

フィクションとしての戦争

——森博嗣『スカイ・クロラ』シリーズを読む

松 本 和 也

I

二〇世紀が、戦争の世紀^①だったことは認めるとして、二〇世紀後半から二一世紀の現在にかけて世界各地で進行している事態（広範な領域における多様な戦闘状態）を、単なるその延長として考えることは、今日難しい。すでに、一九九一年の湾岸戦争後に『戦争論』（岩波書店、一九九二）を著した西谷修は、そこで戦争という概念について、次のように注意を促していた。

戦争とは、だれにとっても多かれ少なかれ自明のものである。戦争と言えば、だれもがそれを了解する。だがその自明さのうちで想起されるのは、実はきわめて多様で多面的な様相だと言っているだろう。それは、戦争が基本的に、存在の（全体）を巻き添えにする出来事だからだ。だからそれにどう関わるかによって、

戦争の意味も様相も違ってくるし、また戦争への関わり方さえ、時代や社会の状況によって大きく違ってくる。⁽¹⁾

日本でも大きく報じられた、アメリカ同時多発テロ（二〇〇一・九・一一）とそれにつづくイラク戦争（二〇〇三―二〇一一）などはもちろんのこと、それ以降、さかんに報じられる世界各地でのテロ、さらには二〇一五年、人質報道で一挙に日本メディアでも注目を集めたIS（Islamic State）の活動など、ひとまず戦争という表現を用いておくならば、世界は文字通りさまざまなタイプの戦争に満ちている。そればかりでなく、表面的にはどことも交戦状態にない日本にしても、少なくとも世界各地の戦争と無縁なわけでは決していない。それは、居合わせた海外でテロに巻きこまれるといった直接的なケースばかりではない。多木浩二が指摘する通り、『戦争も、単純な戦闘行為ではないばかりか、たんに政治と結びつけて考えるものではなくって、世界の多様な領域とかわりをもっている』⁽²⁾以上、ともすれば日本国内でのささいな消費行動や、メディア報道を通じての諸外国（人）認識など、ごくドメスティックな言動・認識もまた、間接的に戦争へと通じていく。より正確に言えば、現在の世界がすでにそのようなものと化しているのだ。再び西谷修の議論を参照しておこう。

戦争が二〇世紀に世界化し、世界が〈戦争〉となって全体化したときから、戦争はもはや人間の知的考察の対象ではなくなってしまった。だから戦争をひとつの対象として、テーマとして語るのではなく、戦争が世界化したことと人間の存在条件との関係がここでは問われることになる。つまり、われわれは今どういう時

代を生きているかということだ。ひとたび戦争が世界化し、世界が全体的現実となったときから、われわれはつねにすでに〈戦争〉のなかにいるのだから⁽³⁾。

こうした世界に暮らしていながら、こと日本国内に在る限り、戦争は遠い。しかも、今や《湾岸戦争は起こらなかった》(J・ボードリヤール)というシミュラクル時代の戦争を思春期に体験した世代も四〇歳をこえ、さらに若い世代にとつての戦争とは、アジア・太平洋戦争(の体験／記憶)からはさらに隔たっている。宮内勝典は一九八〇年以降生まれの世代を想定しつつ、現在形の戦争観を次のように提示している。

もつとも多感な中学生のころ、かれらは阪神大震災や、オウム事件を体験している。世界のシステムが崩壊していったときの記憶が、意識に刻み込まれているはずだ。そして9・11や、アフガン空爆、イラク戦争によって、世界が壊れていくという感覚はいつそう深くなつたかもしれない。デモに出かけていって「反戦」を訴えても無力だった。まったく虚しかった。私たちは、この世界に関与することができない。遠くで火の雨が降りつづいているというのに、世界は実在感を欠いたままだ。この〈うつろ〉さこそが、私たちにとつてのリアルな戦争かもしれない。⁽⁴⁾

つまり、現代史としての戦争を知っているにも関わらず、その《実在感》の欠如ゆえに、それらはむしろ遠く感じられ、逆にその遠さこそが《リアルな戦争》だというのだ。

もつとも、ことは特定の世代に限ったことではない。世界情勢が展開し、国内でもそれに応じた法整備が進んでいく中、やはり戦争は遠く、ともすると見えない。あるいは、戦争への興味やリアクションが、これまでのありかたとは異質なものに変容している。そうである以上、こうした現在において戦争をめぐる思考停止の膜を突き破り、アクチュアルな思索への道を切り拓くには、これまでとは異なるアイディア・アプローチが求められるはずだ。そして、『われわれはつねにすでに〈戦争〉のなかにいる』⁽⁵⁾以上、こうした思索は、ことさらに戦争を議論するという以前に、今日ー明日を生きるための賭金ともなるだろう。

II

Iで示した問題関心を、文学作品の読解を通して具体的に展開するにあたって、本稿では森博嗣の小説『スカイ・クロラ』シリーズをとりあげる。押井守監督によるアニメーション映画『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(二〇〇八)の原作ともされた同シリーズは、『スカイ・クロラ』(二〇〇四)、『ナ・バ・テア』(二〇〇五)、『ダウン・ツ・ヘヴン』(二〇〇六)、『フラッタ・リンツ・ライフ』(二〇〇七)、『クレイドゥ・ザ・スカイ』(二〇〇八)の長編五作に、短編集『スカイ・イクリプス』(二〇〇九／すべて中央公論新社刊)をくわえた計六作からなる。中央公論新社ホームページ上において、同シリーズは次のように紹介されている。

「いいではないどこか」で今日も続く戦争。

レシプロ機が舞う世界で、戦闘機に乗り込み、戦う人々。

その中には、永遠の子供（キルドレ）たちの姿があった――⁽⁶⁾。

本稿では、戦争文学としてとりあげるつもりだけれど、既成のジャンルには位置づけにくい『スカイ・クロラ』シリーズの概要については、杉江松恋の解説文を参照しておこう。

五作の長篇は、同一の歴史内の出来事を綴ったものだ。長く戦闘状態にある世界で、国家ではなく「会社」と呼ばれる軍事組織によって戦争は遂行されている。物語の中心人物は、戦闘機「散香」のパイロットである草薙^{クサナギ}水素だ。パイロットとして類い稀な資質を持つクサナギは、たびたび「キルドレ」ではないかと問われる。「キルドレ」は謎めいた存在で、戦闘機乗りなどに秀でた適性を示すだけではなく、加齢などの身体能力が他の人間と違うのではないかと、と囁かれることもある。風評の真偽は明らかではない。だからだと続く戦争の目的が判らないこと、キルドレに関する巷説の真相が不明であることが、主たる謎として物語を牽引していくのだ。

作中時間における第一、第二作にあたる『ナ・バ・テア』『ダウン・ツ・ヘヴン』はクサナギがエース・パイロットとして上りつめるまでの話、第三、第四作の『フラッタ・リンツ・ライフ』『クレイドウ・ザ・スカイ』は、キルドレとしては異例の幹部職にクサナギが祀り上げられ、部下となるパイロットが基地に配備された後の話である。『フラッタ・リンツ・ライフ』でキルドレの社会的地位を揺るがすような問題提起

が行われ、続く『クレイドウ・ザ・スカイ』では一部の人を巻き込んでカタストロフが起きる。第五作である『スカイ・クロラ』はその後の出来事を描いた物語だ。この中でクサナギは、とある事件の中心人物として語られている。⁽¹⁾

つまり、作品内では確かに戦争が描かれ、主人公は戦闘機のパイロットで、空中での戦闘シーンにも多く筆が割かれるのだけれど、同時に謎を孕んだ多彩な要素もありこまれており、一筋縄ではいかない（とすると、戦争文学という捉え方すら疑わしくもある）。

そのことをふまえつつも、本稿では戦争文学としての局面に注目し、その読解に必要な限りで、キルドレ（という存在）をはじめとしたシリーズ中の謎についても考えていく。

ちなみに、森博嗣は映画化に際してのインタビューで次のように発言している。

『『スカイ・クロラ』を書いていたときにはまだ事件は起きていなかったのですが、それ以前から世界中でテロや紛争は相次いでいたので、戦争という問題については強く意識していました』

当時、危機感が高まり、世間では反戦を主張する声が多く上がっていた。しかし森は、そうした声の上げ方について疑問を感じていたのだという。

「みんなは戦争を醜いものというふうに描こうとする。人間としてやってはいけない、醜いことであると。でも、実際にテロを実行した人たちは、自分のやっていることを信じていたわけです。非常に神聖な行為で

あると思うていたはずでしょう。それを醜い、虚しいと言って排除しても問題は解決しない。なぜならば、そうした行為がかっこいいと感じる若者たちは、では自分が異常なのかと思ってしまうからです。そこにギャップができて、会話が成立しなくなる。テロや戦争を正しいと信じている人が理解できなければ、止めさせることはできない⁽⁸⁾」

そうであれば、多彩な要素を孕んだ多面性をもつ『スカイ・クロラ』シリーズではあるけれど、戦争文学という局面からアプローチすることは、(必ずしも作家の企図を探り当てる方向性に限らず) 小説の生産的な読解や戦争をめぐる思索の契機ともなるだろう。しかもそれは、小説として書かれた『スカイ・クロラ』シリーズを通じて、他ならぬフィクションにしかできないアプローチによって、戦争に接近する試みともなるはずだ。こうした興味関心から、奥泉光による次のような戦争文学の意味づけも参照しておこう。

ここにはないものを言葉で現出させ現実を変形する想像力は、別して虚構にかかわる。ここにはないものが「ものがたられる」とき、それが虚構になる。虚構はときに人間を動かす力を持ち、つまり現実的な力となる。逆に、私たちを取り囲む現実とは、人間を動かすだけの力を持った虚構だともいうる。そして文学は、虚構を作り出し、虚構の磁場へと人間を誘い込み、想像力の解放を促し、ここにはない世界に生きることを唆す。それは同時に、ここにある世界^{そのか}に現実への強い批評を孕むことになるだろう。

有史以来、戦争が繰り返し文学の主題になってきたのは、それが人間にとって切実な「現実」だったから

に他ならない。近現代の日本も例外ではなく、というより一九世紀後半から二〇世紀、戦争が広く市井しせいの人間の運命を左右する圧倒的な「現実」となった時代は他にないだろう。戦争を描く多くの文学作品が書かれた所以ゆえんである。⁽⁹⁾

本稿もまた、虚構のもつ《現実的な力》に注目し、それを『スカイ・クロラ』シリーズの読解を通じて切開し、展開―拡散することを目指したい。ただし、戦争（文学）という局面に注目していく以上、この現実世界の出来事をおろそかにすることは、もとよりできない。⁽¹⁰⁾その時、本稿が採る立場―考え方は、多木浩二が示した次の見解に近い。

二〇世紀は戦争の連続だった。それらの戦争は、経験していない人間にも、歴史的には認識することができる。歴史認識とは過去を復元することではない。歴史は過ぎ去ったことでも、もうありえないことでもない。「……」われわれ自らもまた、完全には認識できない未知の部分を含まざるをえない歴史の現在を生きているとすれば、そうした出来事も現在から捉えなおさねばならない。戦争の現実の経験やその記憶が重要なのではなく、「過去」と呼ばれているものを歴史的な視野で認識することが重要なのだ。それは現在を理解することだからである。⁽¹¹⁾

つまりは、現実世界における戦争を思想課題として設定した上で、『歴史的な視野』とはまた異なる局面に、

『スカイ・クロラ』シリーズというフィクションの読解を通じて照明を当ててみたいのだ。というのも、溶解し拡散しつづける現在形の戦争を切りとるには、おそらく『過去』の参照だけでは追いつかない。⁽¹²⁾その時、現実には縛られないフィクションに即して思索をめぐらすことで、しかし現実には即した議論を展開できるだろう。というのも、この現実世界の作者によって生みだされ、広く読まれた、森博嗣による『スカイ・クロラ』シリーズは、ある曲率をかけられて形成された虚構^{フィクション}＝偽史でもあるのだから。

しかも、今日せりだしてきた「新しい戦争」という様相に即すならば、諸条件を異にしながらも、現実世界と『スカイ・クロラ』シリーズの戦争には共通点が見出せる。メアリー・カルドーによれば、『新しい戦争』は目標、戦争行為の方法、そしていかにして資金が供給されているかという点で今までの戦争と異なる『新しい戦争』に、《今までの戦争が地政学上または、イデオロギー上の目的に基づいているのとは対照的に、「新しい戦争」の目標はアイデンティティ・ポリティクスに関わるものである》⁽¹³⁾という。これは、後述するキルドレの存在に役割と重なる、虚構と現実をつなぐ重要な接点でもある。

『スカイ・クロラ』シリーズの世界観・設定については、第二次世界大戦後の日本をゆるやかなモデルとしたパラレルワールドと捉え、（今日からみて）ばらつきのあるテクノロジの状況についても、キルドレの存在も含め、それゆえのものと考える。また、『スカイ・イクリプス』も含めて複雑に構成された時系列や、叙述トリックも含んだ「僕」の（非）連続性については先行研究の成果によることとして、ここで改めて論じることにはしない。また、『スカイ・クロラ』シリーズを、原則として連続した一つの作品世界と捉えた上で、キルドレ「僕」（カンナミ／クサナギ／クリタほか）による戦争に対する実感や考え方に注目した読解を展開していくこと

とする。

Ⅲ

平和な街の風景を前に、パイロットのクサナギには次のような考えが浮かぶ。

流れる街の風景、周囲を走る車、歩道を行き交う人々、ときどき見上げると、そびえ立つビルディング、僅かに明るい空を反射する窓。

こんな善良な人間たち。

大昔から殺し合いを続けてきたなんて、もう誰も覚えていない。

それは遠い昔話、別の宇宙のファンタジイ。

みんなはそう感じているだろう。

そして、

戦争は醜いもの、戦争は愚かなこと、と繰り返し返す。

もちろん、そのとおりだ。

（『ダウン・ツ・ヘヴン』）

表層に浮かびあがった限りにおいては、平和そのものといってよい風景。こうした風景にあつて、「殺し合い」

「戦争は、時間的にも空間的にも、作中の現在から隔たった彼方へと押しやられている。ここでは、「みんな」と呼ばれる社会の大勢によって、戦争が批判されている。そうであれば、「みんな」による戦争批判とは文字通り綺麗事ではない。なぜなら、ここには戦争に対する具体的な分析も反省もみられないからだ。あるのは、戦争はいけないことだからいけない」という根拠なき同語反復のみで、こうした拒否反応―見方がすみずみまでいきわたった社会において、戦争は、確かにあるけれど決して見えないもの」に、つまりは民間軍事会社が主にキルドレを雇用して行うものとして社会の一角に、決してそこからはみだすことのないように配置されるだろう。

これが『スカイ・クロラ』シリーズの世界観―設定であり、従って小説では、キルドレというマイノリティの立場―視角から、戦争がいかなるものであるかが問い直されていく。というのも、たとえばクサナギは、先の引用につづいて「だけど……、／まったく言葉にならない反動が、たしかにある。」と感ずては、次のような考えに至っていくのだから。

とにかく、今の僕は、僕の命を大切に思っている。

戦うことで、僕はそれを知った。

戦わないで、どうして、その価値がわかるだろう？

何人もの仲間が空から落ちていったのだ。

それを見て、僕はだんだんわかってきた。

命を本当に掴むために、人は死ぬのだと。

死んだ者だけが、勝者だ。

（『ダウン・ツ・ヘヴン』）

ここで、社会的な出来事である戦争が、個人レベルでの「戦うこと」にスライドされていることには注意が必要だけれど、クサナギは戦闘経験に即した実感を根拠に、「戦うこと」の意義を、社会的な大勢に抗して示している。そればかりか、「戦うこと」の帰結としての死を積極的に肯定しては、そのような実感がもてる空を希求していく。

しかもそれは、クサナギ個人にとどまるものではなく、パイロットに共通のものであるようだ。少なくともクサナギは、他のパイロットに対しても「尊敬」の念を隠さない。「命をかける、という行為」が「空中戦の絶対的な力学であり、太前提」となっており、「チェスやスポーツの試合と違う」と考えるクサナギは、「みんな自分のたった一つの命を、飛行機に乗せて、空へ上がってくる」、「その時点で既に、僕は、敵も味方も、すべてのパイロットを尊敬する」というのだ。この考えは、さらに次のように展開される。

「戦うこと」が「人殺しで、残忍な行為だと、非難されている。それは知っている。十分に理解している。

しかし、人間の歴史を見ても、どの世界にも、どの文明にも、同様のスピリットは存在して、そして、どの時代でも、どの歴史でも、それは尊いものだと思われた。

何故だ？

戦うことは、尊いのか？

それは、技術ではない。

それは、理屈ではない。

自分の命を捧げている人間に対する畏怖^{いふ}なのだ。

（『ナ・バ・テア』）

右の一節には、戦争をめぐるさまざまな時間軸からの多様な見方（評価）が入り混じっている。作中の社会では、戦争はいけないことだ^どという見方が大勢を占め、「戦うこと」が「非難」されてもいる。クサナギはそうしたことを知悉した上で、自らの命を懸けて「戦うこと」が孕んだエッセンスとして、「畏怖」の念を探り当て、それを揺るぎない根拠として「戦うこと」を肯定し、パイロットに「尊敬」の念を抱いている。こうした考えは、一人クサナギだけのものではなく、クリタも次のように感じている。

全体ミーティングの最後には、勲章を沢山飾った人物のスピーチがあった。たぶん、誰も聞いていなかっただろう。何のために戦うのかなんて、言葉でいくら説明されても、まったく滑稽だ。そういった類のタームは、短い人生の中でも聞き厭^あきている。友情、愛情、社会、家族、国家、民族、人類、栄光、名誉……、全部違う。そんなもののために戦っているのではない。もし、言葉になるものがあるとすれば、一番近いのは、生きる、だろう。そう、戦うのは、生きるためだ。つまりこれは仕事なのだ。

（『フラッタ・リンツ・ライフ』）

ここでクリタは、スピーチで、あるいはこれまでの人生で聞いてきた戦争の根拠を、すべてが空虚な概念として排し、自らの戦闘経験に即して「生きるため」なのだと思込する。その上で、自らの考えが社会の大勢に反するものであることを自覚した上で、いけないことだとしながら戦争が絶えない現実を示しつ、次のように反論を試みていく。

戦争に反対する連中は、戦うことの醜さを強調しようとするけれど、それも全然的外れだ。命の大切さとか、子供たちの未来とか、綺麗な言葉を並べるだけ。さあ、こちらにもっと美しいものがあるのよ、と誘惑するだけ。

人間は何故、戦いをやめないのか。

どうして、いつの時代にも争いがあつたのか。

そんなに醜く、空しく、悲しいものが、どうして続くのか。

考えたことがあるのだろうか。

人の命は大切だ、と彼らは説く。

けれど、その命よりも大事なものがある。

それを知っている者が、戦っているのだ。

（『フラッタ・リンツ・ライフ』）

こうしてクリタも、言語化された戦争の根拠を空虚なもの、「綺麗事」とみなした上で、経験者だけに理解可能な「命よりも大事なものを根拠に「戦うこと」を肯定している。もちろん、ここでもその根拠が言語化され、具体的に明示されることはない。つまり、根拠の存在は示しつつも、その内実は個人の経験内部に空白として担保されていくのだ。

最後にもう一つ、同種のエピソードをとりあげておこう。

サガラアオイのもとに身を寄せた「僕」（自身で名前を思い出せなくなっている。クリタ／クサナギ？）は、サガラに「戦争をやめさせよう」という意見に対しては、どう思う？」と問いかけられる。「僕」が「難しい質問ですね」とうけて、次のように会話が進む。

「スポーツがなくならないのは、それをやりたい人がいる、それを見たい人がいる、ということですよ」

「戦争もそれと同じだと？」

「わからないけれど、そんな気はします。僕は、戦争を見たいとは思いませんけれど、でも、みんなは見たいようですよ」

「そうかな。見たくないと感じている人は沢山いる、と私は思う。一人でも無駄に命を落としてほしくない、と考えている」

「無駄に命を落とすことは、戦争の方が少ないですよ」僕は答えた。

「でも、殺し合うことに生きる意味を見出すなんて、やっぱり間違っていると思う」

「そうかもしれません。僕にはよくわからない」

「だって、もともとはね、なにかを奪い合うために、戦ったわけでしょう？ 戦わないと、生きていけない。そういった争いが生物界には必然的に存在した。そして勝者だけが生き延びた。でも、今はそうじゃない。人間は知恵を使って、お互いに戦わなくても良い社会を築き上げたはずなの」

（『クレイドウ・ザ・スカイ』）

ここで両者の意見を通じて、本シリーズにも大きく関わる、戦争をめぐる「見たい／見たくない」という両義的な欲望が提示される。安全なところからスペクタクルとしての戦争（死）は見たいけれど、その醜い面に直接関わることは忌避したいという、欲望である。その上で、サガラは「命」を危機に晒すことをもって戦争やその遂行に「生きる意味」を見出すことを「間違」いだといい、「戦わなくても良い社会」の成立―維持を願う。

一方の「僕」は、そうした考えに一定の理解を示しつつ、共感を抱くことはない。つまり、「命が何よりも大切だ」というテーゼやそれに付随する「命を落とす危険のある戦争はよくないという考え方を否定しているのだ。「僕」はそうした良識的な社会の欺瞞を暴きつつ、ごくごく私的な領域に「戦うこと」や「命」の意義＝「価値」を見出していく。

「奪わなくても良い。だからこそ、純粹に戦えるのでは？」

「でも、命は元には戻らない。飛行機も破壊される。せっかく生まれたものや、作られたものが、消えてし

まうのよ」

「それだけの価値があると思います」

（『クレイドウ・ザ・スカイ』）

このようにして「僕」が力強く示す考え方＝「価値」は、ともすると宗教やイデオロギーに殉じるテロリストのそれにも近似するが、それよりも過激なものといってよい。「純粹」の一語によって「僕」は、周囲の事物ばかりか自身の「命」よりも崇高な場所に、戦争＝「戦うこと」を迷いなく置いていく。

こうした、ごく私的な領域に担保される、キルドレによる「戦うこと」の肯定。このようなキルドレが体现する戦争観（死生観）に対して、現実世界のわれわれは、どのような論理をもって抵抗できるだろう。もちろん、サガラ同様、社会の成熟を願うことはできるけれど、その虚しさ＝不毛さは、作中世界よりもこの現実世界においてよりはなはだしい。しかも、「僕」という『スカイ・クロラ』シリーズを貫く一人称代名詞の使用によって、読者は多分にキルドレに感情移入しながら小説を読んでいく。⁽¹⁵⁾となると、「僕」に重ねた視点から見たサガラの論理の脆弱さを理解した上で、改めて、「僕」が見出している「価値」を、どのように捉え、必要があれば反論し得るのが問われていることになる。つまり、「僕」（クサナギ／クリタ／カンナミ）にヒロイックに感情移入すればするほど、彼／彼女らが体现する戦争観（死生観）は、返す刀となつて、たとえば日本のような「平和」な社会に生きる読者への鋭い批判となり、反省を促す契機ともなっていく。

IV

先にふれた、戦争をめぐる『見たい／見たくない』という両義的な欲望は、『スカイ・クロラ』シリーズの世界観―設定においては、根底的な基盤となっている。もちろん、こうした機制は、現実世界においても湾岸戦争以降の戦争をめぐる常識の部類に入らう。ポール・ヴィリリオは、端的に《戦争は、人の眼を欺く見せ物と切り離せない。こうした見せ物を作りだすこと自体が戦争の目的であるからだ》⁽¹⁶⁾と看破している。

『スカイ・クロラ』シリーズにおいては、戦争をめぐる《見せ物》としての側面とその実践的な効果が、キルドレたちの外側からの視線によって折々書きこまれていく。

たとえば、文字通りの戦争ショーにおいてティーチャと戦うことになったクサナギは、そのことを聞きつけた記者の袖中に「まるで見せものではありませんか？ ご自分の立場を、どう思われますか？」と問われ、「少なくとも、自分にとっては見せものではありません」と切り返す。その返事を受けた袖中は次のようにつづける。

「はい、もちろん、そう、それは理解しています。命を懸けて飛ばれているわけですから、その姿勢を否定するつもりはまったくありません。ただですね、国民を誘導しようといった政治的なものに利用されているのは、残念ながら確かだと思います。あの、これは、私個人の意見ですよ。でも、どうか聞いて下さい」

「あまり聞きたくないなあ」僕は少しおどけて言った。

「中尉、真面目な話です。どうか、少しでも聞いていただけませんか。一部の特別な人間だけに戦わせて、それによって民衆の捌け口^{はぐち}を用意する。そうしたうえで、今の平和が築かれているんです。あるときは、戦うことに反発するエネルギーを、その一箇所に集める。しかも、それは政治の枠組みの外にある。上手いやり方です。あるいは逆に、戦う者に感情移入させることで、反社会的な破壊行為への動機を抑制できる。誰が考えたのか知りませんが、つまりは、大昔からの文明でも行われてきた戦いを実質的最小限にして、しかもそれが生み出すメリットだけは掬^{すく}い取る、というやり方なんです。そうした中でキーになっているのが、つまり、キルドレです」

（『ダウン・ツ・ヘヴン』）

具体的なシステムが『スカイ・クロラ』シリーズで書かれることはないけれど、おそらくは右に柚中が指摘するように、複数の会社が戦争ビジネスを展開しているのだろう。しかもそれは、国家とは切り離された民間軍事会社によって、「普通の人」ではないキルドレを戦闘員として行われており、この構図の中でキルドレは、二重に疎外されていく。少なくとも柚中は、キルドレは人間としての尊厳を得ることなく、危険な戦闘に駆り出され、しかもそのことによるメリットは会社／国家により搾取されていくものと理解している。

そもそもキルドレとは、これも『スカイ・クロラ』シリーズにおいて明確に書かれることはないものの、おそらく以下のような特性をもっている。——キルドレという名称は遺伝子制御の剤商品名に由来するもので、戦闘に特殊な能力を発揮し、「戦死しないかぎり死なない」、それゆえ年をとらずに永遠に生きつづける。しかも、「病院」での（記憶の操作を含む）何かしらの治療によって、戦死しても別の誰かになって生き延びるようなのだ。

すでにみてきたように、こうした国家／社会／民間軍事会社の事情とは別に、『スカイ・クロラ』シリーズで「僕」と自称するキルドレたちは、「戦うこと」や自身の「生」に意義、「価値」を見出しているのだけれど、別の観点からすれば、不当に利用されているように映じる。そのことは、戦争ショーへの出撃を指示するカヤバの台詞に明らかである。

「何故、そんなこと〔街中での戦争ショー〕をするのか、とききたいのだろうけれど、それは知らなくて良いのです。ただ、単なる広報活動ではない。その程度のことと、こんな危険なことをするわけがない。わかりますね？ 重要な任務です。政治的に必要なこと、我が社は今や、国家の中核と直結している。したがって、国家的プロジェクトの一環だと考えてもらってけっこう」
（『ダウン・ツ・ヘヴン』）

「単なる広報活動ではない」という言葉の含みは、おそらく拙中が指摘するシステムとしての実効性であり、さらには、より具体的な政権運営や選挙対策などを指すのだろう。このことに関して、先に引用した拙中の台詞は次のようにつづいていくものであった。

「〔……〕それでも、大衆は騙されているんじゃない。ただ、自分たちの血は流れない、安心できる戦争に酔いしれている。勝っても負けても、影響のない戦争を、スポーツのように観戦している。競技場はないし、もちろん、テレビで詳細に放映されるわけではない。ほんの一部だけが、映像として公開され、ときどき眉

を擧^ひめて、世界のどこかではまだ戦争が続いているのだって、思い出すだけなんですよ。今回のことだって、まちがいないでしょう。このあたりで少々、身近に感じさせよう、というデモンストレーションなのです。完全に、次の総選挙を見越しての政治的なスタンドブレイじやありませんか。〔……〕

（『ダウン・ツ・ヘヴン』）

もとより、そうした効果は、「普通の人」にも見えないけれど見える。かたちにトレースされて、確実に伝わっているようだ。民間軍事会社のサポーター（スポンサー）である団体の見学者がやってきた折、カンナミはその対応役を任されるが、リーダーの女は次のように話しかける。

「でも、あなた方が戦っているおかげで、私たちはこうして、ええ、平和に暮していられるのです。本当に、それは感謝していますよ、ええ」リーダーの女が言った。

（『スカイ・クロラ』）

民間軍事会社で働くキルドレの「おかげ」による、「普通の人」たちの平和の実感——この時、「戦うこと」という一つの行為ー現象をめぐって、およそ異なる意味に捉える不等価交換が行われている。先のリーダーの女の言葉に、カンナミは次のように応じてみせる。

「いえ、これは仕事ですから」僕は微笑んだ。営業用のスマイルというやつだ。

特に、誰かのために戦っているわけじゃない。国のためでもないし、まして特定の人々のためでもない。僕は賃金をもらっている。それに、僕たちにはこの仕事に向いているのだ。それは自分でもよくわかる。逆に僕には、普通の人が、僕たちをどう思っているのが、本当のところ理解できない。

『スカイ・クロラ』

カンナミにとって「戦うこと」の対価は、(民間軍事会社から支払われる)「賃金」によって等価交換され、それ以上でもそれ以下でもない。これは、「戦うこと」の意義＝「価値」を、外部の社会的事象に求めず、「純粹」に自己内部に担保していくキルドレたちの戦争観(死生観)とも通底している。だから、キルドレたちにとって、戦争＝戦闘を見られることやその効果は、望んでいなくてもかわらずついてくる結果にすぎない(ただし、権力とは「純粹」なキルドレを、それゆえに巧みに利用していくものでもある)。

もとより、キルドレたちがそのような自身の社会的位置・役割に気づかないわけもなく、たとえば自身がキルドレであることを否定しながらも、三ツ矢はキルドレとしての苦悩をカンナミにぶつける。カンナミの部屋を訪れ、「私たちは、どこで戦っていると思う?」と問いかける三ツ矢は、「殺し合いをしているのに、相手を知らないんだよ」と、問わず語りに自身の抱えるキルドレ(＝戦闘機のパイロット)ゆえの苦悩を語っていくだろう。

「戦うことは、どんな時代でも、完全に消えてはいない。それは、人間にとって、その現実味がいつでも重要だったからなの。同じ時代に、今もどこかで誰かが戦っている、という現実感が、人間社会のシステムに

は不可欠な要素だった。それは、絶対に嘘では作れないものなんだ。本当に死んでいく人がいて、それが報道されて、その悲惨さを見せつけないと、平和を維持していけない。いえ、平和の意味さえ認識できなくなる。戦争がどんなものか知らないのに、戦争は絶対にいけないものだって、そう思い込ませるには、歴史の教科書に載っている昔話だけでは不十分。だからこそ、私たちの会社みたいな民間企業が、汚れ仕事を請け負っているわけだよな」

（『スカイ・クロラ』）

一方では、メディアを介した《見せ物》として、戦争をめぐる「見たい／見たくない」という両義的な欲望を充足させつつ、他方では、「嘘では作れない」ところの「現実味」―「現実感」を満たしていくという矛盾。この矛盾を「賃金」以上の見返りを求めることなく引き上げるのが、キルドレなのだ。クサナギ／クリタ／カンナミのように、そうした役割を受け入れつつも、「戦うこと」の意義＝「価値」を自ら見出していくキルドレがいる一方で、当然そうした役回りに疑念を感じ、アイデンティティ・クライシスに陥るキルドレもいる。⁽¹⁷⁾ ⁽¹⁸⁾ ここでの三ツ矢で、既述の柚中の指摘がその背景を裏づけている。

というのも、『スカイ・クロラ』シリーズの世界観―設定においては、（現実世界の戦争同様に）戦争をめぐる権力、理念、戦闘員が分割されている。従って、たとえば、いわゆる近代戦の兵士のように、その生／死が国家の全体性によって媒介されることもなければ、死後、無名戦士の墓に葬られてナショナリズムの源泉となることもない。あるいは、特定の宗教やイデオロギーが、「戦うこと」やその果ての殉死に対してアイデンティティを備給するということもない。戦争は民間軍事会社にアウトソーシングされ、その対価は「賃金」以上でも以下で

もなく、人的資源や作戦行動のリスクを切り離れた上で、その成果のみを吸いあげる不等価交換のシステムが作動しているのだ。

これが、キルドレの置かれた環境であり、三ツ矢がアイデンティティ・クライシスに陥るのは、ごく自然のことともいえる。こうした状態については、それを淡々と受け入れているかのようなカンナミによって、たとえば次のような問いとして提示されている。

人は本当に死を恐れているのだろうか？

僕はいつもそれを疑わしく思う。僕の両親や、近くにいた大人たち、そして老人たちを見て、それを考えた。人は死ぬことを恐れているだろうか？ 彼らは怯^{おそ}えて生きているのだろうか？ どうも、そんな兆候を僕は発見できないのだ。

期せずして生まれてくる僕たちのような子供を、普通の大人はどう思っているのだろうか？ どんなふうに見ているだろう？ 仕事とはいえ、戦争で死んでいく子供たちのことを、彼らはどう自分の人生の中に組み込んでいるだろう？ 何を受け止めているのだろうか？

（『スカイ・クロラ』）

ストーリー展開からすれば、ともすると読み飛ばしがちなこの問いかけには、しかし、考えるべき多くのポイントが含まれている。ここに、先の三ツ矢の告白を聞いた後の、キルドレの「呪縛」に思いを馳せたカンナミの感想も考え併せてみよう。

戦争反対と叫んで、プラカードを持って街を歩き、その帰り道に喫茶店でおしゃべりをして、帰宅して冷蔵庫を開けて、さて、今夜は何を食べようか、と考える……、そんな石ころみたいな平和が本ものだと信じているよりも、少しはましだろうか。

（『スカイ・クロラ』）

ここで、カンナミが冷ややかに揶揄する対象が「普通の大人」であることはみやすいけれど、その形象は、この現実世界において戦争にせぬ、の関心をもつ読者の姿にも重ねられている。もちろん、真摯に運動に取り組んでいる人々が少なからずいるとしても、戦闘機のパイロットとは、生命の危険において厳然とした隔たりがある。もとより、こうした議論は、虚実を混同させた一般論の域を出るものではない。それでも、キルドレから発せられたこうした発言を、この現実世界、読者個々人の生、戦争観（死生観）に照らして読むのではなくては、『スカイ・クロラ』シリーズはエンターテインメントとして消費されるばかりである。本稿のねらいに即すならば、キルドレを生命の危険にさらすことで平和を享受している「普通の人」に、さらには不可解な「普通の人」や社会のありようを感じながらも「純粋」に「戦うこと」のために生きるキルドレに、他ならぬ自分自身を重ねることを課しながら『スカイ・クロラ』シリーズを読むことこそが、重要なのだ。裏返せば、『スカイ・クロラ』シリーズとは、そうした読書行為に耐え得る、戦争文学としての局面を確かにもっているのだ。

その時、戦争文学としての『スカイ・クロラ』シリーズがさしだす特異点は、やはりキルドレという存在である。最後に、改めてキルドレに注目して、戦争について考えたい。

V

本稿でもたびたびふれてきたように、『スカイ・クロラ』シリーズの世界観―設定においては、社会システムとして戦争が必要とされ、おそらくは複数の民間軍事会社がその実的な運営を担い、キルドレがその主たる戦闘員としてレシプロ機に乗って空で「戦う」。

とはいえ、現実社会の世界史が物語るように、自国民の死傷者は、戦争遂行権力にとって重要な管理事項である。というのも、それは単なる被害だということにとどまらず、国内の戦意を衰退させ、あるいは反戦運動（隆盛）の契機ともなりかねないからだ。そのリスクを回避するために、国家のエージェントとして民間軍事会社―キルドレが要請される。

「もしも同じ人間だったら、きつと批判が集まったでしょう。それが、タイミング良く、偶然に我々の前に現れた。歳をとらない人間が。死なない人間が」

「それは正確ではない」僕は口を挟んだ。口調は優しく、ソフトに。少し微笑んでみせても良かったかもしれない。それくらい余裕があった。「死にますよ。もう何人も死んでいる」
（『ダウン・ツ・ヘヴン』）

柚中の発言に応じるクサナギが正しく指摘するように、キルドレは「戦死しないかぎり死なない」のであって、

戦死はする（むしろ『スカイ・クロラ』シリーズでは、生身のパイロット・ティーチャが、キルドレの誰もが勝てない無敵の存在として、戦争の終わりを引き延ばしつづけている）。死んだキルドレが、「病院」によって何らかの治療を受けて、別の誰かとなって再びパイロットとなっていくことが、作中の社会や「普通の人」にどの程度知られていることなのかについては、情報がない。そもそも、輪廻転生（のような操作）の有無についても、作中世界には不確かな情報しかなく不分明である。

いずれにせよ、確実なのは、キルドレが戦争のアウトソーシング先として、国家権力にとって実にうってつけの存在だということで、戦闘員がキルドレということによって、戦争への批判を回避しながら、その正当性さえ担保することができるのだ。ここで、ジュデイス・バトラーによる戦争の捉え方についての議論を参照したい。

戦争とは、その生の喪失を嘆きうる集団とその喪失が悲嘆をもたらさない集団とを分けることだ、と考えても良いかもしれない。悲嘆をもたらさない生は、そもそも生きていなかったために、つまり、かつて生とみなされたことがなかったために、悼まれることのできない生なのだ。特定のコミュニティに属する生をまもるため、他の生から守るために——たとえそれが後者の生を奪うことを意味しているとしても——戦争をする人々が、いかに、世界を嘆きうる生とそうでない生に分けてしまうのかを、見てとることができる。⁽¹⁹⁾

こうした分割線は、『スカイ・クロラ』シリーズにおいては、キルドレの存在によってわかりやすすぎるほどクリアに引かれている。しかも、キルドレ（の死）は、『特定のコミュニティに属する生をまもるため』に利用

されている。ジャーナリストとしての柚中も、当初はそうした国家（権力）の配置に即して、その宣撫の一端を担うはずだったという。

「〔……〕最初は、ええ、この取材を始めた頃は、たしかにそうでした。社から言われたテーマもそれでした。キルドレを取材して、振じ曲^ねがつた人間像を描くのだと。そうすれば、大衆は安心できる。戦争をする子供たちに悲哀を感じることで、自分たちの平和を確認できる。しかし、知れば知るほど、それは間違っていました。彼ら、彼女らは、振じ曲^まがつてなどいない。振じ曲^まがつているのは、我々の方なんです」

（『クレイドウ・ザ・スカイ』）

さらに、柚中がつづける次の台詞は、示唆に富む重要な内容を多く含んでいる。

「ええ、本当に。そして次には、彼ら〔キルドレたち〕は犠牲者だと思いました。この歪^{ゆが}んだ社会が生み出したもの、人間という歪んだ生きものが産み落としたものだ。でも、それもまた違っていた。彼らは、少なくとも犠牲者ではない。むしろ、私たちよりも、ずっとずっと誇り高い、勝利者なんです。犠牲者は大勢の大人たちの方だ。哀れなのは、我々なのです。これを受け入れるまでに、私はとても悩みました。何故、戦争をする人間たちを勝利者と呼べるのか。何故なのか。考えても考えても、わからない。つまり、最後は、戦うことを忌^いみ嫌^{きら}うのは何故か、という問いに行き着くのです。さあ、何故でしょう？ 単なる臆病者なの

でしょうか。そんなとき、私は、クサナギ大尉に会った。彼女と話をしたのです。それで、わかった。そうか、と理解できたんです。一度でも彼らに接してみれば、それがわかるでしょう。あの純粹に綺麗な瞳を見れば。あれこそが、人類が持っていた本当の瞳です」

まずは、柚中がたどったキルドレ像の変遷——「^ね振じ曲^まがった人間像」——「犠牲者」——「勝利者」——をおさえた上で、その変化が何によってもたらされたかを確認しておこう。「知れば知るほど」、つまりは情報量を増やすことと、クサナギと会って話をしたことが契機となったのだという。そして、こと後者の具体的なプロセスは明かされない。

ここでも鍵になるのはキルドレで、その存在「内面に担保された空白である。従って、読者としては柚中の思考をたどってキルドレ像を改めていくことはできない。できるのは、柚中をそのような飛躍的思索へと導いたクサナギをはじめとしたキルドレの言動を読み直すことだけだろう。そうした読み直しに際しては、戦争（文学）としての局面に限らない『スカイ・クロラ』シリーズの多様な問題系が浮上するはずだけど、本稿では、これまでもたびたび登場した「純粹」の一語を手がかりに、戦争文学という局面から読み解く『スカイ・クロラ』シリーズのエッセンスについて、もう一步ふみこんで考えておきたい。

『スカイ・クロラ』シリーズ第一作にあたる『スカイ・クロラ』には、他の長編同様、「プロローグ」と「エピソード」が配されているが、双方ともに「僕」の夢が書かれている。ここで「僕」とはカンナミのことだが、シリーズ第五作まで読了した後は、クサナギの生まれ変わりにとも読め、また、そこにはクリタの記憶も入り交

じっている。その意味で、「純粹」に「戦うこと」を肯定し、そこに意義Ⅱ「価値」を見出してきたキルドレ精神総体の人格化ともいえる。⁽²⁰⁾ その「僕」は、夢の中でも「純粹」に戦っている。

夢の中で、僕はただ戦った。誰のためでもなく、何も望まずに、純粹な気持ちで相手に向かっていった。僕は誰にも負けなかった。誰も僕を墜とすことはできなかった。

僕は特別な子供で、普通とは多少違った神経を持っていたから、その分普通とは違う感情を持っていたし、普通とは違う動きもできた。僕は、自分を取り囲む存在から外へ抜け出そうとして、それはつまり、その中へ閉じ籠^{こも}ることに等しかったのだけれど、ずっと考え続けてきたし、抵抗もした。

たぶんきつと、こんな表現ではわからないだろう。

誰にもわかってもらえないのにちがいない。

わかってもらいう必要などないのだ。

ただ、一つ確かなことは、彼女が、僕と同じだった、ということ。それがわかった。誰のためでもなく戦うことができる純粹さを、彼女も持っていたからだ。

（『スカイ・クロラ』）

右の一節で注目したいのは、第一に、キルドレである「僕」が、何と定かには語られないものの、何かについて「ずっと考え続け」、「抵抗もした」ということ。第二に、そのことを他者に伝達することを不必要だと考えているということ。第三に、にもかかわらず、（キルドレなのだろう）「純粹さ」をもつ「彼女」とは通じあえたと

いうこと。

この夢のいいぶんをそのまま受けとめれば、「純粹さ」をもったキルドレ同士ならばコミュニケーションは可能だが、そうでない「普通の人」にとつてそれは不可能だということになり、「僕」もそれを望んではない。立場を読者にスライドさせてみるならば、一人称代名詞であることと関わって「僕」に感情移入して読み進めがちではあるけれど、ポイントはずねに作中のキルドレの心の中で空白とされ、感情移入し、追体験することが拒まれている。ならば、キルドレを理解し、彼／彼女らの「戦うこと」への「純粹さ」を理解することは、そして戦争について考えることは、いかに可能だろうか。

かつて上司に「何故、戦闘機に乗るのか、と質問されて、退屈過ぎだ、と答えた」というカンナミは、そのことを思い出した流れで、次のような意思を表明している。

彼は大人で、戦争を知らない世代だったのだ。

僕たち子供の気持ちは、大人には決してわからない。

理解してもらえない。

理解しようとするほど、遠くなる。

どうしてかっていうと、理解されることが、僕は嫌なんだ。

だから、理解しようとすること自体、理解していない証拠。

（『スカイ・クロラ』）

現実世界の日本に即して考えると、ねじれてみえる戦争体験と世代の関係だけれど、『スカイ・クロラ』シリーズにおいては、大人Ⅱ「普通の人」／子供Ⅱキルドレと捉えておけばよい。ここでも「僕」は「理解されること」が嫌いだといひ、「理解しようとすること自体」を無理解の徴とみなしている。「綺麗事」を避けて前に進むために読者に与えられた手がかりは、キルドレの言動はもちろんだけれど、くわえて**柚中**である。

柚中^{ひなたひ}は一度キルドレを誤解したけれど、そこで思考停止へと陥ることなく、キルドレという存在、その戦争への関わり方について継続的に興味をもちつづけた。そうすることによって多くの情報を得て、次第に自身の中のキルドレ像を変質させていった。その柚中にしても、重要な転機については空白とされているけれど、おそらくそれでよいのだ。その空白は、伝達可能な言葉には変換不可能な、私秘的な何かなのだ。だから、ことはおそらく、言語を介した言葉Ⅱコミュニケーションによる理解というものがそもそも成立しない領域に関わる。もちろん、キルドレが体現していく「純粹」にしても、仮にそう呼ばれているだけで、具体的な内実を読者が実感することなどできない。だから、まず問われているのは、それでもなお理解したいと願うか否かという、興味関心の持続的な強度に他ならない。

もとより、柚中の後を追うことのみがベストだというわけではない。それでも、彼が実践したように、当人たちの自覚とは別に、幾重にも他者の思惑が重ねられたキルドレを理解できないと自覚しつつも、理解しようとするそこそが重要である。それは、「綺麗事」として戦争／平和を思考停止の領域へと追いやることなく、理解を拒絶されても興味関心もち、情報を集めては自らの認識を耐えず問い返し、その集積によって、より多くの観点から戦争への思索を重ねていくことにもつながるはずだ。

してみれば、森博嗣『スカイ・クロラ』シリーズというフィクションⅡ戦争を読むという営為（の内実）は、この現実世界の今日・明日を生きていくための賭金と別ではない。そうである以上、『スカイ・クロラ』シリーズとは、戦争をめぐる問い／思索を誘発する、正しく戦争文学なのである。

※本文引用は、森博嗣『スカイ・クロラ』（二〇〇四）、『ナ・バ・テア』（二〇〇五）、『ダウン・ツ・ヘヴン』（二〇〇六）、『フラッタ・リンツ・ライフ』（二〇〇七）、『クレイドウ・ザ・スカイ』（二〇〇八）、『スカイ・イクリプス』（二〇〇九／すべて中央公論新社刊の中文庫）による。

注

- （１） 引用は、西谷修『戦争論』（講談社学術文庫、一九九八）による。
- （２） 多木浩二『戦争論』（岩波書店、一九九九）
- （３） 注（１）に同じ
- （４） 宮内勝典「世界の空虚さとリアルな戦争」（『神奈川大学評論』二〇〇四・三）
- （５） 注（１）に同じ
- （６） 中央公論新社ホームページ <http://www.chuko.co.jp/special/sky-crawlers/>（二〇一五・三・一三閲覧）
- （７） 杉江松恋「解説」（森博嗣『スカイ・イクリプス』中文庫、二〇〇九）
- （８） インタビュー「映画スカイ・クロラ 公開間近！ 原作者が語る、その魅力」（『ダ・ヴィンチ』二〇〇八・八）における、森博嗣の発言。
- （９） 奥泉光「解説 ここにない戦争」（『コレクション戦争と文学5 イマジネーションの戦争』集英社、二〇一一）

(10) 押井守・森博嗣「永遠に戦う子ども」たちの物語」〔中央公論〕二〇〇八・八で、『スカイ・クロラ』では、戦争を「ショー」になつてしまった戦争」として描いています。現実の世界の戦争とは別のものとして描いたのでしょうか。』という問いかけに対し、森は次のように応じている。――『違いはあると思いますが、「戦う」という精神に関しては同じでしょう。先ほど「戦争を知らない子どもたち」という話をしましたけど、終戦後の大人たちは、急にある意味で原理主義的な平和主義者になつたんです。それで僕らは、「お前たちは戦争を知らないけれども、戦争はしちゃいけない。平和にしなきゃいけないんだ」と叩きこまれた。／とにかく戦争に関係するものは全否定された。モデルガンは不健全だとか、人を殺すようなゲームは教育によくないとかね。でも、それは単にトラウマに囚われていたに過ぎないと思うんです。それで逆に「戦争を知らない大人たち」の時代が来てしまった。』

(11) 注(2)に同じ

(12) アジア・太平洋戦争期の文学をめぐる諸問題に関しては、拙著『昭和一〇年代の文学場を考える 新人・太宰治・戦争文学』(立教大学出版会、二〇一五)参照。

(13) メアリー・カルドー／山本武彦・渡部正樹訳『新戦争論 グローバル時代の組織的暴力』(岩波書店、二〇〇三)

(14) 松本佳純『クレイドゥ・ザ・スカイ』の語り手は誰か――森博嗣「スカイ・クロラ」シリーズの時系列分析から」(『ゲストハウス』二〇一一・一〇)、古谷利裕「不死と死のあいだにある「個」「性」」(『ユリイカ』二〇一四・一一)参照。

(15) 杉江松恋は「原作解説!」「スカイ・クロラ」謎解きの楽しみ」(『スカイ・クロラ オフィシャルガイド』中央公論新社、二〇〇八)において、『読者は作中の《僕》に自分を重ねて読まざるをえないため、ページを繰るごとに登場人物の胸中にあるものが次第に伝播してくる』と指摘し、それを《僕》という一人称の物語であることの強み』と評している。

(16) ポール・ヴィリリオ／石井直志・千葉史夫訳『戦争と映画 知覚の兵站術』(平凡社、一九九九)

(17) 高橋透『サイボーグ・フィロソフィー』『攻殻機動隊』『スカイクロラ』をめぐる』(NTT出版、二〇〇八)には、『死ぬことができない生命という永遠の帰帰を存在するキルドレたちは、アイデンティティ・クライシスを常態として経験せざるをえない』という指摘がある。

(18) 『クレイドゥ・ザ・スカイ』の「僕」は、「僕は誰だったっけ?」という自問の果てに、「僕が誰なのかなんて、そんなことどうだって良いじゃないか。そう、どのみち、僕は僕なのだ。僕が誰かなんて、それは、僕以外に誰が存在するのか、ということと同じくらい馬鹿馬鹿しい。周囲に誰もいなければ、僕は誰であるかなんて、無意味だ。」と想到している。

(19) ジュデイス・バトラー／清水晶子訳『戦争の枠組 生はいつ嘆きうるものであるか』（筑摩書房、二〇二二）

(20) 浅見克彦は『SFで自己を読む 『攻殻機動隊』『スカイ・クロラ』『イノセンス』』（青弓社、二〇一一）で、『スカイ・クロラ』シリーズには、二人の、いや時間的に区別されるべき複数のカンナミがいる」と指摘して、時系列／キルドレの謎を掘り下げている。また、前掲松本論文・注(14)では、『クレイドゥ・ザ・スカイ』の「語り手「僕」は「クサナギ」、「クリタ」、「カンナミ」の三人の記憶の集合となるもの」、《「クサナギ」の記憶が病院を抜け出した後の「クリタ」へ、「クサナギ」の記憶も保有している「クリタ」の記憶が「カンナミ」へと移植される過程だと捉えることができる》と論じられており、前掲古谷論文・注(14)では、『同じ作品に「(カンナミ≡クリタ)＋クサナギ」「(クサナギ≡カンナミ)＋クサナギ」という二つの異なる読み方が(間に時間を挟んで)重ね描きされることで、シリーズに循環、あるいは螺旋状と言うべき構造が生まれる』と、シリーズ全体に関わる《二つの読み方》が析出されている。