

キャプテン・ユーロ(CAPTAIN EURO)の挑戦と挫折

－「ヨーロッパ・アイデンティティ」形成に対する文化的取り組みの一例⁽¹⁾－

富 川 尚

はじめに

昨年（2004年）の6月17、18両日に開催された欧州理事会において欧州の首脳たちは欧州憲法を締結することで合意をした⁽²⁾。言うまでもなく、この国際組織が憲法を持つという決定は約50年前に開始された「欧州の統合」にとって画期的な進歩であり、欧州が連邦的な体制を整え始めた現れである。そして「常任欧州理事会議長(EUの首脳会議の議長であり、大統領と報道されることが多い)」と「外相」というポストの創設や理事会に於ける新たな多数決方式の導入を含むこの決定は、非常に野心的であると同時に、25カ国体制となったEU（European Union）が機能不全を回避するために必須のもしくは最低限の改革を盛り込んだものであった。したがって、それは各国の首脳達が長い交渉の中でかろうじて勝ち取った合意でもあり、機能不全をどこまで回避できるか議論の分かれるところでもある。いずれにせよEUが今後の命運を大きく左右する重大局面に入ったことは間違いない。

もちろんこうした決定を行った首脳達の決意は称賛に値する。しかし統合の進展が各国の政治的リーダー達の合意だけで達成できないことは、上記憲法導入に対して国民投票を10カ国以上が予定していることから明らかである。そもそも統合が市民生活に大きな影響を与えるようになればなるほど、統合は市民に根ざしたものにしなければならない。しかし現状は今回の欧州議会選挙（2004年6月）の低投票率（44%程度）が明らかにしたように、市民と首脳たちとの間の意識の乖離は埋められていない。したがって今後の統合の進展の鍵が市民の意識を変えることができるかどうかにあると広く認知される様になったのも当然の成り行きであろう。そのために各国の政治的リーダーや親欧州主義者達は市民の意識に訴える活動を余儀なくされてきているのである。

このようにこれからの統合には政治的実体・制度の形成だけではなく、市民の心の中にヨーロッパ意識というものを根づかせる試みが重要になる。事実、近年この問題に意識的に取り組んでいる事例が数多く存在するようになった。それはEU自身の諸活動といった公的なものから、NGOの諸活動や関係者のメモワールの執筆といった私的な活動まで、実に様々である。

そこで今回は「ヨーロッパ・アイデンティティー形成に決定的な役割を担う⁽³⁾」という自負のもと活動を始めた民間の取り組みを紹介したい。ただこの事例は世間の注目をあつめ影響力を行使するという点からいえば、一定程度評価はできるものの、むしろ失敗した事例である。そこで、今回はその取り組みの詳細を検討した上で、その取り組みが受けた批判から抱えている問題を考察しようと考えている。ただし紙数の関係もあり、極力些末な説明を避け、アイデンティティーの理論の深みに入らないように心がけたい。少し学問的には捉えづらい分野の事例紹介としてお読みいただければ幸いである。

第1章 ヨーロッパ統合の進展とヨーロッパ・アイデンティティーの形成

具体的にキャプテン・ユーロを取り上げる前に、ヨーロッパ・アイデンティティーにまつわる二、三の予備的な話をしておきたい。そもそもアイデンティティーとはどのようなもので、EUにとってどのような意味があるのだろうか。

第1節 共同体とアイデンティティー

アイデンティティーとは1960年代以降社会学などで盛んに取り上げられるようになった概念で、辞書などでは「人格における存在証明または同一性⁽⁴⁾」といった意味が取り上げられる。これは単に「自分が何者であるか」というだけではなしに、人々が「どんな所属集団を意識するか」ということも意味する。その重要性をいち早く意識した先覚的な研究者馬場伸也はもう少し詳しくアイデンティティーを定義している。それは「何か確実に永続性のあるもの（地域、民族、国家など）と自己とを同一視することによって、歴史における自己の存在証明を求めようとする精神作用⁽⁵⁾」というものである。こうした考えが認知されるに従って、アイデンティティーこそが民族とは何か、国家とは何かといった問題を考える鍵になると捉えられるようになってきているのである⁽⁶⁾。

特に近年、このように国家をはじめとする共同体が形成される時に人々がどのような集団に属すると考えるか、つまりどのようなアイデンティティーを持つのか、ということが非常に重要だと考えられるようになってきている。なかでも共同体形成期の意図的なアイデンティティーの創造過程は注目に値しよう。確かに今や所与のものであると捉えられがちな国民国家の形成時にもナショナル・アイデンティティー形成に意識的に取り組まれた例はいくつもある。例えば、ドイツではヘーゲル、フィヒテ等の哲学やグリム兄弟の童話の収集さらにドイツ語辞典の編纂事業などにはそうした意図を明確に見て取ることができる⁽⁷⁾。

現在の欧州に突きつけられているのはまさにこの問題だと言えよう。「はじめに」で確認したように、EUがさらに発達するには、今やヨーロッパに住む人々がどのようなアイデンティティーを持つかということが決定的に大切になりはじめている。ただしここでは単にヨーロッパに所属するという新たなアイデンティティーが形成されるかどうかということが問

題ではなしに、現在の多くの人々が感じているナショナル・アイデンティティーとの関係がどうなるのかということこそが問題になると言える。

第2節 欧州統合とヨーロッパ・アイデンティティー

ヨーロッパ・アイデンティティーの形成問題を考えたとき、一見ヨーロッパ・アイデンティティーの形成がナショナル・アイデンティティーと不可避的な対立を呼び起こすと考えられがちである。しかし具体的にアイデンティティーのことを考えれば、人は一つの帰属集団だけにアイデンティティーを持つわけではないことが分かる。つまり、この場合「自分はヨーロッパ人であるがフランス人ではない」もしくは「自分はフランス人であってヨーロッパ人ではない」といった意識以外にも「自分はフランス人であるとともにヨーロッパ人である」と考えることはできるのである。実際ほとんどの統合推進者にとっての課題は、ナショナル・アイデンティティーをみとめながら新たにヨーロッパ人としてのアイデンティティーを作ることができるのかどうかということになっている。そしてEUにとってこうした考えを表す統合のスローガンが、「多様性の中の統一」というものである。

「多様性の中の統一⁽⁸⁾」はこれまでの、そしてこれからのEUが目指す統合のあり方を端的に表す言葉として欧州憲法草案の前文につけられることになった文言である。つまりEUは、単一の文化からなる欧州を目指すのではなく、欧州の中には多くの文化があることを理解し、それぞれが他文化に対して敬意を払う形で統合を図っていくという意思表示をしていることになる。実はこの態度は統合以来EUの基本姿勢であり続けたものであり、これからも変わることなく重視され続けるであろう。

このことをアイデンティティーに関してより理論的に説明すれば、各国のナショナル・アイデンティティーを昇華させることなく残したままで、ヨーロッパ・アイデンティティーが形成されるといった形で、多層的なアイデンティティーが確立されうるということである。そうすれば理念上は国家と欧州に対する意識内の対立は克服できると考えられることになる。

しかし、残念ながら現実問題としてはそんなに簡単な問題ではない。例えば共通通貨の導入が各国通貨の消滅を意味するように、統合の進展が各国の主権を切り崩す側面があることは否定できない。こうした関係が各国の政治的対立の一つの軸に欧州問題を浮かび上がらせるようになってきている。特に最近の急激な統合の進展が、政治指導者たちと一般市民の間の欧州観のギャップを大きくするとともに、各国内で親欧州派と反欧州派の対立を主要な政治的対立にしている観がある。

こうした統合をめぐる対立はアイデンティティーに関する調査からもはっきりと読みとることができる。つまり1999年の調査からEUに関する世論をまとめたユーロ・バロメーターによれば、EU平均で国家だけにアイデンティティーを感じる人は45%、欧州だけに

アイデンティティーを感じる人は4%、そして両方に感じる人が48%という風に分かれている⁽⁹⁾。つまり48%の国家にしかアイデンティティーを感じない(もしくは感じたくない)グループと52%の欧州にもアイデンティティーを感じるグループ(欧州にしかアイデンティティーを感じないグループも含む)というようにまさに二分されている状態である。このようにアイデンティティーをめぐる厳しい対立が存在し、アイデンティティーをめぐる熾烈な綱引きが両者の間で起こっていると考えられる状況である。

そうした中で親欧州派はどのようにヨーロッパ人としてのアイデンティティーを形成、育成していこうとしているのであろうか。次に簡単に見ておきたい。

第3節 ヨーロッパ・アイデンティティー形成に対する主体的取り組み

欧州統合が他の国際地域に先駆けて統合を成功させた要因として、もともと存在したヨーロッパ文化の同一性によく言及がなされる。確かにアジアの多様性に比べてヨーロッパには一定の同一性があったのは事実であろう⁽¹⁰⁾。しかし他の地域の統合と同様に欧州でも統合運動が始まって以来最近まで、過去に血みどろの争いを繰り返していた国家同士を統合させることは夢物語であると大半の人々に考えられてきた。決して欧州統合が自動的に発展してきたわけではない。このような夢物語を現実のものにしたのは各界のリーダーたちの主体的な取り組みであることを忘れてはならない。当然そうした努力の中にヨーロッパ・アイデンティティー形成に向けたものも数多く存在するのである。

例えばEU自身は1973年のコペンハーゲン首脳会議でヨーロッパ・アイデンティティーに対する宣言を出して以来⁽¹¹⁾、意図的にこの問題に取り組むようになっていく。確かにこうした取り組みを始めたのは比較的に遅いと言えるが、80年代にはEUのシンボルとして「ヨーロッパの旗」や「ヨーロッパの歌」を制定し⁽¹²⁾、留学生の交流促進など様々な分野で取り組むようになっていく⁽¹³⁾。しかもそうした間、数多くの民間の努力が積み重ねられてきているのである。

そうした中で教育をはじめとした子供に対するアプローチに注目が集まるようになってきている。有名なところでは『ヨーロッパの歴史』教科書の作成や、ERASMUSの主題別ネットワーク計画の一つとして進められている「ヨーロッパにおける子供のアイデンティティーと市民権(CiCe)⁽¹⁴⁾」研究がある。こうした子供に対する試みは公私にかかわらずアイデンティティー形成の要になりつつあると言えよう。

そうした流れの中で子供のアイデンティティー形成に意図的に文化的活動から挑もうとしたのがWebアニメーションのキャプテン・ユーロであった⁽¹⁵⁾。

第2章 キャプテン・ユーロの誕生

では、その活動は誰によって始められ、どのようなものだったのだろうか。それはニコ

ラス・デ・サンティス (Nicolas De Santis) という人物を中心に進められた運動であった。またその活動が始められた背景にはその活動の拠点となるイギリスのおかれた状況が影響したと考えられる。そこで最初にキャプテン・ユーロ誕生の経緯を確認してからニコラス・デ・サンティスの計画を見ていきたい。

第1節 キャプテン・ユーロ誕生の経緯

名前に表れているとおりキャプテン・ユーロの誕生の背景には共通通貨ユーロの導入が強く関係している。というのも93年のEU誕生以来欧州では共通通貨ユーロが導入されることになっていたが、イギリス政府はスウェーデン、デンマークらとともにユーロ導入を拒否していた。これはユーロ導入反対の世論が反映されたものであったが、産業界の中には、これでイギリスがヨーロッパ経済に取り残されるという不安が高まっていたのである。こうした不安を抱えた産業界ではイギリスの世論に見られたユーロに対する警戒感を和らげる必要性が強く認識されるようになっていたのである。

そうした状況にビジネスチャンスを見だし、1つの事業を民間の立場から起こした人物がニコラス・デ・サンティスであった。彼はどのような人物で、どのようにこの事業を興すことになったのだろうか。彼に対するインタビュー記事やホームページなどから類推できる範囲で簡単に紹介していく。彼の出自は詳細には分からないが、名字や父親が戦時中イタリアでファシズムの拷問にあったということから、ラテン系の人物であると考えられる。また父親は金融グループを率いているようである。彼自身の活動の場はこの事業を興す以前からロンドンであった。この起業前の彼の仕事は、欧州議会の委託によりヨーロッパ・アイデンティティーの調査をすることであったようだ。

ではそうした彼がなぜキャプテン・ユーロというヒーローアニメーションの制作に携わるようになったのであろうか。彼自身が語る経緯は以下の通りである。彼はヨーロッパ・アイデンティティーを調査している中で、EUを象徴するキャラクターを作ることを欧州委員会に提案したが、拒否された。そこで一念発起をし、自分で起業することになったという訳である。では彼の考えとはどのようなものだったのであろうか。

第2節 ニコラス・デ・サンティスの計画

彼はヨーロッパ・アイデンティティーを調査していくうちに、EUの高邁な理念や多くの実践にもかかわらず、その複雑さゆえに一般市民の多くがヨーロッパにアイデンティティーを抱いていないということを痛感するようになった。そうした状況の中で広く一般市民にヨーロッパ・アイデンティティーの形成を促すためには分かりやすいシンボルが必要だと考えるようになった。そして彼の試行錯誤が開始されるのである。

彼はヨーロッパを代表するシンボルは何かということ色々考えたすえに、最初の結論

としてヨーロッパを代表する動物を活かそうと考えた。しかしEUの加盟各国に共通する動物を探した結果、犬、猫もしくは牛しかいないということになった。これらの動物は世界中にいるので、ヨーロッパを象徴するキャラクターとして活用するのは無理だと断念せざるを得なかったのである。そこで彼はキャラクターとしてヒーローを活用することを思いついたに至ったのである。

彼はそのためにTwelve Stars社を設立し、Webアニメーションを中心としたキャラクター戦略を実行しようとしたのである。この計画は、1998年4月に先行的にWebアニメーションを始め、新聞紙のコミック、テレビアニメ、実写版映画に進出し、さらにはゲームから教育教材、またはグッズ販売までも視野に入れた壮大なものであった。ただし現在筆者が調べた限りではWebアニメーション以上の計画が実質的に実行された形跡はない。しかしこの計画が進められた当初（1998年から1999年）は、彼が仕掛けたキャンペーンは通貨ユーロの導入に対する関心も手伝って一定の注目を集めることになり、多くの新聞などに紹介記事が載せられることになった。

このように注目を集めるといふ点では彼の計画は一定の成功を見た⁽¹⁶⁾。しかし、想像以上に強い非難が政治家、マスコミ、さらには人権保護団体などから寄せられることになったのである。ではなぜそのような強い反発が起きたのであろうか。その非難の詳細を見る前に、ごく簡単にキャプテン・ユーロとはどのようなアニメーションだったのかを見ておきたい。

第3章 キャプテン・ユーロの特徴

キャプテン・ユーロは前述の通りWebアニメーションであり、現在でもインターネットで接続可能である。従ってその詳細はホームページに譲り⁽¹⁷⁾、本章ではごく簡単な紹介に加えてキャプテン・ユーロのモデルと考えられる作品を検証した上でキャプテン・ユーロの特徴をまとめておきたい。

第1節 キャプテン・ユーロの概略

まず主な登場人物から見ていこう。ヒーローである‘キャプテン・ユーロ’は本名アダム・アンドロス。古生物学の教授である。両親につれられ小さな頃から様々な国に暮らした経験を持つのでポリグロット（多言語を使える人物）である。ヒロインは‘ヨーロッパ’。本名はドナ・イーデンで考古学者、また金髪の美女という設定である。主役側にはそのほかに機械に強い黒人男性（ヒューマノイドという設定）の‘マークス’、北欧系を思わせる‘エリック’、東欧系美女の‘ヘレン’、それに加えて灰色ヨーロッパ・オオカミの‘ルポ’がいる。

悪役側には美術品のコレクターであり悪徳金融トレーダーでもある‘ドクター・バイダー’

とその一派が配役されている。‘ドクター・バイダー’は髭をたくわえた独眼の老人で、ヨーロッパを分断し、自分の帝国をつくることを目論んでいるという設定である。その他には彼の息子の‘ジュニア’、ファッションモデルの‘マーラ’などが登場する。

次に公開されている二話「キャプテン・ユーロの起源」、「ヴェネチア（大運河）」のストーリーを内容に深く立ち入ることなく説明したい。不思議な力によって集まった、キャプテン・ユーロ（アダム・アンドロス）とヨーロッパ（ドナ・イーデン）は偶像として現れた「ヨーロッパの精神」に出会い、運命としてヨーロッパのために闘う決心をする。彼らはチームを組みヨーロッパの分断をもくろむ犯罪組織のボス、ドクター・バイダーたちと美術品などをめぐって争いを繰り広げるといった内容である。

以上のことから分かるようにキャプテン・ユーロという物語は非常に単純な勧善懲悪のヒーローものである。

第2節 モデルの存在

残念ながらキャプテン・ユーロというキャラクターはニコラス・デ・サンティスの自負とは異なり、決して独創的なものとは言えない。非常に有名なヒーローもののアニメーションとしてはスーパーマンがあるし、それ以上に強い影響を与えたと考えられるものにはキャプテン・アメリカが存在する。

キャプテン・アメリカとはマーヴェル・コミックス（Marvel Comics）の代表作の一つであり、1940年にジョー・サイモン（Joe Simon）が生み出したキャラクターである。この作品は数度にわたって映画化もされ世界的に広く知られたヒーローとなっている。この作品は、虚弱体質のために徴兵されずに落胆していた青年が特殊な血清により超人的な力を獲得し、アメリカのためそして正義と自由のために悪（初期はナチス）と闘うという、いわば「アメリカらしい」政治的な主題を持って作られたものである⁽¹⁸⁾。悪く言えば、このような内容からもまたネーミングからもキャプテン・ユーロはキャプテン・アメリカの陳腐なパロディーのような印象さえ与える。多大な影響があったことは否めないであろう⁽¹⁹⁾。

またモデルとまでは言えないが、ヨーロッパを代表する漫画（アニメ）のキャラクターとしては「タンタン」がある⁽²⁰⁾。この作品も戦前からあるものだが、現在でもヨーロッパ中で非常によく知られている。共産主義国家ソ連の問題や中国大陸に侵略する日本の問題なども取り上げたこの子供向け作品にも、冒険漫画の体裁をとっていることと共にそうした政治性を帯びていることにキャプテン・ユーロとの類似性を指摘することができる。現在この長い歴史と広い人気を持つ「タンタン」はヨーロッパ・アイデンティティー形成を担うキャラクターとして注目されるようにさえなっているのである⁽²¹⁾。

このように奇しくも以前よりヒーローもののコミックやアニメーションにはその作成された時代の世相を反映させるという形で一定の政治性を持つものが多い。そういう意味で

はキャプテン・ユーロが政治性を持つものであったとしても例外的なものだと言えないかもしれない。ではそういった政治性はキャプテン・ユーロではどのように現れているのだろうか。

第3節 キャプテン・ユーロの特徴

これまでに見てきた誕生の経緯や概略からもキャプテン・ユーロが強い政治的な意図を持って作られた作品であることは疑いの余地はなく、それこそがキャプテン・ユーロの最大の特徴であろう。そのことが作品にどのように現れているのか三つの視点から述べてみたい。

一つ目は政治的な寓意の多さとなって現れている。例えば登場場面としてヨーロッパ文化の原型を形作った地域の古代遺跡が頻出する。具体的にはギリシャ、ケルト、ヴァイキングなどの遺跡が登場し、ヨーロッパ文化の共通性を暗示するものとなっている。さらに金色の星や青地のコスチュームなどEUのシンボルが多用され、ヨーロッパの正義もしくは連帯を守る存在としてEUを連想させる作りとなっているのも特徴の一つである。

二つ目は「政治的正しさ（ポリティカル・コレクトネス）」に対して一定の配慮がなされていることである。近年「政治的正しさ」に対する配慮を求める動きが活発になっているが、キャプテン・ユーロでも例に漏れず、相当意識している節がある。男女の配分にしても主役側に二人の女性が配役されていることや、黒人をはじめとして多人種が登場するように配慮されているのはそのためであろう。

三つ目は政治的意志が比較的明瞭に示されていることである。悪役を「欧州を分断させ、自分の帝国をつくろうとたくらむ」犯罪者として描くところなどは制作者の意図を明確に表している。また欧州統合の理念を示すために、キャプテン・ユーロは「暴力ではなく、論理で闘う」、という暴力を否定する設定もこの作品の特徴的なところであろう。

こうした特徴からもこの作品は読者にとっての娯楽性よりも政治的意図が全面にでている作品、かみ砕いて言えば「頭でっかちの」作品であったと言えるであろう。

第4章 寄せられた批判とその後のキャプテン・ユーロ

従ってこのWebアニメーションには多くの批判が寄せられた。当初の新聞、雑誌に寄せられた批判は、①アニメの質に対して、②人種の偏見に対して、③プロパガンダ性に対しての3点に大別できる。そこでそれぞれの批判をまとめたうえでキャプテン・ユーロが迎える運命を見ていきたい。

第1節 批判の内容

もちろんキャプテン・ユーロの趣旨に賛同し、同調する人や好意的な記事も存在している。

例えば欧州議会の議長であったホセ・マリア・ギルロブス (Jose Maria Gil-Robles) は、漫画は欧州の理念を知ってもらうのに「理想的な手段」だとして好意的な態度を示している⁽²²⁾。またイギリスの高級誌ガーディアンの記事の中には「彼 (キャプテン・ユーロ)こそ真のヨーロッパ人である」と持ち上げているものさえある⁽²³⁾。しかしそうした賛同以上の批判が彼に向けられることになったのは間違いない。

一番最初にこのアニメの質についての批判を取り上げる。この批判はある意味で、政治的な問題をはらまないがもっとも本質的な批判である。つまりこの「政治的正しさ」にこだわった少しお説教くさいアニメーションに対する子供たちからの批判である。テレビアニメーションと比べて数段陳腐なこのWebアニメーションはストーリーの貧弱さも手伝って子供たちからの支持を得ることができなかった⁽²⁴⁾。ある記事に載った子供の感想「つまらない。僕はプレイステーション・マガジンの方が読みたいよ⁽²⁵⁾」という言葉が本質をついていると言えよう。

次に意外なところから出されたものとして、人権保護団体などが行ったこのアニメの意図せざる人種差別的傾向に対する批判を紹介する。前述の通り、ニコラス・デ・サンティスは「政治的な正しさ」に気を配り、多人種をヒーローとして配役していた。また市場調査もして問題ないと判断していた。しかし反ファシズムを掲げ、人種差別的な活動を監視している雑誌 *Searchlight* などは、‘キャプテン・ユーロ’や‘ヨーロッパ’などがアリア系人種を想定している一方で、悪役の肌は浅黒く、髭を蓄えるという中東やアジアもしくは南欧(またおそらくユダヤ人も)の人物を連想させるものになっていることを非難した。ニコラスは自分の父親がイタリアでナチスの拷問を受けたことを取り上げ、「反ファシズム的な価値観を持っている」ことと「加盟国のすべての人を満足させる作品を作るとは難しい」ということなどから弁明を試みるが、十分に反論することはできなかった。

反論が説得力を持ちにくかった一つの理由は、この人種的偏見の問題に政治的な中立性に欠けるという問題が結合したことによってこの運動がナチスの活動を想起させたことと関係がある。EUの加盟各国内、特にイギリスでは反欧州統合派の政治勢力が強く、彼らにとってはこのような一方的な親欧州統合派の作品は許し難いものであった。特にこの時期はイギリスのユーロ導入の是非が政治課題になっており、国家を二分している課題に対して一方の側に立って国民をあおること自体も看過されることではなかった。したがって子供や若者の価値観に訴えようとしたこの試みは「洗脳」であり、「ゲッペルス式のプロパガンダ」としか彼らには映らなかったのである⁽²⁶⁾。

第2節 キャプテン・ユーロの挫折

おそらくニコラスにとっては反欧州主義者の反対があることは予想できたのではないだろうか。しかしその批判の広さと強さは想定を越えていたと思われる。彼自身はキャプテン・

ユーロは統合のシンボルであると同時に多様性のシンボルでもあったと考えていたので、政治的に偏りはないと考えていた節がある⁽²⁷⁾。しかしこうした考えに限界があるのは前に見たとおりである。実際にイギリス保守党の下院議員テディー・テイラー卿 (Sir Teddy Taylor) は「キャプテン・ユーロはあらゆる醜悪な人種主義の兆候を示している」、「奴は危険である」「殺してしまわなければならない」といった表現で強い非難を浴びせた。さらにアンチ・キャプテン・ユーロを標榜し、EUの官僚主義を皮肉った漫画「キャプテン・ビューロー」なるものまで登場したという⁽²⁸⁾。このようにキャプテン・ユーロは政界からインターネット内まで様々なレベルで批判されることになったのである。

しかし現在から見ればそうした批判をした多くの大人たちが心配するほどのことはなかった。というのも今やキャプテン・ユーロはほぼ忘れられていて、話題にも上らなくなっているからである。注目を集めたのはその政治的意味合いだったのであり、作品として注目されたものではなかったのがこの作品は人々の記憶の中から短期間で消えることになった。

結局イギリスはユーロを導入しておらず、世論に大きな変化も見られていない。今では新聞雑誌はおろかインターネットですらほとんど話題とならなくなったキャプテン・ユーロが一般市民のヨーロッパ・アイデンティティー形成に役割を果たしたと評価するには少し無理がある。しかもニコラス・デ・サンティスの計画はWebアニメーションの公開ですら13話予定されているうちの2話で滞っている。明らかにキャプテン・ユーロは挫折したようである。

おわりに

どうやら欧州統合はまだキャプテン・ユーロを抵抗なく受け入れることができる段階ではなかったようだ。しかし逆に言えばさほど人気を得た作品でなくとも統合を進めようとする試みがこれだけの批判と注目を浴びるほど統合が進んだのだと考えることもできる。結局統合は、欧州統合の父たちが考えていたように、一気に進むものではなく、多くの成功と失敗を重ねながら少しずつ進められていくものようである。当然国家を超えたアイデンティティーの形成といった課題は人々の意識変革を迫るものであるから一朝一夕に達成できるものではない。

このように考えれば確かにキャプテン・ユーロの試みは芳しい成果を挙げるものではなかったが、この試みに払われた努力は決して無駄ではないであろう。特に子供のアイデンティティー形成に対して注目が集まりだしている近年、キャプテン・ユーロ制作者たちの道程は、インターネットを活用したアイデンティティー形成に対する主体的活動戦略や政治性への配慮の問題など、他山の石とすることができる貴重な経験の宝庫でもある。キャプテン・ユーロが再び立ち上がることは難しいかもしれない。しかし第二の、第三のヒーローが活躍する場は少しは整ったのではないだろうか。

註

- (1) 本論文は2004年7月4日の国際文化学会における発表を土台とし、11月6日開催のシンポジウム「国際文化学とは何か—国境を超える文化の創造—」（敬和学園大学人文社会科学研究所主催）における発表内容に加筆したものである。
- (2) http://europa.eu.int/comm/councils/bx20040617/index_en.htm
- (3) <http://twelvestars.com/>
- (4) 『広辞苑』、第五版。
- (5) 馬場伸也『アイデンティティーの国際政治学』東京大学出版会、1980年、p.201。
- (6) 日本における最新の研究成果としては以下のものがある。城達也・宋安鐘『アイデンティティーと共同性の再構築』世界思想社、2005年。
- (7) ヘーゲルは『法の哲学』世界の名著44、中央公論社、1978年、フィヒテは『ドイツ國民に告ぐ』玉川大学出版部、1948年、グリム兄弟は『完訳 クラシックグリム童話』講談社、2000年、などを参照されたい。一般的に彼らの活動は国民国家形成に対するロマン主義的な思想のもとで行われたと言われる。
- (8) 『欧州憲法』前文第3段。暫定版については以下を参照。
http://www.eu.int/constitution/index_en.htm.
- (9) *Eurobarometer 52.0*
- (10) 例えば、キリスト教を中心とする宗教的類似性、言語的類似性、ローマ法の遺産である法文化的類似性、間接民主主義などの政治文化の類似性などはよく取り上げられる。歴史、文化、憲法、組織、法といった多元的な要素からヨーロッパ・アイデンティティーを考察したのものには以下のものがある。Franz C. Mayer, "European Identities and the EU -The Ties that Bind the Peoples of Europe", *Journal of Common Market Studies*, Vol.42, No.3, 2004.
- (11) *37th General Report of EC*, pp.492-496.
- (12) 旗は青地に金色の星が十二個環状に配置されたもの。歌はベートーベンの第九の「歓喜の歌」である。
- (13) EUの文化政策の略史は、川村陶子「第8章 EUの教育・文化交流政策」坂井一成編『ヨーロッパ統合の国際関係』芦書房、2003年、所収、を参照されたい。
- (14) CiCe (Children's Identity and Citizenship in Europe) の成果が出版され始めている。Elisabet Näsman and Alistair Ross, *Children's Understanding in the New Europe*, Trentham Books, 2002.
- (15) WEBアニメーションとはインターネット環境で見ることのできるアニメーションのことである。具体的にはキャプテン・ユーロの場合には広く普及しているフラッシュが使われている。フラッシュとはMacromedia社のソフトで、比較的容易にそして安価にアニメーションを作成できることから、近年多くの映像がインターネット上で公開されるようになってきている。
- (16) この時期月に500000アクセスがこのホームページ (<http://www.captaineuro.com/>) にあったそうである。"The Unknown euro", *Foreign Policy*, Sep. 1, 2001.
- (17) <http://www.captaineuro.com/>
- (18) ただしキャプテン・アメリカは戦後もスタッフを変えながら制作が続けられ、アメリカの世相の変化に伴って主題も変えてきている。ベトナム戦争後はアメリカの独善性に悩むキャプテン・アメリカも描かれ、アメリカの青年の苦悩をも表現した。このようにキャプテン・アメリカは青年たちのビルディングストーリーといった様相もみせている。
- (19) ニコラス・デ・サンティスは1991年の「キャプテン・アメリカ」の映画の成功を見て、「キャプテン・

ユーロ」を始める気になったということである。"New Euro Hero Available for Hire", *Kidscreen*, Mar. 1, 1999.

(20) 1929年に誕生したベルギーの冒険漫画。作者はエルジェ(本名Georges Remi)。

(21) "Tintin to the Rescue", *The Washington Post*, Jan. 2, 1999.

(22) "Captain Euro to the Rescue", *Sunday Times*, Mar. 1, 1998.

(23) "Die, Europhobe scum", *The Guardian*, Apr. 6, 1999.

(24) キャプテン・ユーロの政治的意図をおそれる人の中には漫画としてのできの良さを認める人はいる。

(25) "IT'S A BIRD, IT'S A PLANE. . .", *Pittsburgh Post-Gazette*, Dec. 15, 1998.

(26) "Cartoon promoting the euro 'Goebbels-style propaganda'", *The Ottawa Citizen*, Jul. 19, 1998.

(27) またEUの諸機関をはじめとするあらゆる組織と関係を持たないようにしているので政治性やプロパガンダ性を避けられていると考えたようである。"Holy Bureaucrat! It's Captain Euro", *Design Week*, Feb. 20, 1998.

(28) "IT'S A BIRD, IT'S A PLANE. . .", *Pittsburgh Post-Gazette*, Dec. 15, 1998.