嫉妬」、「傲慢」、「怠惰」、「憤怒」、「強欲」、「色欲」、「暴食」がある。

3.1.1 「七つの大罪」における「嫉妬」とは

「七つの大罪」における「嫉妬」とは、他人の成功や良いところを羨み、他人の失敗や不幸を願うことである。

聖書には、『ガラテヤ人への手紙』の5章26節で、「互いに挑み合い、互いに妬みあって、虚栄に生きてはならない。」と記載されている。また、『創世記』の4章3～5節では、「日が経って、カインは地の産物を持ってきて、主に供え物とした。アベルもまた、その群れの初子と肥えたものを持ってきた。主はアベルとその供え物とを顧みられた。しかしカインとその供え物とは顧みられなかったので、カインは大いに憤って、顔を伏せた。」と、兄カインが弟アベルに嫉妬しアベルを殺してしまう話が記載されている。

3.1.2 「七つの大罪」における「傲慢」とは

「七つの大罪」における「傲慢」とは、自分は他人よりも優れていると驕り高ぶってしまう状態

のことである。

聖書には、『ローマの信徒への手紙』の 12 章 16 節で、「互に思うことをひとつにし、高ぶった思いをいだかず、かえって低い者たちと交わるがよい。自分が知者だと思いがあってはならない。」と記載されている。また、『創世記』の 11 章 5～9 節では、「時に主は下って、人の子たちの建てる町と塔とを見て、言われた、「民は一つで、みな同じ言葉である。彼らはすでにこの事をしはじめた。彼らがしようとする事は、もはや何事もとどめ得ないであろう。さあ、われわれは下って行って、そこで彼らの言葉を乱し、互に言葉が通じないようにしよう」。こうして主が彼らをそこから全地のおもてに散らされたので、彼らは町を建てるのをやめた。これによってその町の名はバベルと呼ばれた。主がそこで全地の言葉を乱されたからである。」と、神のいる天より高い塔を建てようとした人々が神の怒りに触れて言語をバラバラにされる話が記載されている。

3.1.3 「七つの大罪」における「怠惰」とは

「七つの大罪」における「怠惰」とは、働きもせずに墮落した生活を送ることである。

聖書には、『箴言』の 19 章 15 節で、「怠りは人を熟睡させる、なまけ者は飢える。」と記載されている。また、『ルカによる福音書』の 15 章 13 節では、「それから幾日もたたないうちに、弟は自分のものを全部とりまとめて遠い所へ行き、そこで放蕩に身を持ちくずして財産を使い果たした。」と、父親から遺産を分けてもらい旅立つ息子が、すぐに遊び呆けてお金を使い果たす話が記載されている。

3.1.4 「七つの大罪」における「憤怒」とは

「七つの大罪」における「憤怒」とは、我を忘れて怒り狂うことである。

聖書には、『ヤコブの手紙』の 1 章 19 節で、「愛する兄弟たちよ。このことを知っておきなさい。人はすべて、聞くに早く、語るにおそく、怒るにおそくあるべきである。」と記載されている。また、『ルカによる福音書』の 9 章 53、54 節では、「村人は、エルサレムへむかって進んで行かれるというので、イエスを歓迎しようとはしなかった。弟子のヤコブとヨハネとはそれを見て言った、「主よ、いかがでしょう。彼らを焼き払ってしまうように、天から火をよび求めましょうか。」と、大ヤコブとヨハネの兄弟がサマリア人の村に殿堂に行った際に、歓迎されなかったことに怒り狂い、村を焼き滅ぼそうとする話が記載されている。

3.1.5 「七つの大罪」における「強欲」とは

「七つの大罪」における「強欲」とは、自分の身の丈以上の大きな欲望を持つことである。

聖書には、『ヤコブの手紙』の 1 章 14、15 節で、「人が誘惑に陥るのは、それぞれ、欲に引かれ、さそわれるからである。欲がはらんで罪を生み、罪が熟して死を生み出す。」と記載されている。また、『創世記』の 3 章 6 節では、「女がその木を見ると、それは食べるに良く、目には美しく、賢くなるには好ましいと思われたから、その実を取って食べ、また共にいた夫にも与えたので、彼も食べた。」と、初の人類であるアダムとエバが蛇の姿をした悪魔から誘惑されて、神から禁じられていた禁断の果実に手を出し、エデンの園から追放される話が記載されている。

3.1.6 「七つの大罪」における「色欲」とは

「七つの大罪」における「色欲」とは、他人に対して良くない性的な欲望を持つことである。

聖書では、『出エジプト記』の 20 章 14 節で、「あなたは姦淫してはならない。」と記載されている。また、『サムエル記下』の 11 章 4、5 節では、「そこでダビデは使者をつかわして、その女を連れてきた。女は彼の所に来て、彼はその女と寝た。(女は身の汚れを清めていたのである。) こうして女はその家に帰った。女は妊娠したので、人をつかわしてダビデに告げて言った、「わたしは子をはらみました。」と、ダビデ王が兵士ウリヤの妻バトシェバに恋をし、バトシェバと性的関係を持ち、ウリヤを殺してしまう話が記載されている。

3.1.7 「七つの大罪」における「暴食」とは

「七つの大罪」における「暴食」とは、必要以上に飲み食いすることである。

聖書には、『箴言』の 23 章 20、21 節で、「酒にふけり、肉をたしなむ者と交わってはならない。酒にふける者と、肉をたしなむ者とは貧しくなり、眠りをむさぼる者は、ぼろを身にまとうようになる。」と記載されている。また、『ダニエル書』の 1 章 8 節では、「ダニエルは王の食物と、王の飲む酒とをもって、自分を汚すまいと、心に思い定めたので、自分を汚させることのないように、宦官の長に求めた。」と、預言者ダニエルが王から毎日肉と酒を与えられるも、肉や酒が体を汚す神の前に正しくない食べ物だと考え、それらを拒否し続ける話が記載されている。

3.2 フロイトの「構造論」について

「構造論」は、1923年にオーストリアの心理学者及び精神医学者で、精神分析学の創始者であるジークムント・フロイト(1856-1939)によって提唱された理論である。

「構造論」は、人のパーソナリティ構造に関する理論で、人の心の構造には、「イド(id)³⁷」、「超自我(super-ego)」、「自我(ego)」の3つの構成要素があるとしている。また、「構造論」は、「フロイト」が提唱した「局所論」という「心的決定論³⁸」のうちの一つの理論を発展させたものである。

3.2.1 「局所論」について

「局所論」は、人の精神の構成領域を説明する理論で、人の心の構造には、「意識³⁹」、「無意識⁴⁰」、「前意識⁴¹」という3つの局面があるとしている。これら3つの領域が、「リビドー⁴²」をやりとりし、相互に影響を与えることで、個人の行動や心的バランスが決定される。

3.2.2 「構造論」における「イド(id)」とは

「イド(id)」とは、無意識の領域のことを指す。「イド(id)」には、様々な欲求が無秩序に存在している。

「イド(id)」は、「快感原則」に従って機能するため、すぐさま欲求を満たすことを優先し、不快なものを避けようとする働きをする。また、「イド(id)」は、「リビドー」を蓄える貯蔵庫になっていて、「リビドー」を放出することで快感を得ている。

³⁷ 「エス(es)」とも呼ばれる。

³⁸ 心理学用語集では、「心的決定論とは、すべての精神現象や行動は、偶然起こるものではなく、一定の因果関係に基づいて先行する心的事件により決定される。これが心的決定論と呼ばれる精神分析の基本仮説である。失錯行為や夢の内容、神経症の症状などの精神現象は、一見明確な原因なしに起こるように見える。しかし、原因がないのではなく、その原因が無意識内に存在する為に、意識からは因果関係が判らないだけである。ゆえに精神分析では、意識に現れた事象を分析することで無意識にアクセスし、症状の原因を明確化することが治療機序となるのである。」と定義されている。

³⁹ 「局所論」でいう「意識」とは、自分自身が気づいている心的エネルギーの領域を指す。

⁴⁰ 「局所論」でいう「無意識」とは、自分自身が気づいていない、または気づくことができない領域を指す。

⁴¹ 「局所論」でいう「前意識」とは、普段は「無意識」の領域にあるが、「意識」化しようと思えばできる領域を指す。

⁴² 性的欲求や本能的エネルギーを指す。

3.2.3 「構造論」における「超自我(super-ego)」とは

「超自我(super-ego)」とは、幼少期に受けた躰が、心の中に取り入れられてできた領域を指す。「イド(id)」や「自我(ego)」の見張り役でもある。幼少期の躰がどうであったかの影響を受けやすく、幼少期の躰が厳しいほど、「イド(id)」や「自我(ego)」の見張りが厳しい「超自我(super-ego)」が形成される。また、躰をする人を悪い見本とすることで、「イド(id)」や「自我(ego)」の見張りが厳しい「超自我(super-ego)」が形成されることもある。

「超自我(super-ego)」は、やって良いことか悪いことかを道徳的な考えから善悪を判断したり、理想的な自分になれるように何をすべきか考えて、行動に移したりすることができる。

3.2.4 「構造論」における「自我(ego)」とは

「自我(ego)」とは、意識の領域のことを指す。日々、我々人が自覚する己の部分の指している。

「自我(ego)」は、「現実原則」に従って機能するため、「イド(id)」や「超自我(super-ego)」の調整役となり、心のバランスを保っている。また、「自我(ego)」は、状況を把握しながら判断を下し、社会に適応していくための機能も担っている。

3.2.5 「自我(ego)」と「イド(id)」、「超自我(super-ego)」の関係性について

「イド(id)」、「超自我(super-ego)」、「自我(ego)」は、三層構造となっている(図2)。

中央に位置する「自我(ego)」は、下部に位置する「イド(id)」からの「リビドー」を抑え込んだり、上部に位置する「超自我(super-ego)」からの命令に答えたりして、調整役となり、心のバランスを保っている。

例えば、テスト前の勉強中に眠くなってしまった場面を想定すると、「イド(id)」から「睡眠したい」という「リビドー」が放出される。一方、「超自我(super-ego)」からは、「テスト前のため、寝ないで勉強しなければいけない」という命令が下される。これに、「自我(ego)」は、時と場合に応じて、対処する。「超自我(super-ego)」の命令に従い睡眠を我慢する場合もあれば、「イド(id)」から放出された「リビドー」に従い、そのまま睡眠する場合もある。あるいは、小休憩を挟んで眠気を覚ますなんていう対処になることもあり得る。

このように、「自我(ego)」が、問題が生じないように、「リビドー」に対処したり、妥協点を見つけたりすることで、我々人は、社会生活を過ごすことができる。

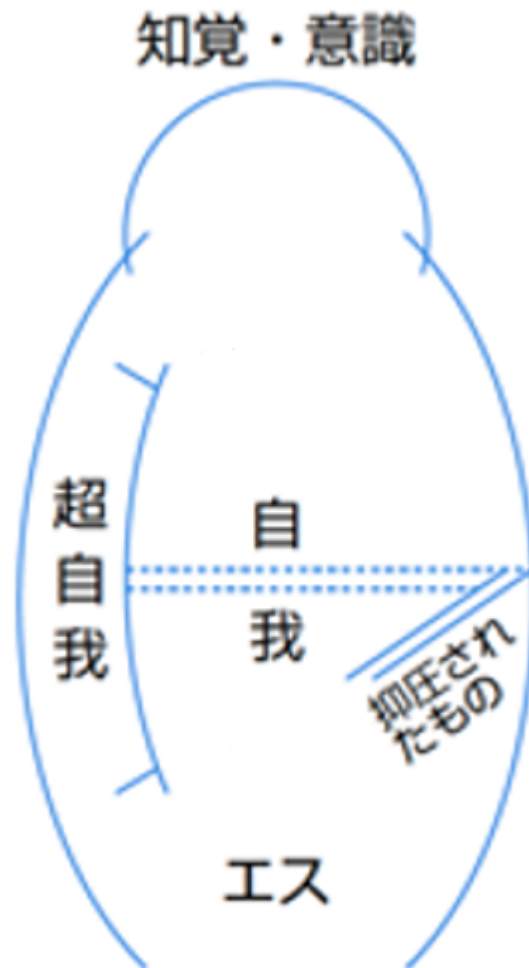


図2 「イド(id)」、「超自我(super-ego)」、「自我(ego)」の三層構造

3.3 「マレーの欲求リスト」について

「マレーの欲求リスト」は、1938年にアメリカの心理学者ヘンリー・マレー(1893-1988)によって作成された、人の持つ欲求を40種類に分類したリストである。

「マレーの欲求リスト」では、人の欲を「生理的欲求⁴³」と「社会的欲求⁴⁴」に分類し、「生理的欲求」12種類、「社会的欲求」28種類が挙げられている。

3.3.1 「マレーの欲求リスト」における「生理的欲求」とは

「生理的欲求」とは、生命を維持するために必要な欲求のことである。

⁴³ 「臓器発生的欲求」とも呼ばれている。

⁴⁴ 「心理発生的欲求」とも呼ばれている。

「生理的欲求」には、酸素を求める「吸気欲求」、水を求める「飲水欲求」、食物を求める「食物欲求」、身体感覚を求める「感性感欲求」、尿や便の排泄を求める「排泄欲求」、性的快楽を求める「性的欲求」、息を吐くことを求める「呼気欲求」、乳児への授乳を求める「授乳欲求」、暑さの回避を求める「暑熱回避欲求」、寒さの回避を求める「寒冷回避欲求」、有毒な刺激の回避を求める「毒性回避欲求」、痛みや怪我、病気、死の回避を求める「障害回避欲求」がある。

3.3.2 「マレーの欲求リスト」における「社会的欲求」とは

「社会的欲求」とは、社会生活において必要な欲求のことである。

「社会的欲求」には、金や物の獲得を求める「獲得欲求」、金や物を持ち続けることを求める「保持欲求」、物を収集して綺麗に保存することを求める「保存欲求」、物を整理整頓することを求める「整然秩序欲求」、物を築き上げることを求める「構築欲求」、認められることを求める「承認欲求」、困難を乗り越え成功することを求める「達成欲求」、他人の注意を引くことを求める「顕示欲求」、他人より優れることを求める「優越欲求」、批判から逃れることを求める「不可侵欲求」、非難や軽視から身を守ることを求める「防衛欲求」、屈辱を避けることを求める「屈辱回避欲求」、失敗をリベンジすることを求める「反動欲求」、他人をコントロールすることを求める「支配欲求」、優秀な人に従うことを求める「服従欲求」、他人の真似をすることを求める「模倣欲求」、他人の影響に抵抗することを求める「自律欲求」、他人を攻撃することを求める「攻撃欲求」、他人に降伏することを求める「屈従欲求」、他人と違う行動を求める「対立欲求」、他人との交流を求める「親和欲求」、困っている人を助けることを求める「養育欲求」、愛されることを求める「援助欲求」、他人を排除することを求める「拒絶欲求」、知識を学ぶことを求める「認知欲求」、情報を提供することを求める「説明欲求」、処罰や追放の回避を求める「非難回避欲求」、娯楽を求める「遊戯欲求」がある。

3.4 マズローの「欲求 5 段階層説」について

「欲求 5 段階層説」は、1954 年にアメリカの心理学者アブラハム・マズロー (1908-1970) によって提唱された学説である。

「欲求 5 段階層説」は、「人は自己実現に向かって成長する」と仮定して、人の欲求を「生理的欲求」、「安全欲求」、「社会的欲求」、「承認欲求」、「自己実現欲求」の 5 段階の階層で説明したもので、そこから「自己実現理論」とも呼ばれている (図 3)。

また、マズローは晩年、「自己超越欲求」という、「自己実現欲求」よりも高次元にある欲求があると述べている。

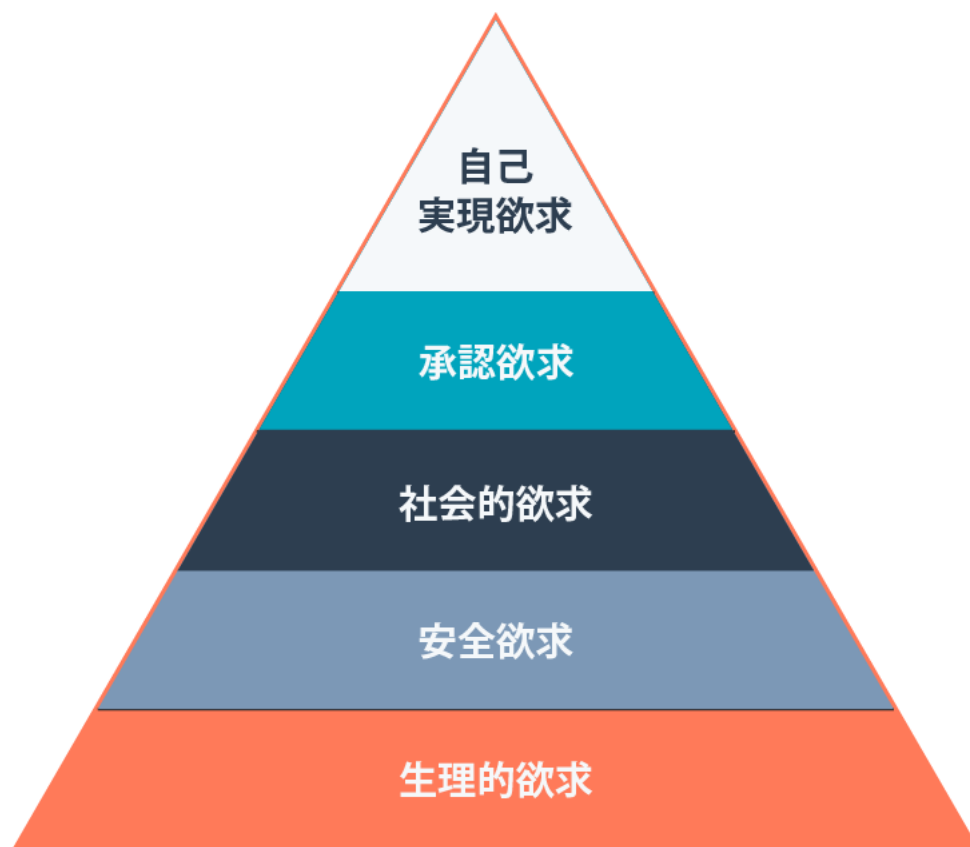


図3 マズローの「欲求5段階層説」の5段階層ピラミッド

3.4.1 「欲求5段階層説」における「生理的欲求」とは

「生理的欲求」とは、人が生存するために必ず必要なものに対する欲求である。「生理的欲求」は、5段階層のピラミッドの最も低次元にあり、人がより高いレベルの内的満足を追求するために最初に満たさなければいけないとされている。

「生理的欲求」の例には、「呼吸をすること」、「食事をする事」、「水を飲むこと」、「睡眠をとること」等が挙げられる。

3.4.2 「欲求5段階層説」における「安全欲求」とは

「安全欲求」とは、不安を感じず安全な状態であるということに対する欲求である。「安全欲求」は、5段階層のピラミッドの下から2番目にあり、「生理的欲求」が満たされた次に追求す

るとされている。

「安全欲求」の例には、「暴力を受けないこと」、「経済的安定性を持つこと」、「良好な健康状態を維持すること」等が挙げられる。

3.4.3 「欲求 5 段階層説」における「社会的欲求」とは

「社会的欲求」とは、社会的集団の中で所属感や受容感を求める欲求である。「社会的欲求」は、5 段階層のピラミッドのちょうど真ん中にあり、「安全欲求」が満たされた次に追求するとされている。また、「愛と所属の欲求」とも呼ばれている。

「社会的欲求」の例には、「会社に所属すること」、「スポーツチームに入ること」、「家族を持つこと」等が挙げられる。

3.4.4 「欲求 5 段階層説」における「承認欲求」とは

「承認欲求」とは、他者から認められたい、自尊心を満足させたいという欲求である。「承認欲求」は、5 段階層のピラミッドの上から 2 番目にあり、「社会的欲求」が満たされた次に追求するとされている。また、「尊重欲求」とも呼ばれている。

「承認欲求」には、低いレベルのものと高いレベルのもの 2 種類があるとされていて、高いレベルの「承認欲求」を持つようになると、他者が評価しても、自分自身を評価できなくなり、欲求の充足ができなくなる。

低いレベルの「承認欲求」の例には、「地位を賞賛されること」、「他人から注目されること」等が挙げられ、高いレベルの「承認欲求」の例には、「技術を習得すること」、「自立すること」等、自分自身を高く評価したいと思う欲求が挙げられる。

3.4.5 「欲求 5 段階層説」における「自己実現欲求」とは

「自己実現欲求」とは、自分の潜在能力を発揮し、自分になり得る最高のものになりたいという欲求である。「自己実現欲求」は、5 段階層のピラミッドの最も高次元にあり、「承認欲求」が満たされた次に追求するとされている。

「自己実現欲求」の例には、「スポーツの世界で優勝すること」、「出世すること」、「理想の家庭を築くこと」等、人によって方向性や大きさが様々なものが挙げられる。

3.4.6 「欲求 5 段階層説」における「自己超越欲求」とは

「自己超越欲求」とは、自我を超越して、他者を幸せにしたい、社会や世界をより良いものにしたいという欲求である。「自己超越欲求」は、「自己実現欲求」のさらに高次元にあり、「自己実現欲求」が満たされた次に、人口の 2%が追求するとされている。

「自己超越欲求」の例には、「募金をすること」、「街を綺麗にすること」、「環境に優しい車に乗ること」等が挙げられる。

3.5 「ブッダの 7 大欲求」について

ブッダこと、ゴータマ・シッダールタは、世の中に存在する不安や怒りといったストレスに関する悩みを打ち消す方法を、「無駄な反応をしないこと」としていて、ブッダは人の心が反射的に反応してしまう過程を理解し、「反応をして心を乱されることは無意味である」、「反応しないことが最高の勝利である」という、合理的態度を持った理解を示し、相手に反応して心を失わないことを大切にしている。ブッダは、人の心が反射的に反応してしまう過程を理解する中で、人の心が7つの欲を生み出すということを説いている。

3.5.1 人の心が反射的に反応してしまう過程について

ブッダが理解した、人の心が反射的に反応してしまう過程を説明する。はじめに、人の中に、何かを求める心が存在する。そして、その心が7つの欲求を生み出す。そして、その欲求に突き動かされて心が反応する。その反応によって欲求が満たされれば、喜びが、満たされなければ不満が生まれる。以上が人の心が反射的に反応してしまう過程である。

3.5.2 「ブッダの 7 大欲求」における7つの欲求とは

7つの欲求には、生きることを求める「生存欲」、睡眠を求める「睡眠欲」、食物を求める「食欲」、性行為を求める「性欲」、楽をすることを求める「怠惰欲」、感覚的快感を求める「感楽欲」、認められることを求める「承認欲」がある。この内、「生存欲」が最も強い欲とされている。

3.6 「108の煩惱」について

「108の煩惱」とは、煩惱、すなわち人が生きる時に感じる苦しみの原因になる欲望や妄念が多いことを表す仏教用語である。

仏教において、煩惱をなくすこと、捨てることは不可能であると考えられていて、自身の心

を制し、コントロールできれば煩悩に飲み込まれることがなくなるとされている。そして、煩悩があるからこそ、幸せになることができるとされている⁴⁵。

3.6.1 「108の煩悩」と呼ばれる所以

人が持つ煩悩が多いことを表す俗語として、108 という数字が使われるのには、いくつかの説があり、煩悩の数え方が宗旨宗派によって違うからとされている。

そのうちの一つに、「六根」^{ろっこん}⁴⁶を基準に煩悩の種類を分けると 108 種類になるという説がある。「六根」は、人に迷いや欲を与えるとされていて、「六根」で生じた感覚や状態を表すのに、「好」、「悪」、「平」という言葉がある。「好」は快感、「悪」は不快感、「平」は快感でも不快感でもない状態を表す。さらにここに、綺麗を意味する「浄」、汚れを意味する「染」と前世を意味する「過去」、今世を意味する「現在」、来世を意味する「未来」という言葉を組み合わせて煩悩を数える。「六根」6 分類、「好」、「悪」、「平」の 3 分類、「浄」、「染」の 2 分類、「過去」、「現在」、「未来」の 3 分類それぞれを掛け合わせて、計 108 通りに分類される。

また、「四苦」⁴⁷「八苦」⁴⁸という仏教用語に由来する説もある。「四苦八苦」とは、「四苦」と「八苦」が連なった思い、苦しみのことで、「四苦」の苦を 9 つ、「八苦」の苦も 9 つとして、「四苦」36 分類、「八苦」72 分類の計 108 通りの煩悩に分類される。

そして、「十纏」^{じってん}と「九十八結」^{くじゅうはっけつ}⁴⁹に由来する説もある。「十纏」とは、人の中にある悪い心のことで、「無慚」^{むざん}、「嫉」^{しつ}、「無愧」^{むき}、「悔」^{かい}、「眠」^{みん}、「昏沈」^{こんしん}、「慳」^{けん}、「忿」^{ふん}、「掉挙」^{てうこ}、「覆」^{ふく} からなる。「九十八結」とは、人の心を仏の世界ではなく、輪廻の世界に結びつける欲望や執着のことで、98 種類に分類され、「九十八随眠」^{くじゅうはちずいみん}とも呼ばれている。「十纏」10 分類、「九十八結」98 分類で、計 108 通りの煩悩に分類される。

さらに、季節や気候の変わり目、月の数といった暦をカウントしているという説もある。春夏秋冬をそれぞれ 6 つに分けた「二十四節気」^{にじゅうしせつき}と、それをそれぞれさらに 3 つに分けた

⁴⁵ 仏教では、煩悩を抱えたまま幸せになることを「煩悩即菩提」^{ぼんのうそくぼだい}と呼んでいる。

⁴⁶ 人の中にある、眼、耳、鼻、舌、身、意の 6 つの感覚のこと。

⁴⁷ 「四苦」とは、人生における苦しみである「生」、「老」、「病」、「死」のこと。

⁴⁸ 「八苦」とは、愛する者と別れる苦しみの「愛別離苦」^{あいべつりく}、怨み憎まなければならない者と会う苦しみの「怨憎会苦」^{おんぞうえく}、求めて得ることができない苦しみの「求不得苦」^{ぐふとつく}、総じて人の活動による苦しみの「五蘊盛苦」^{ごうんじょうく}に「生」、「老」、「病」、「死」の「四苦」を足したもののこと。

⁴⁹ 「九十八随眠」^{くじゅうはちずいみん}とも呼ばれている。

「七十二候」、そして月の数を合わせて煩惱を数える。「二十四節気」24 分類、「七十二候」72 分類、月の数 12 分類、計 108 通りの煩惱に分類される。

他にも 108 という数字の由来には様々な説が存在する。

また、大晦日に除夜の鐘を 108 回鳴らすのは、108 あるとされている煩惱を、修行を積んでいない人でも、梵鐘の音を聞くことで煩惱を抑える力をつけることができるからとされている。

3.7 「ヴィーガン」について

「ヴィーガン(Vegan)」とは、「完全菜食主義者」のことで、肉、魚、卵、乳製品、蜂蜜、動物由来のゼラチンや油等、動物性食品を食べず、動物の革や羊毛等、動物製品を身につけたりしない人のことである。

1944 年に、イギリスでヴィーガン協会が設立された際に協会設立者のドナルド・ワトソンが「ベジタリアン(Vegetarian)⁵⁰」を短縮して作った言葉である。

3.7.1 「ヴィーガン」の目的

「ヴィーガン(Vegan)」の目的は、食用、衣料用、その他の目的のために動物を摂取したり苦しめたりすることを、できる限り止めようとする生き方をすることである⁵¹。

3.7.2 「ヴィーガン」以外の定義について

「ヴィーガン(Vegan)」以外にも、食事を制限することで他を守ろうとする姿勢を持つ人々には、様々な定義が存在する。

「ダイエントリー・ヴィーガン(Dietary-Vegan)」は、「ヴィーガン(Vegan)」同様、植物性食品のみを食べるが、食用以外の動物の利用を必ずしも避けようとしない人を指す。

「フルータリアン(Fruitarian)」は、植物を殺さない食品のみを食べる人を指す。そのため、リンゴ等食べても植物の命を奪わないものは摂取するが、ジャガイモ等、食べると植物が死んでしまうものは摂取しない。

「ラクト・ベジタリアン(Lacto-Vegetarian)」は、植物性食品に加えて、乳や乳製品等を食べる

⁵⁰ 「ベジタリアン(Vegetarian)⁵⁰」とは、肉や魚を食べない人のことを指す。「ヴィーガン(Vegan)」との違いは、卵製品や乳製品を食べるか食べないかが本人の判断に委ねられている点にある。

⁵¹ この考え方を、「ヴィーガニズム(Veganism)」と呼ぶ。

人を指す。

「ラクト・オボ・ベジタリアン(Lacto-Ovo-Vegetarian)」は、植物性食品と乳や乳製品、卵を食べる人を指す。

3.7 既存の欲に関する考え方や概念を調査したまとめ

宗教や心理学、精神医学、ビジネス、社会運動等の分野で多く思考されている、既存の欲に関する考え方や概念を調査し、様々な視点から欲を捉えることで、作品のテーマやメッセージ性を、鑑賞者に対して、高精度で届けることができる表現方法の模索に役立てた。その中でも、筆者は、3.1 で紹介した「七つの大罪」と3.2 で紹介した「構造論」という考え方に、特に興味を持った。

「七つの大罪」は、人が持つ果てしない数の欲を、綺麗に分類できていると感じ、作品の表現方法に組み込むことで、作品の鑑賞者にも、「人が持つ欲にはどのような種類があるのか」ということを具体的にイメージしやすくなるのではないかと考えた。また、「七つの大罪」はキリスト教における考え方であるが、キリスト教について詳しくない人でも、名前を聞いたことがある人が多いくらい、知名度の高い考え方である。そのため、作品の表現方法に組み込むことで、筆者の作品で提起している「人は本質的に欲に塗れた存在であるということを自覚すべきである」という問題について、鑑賞者が思考するハードルを下げることができるのではないかと考えた。

「構造論」は、筆者のイメージする欲の在り方と合致していて、制作を通して、「構造論」という考え方を参考にする比重を大きくすることで、筆者の伝えたいことや、鑑賞者に対して問題提起したいことを、丁寧に表現できるのではないかと考えた。

こうした、調査と、それによって獲得した作品表現の道筋を元に、作品をどういった形で見せるかを検討、試行していった。

第4章 ステッカーボムについて

第2章で行った、筆者の欲に関する思想に大きく影響を与えた作品の再考察、第3章で行った、既存の欲に関する考え方や概念への知見の獲得を踏まえて、ステッカーボム⁵²という表現手法について検討した。本章では、タトゥーシールを使ったステッカーボム表現に至るまでのプロセスを述べる。

4.1 ステッカーボムについての考察

筆者は、第3章で得た知見を踏まえ、特にフロイトの「構造論」の考え方が自身の思想に最も近いと考えた。その中でも、「イド(id)」に無秩序に存在する「リビドー」のイメージと、ステッカーボムの適当で雑然としたビジュアルに親和性の高さを感じ、ステッカーボムという表現手法に着眼した。

そこで、ステッカーボムという表現手法のメリット・デメリットや特性を捉えるために、ステッカーボムの歴史からステッカーボムを用いた表現方法の着想を得ようと考えた。

4.1.1 ステッカーボムの歴史

はじめに、ステッカーとステッカーボムの歴史からステッカーボムという表現に関する知見を得ることから始めた。

知見を得るにあたり、アメリカのアート&カルチャーマガジン『Juxtapoz Magazine』がYouTubeにて配信する『Stick to It』という、ストリートカルチャーの一つであるステッカーボムの歴史を巡るドキュメンタリーシリーズを視聴した。そこでは、ストリートカルチャーにおけるステッカーは個人のアイデンティティを表現する一種の手紙的役割を担っていて、ステッカーの制作者が他人にステッカーを渡し、それを受け取った人がストリーットの至る所に貼り合わせていたと語られている。そして、様々なメッセージを持つステッカーがストリートというキャンバス上で、コラボレーションを果たすことがストリートカルチャーにおけるステッカーの魅力だされている。さらに、制作者ではないステッカーを受け取った人も、それを街の至る所に自由に貼ることで、ストリートをキャンバスとした大きなコラボレーションに関わることができ、貼られたステッカーはそこに人々が存在した証として残り続けるのである。

また、ステッカーボムがストリートカルチャーとして確立されていなかった当時は、インター

⁵²ステッカーを複数枚重ねて貼り付ける手法及び、貼り付けた状態のこと。

ネットが普及していなかったため、アーティストが自身の制作したステッカーを配り、それをストリートに貼ってもらうことで、アーティストの売名行為にも繋がっていた側面があると語られている。ストリートという目につきやすい場所に自身の作品が貼られることで、その作品に込められた制作者の思考を世間に発信することができ、アーティストの名も売ることができるのである。さらに、ステッカーは安価なため、アーティストの主張や名前を拡散するのに簡単な手段であったとも語られている。

しかし、ストリートにステッカーを貼る行為は、公共の場は無許可でアーティストの作品を展示する行為として、法律違反とする声も存在する。そのため、ストリートアーティストは逮捕されるリスクを背負いながら芸術活動を行っており、ストリートアーティストを犯罪者として見る勢力と、ストリートカルチャーにおけるステッカーボムに芸術的評価を見出す勢力は永遠に対立し続けると述べられている。ストリートにステッカーを無許可で貼る行為を法律違反とする勢力がいたにもかかわらず、ステッカーがストリートカルチャーとして広まったのには、ステッカーが単体では気づかれにくく、様々なステッカーが時間の経過とともに、次々と重ねられて貼られていくことで、人々が気づかぬうちに視認性が高くなっていったことが原因の一つでもあり、この特性がステッカーの魅力の一つでもあった。

4.1.2 ステッカーボムの特性

続いて、4.1.1 でステッカーボムの歴史から得たステッカーボムという表現手法に関する知見を踏まえ、ストリートカルチャーにおけるステッカーボムの特性を整理した。

1つ目の特性として、ステッカーが制作者のメッセージを他者に届ける手紙的役割を持つことがある。人々は、昔も今も、チャーミングなステッカーを貰うことに喜びを感じるため、制作者は自身の主張を届けやすいのである。また、安価なため、人々に配りやすく、渡しやすいのである。

2つ目の特性として、様々な制作者のステッカーが容易にコラボレーションできることがある。ステッカーの、「貼る」という行為のみで作品を残すことができる表現である点や、次々と上から貼ることができて作品の終わりがなく、作品の完成形を更新し続けることができる点が、多くの制作者が同じキャンバス上で容易にコラボレーションを起こす事象を引き起こしているのである。

3つ目の特性として、自分の存在した証を目に見える形で残すことができることがある。ステッカーを作る、貼るという行為をすることで、その作品に携わった存在として、そこに自分がい

たということをビジュアル化し、証明できるのである。

4 つ目の特性として、作品と制作者の名を世間に届けやすいことがある。ステッカーがストリートという目につきやすい場所に貼られることで、作品と制作者の名前を宣伝しやすいのである。

5 つ目の特性として、逮捕されるリスクがあるということがある。公共のものであるストリートに無許可でステッカーを貼る行為を、犯罪行為として良くないように捉える人もいて、そういった勢力からの反対は永遠に存在するのである。

6 つ目の特性として、時間の経過とともに、大きくなり、目立っていくことがある。一枚一枚は小さいステッカーでも、次々とステッカーが貼られ、ステッカーボムとして物理的に大きな集合体となり、人々の目につきやすくなるのである。

4.2 ステッカーボムを用いた表現方法の模索

筆者は、4.1.1でのステッカーボムの歴史から得た知見から、4.1.2でストリートカルチャーにおけるステッカーボムの特性を整理した。そこから、筆者は、ステッカーの持つ制作者のメッセージを他者に伝える手紙的役割という特性に着想を得て、自身で制作したステッカーでステッカーボム作品を作ることで、「人が本質的に欲に塗れた存在である」というメッセージを表現することに挑戦しようと考えた。また、ストリートにステッカーを貼るという行為は、作品と制作者の名を宣伝しやすいという良い側面を持つ一方、非合法的側面も併せ持つことから、ストリートではないものをキャンバスとして、自身の制作したステッカーを貼りステッカーボムを施す表現方法を検討した。

4.2.1 ステッカーデザインの模索

筆者は、まず、ステッカーのデザインの制作を行った。第 2 章で行った筆者の欲に関する思想に大きく影響を与えた作品の再考察、第 3 章で行った、既存の欲に関する考え方や概念への知見の獲得を踏まえて、筆者の考える人の欲が垣間見える瞬間をイラストに起こした(図 4)。

しかし、客観的にそれがどういう欲なのかが伝わりにくいのではないかと感じた。また、単に一枚絵として存在するイラスト感があり、ステッカーのデザインが持つポップさが欠けているように思えた。

そこで、鑑賞者が作品メッセージに興味を湧きかつ、作品に対して思考する一定の余白が

あるビジュアルを心がけた。まず、筆者が提起する、人の欲という複雑で晦渋な問題に対して、少しでも鑑賞者が思考するハードルを低くすることを検討した。また、ストリートカルチャーにおけるステッカーボムとは異なり、それぞれのステッカーが主張するテーマをある程度統一することで、ステッカー単体だけではなく、筆者個人が制作するステッカーボムとして、作品のメッセージを伝えることができるのではないかと考えた。

わかりやすさを追求して、第 3 章で知見を得た欲に関する考え方をベースに、筆者の考える人の欲が垣間見える瞬間や欲に関する概念をイラストに起こしてみることにした。3.1 で知見を得た欲に関する考え方の中で、メジャーでかつ、人の欲の種類を簡約して分類している、「七つの大罪」という考え方をベースにステッカーのデザインを行った。作品への受け入れやすさ、ステッカーとしてのポップさを意識し、「七つの大罪」それぞれの欲を擬人化させたキャラクターを作り、そのキャラクターを絡めたイラストを制作した(図 5、図 6、図 7、図 8、図 9、図 10、図 11)。さらに、どういった欲のイラストなのかをわかりやすくするために、「七つの大罪」それぞれの欲に色を設定し、それぞれに設定した色をメインカラーとしたイラストを制作した。色の設定は、色彩心理学やカラーセラピーの観点から行い、「嫉妬」をグリーン、「傲慢」をパープル、「怠惰」をブルー、「憤怒」をレッド、「強欲」をイエロー、「色欲」をピンク、「暴食」をオレンジと設定した。そして、キャラクターの設定画を制作し、それに基づき、七つの欲各 10 種類、計 70 種類のステッカーデザインを制作した。

「七つの大罪」の人の欲が 7 つに分かれているという考え方によって、筆者のステッカーデザインの制作の過程でも、それぞれの欲が現実でどのように作用しているかをイメージしやすくなった。また、ステッカーボムの試作品を制作し、ステッカーボムというステッカーの集合体としての見え方を試行した結果、「七つの大罪」という一つのテーマに統一したことと、それぞれの欲にキャラクターと色を設定したことで、雑然としたビジュアルの中に一定のまとまりが感じられた(図 12)。

また、鑑賞者が作品に対して興味を持つビジュアルを目指し、既存のステッカーデザインを調査し、自身のステッカーデザインと見比べた。ステッカーのデザインには、特有のポップでチャーミングなビジュアルがあり、既存のステッカーデザインの良さを吸収しながらステッカーデザインの制作を行なった。ステッカーデザインは、筆者が感じる欲の姿、欲に関する慣用語やことわざ、宗教上の理念等を、直接的に描いたり、比喩的に描いたり、あるいは既存のデザインをオマージュした表現で描いたりした。これにより、鑑賞者が、芸術という分野や、作品が提起する人の欲に関する問題に対して向き合うハードルを下げる狙いを持たせた。

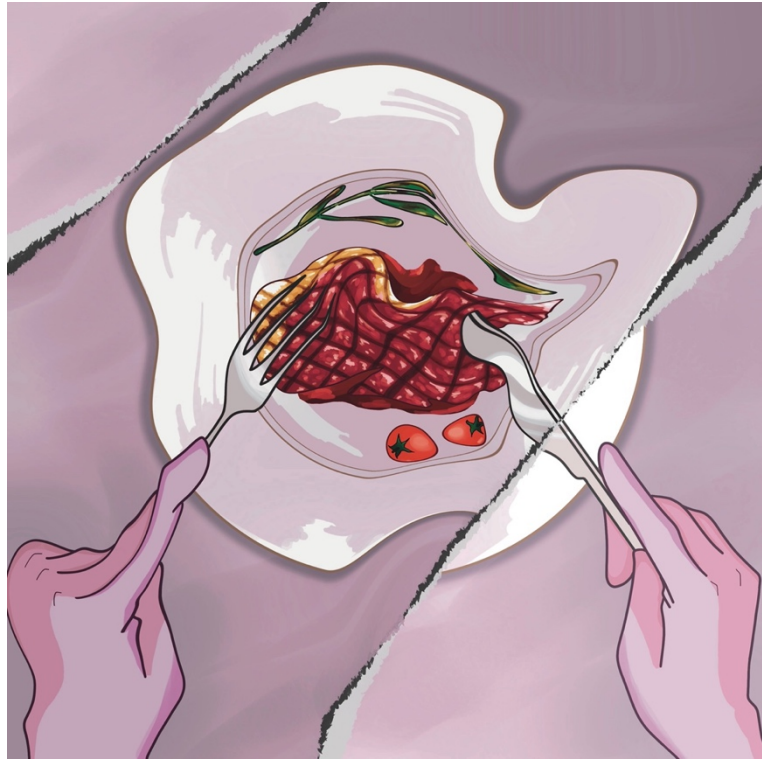


図4 肉を食べるといふ行為のイラスト

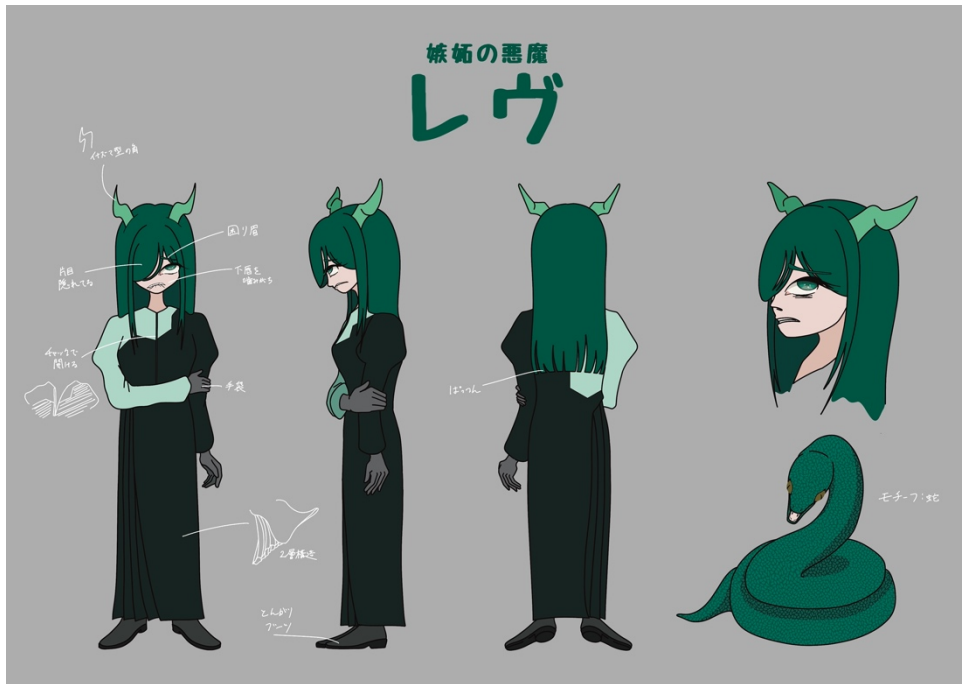


図5 筆者が創作した「七つの大罪」における「嫉妬」のキャラクター設定画

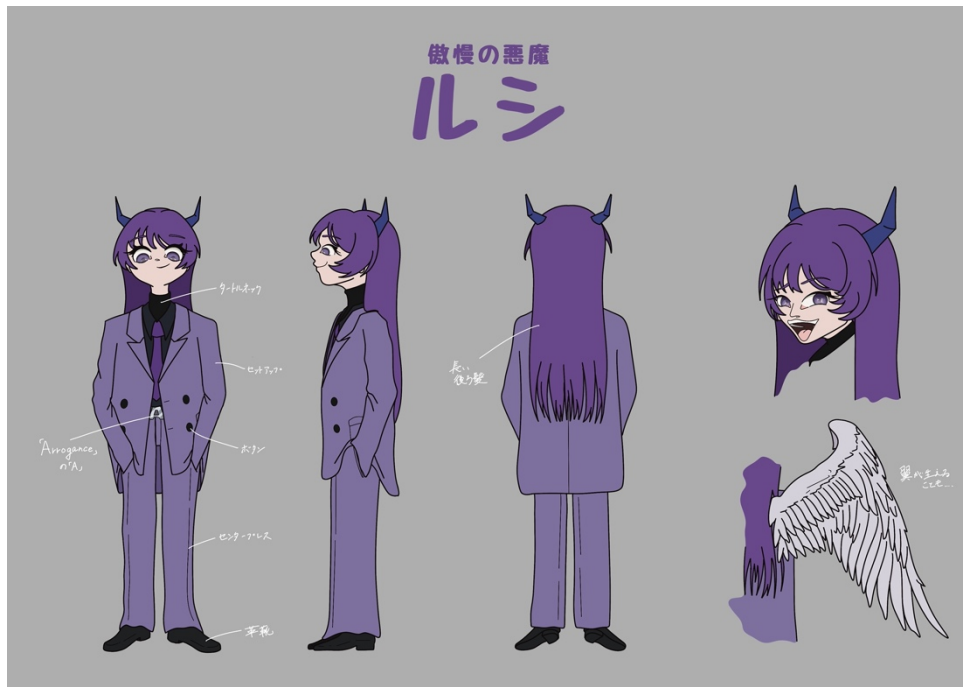


図6 筆者が創作した「七つの大罪」における「傲慢」のキャラクター設定画



図7 筆者が創作した「七つの大罪」における「怠惰」のキャラクター設定画



図 12 筆者のデザインのステッカーで制作したステッカーボムの試作品

4.2.2 使用するステッカーの検討

筆者は、4.2.1 で試作品を制作した結果を踏まえて、筆者の制作したステッカーのみを用いることで、ステッカーボムという表現手法を扱うことの魅力を、鑑賞者に伝えることができるのかを再検討した。そこで、4.1 で述べた、ストリートカルチャーにおけるステッカーボムのように、一人のステッカーによって構成されるステッカーボムではなく、多数の人によって構成されるステッカーボムで作品を作ることで、筆者の作品の意義やビジュアル的魅力をより引き出せるのではないかと考え、試行した。

まず、筆者は、4.1.2 で整理したステッカーボムの特性のうち、ストリートカルチャーのステッカーボムが、多数の人によって構成されるが故に持ち合わせている特性に注目した。

一つ目に、他者の作品とコラボレーションできるという特性に着目した。多数の人が持つ欲に関する思想が様々な視点で描かれたステッカーが一つのキャンバス上でコラボレーションされると、ビジュアル的に魅力的な効果を生み出すのではないかと考えた。また、筆者一人ではなく、多数の人が持つ欲に関する思想を感じ取れる作品の方が、鑑賞者に対して、作品のメッセージ性により説得力を持たせることができるのではないかと感じた。

二つ目に、自身が存在した証をビジュアル化できるという特性に着目した。ストリートカルチャーにおけるステッカーボムの場合、ステッカー制作者の「ステッカーを作るという行為」と制作者のステッカーを受け取った人の「ステッカーを貼るという行為」で自身の存在した証を残すことができた。筆者は、全員が「ステッカーを作るという行為」でも、自身が存在した証を残

すことができるのではないかと考えた。一つのテーマやメッセージ性を持つ作品を一つのキャンバス上で制作することにおいて、「ステッカーを貼るという行為」は場所に依存するが、「ステッカーを作るという行為」は場所に関係なく行うことができ、より多くの人が制作に関わることができると思えたのである。つまり、全員が「ステッカーを作るという行為」で自身が存在した証を残す方が、同じキャンバス上で制作する一つのテーマやメッセージ性を持つ作品の表現方法として整合性があると感じたのである。

次に、試験的に、4.2.1 で筆者が「七つの大罪」という考え方をもとにステッカーデザインをしたように、筆者以外の人にも 4.2.1 の手法でステッカーのデザインを制作してもらい、そのステッカーで筆者がステッカーボムを制作した(図 13)。そして、4.2.1 で制作した筆者のデザインのステッカーで制作したステッカーボムの試作品と比較しながら、それぞれの美点を探求した。

筆者以外の人制作したステッカーのデザインは、筆者とは違う視点でそれぞれの欲に向き合っている様子が見られ、第三者が考える欲の表現によって、多角的視点で欲の姿を見せることができると感じた。また、ステッカーボムというステッカーの集合体としても、4.2.1 で述べたように、どちらも雑然としたビジュアルの中に一定のまとまりを感じられた。以上の見解から、筆者がデザインしたステッカーで作るステッカーボムと筆者以外の人制作したステッカーで作るステッカーボムを掛け合わせた表現をとることにした。



図 13 筆者以外の人制作したステッカーのデザインで作ったステッカーボム

4.2.3 筆者以外の人が制作したステッカーデザインの収集

4.2.2 で、筆者のデザインしたステッカーに加え、筆者以外の人がデザインしたステッカーをステッカーボムに取り込むことを決定し、筆者以外の人々のステッカーデザインを収集した。ステッカーの収集方法は、概要を提示し、その概要に沿ってステッカーをデザインしてもらい、データを筆者に送信してもらう方法で行った。

概要には、「作品のテーマ」、「制作の目的」、「制作してもらったステッカーデザインでどのような表現するか」、「表現方法の意図」、「制作時にお願いしたいこと」、「制作してもらったデザインの用途」、「筆者の制作したデザインとタトゥーシールの参考画像」、「SNS での使用と権利についての注意点」を記載した(付録 1)。

筆者のステッカーデザインの制作方法同様、「七つの大罪」という考え方をベースに制作してもらい、色の指定も 4.2.1 で述べたもので行ったが、それ以外の表現方法は基本的に自由に、自分以外の人々の欲に関する視点を引き出すことを狙った。また、データの大きさや、ステッカーとして出力する時のステッカーシートの用紙サイズの問題を懸念し、ステッカーデザインの最大サイズは指定し、そのサイズ内であれば大きさや形は自由にデザインして良いものとした。表現手法も、結果的にはほとんどがアナログイラストやデジタルイラストであったが、3DCG や造形物等、好きな手法で制作して良いものとしていた。

4.2.4 ステッカーボムの見せ方の模索

4.2.3 で行った、筆者以外の人々に対するステッカーデザインの制作依頼と並行して、ステッカーボムを施すキャンバスを検討した。

4.2.1、4.2.2 で試験的にステッカーボム制作した際には、スチレンボードにステッカーを貼り、ステッカーボムを制作したが、試作品の制作を通して、平面的なものにステッカーボムを施すという行為は、ステッカーの持つ表現の可能性を最大限に引き出せていないと感じた。また、平面的なものにステッカーを貼ることは、キャンバスにイラストを描く表現と、作品のビジュアルに差異がなく、表現に新規性がないようにも感じた。

まず、4.2 冒頭でも述べたように、4.1.2 で整理したステッカーボムの特性のうち、ストリートカルチャーにおけるステッカーボムのように、公共のものにステッカーを貼ることで逮捕されるリスクがあるという点を懸念し、ステッカーボムのキャンバスとして、公共のものは選択肢から外した。

次に、ステッカーボムのキャンバスとして、何が「人が本質的に欲に塗れた存在である」とい

うメッセージを表現するのに相応しいのかを検討し、ステッカーボムのキャンバスとなり得る「人の姿が垣間見えるもの」や「人の象徴となるもの」を探求した。冷蔵庫や洗濯機等人の生活感を感じるものや、人体模型やマネキン等見た目が人を模しているものが発意されたが、ステッカーボムを施すキャンバスの検討の中で、物質に捉われず、人体をそのままキャンバスとして用いる方法を一考した。

そうして、筆者は、試験的に、自身の腕をキャンバスに、ステッカーボムを制作してみることにした。通常のステッカーを皮膚に貼ることが困難なので、ステッカーはタトゥーシールとして出力することにした。タトゥーシールには、下地が塗られていない透明度のあるものと、下地に白色が塗られている透明度のないものがあり、どちらでも検証を行なった(図 14、15)。検証の結果、透明度のある方は、タトゥー感が強く、筆者のイメージは「無秩序に存在する欲を表したステッカーで人体が覆われて汚染されている」というもので、筆者のイメージにはそぐわなかった。一方、透明度のない方は、皮膚を完全に覆い尽くすが、人体の複雑な外形をくつきりとさせていて、前述した筆者のイメージに合致するものだったため、透明度のない方を採用した。また、透明度のない方のタトゥーシールを人体に貼ると、ステッカーに光沢が出て、外形は人型でステッカーボムの内側には確かに人が存在するのに、その質感は人ではない別のもののように見え、ビジュアル的にも独創性を感じた。

次に、実際に、人体の全身をキャンバスにステッカーボムを制作する上で、ステッカーをどのように貼るかを模索した。

実際に、人体にタトゥーシールを貼り、ステッカーボムを制作してみるリハーサルを行い、完成ビジュアルのイメージを膨らませることにした。キャンバスとなる人体は、成人女性のアートモデルに行ってもらった。筆者の作品テーマ「人の本質が欲に塗れた存在である」における、「人」は生物学的なものを指しており、ジェンダーに関する意味は組み込んでいないが、生物学的に男性のゴツゴツとした身体的特徴よりも、女性の丸みを帯びた身体的特徴がよりステッカーボムを施しやすいものだと判断し、アートモデルには女性を採用した。また、筆者の人脈の問題や社会的な目、衣服を脱いだ状態での長時間に渡る撮影が予想されることへの懸念で、アートモデルには成人を採用した。アートモデルに協力をお願いするにあたり、アートモデルに対して、4.2.3 で述べた、筆者以外の人に提示したステッカーデザイン制作の協力をお願いする概要同様、本研究制作の概要と撮影の流れ等を記載した概要を提示した(付録 2)。リハーサルでは、モデルにブラックの下着を着用してもらい、露出している皮膚部分にステッカーボムを施した。下着を着用してもらうことで、作品を見た際に、鑑賞者が人体と

いう素材に対する卑猥さや気持ち悪さを感じないようにし、筆者が作品に込めたメッセージ性や表現方法の魅力に目をむけるようになることを意図した。下着の色を 12 色相環の中心に位置するブラックにすることで、4.2.1 で設定した「七つの大罪」それぞれの欲に設定した色と混同させないことを意図した。

リハーサルを通して、「ステッカーを貼らない部分を作るか」、「筆者がデザインしたステッカーを人体のどの部分に貼るか」、「筆者以外の方がデザインしたステッカーを人体のどの部分に貼るか」、「筆者がデザインしたステッカーと、筆者以外の方がデザインしたステッカーを混ぜて貼るか」等を検討し、完成形のデモを作成した(図 16、図 17)。完成形のデモでは、筆者がデザインしたステッカーを「人が無秩序に発生させる欲」として、身体の右半身側から皮膚を覆うように人体に下からまとわりつかせるイメージと、筆者以外の方がデザインしたステッカーを「他の存在が自分以外の存在を侵害する欲」として、身体の左半身側から皮膚を覆うように人体を上から侵食させるイメージで制作した。

そして、リハーサルとそこから制作した完成形のデモを通して人体をキャンバスにしたステッカーボム作品を完成させた。人体を扱っている点から、実際の作品を置くことができないため、後の展示では、作品の写真展览展示することにした。そして、展示用の作品の写真を撮影し、写真の加工を行った。写真は、全身を写したものと、接写したものを用意した。(図 18、図 19)。



図 14 透明度のあるタトゥーシールを使用した検証



図 15 透明度のないタトゥーシールを使用した検証



図 16 リハーサルでの検証風景

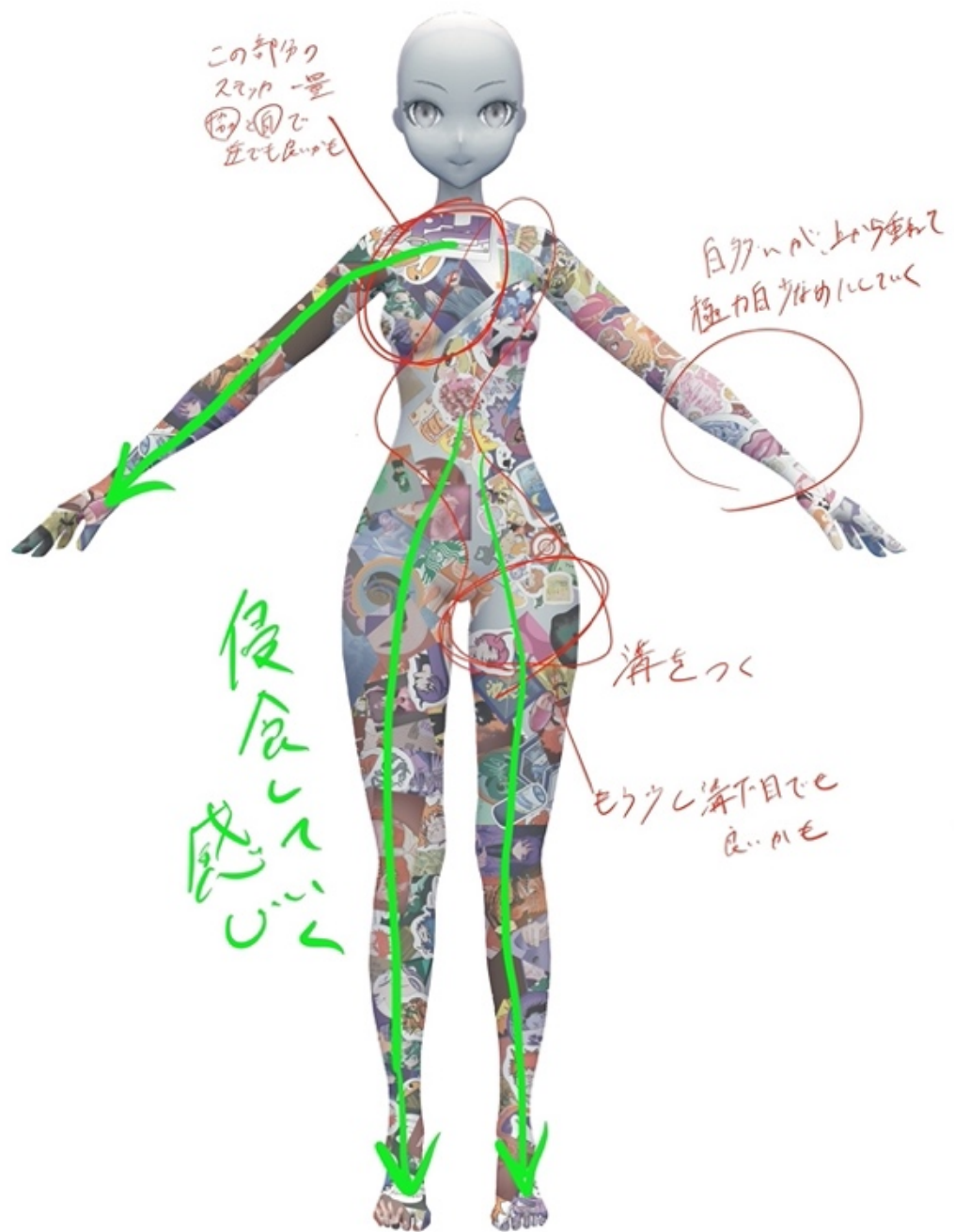


図 17 リハーサルを通して制作した完成形デモ

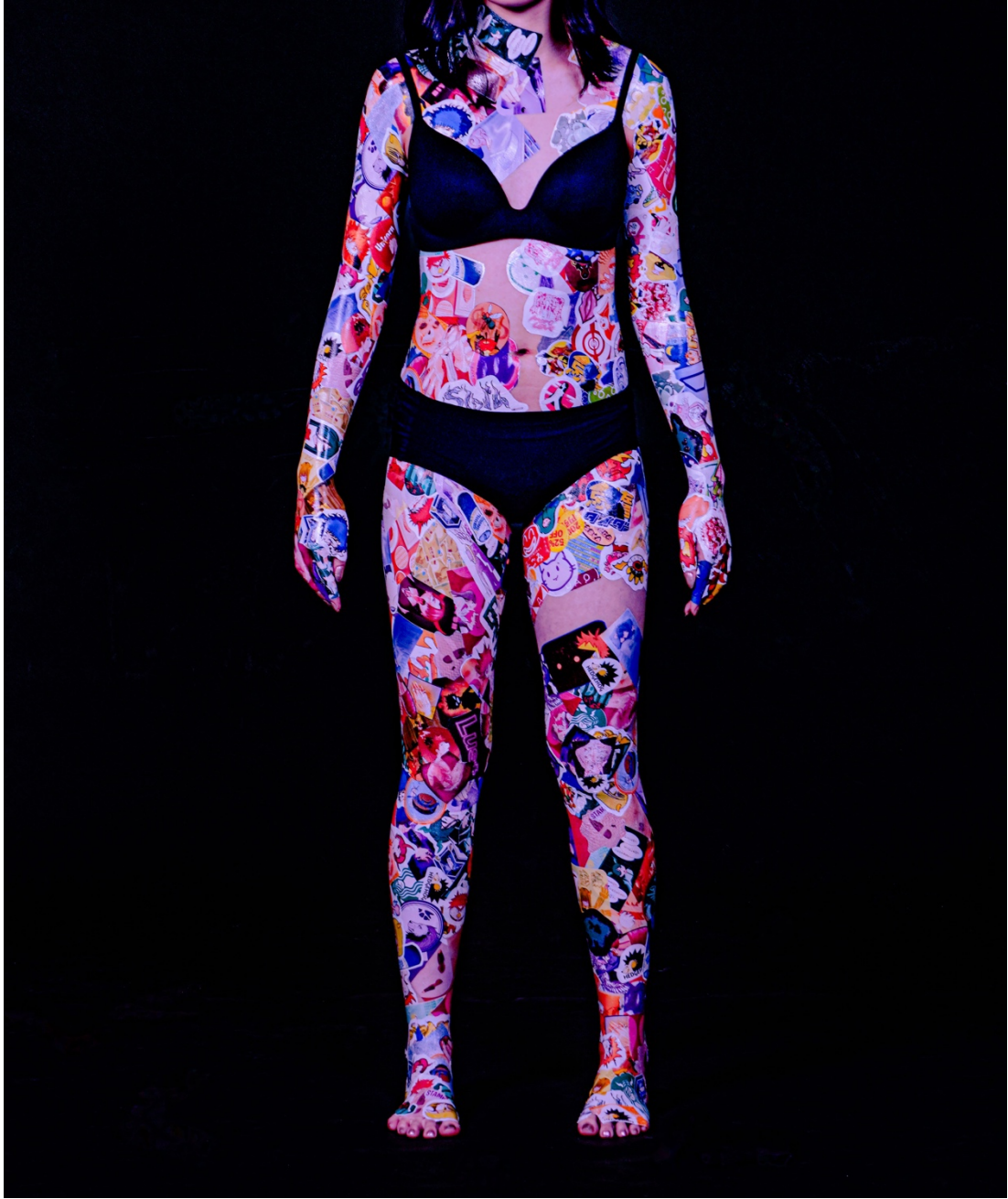


図 18 完成形デモを参考に制作した作品の全身写真



図 19 完成形デモを参考に制作した作品の接写写真

第 5 章 展示方法について

展示では、第 4 章で述べた、筆者が制作した人体をキャンバスにしたステッカーボム作品の写真を中心に、作品コンセプトやこれまでの制作に関わる筆者の考え方や、第 3 章で述べた、参照した欲に関する考え方や概念、制作のポイント等を掲載したものを見せることにした。また、筆者が制作した 70 種類のステッカーデザイン一つ一つも供覧できるようにした。

このように、これまでの制作概要等を文字に起こしたキャプションや、人体をキャンバスにしたステッカーボムの写真と筆者が制作したステッカーデザインを展示パネルに貼り付ける、完全鑑賞型の展示を行った。

5.1 具体的な展示方法

5.1.1 展示レイアウトの検討

展示にあたり、223cm×225cm の展示パネルにキャプション、人体をキャンバスにしたステッカーボムの写真、筆者のステッカーデザインを貼るレイアウトを考えた。完全鑑賞型の展示として、鑑賞者が興味を引く展示レイアウトをビジュアル化し検討した(図 20)。

メインの人体をキャンバスにしたステッカーボムの写真は、4.2.4 で述べたように、全身を写したものと、接写したものを展示した。全身を写した写真は作品コンセプトを表現する最も重要な要素なので、900mm×1200mm の大きなアクリルパネルに出力し、中央に配置した。接写した写真は、メインの全身を写した写真を構成する要素として、その周りに点在させて配置した。接写写真を用意することで、人体をキャンバスにしたことで得られた質感等、人体をキャンバスにステッカーボムすることで得られた表現方法としての面白さを、鑑賞者がより鮮明に感じることができることを意図した。

キャプション、筆者のステッカーデザイン 70 種類も同様に、構成要素としてメインの全身を写した写真の周りに点在させた。

メインの全身を写した写真を中心に配置し、その周りに、接写した写真、キャプション、筆者のステッカーデザインを不規則に配置することで、作品コンセプトの一つである「人の欲が無秩序に湧き出る」様を連想させている(図 21)。また、一般的な美術館で絵画を見るように、鑑賞者にとっての見やすさに重きを置いた展示ではなく、鑑賞者が一つ一つの写真やイラスト、キャプションを自ら探して目を向けることに重きを置いたものとしている。

5.1.2 ステッカーの展示方法の検討

第 5 章の冒頭で、筆者の制作したステッカーデザインを、一つ一つ供覧できる状態にする
と述べた。ステッカーデザイン一枚一枚に込められた、筆者の表現した欲の姿を、鑑賞者に
思考してもらうために、あえて、メインの人体をキャンバスにしたステッカーボム作品のように、
ステッカーボムという形式で見せない方法をとった。また、メインの人体をキャンバスにしたス
テッカーボム作品で実際に用いた寸法でステッカーを、150mm×150mm のスチレンボードに
貼り、そのスチレンパネルを展示した。人体という素材をキャンバスとして用いたことにより、
展示に作品の実物を用意することができなかったが、実寸のステッカーを展示で見せること
で、鑑賞者に少しでも実物の作品やその制作過程等をイメージしてもらうことを意図している。

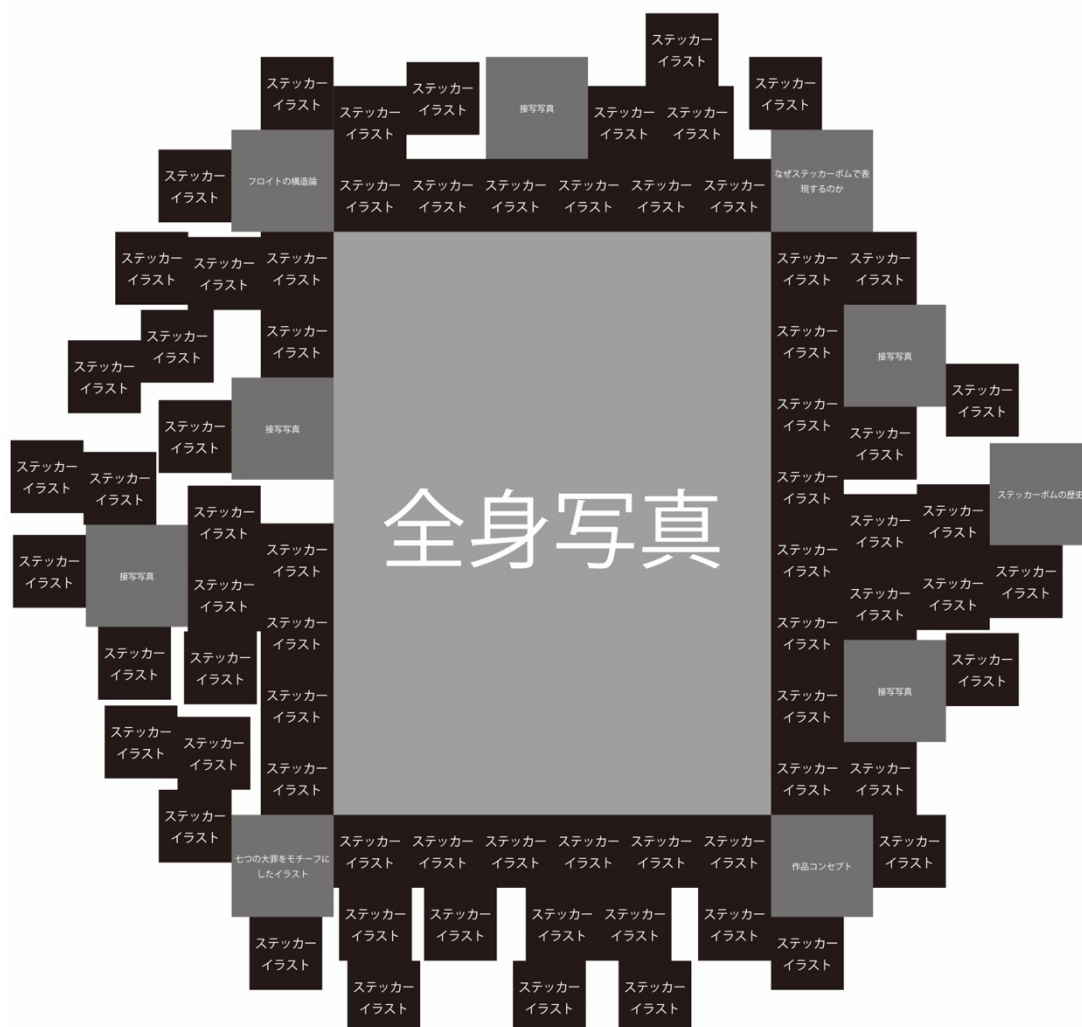


図 20 展示レイアウトのイメージ図



図 21 展示の写真

第6章 制作の振り返りと結論

これまで、本研究制作に関する、目的、試行、調査、制作の過程、作品の表現方法、展示方法について述べてきた。本章では、1.2 で述べた「鑑賞者が、作品の鑑賞を通して、鑑賞者自身を含む人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということ」を自覚し、その事実に向き合うきっかけになる作品を制作すること、「制作者が、作品の制作過程を通して、制作者自身を含む人という生き物が本質的に欲に塗れた存在であるということ」を自覚し、自身の行いを顧みること、その事実に向き合うきっかけになるものにする」という、本研究制作の2点の目標について振り返る。

6.1 制作目標についての振り返り

はじめに、第2章で、筆者の欲に関する思想に影響を与えた作品を振り返り、作中の欲に関する描写に対する筆者の考察を述べた。これにより、筆者の考える人の欲の在り方を再認識し、作品のテーマやメッセージ性を鑑賞者に伝えるための試行に役立てた。

次に、第3章で、既存の様々な欲に関する考え方や概念について調査を行い、人が欲に対してどのように捉えているのかの知見を得て、制作に盛り込むための作業を行なった。これにより、筆者が今まで概括的に感じていた、「人が欲に従うことで他の存在を侵害する残酷さ」を理論立てて考えることができた。また、作品のメッセージを鑑賞者に対してよりわかりやすくかつ、受け入れやすくするための表現方法に組み込んだ。

そして、4.1で、筆者の欲に関する思想に大きく影響を与えた作品の再考察と、既存の欲に関する考え方や概念の調査から着想を得たステッカーボムという表現手法の歴史や特性についての調査を行い、それらを整理した。

同時に、4.2.1で、第2章、第3章の過程を踏まえた上で、筆者の考える欲の姿をステッカーデザインとして表現し、客観的に筆者の考える欲の姿や思想が作品の鑑賞者に伝わりやすいかを模索した。そこで、第3章で調査を行なった考え方の一つである「七つの大罪」というメジャーな考え方をベースにステッカーのデザインを行うことで、鑑賞者の作品への理解度を高くし、思考のハードルを下げることを目指した。また、筆者の掲げる「人は本質的に欲に塗れた存在である」という小難しいテーマを、鑑賞者にとってより思考するハードルが低いものにするために、「七つの大罪」それぞれの欲にキャラクターや色を設定し、ステッカーデザインのビジュアルもポップでチャーミングなものを探求した。

次に、4.2.2で、4.1で調査したステッカーボムの歴史と特性を活かし、筆者が制作したデザ

インのステッカーのみを用いてステッカーボムするか、筆者以外の人が制作したデザインのステッカーも用いてステッカーボムするかを、試作品の制作を通して検討した。試作品では、筆者のデザインしたステッカーと、筆者以外の人々のデザインしたステッカーそれぞれでステッカーボムを制作する試行を行なった。それぞれのビジュアル的美点を考慮し、筆者のデザインしたステッカーと筆者以外の人々がデザインしたステッカーを掛け合わせてステッカーボムすることを決めた。

次に、筆者以外の人にステッカーデザインを制作してもらうために、SNS への投稿や、知り合いへの直談判で、本研究制作を説明した概要の提示とともに、協力願いを行なった。ステッカーという表現媒体が持つ、親しみやすさや、筆者がキャラクターを設定して制作したステッカーデザインを例として見せたこともあってか、多くの人が制作協力をしてくれた。一人で複数の欲のデザインを行ってくれる人もいた。

協力していただいた人を含み、筆者のステッカーデザインに対して、イラストのビジュアルにおける評価が高い人が多く、筆者の掲げる作品テーマを前向きに考えようとする人も見られたため、「七つの大罪」というメジャーな考え方を採用した点や、それぞれの欲にメインカラーやキャラクターを設定した点、そして、ポップさを意識したイラストを用いてステッカーデザインを制作した点が、鑑賞者の作品メッセージを思考することに対する敷居を下げることでできたと思われる。また、ステッカーデザインの制作にあたり、「筆者の掲げるテーマについて、あまり考える機会がないので、楽しくステッカーデザインを制作できた」といった声も多くあった。さらに、筆者自身も制作を通して、具体的に人がどういう欲を抱き、それによって他の存在にどう影響を及ぼすのかを思考し、筆者自身の行動を省みるきっかけになった。

次に、ステッカーボムを施すキャンバスの模索を行なった。4.2.2 で試験的に制作したステッカーボムでは、スチレンボードという平面的なものにステッカーを貼っていたため、ステッカーの持つ表現の可能性を最大限引き出せていないように感じ、表現方法としての新規制もないように思えた。また、筆者の掲げる「人は本質的に欲に塗れた存在である」というテーマを表現するにあたり、キャンバスは人を感じられるものや、人を象徴するものであるべきだと考えた。そこで、ステッカーボムのキャンバスとして相応しいものを探求し、その後、物質に捉われずにステッカーボムを施すキャンバスを模索した結果、人そのものにステッカーボムする方法を検討した。人体をキャンバスにするため、ステッカーはタトゥーシールとして出力し、実際に、アートモデルにステッカーボムを施す試行をし、作品の完成形へのイメージを高めた。この試行のもと、完成形のデモを制作した上で、再度アートモデルにステッカーボムを施す

作業を行い、人体をキャンバスにしたステッカーボム作品を完成させた。筆者の掲げる「人は本質的に欲に塗れた存在」というテーマに向き合うきっかけ作りとしては、生身の人体をキャンバスとして使うことに対して、嫌悪感や気持ち悪さを感じる鑑賞者がいるかもしれないという懸念があったが、実際に人体にステッカーボムを施してみた結果、人体の外形ははっきりと残り、ステッカーボムの内側に人が存在することを認知できるが、ステッカーデザインのポップさやステッカーが貼られた部分の人でないような質感が、生身の人をキャンバスにすることに関して、グロテスクさやエロティックさを完全に排除しているように感じた。

展示では、生身の人間を実際に展示期間中ずっと立たせている訳にはいかないので、人体にステッカーボムを施した作品の全身を写した写真や様々な角度から接写した写真を、作品の概要や筆者のステッカーデザインと一緒にパネルとして展示した。中央にメインの全身を写した写真を配置し、それを囲うように、接写した写真と、作品概要、筆者のステッカーデザインをメインの全身写真の要素として不規則に配置した。不規則に配置し、あえて美術館のような見やすい展示にしないことによって、鑑賞者が受動的ではなく、能動的に写真やステッカー、キャプション一つ一つに目を向けながら、作品コンセプトを考えることを誘導している。

第7章 おわりに

7.1 あとがき

筆者は、卒業研究を前半の半年間を受けた後、1年間休学したため、前半に制作していたものは全く別のものを制作する試みをした。前半に取り組んだ制作では、卒業研究としての制作という意識が甘く、途中で制作を断念した。また、自分の本当にやりたいことを取り組むべきだと思い、1年休学して、やりたいことを見つけた。休学中は、イラストに熱中し、デジタルイラストで何かを表現することが今筆者のやりたいことだと自覚した。復学してからは、前半の制作で取り組んでいたアートの分野と休学中に取り組んだデジタルイラストの分野を掛け合わせた制作を行おうと決め、今回の制作に取り組んだ。筆者は、人や社会、生きることに對する、何か言葉では表現しきれない嫌悪感を日常で感じ、日々もがき苦しんで生きている。しかし、それを言葉で伝えることができる相手もいなければ、聞く姿勢を持つものもないと感じている。今回は、そんな面倒臭い性格な筆者が抱える、普段打ち明かせない思想を、卒業制作という場を借りて表現した。筆者の作品を通じて、共感でも、批判でも、何か感じてくれる人がいれば、筆者は痛快である。

7.2 謝辞

本研究制作にあたり、ご指導いただいた須之内元洋先生、様々な意見や見解を述べてくださった須之内ゼミの皆様、並びに友人達、そして、本制作にご協力いただいた皆様に、深い感謝を申し上げます。

7.3 クレジット

試作品および、完成作品のステッカーデザインの制作にご協力いただいた、渡邊梨子様、上畑拓欣様、石塚遥翔様、ao ねこ様、KP 様、ure_o0 様、えんえん様、おーじ様、くるみ様、ザック様、さのまる様、ひなもる様、ぽぽらしか様、永井竣様、横山由仁様、加藤千暁様、掛橋旺介様、宮腰悠生様、寺崎颯太様、小林臣綸様、森居蓮様、村田佳恵様、中者睦望様、中島幹太様、長岡南風様、鳳聖様、札幌市内の小学生達、アートモデルにご協力いただいた心都様、計 35 名の皆様に改めて感謝申し上げます。

付録 1

卒業研究『人の本質が欲であることへの自覚と贖罪/～人体をキャンバスにしたステッカーボム～』

【挨拶】

こんにちは。
この度、卒業制作に関する協力をお願いする石塚優輝と申します。
現在、私は卒業制作でステッカーボムを使った作品を作っています。
具体的にはステッカーボム（ステッカーを無造作に貼る手法、PCの表面や車体、ストリート等でよく見られるやつです！）という手法を用いて作品を作っています。
私は、現在進行形で、そのステッカー自体のデザイン・イラストの制作を進めています。
今回は、自分自身が制作したステッカーだけでなく、自分ではない他者に制作してもらったステッカーも作品に組み込みたく、このようなお話をさせていただいております。

【作品のテーマ】

私の制作する作品で伝えたいことは、「人は本質的に欲にまみれた快感原則な生き物である」ということです。

【制作の目的】

作品を通して、「我々は自身が人間という快感原則な生き物であることへの自覚を深めることで、自身が生きる中で欲に従うことへの一種の贖罪とすること」を目的としています。

【表現方法】

私がデザインしたもの、皆さんにデザインしていただいたもの共に、タトゥーシールにして、私が人体をキャンバスにステッカーボムし作品とします。

【表現方法の意図】

- ステッカーボムという表現手法をとる意図●
 - ・人間の心の考え方に「フロイトの構造論」というものがあります。人間の心が3つに分かれているという考え方で、そのうちの一つに「イド（エス）」という人間の欲が無秩序に生まれる場所があります。この「イド（エス）」のイメージとステッカーボムの無造作さに整合性を感じたため、ステッカーボムという手法を用いる意図があります。
 - ・自身の生活の中において、ステッカーを趣味で集めていたり、自主制作としてステッカーを行っていたりと、自身と関係深いマテリアルを用いる意図があります。
- 皆さんにステッカーをデザインしていただく意図●
 - ・ステッカーボムの文化はアメリカのストリートが発祥で、そこには「ストリートに自分がいた痕跡を残す」「ストリートという公共のキャンバスに貼ることによって色んな人が作り色んな人が貼ったステッカー同士が勝手にコラボレーションする」「ス

トリートにいる人なら誰でも作家の一員になり得る」「メッセージを伝えるものとして手紙のように他人に送るものでもあった」と言った特徴があります。

ここから着想を得て、

「他人の人体に皆さんの欲（皆さんが制作したステッカー）が影響した痕跡を残す」「他者が制作したステッカー（生み出した欲）がコラボレーションする」「ステッカー一つ一つに各々が感じる欲のメッセージを込められる」という特徴を持たせることで表現の説得力を持たせる意図があります。

また、ストリート文化と比較し、「貼る行為を他者にしてもらうのではなく、ステッカーのデザインを他者にお願ひし、貼る行為は私自身が行う」ことで、「場所・時間問わずステッカーボムに参加することができる」ようになり、これが「人間の欲が場所・時間を問わず他者に影響するという現代社会との親和性を表現する」「ステッカーボムとして一貫したテーマを持つものにする」という意図もあります。

・試験的にステッカーを他者に制作してもらい、そのステッカーでステッカーボムをして試行錯誤してみた結果、自分ではできない表現や発想が継続してビジュアル的にも各々の絵柄が際立っていて面白いと感じました。そうしたビジュアルを表現する意図があります。

●タトゥーシールにして人体に貼る意図●

・生物であれば欲が湧くことは仕方のないことであり、人間においては、社会を形成する生物だからこそ自己の社会的立場を獲得するために常に欲のままに行動するのか、欲を抑えるのかを意図的にも無意識的にも思考していると考えています。これは逆に言えば、社会がなければ、あるいは自己の社会的立場を失うリスクが低い状況下に置かれた時、人間も野生動物のように欲に忠実に快感原則な行動を取ると推察できると私は思っています。リアルな人体を用いることで、テーマの現実感を大切にし、作品に説得力を持たせる意図があります。

・試験的にタトゥーシールをステッカーボムした際、ビジュアル面において、「タトゥーシール一つ一つが重なっても下になったものも完全に見えなくならず、存在感がある」「人体という複雑な構造にステッカーボムをするという視覚的に新たな感覚がある」「ステッカーボムのキャンバスとして皮膚の質感が視覚的に面白い」といった特徴を感じました。そうしたビジュアルを表現する意図があります。

【制作の概要】

ステッカーのデザインをお願いするにあたり、制作の概要をお伝えします。

①欲の表現としてキリスト教の「七つの大罪」を採用します。

「七つの大罪」とは罪の思い順に「嫉妬」「傲慢」「怠惰」「憤怒」「強欲」「色欲」「暴食」のことを言います。

あなたのイメージする7つの欲それぞれを自由に表現してみてください。

何枚制作していただいても構いません。(1枚〜、欲の重複可)。多ければ多いほど嬉しいです。

②デザインの表現方法は基本的に自由です。
ロゴマーク、タイポグラフィ、アナログイラスト、デジタルイラスト、CG等、あなたの表現したい方法で制作してください。
一点だけ統一していただきたいことがあります。
「七つの大罪」それぞれの欲に以下の色をメインで使っていただくようお願いいたします。

「嫉妬→グリーン、傲慢→パープル、怠惰→ブルー、憤怒→レッド、暴食→イエロー、色欲→ピンク、暴食→オレンジ」
△AI生成物の使用はしないようお願いします。

③サイズは70mm×70mm以内をお願いします(サイズの指定が難しい場合はこちらでサイズを調整します)。
形状は自由です。

背景をなしにしたい場合は背景透過するようお願いいたします。
カッティングラインの指定がある場合は表記したデータの送付もしていただくようお願いいたします(指定がない場合はこちらで決めようと思います)。

④カラーモードはCMYKをお願いします。

⑤解像度は300-350dpiをお願いします。

⑥データの形式はpsdをお願いします(できない場合は、jpegにて送付してください。背景透過が必要な場合は透過して欲しい部分の指定をしてもらえればこちらで背景透過を行います)。

⑦今回、ご協力いただいた方の名前を卒業制作の展示に記載しようと考えています。
データの送信とともに、お名前(ペンネーム・本名どちらでも可)、送信いただいたデザインに関するコメント(任意)

⑧データの送信先は「discordの個人メッセージ(yashi_illustration)、メールアドレス(yashi.illustration@gmail.com)」までお願いします。

⑨データの送信期日は「11月13日(月)」までをお願いします。

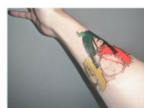
【制作いただいたステッカーデザインの用途】

制作いただいたデザインをタトゥーシールにして、人体に貼る私の卒業制作の作品に用います。

また、卒業制作展示において、二つ一つのステッカーを見やすくまとめた冊子、展示パネルにも用いる可能性がございます(確定事項ではありません。確定した際にはお伝えします)。

【参考画像】

タトゥーシールを貼ったイメージと自身が制作したステッカーデザインを一部お見せします。



タトゥーシールの写真



傲慢のステッカーデザイン
[征服]



暴食のステッカーデザイン
【暴食の顔】



憤怒のステッカーデザイン
[逆鱗]



怠惰のステッカーデザイン
[操り人形]



強欲のステッカーデザイン
[Greed]

【SNSでの使用と権利について】

作品全体の著作権は主催の私に帰属するものとなります。
皆さんにご協力いただきデザインしていただいた作品に関しましては、SNSへのアップロードは大歓迎でございます。
私も卒業研究終了後、SNSに作品をアップロードする予定でございます。

一点だけで理解いただきたいのが、アップロードするタイミングに関しましては、卒業研究終了後にしていただきたいので、こちらから許可が下りるまでは投稿しないようお願いいたします。

【最後に】

まずは、ここまで読んでいただいた方に深くお礼申し上げます。
皆さんの貴重なお時間をいただきと理解した上でこのような身勝手な協力をお願いさせていただきます。
ここまで読んでいただいた上でもしご協力しても良いという方がいらっしゃいましたら、謹んでお願い申し上げます。
また、ご不明点等ございましたら、お気軽にご質問ください。

札幌市立大学 石塚優輝

付録 2

卒業研究『欲望のステッカーアート（仮）』

【挨拶】

心都さん、こんにちは。
この度、卒業制作に関する協力をお願いする石塚優輝と申します。
現在、私は卒業制作でステッカーポムを使った作品を作っています。
具体的にはステッカーポム（ステッカーを無造作に貼る手法、PCの表面や車体、ストリート等でよく見られるやつです！）という手法を用いて作品を作っています。
私は、現在進行形で、そのステッカー自体のデザイン・イラストの制作を進めています。
今回は、ステッカーポムを行うキャンバスに人体を用いたく、そのためにモデルさん撮影協力をお願いしたくこのようなお話をさせていただいております。

【作品のテーマ】

私の制作する作品で伝えたいことは、「人は本質的に欲にまみれた快感原則な生き物である」ということです。

【制作の目的】

作品を通して、「我々は自身が人間という快感原則な生き物であることの自覚を深めることで、自身が生きる中で欲に従うことへの一種の贖罪とすること」を目的としています。

【表現方法】

私がデザインしたもの、私以外の方にデザインしていただいたもの共に、タトゥーシールにして、私が人体をキャンバスにステッカーポムし作品とします。

【表現方法の意図】

- ステッカーポムという表現手法をとる意図●
 - 人間の心の考え方に「フロイトの構造論」というものがあります。人間の心が3つに分かれているという考え方で、そのうちの一つに「イド（エス）」という人間の欲が無秩序に生まれる場所があります。この「イド（エス）」のイメージとステッカーポムの無造作さに整合性を感じたため、ステッカーポムという手法を用いる意図があります。
 - 自身の生活の中において、ステッカーを趣味で集めていたり、自主制作としてステッカーを行っていたりと、自身と関係深いマテリアルを用いる意図があります。
- 私以外の方にステッカーをデザインしていただく意図●
 - ステッカーポムの文化はアメリカのストリートが発祥で、そこには「ストリートに自分がいた痕跡を残す」「ストリートという公共のキャンバスに貼ることによって色んな人が作り色んな人が貼ったステッカー同士が勝手にコラボレーションする」「ストリートにいる人なら誰でも作家の一員になり得る」「メッセージを伝えるものとして手紙のように他人に送るものでもあった」

と言った特徴があります。

ここから着想を得て、

「他人の人体に皆さんの歌（皆さんが制作したステッカー）が影響した痕跡を残す」「他者が制作したステッカー（生み出した歌）がコラボレーションする」「ステッカー一つ一つに各々が感じる歌のメッセージを込められる」という特徴を持たせることで表現の説得力を持たせる意図があります。

また、ストリート文化と比較し、「貼る行為を他者にしてもらうのではなく、ステッカーのデザインを他者にお願ひし、貼る行為は私自身が行う」ことで、「場所・時間問わずステッカーポムに参加することができる」ようになり、これが「人間の歌が場所・時間問わず他者に影響するという現代社会との親和性を表現する」「ステッカーポムとして一貫したテーマを持つものにする」という意図もあります。

・試験的にステッカーを他者に制作してもらい、そのステッカーでステッカーポムをして試行錯誤してみた結果、自分ではできない表現や発想が顕著していてビジュアル的にも各々の絵柄が際立っていて面白いと感じました。

そうしたビジュアルを表現する意図があります。

●タトゥーシールにして人体に貼る意図●

・生物であれば欲が湧くことは仕方のないことであり、人間においては、社会を形成する生物だからこそ自己の社会的立場を獲得するために常に欲のままに行動するのか、欲を抑えるのかを意圖的にも無意圖的にも思考していると考えています。これは逆に言えば、社会がなければ、あるいは自己の社会的立場を失うリスクが低い状況下に置かれた時、人間も野生動物のように欲に忠実に快感原則な行動を取ると推察できると私は思っています。

リアルな人体を用いることで、テーマの現実感を大切に、作品に説得力を持たせる意図があります。

・試験的にタトゥーシールをステッカーポムした際、ビジュアル面において、「タトゥーシール一つ一つが重なっても下になったものも完全に見えなくならず、存在感がある」「人体という複雑な構造にステッカーポムをするという視覚的に新たな感覚がある」「ステッカーポムのキャンバスとして皮膚の質感が視覚的に面白い」と言った特徴を感じました。

そうしたビジュアルを表現する意図があります。

【撮影の流れ】

全2回の撮影を予定しています。

1回目の撮影では、実際にタトゥーシールを人体に貼って見て、改善点等を確認します。特に修正部分がない場合はそのまま1回目的のものを作品とします。

2回目の撮影では、1回目の撮影を通して作品の完成を目指していきます。

1.撮影前の準備

タトゥーシールを全身に貼ります。その際の作業風景も撮影します。

↓

2.撮影

全身にタトゥーシールを貼った人体の撮影を様々な角度から撮影します。

接写も行います。

↓

3.タトゥーシール落とし

シャワー室にて全身のタトゥーシールを落としてもらいます。

【撮影の注意】

・タトゥーシールを貼るのは私監督の元、複数人（2～3人）で行う予定です。

・タトゥーシールの特性上、体毛があると貼った後の見栄えや粘着力の低下が起きます。撮影当日までに全身できる限り除毛・脱毛していただきますようお願い申し上げます。

・タトゥーシールを貼り始めてからはモデルさんは動けなくなることが予想されます。トイレや食事は事前に済ませていただきますようお願いいたします。

・撮影後のタトゥーシール落としの際に必要なもの（タオル等）はこちらで用意させていただきます。何か必要なものがあれば言っておいただければできる限り用意させていただきますので、何なりと教えてください。

【撮影のイメージ】

撮影時、モデルさんにはこちらで用意した下着を着用してもらいます。

下着の色は黒を予定しています。

以降はご相談なのですが、なるべく下着が主役にならないよう、主観的イメージで地味だと感じるスポーツ用の下着を着用していただくことを考えます。

下着についての知識が不十分のため、何か他に案があればご教授いただきたいと思います。

また、使用する下着の購入についてですが、サイズなどもあるかと思うので、できれば、一緒に買いに行くか、ご購入いただくものの写真を事前に私に送信した上で買いに行ってもらるか、サイズなどを教えてもらいこちらで買いに行くかのどれかで検討しております。

その点につきましても、後ほどチャットでご相談させていただければと思います。



【日程】

日程調整に関してはこちらの概要をお読みいただいて、ご了承いただけましたら、チャットにて相談させていただきたいと思います。

【場所】

札幌市立大学芸術の森キャンパス写真スタジオで行います。
こちらも詳細についてはチャットでお話しさせていただければと思います。

【撮影した写真の用途】

卒業制作の作品として使用します。
また、卒業制作展示において、一つ一つのステッカーを見やすくまとめた冊子、展示パネルにも用いる可能性があります（確定事項ではありません。確定した際にはお伝えします）。

【SNSでの使用と権利について】

作品の著作権は主催の私に帰属し、肖像権はモデルさんに帰属するものとなります。
モデルさんも私の作品全体ではなく、作品制作のご協力のもと、撮影させていただいた写真作品に関しては、SNSへのアップロードは大歓迎でございます。
私も卒業研究終了後、SNSに作品をアップロードする予定でございます。
一点だけご理解いただきたいのが、アップロードするタイミングに関しては、卒業研究終了後にさせていただきたいので、こちらから許可が下りるまでは投稿しないようお願いいたします。

【最後に】

まずは、ここまで読んでいただいた方に深くお礼申し上げます。
モデルさんの貴重なお時間をいただくご理解の上でこのような身勝手な協力をお願いさせていただいております。
また、ご不明点等ございましたら、お気軽にご質問ください。

札幌市立大学 石塚優希

参考文献

- ・諫山創・講談社、2009-2021、「進撃の巨人」
- ・ピクシブ株式会社、2009、「ピクシブ百科事典」、<https://dic.pixiv.net>、最終アクセス 2023年12月5日
- ・株式会社 VOYAGE MARKETING、2009、「コトバンク」、<https://kotobank.jp>、最終アクセス 2023年12月5日
- ・2015、「進撃の巨最新考察|アニメ感想まとめブログ」、[https://進撃の巨人ブログ.com/考察/進撃の巨人 72 話ネタバレ考察年表と時系列まとめ/#google_vignette](https://進撃の巨人ブログ.com/考察/進撃の巨人%2072%20話ネタバレ考察年表と時系列まとめ/#google_vignette)、最終アクセス 2023年12月5日
- ・rinyanya、2023、「アニメミル 【進撃の巨人】壁の巨人の秘密を知るウォール教とは一体何?」、<https://animemiru.jp/articles/8820/#i>、最終アクセス 2023年12月6日
- ・タキ、2023、「タキチャンネルブログ -進撃の巨人ガイド- 【進撃の巨人】ウォール・ローゼ巨人騒動編・ウドガルド城戦の解説（9～12巻）」、<https://takichannel.com/shingeki/story/wall-rose#ウォール・ローゼ巨人騒動編のあらすじ9~12巻>、最終アクセス 2023年12月5日
- ・株式会社 AbemaTV、2023、「ABEMA TIMES・アニメ「進撃の巨人」ユミルとは？クリスタとの

関係や巨人化した経緯、始祖と同じ名前などの理由など」、<https://times.abema.tv/articles/-/10075552#>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・third_1、2017、「はてなブログ Fearless 進撃の巨人 13 巻をわかりやすく解説してみた(考察・ネタバレあり)」、[https://third-1.hatenablog.com/entry/2017/01/07/進撃の巨人13巻の解説と考察\(ネタバレ\)](https://third-1.hatenablog.com/entry/2017/01/07/進撃の巨人13巻の解説と考察(ネタバレ))、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・BiBi 運営事務局、2020、「BiBi 【進撃の巨人】地下室にグリシャが残した謎をネタバレ！衝撃の真実と世界の真相とは？」、<https://bibi-star.jp/posts/15448>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・漫画コミック考察ブログ、2023、「【進撃の巨人】フクロウだったエレン・クルーガー！フクロウの役割は？なぜグリシャを助けた？」、<https://manga-comic-netabare.com/archives/13865/進撃の巨人フクロウエレンクルーガ役割グリシャ/>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・2jf-nakano、2022、「RENOTE エレン・クルーガー(進撃の巨人)の徹底解説・考察まとめ」、<https://renote.net/articles/66694>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・漫画コミック考察ブログ、2023、「【進撃の巨人】ジークはただ両親の愛が欲しかった！エルディア復権に巻き込まれたジークの決断とは？影響を与えたのはトム？」、<https://manga-comic-netabare.com/archives/11291/進撃の巨人ジーク両親愛エルディア復権決断トム/>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・管理人アース、2019、「進撃の考察 【進撃の巨人】ネタバレ 122 話考察！ユミルに残された3つの伏線と手紙を再検証！」、<https://animenb.com/【進撃の巨人】ネタバレ 122 話考察！ユミルに残さ-36805/>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・allegorian allegoria、「進撃リファレンス パラディ島内紛編(マーレ編)地鳴らし発動に至るまでのストーリー解説・図解」、<https://mono-money.com/attack-on-titan/commentaries/paradis-conflict/>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・進撃！考察兵团、2021、「【進撃の巨人】各勢力の目的まとめ。最終シーズン前におさらいしておこう！」、<https://shingekino-kousatsu.com/each-purpose/>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

・福崇、2021、「日本の歴史が面白いんだってばよ やおよろずの日本 【進撃の巨人】フロックが闇落ちしたのはなぜ？初登場から志望の直前の目的までまとめ」、<https://yaoyorozunihon.com/shingeki-flock2-5286/#i-2>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

- ・allegorian allegoria、「進撃リファレンス なぜリヴァイはジークに雷装を刺して運んだのか」、
<https://mono-money.com/attack-on-titan/considerations/levi-zeke-thunder-spear/>、最終
アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・ミルル、2021、「見る見るワールド【進撃の巨人】ヒストリアが妊娠した年齢は？理由や結婚
相手についても」、<https://www.mirumiruworl.com/shingeki-historia-preg-age-16671>、最
終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・管理人アース、2022、「進撃の考察【進撃の巨人】130 話ヒストリア「子供を作る」発言からエ
レンの子か検証！偽造妊娠説も」、[https://animenb.com/130episode-histria-baby-who-
45131/](https://animenb.com/130episode-histria-baby-who-45131/)、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・辻勇輝、2023、「キートンの”キリスト教講座”【解説】七つの大罪の意味とは？罪が重い順
にざっくりまとめてみた」、<https://keaton511.com/christ-seven-sins/#82208221>、最終アクセ
ス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 ガラテヤの信徒への手紙第 5 章第 26 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/48/5.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 創世記第 4 章第 3 節、第 4 節、第 5 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/01/4.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 ローマ信徒への手紙 第 12 章第 16 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/45/12.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 創世記第 11 章第 5 節、第 6 節、第 7 節、第 8 節、第 9 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/01/11.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 箴言 第 19 章第 15 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/20/19.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 ルカによる福音書 第 15 章第 13 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/42/15.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 ヤコブの手紙 第 1 章第 19 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/59/1.htm>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 ルカによる福音書 第 9 章第 53 節、第 54 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/42/9.htm#0>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日
- ・WordProject、「日本聖書 ヤコブの手紙 第 1 章第 14 節、第 15 節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/59/1.htm>、最終アクセス 2023 年 12 月 5 日

- ・ WordProject、「日本聖書 創世記第3章第6節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/01/3.htm#0>、最終アクセス2023年12月5日
- ・ WordProject、「日本聖書 出エジプト記第20章第14節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/02/20.htm#0>、最終アクセス2023年12月5日
- ・ WordProject、「日本聖書 サムエル記下第11章第4節、第5節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/10/11.htm#0>、最終アクセス2023年12月5日
- ・ WordProject、「日本聖書 箴言第23章第20節、第21節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/20/23.htm#0>、最終アクセス2023年12月5日
- ・ WordProject、「日本聖書 ダニエル書第1章第8節」、
<https://www.wordproject.org/bibles/jp/27/1.htm>、最終アクセス2023年12月5日
- ・ A Ikda、2017、「TABI LABO 嫉妬や色欲。「やっかいな欲求」の正しい押さえ方」、
<https://tabi-labo.com/282271/seven-deadly-sins>、最終アクセス2023年12月5日
- ・ WaqWaq 編集部、2021、「waqwaq 七つの大罪とは、その罪と悪魔たち」、https://waqwaq-j.com/旧約聖書/13336/#google_vignette、最終アクセス2023年12月5日
- ・ ラーニングエッジ株式会社、2022、「セミナーズ フロイトが提唱する心理学とは？現代ビジネスに役立つ手法」、<https://seminars.jp/media/445#post-heading2>、最終アクセス2023年12月6日
- ・ 心理学用語の学習、2016、「心理学用語集：精神分析の基礎(局所論、構造論、防衛機制)」、<https://psychologist.x0.com/terms/211.html#:~:text=フロイトは、「意識」,論と呼ばれます%E3%80%82&text=%E3%80%82>、最終アクセス2023年12月6日
- ・ 株式会社デルタプラス、2018、「心理学用語集サイコタム 局所論」、
<https://psychoterm.jp/clinical/theory/topographical-theory>、最終アクセス2023年12月6日
- ・ モトセ、2022、「150 の心理教育 心的決定論と無意識の存在 | 精神分析だからできる事とは」、
<https://motosh-shinrishi.com/blog-entry-62.html>、最終アクセス2023年12月6日
- ・ GRAS グループ株式会社、2023、「weblio libido」、<https://www.weblio.jp/content/リビドー>、最終アクセス2023年12月6日
- ・ 大阪・京都こころの発達研究所葉、2023、「イド、自我、超自我」、
<https://kokoro-you.com/2021/10/31/ego/>、最終アクセス2023年12月11日

・株式会社サポートメンタルヘルス、2023、「【精神科医監修心理学講座】フロイトの構造論【es・自我・超自我とは】」、<https://support-mental-health.co.jp/blogs/es/#i>、最終アクセス 2023 年 12 月 11 日

・鹿夫、2023、「鹿夫のエンジニア資質向上計画 マレーの欲求リスト | 行動モデル」、<https://certlabo.com/murray/#:~:text=マレーの欲求リストと,研究者の一人です%E3%80%82>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・高木浩一、2017、「WEB 活用術。人間欲求は 70 種類？マレーの欲求リストでビジネスアイデアを生む」、<https://swingroot.com/murrays-psychogenic-needs/#st-toc-h-1>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・株式会社 LEAPT 戸栗頌平、2023、「マズローの欲求 5 段階説とは？ビジネスやマーケティングへの活用方法と問題点を具体例と共に簡単解説！」、<https://blog.leapt.co.jp/what-is-maslows-five-levels-of-needs-what-marketers-need-to-know#:~:text=マズローの欲求 5 段階説とは、人間が,説を提唱しました%E3%80%82>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・HIGIZO、2020、「Gizwoo 【ブッダのライフハック術】心のムダな反応をやめればモチベーションは上がります」、<https://blog.gizwoo.com/rd-no-reaction/>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・高木浩一、2020、「Web 活用術。三大欲求とは？人間の重要な欲求を八大欲求まで完全解説！」、<https://swingroot.com/desire-needs/#st-toc-h-8>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・株式会社家族葬のファミリーユ、2020、「Coeurlien 人間の欲「煩悩」とは？108 種類もあるナゾや除夜の鐘を鳴らす理由も紹介」、<https://www.familie-kazokusou.com/magazine/manner/205>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・大谷大学 森脇健、「読むページ 生活の中の仏教用語 四苦八苦」、https://www.otani.ac.jp/yomu_page/b_yougo/nab3mq0000020kcv.html#:~:text=いちおうおさらいをし,四苦に先の、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・日本ベジタリアン協会、「ベジタリアンとは？」、<https://www.jpvs.org/menu-info/index.html>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・玄 gen、「ヴィーガンとは」、<https://takeout-gen.com/concept/gen/#:~:text=ベジタリアンが自身の健康,を実践しています%E3%80%82&text=現在,世界的にヴィーガン,愛護の面があります%E3%80%82>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

- ・ KICK BACK CAFÉ、「イギリスで誕生したヴィーガン」、
<https://kickbackcafe.jp/2017/01/24/イギリスで誕生したヴィーガン/#:~:text=ヴィーガン>
(Vegan)は1944年、に誕生しています%E3%80%82、最終アクセス2023年12月6日
- ・株式会社HAMONZ、2023、「【3分解説】「ベジタリアン」とは？ビーガンとの違いをわかりやすく解説!」、<https://sports-for-social.com/3minutes/vegetarian/#:~:text=ベジタリアンと近い言葉として,ことを指しています%E3%80%82>、最終アクセス2023年12月6日
- ・Nanami、2022、「KOKUSAI SUPPLY ヴィーガンは食生活だけではない」、
<https://kokusaisupply.com/veganism-is-not-just-a-diet/>、最終アクセス2023年12月6日
- ・Juxtapoz Magazine、2017、「YouTube Stick to It, Episode 1: Sticky Community」、
<https://www.youtube.com/watch?v=0NkrmS2hHXw&list=PL89TeQxlaoWPztK2Ks1wdpbctP-1OOkfa&index=1&pp=iAQB>、最終アクセス2023年12月6日
- ・Juxtapoz Magazine、2017、「YouTube Stick to It, Episode 2: Screaming Hands」、
<https://www.youtube.com/watch?v=d18AVXjMbcw&list=PL89TeQxlaoWPztK2Ks1wdpbctP-1OOkfa&index=3>、最終アクセス2023年12月6日
- ・Juxtapoz Magazine、2017、「YouTube Stick to It, Episode 3: Sticker Art」、
<https://www.youtube.com/watch?v=oJeRLkLCIus>、最終アクセス2023年12月6日
- ・Juxtapoz Magazine、2017、「YouTube Stick to It, Episode 4: Style & Message」、
<https://www.youtube.com/watch?v=tpUthXT8N9o>、最終アクセス2023年12月6日
- ・Chihiro Sato、2017、「ストリートにおけるステッカーの歴史を辿るドキュメンタリーシリーズ『Stick to It』」、
<https://hypebeast.com/jp/2017/5/juxtapoz-stick-to-it-documentary-series>、
最終アクセス2023年12月6日
- ・オンラインステッカー製作所 プリントジャンキー、2020、「ステッカーカルチャーについて語っている貴重な動画」、
<https://printjunkie.handcrafted.jp/blog/2020/01/29/145500>、最終
アクセス2023年12月6日
- ・Hidari Zingaro、2018、「野澤梓 個展「x と y のはくちゅーむ」、
<https://zingarokk.com/gallery/hidarizingaro/exhibition/56/>、アクセス2023年12月6日
- ・NADAR、「はじめての写真展【展示方法を知ろう】」、
<https://g-nadar.net/gallery/howtoexhibition2/>、最終アクセス2023年12月6日
- ・株式会社ビジア、「失敗しないパネルの貼り方とは？徹底的に解説します。」、
<https://visipri.com/products/panel/info-harikata.html>、最終アクセス2023年12月6日

・株式会社さくら樹脂、2010、「アクリ屋 多用途 SU とスーパーX ゴールドを試してみました」、
<https://www.acry-ya.com/blog/diy/325/>、最終アクセス 2023 年 12 月 6 日

・株式会社ビビビット 山田実優、2017、「はたらくビビビット 作品の印象を大きく変える！展
示空間の作り方」、https://hataraku.vivivit.com/design-knowledge/exhibition_space01/、最
終アクセス 2023 年 12 月 6 日