

相同性

「オタク文化」の場合

出原健一

Ken-ichi Idehara

滋賀大学経済学部 / 准教授

I はじめに

近年、認知言語学の枠組みで言語相対論が語られる際のキーワードの1つとして、「相同性」(homology)がある。特に日本語と英語を対象とした研究は数多く存在し、そこから導かれることとして、両言語において事態把握の仕方に傾向的な違いがあることは間違いないと言ってよいだろう。しかし、これらの多くの研究は言語の枠に収まるものが圧倒的に多く、この観点から言語以外の文化事象を扱ったものは意外に少ない。そこで本稿では、このような観点から、今や日本文化を代表すると言っても過言ではない「オタク文化」¹⁾について、文化記号論的考察を試みたい。

II 日本語と英語の相同性

はじめに、一般的に語られている日本語と英語の相同性について概観しておこう。「相同性」とは、「言語構造(あるいは文化システム)間に傾向として見られる構造的並行性」²⁾と言えるだろうが、日英語の傾向に関して、花崎(2008:33)では、以下のようにまとめられている。

- (1) 日本語: 出来事それ自体・ナル・経過重視・無界的
英語: 因果関係・スル・結果重視・有界的

紙面の関係上、これら全ての要素を細かく検討することはできないが、一例を挙げれば、“He persuaded her to go there.”では、彼女がそこに行ったことまで含意するのに対し、「彼は彼女にそこに行くよう説得した。」では、彼は説得という行為

1) 一口に「オタク文化」と言っても裾野は広く、その全体像を扱うことはできない。そこで本稿では、その中でも代表的なマンガ・アニメ・特撮の文化に限定して考察する。

2) 池上(2000:77-84)を参考にした。

をしたということだけを意味しており、彼女が説得されてそこに行ったかどうかはこの文からだけでは分からない³⁾。このような日本語の過程志向、英語の結果志向が様々なレベルの言語現象の中に見られることは、池上(1981)をはじめ、多くの先行研究で示されている⁴⁾。そして、(1)の相対的特徴は、両言語の事態把握の傾向の違いから導かれるものと考えられている。

(2) **主観的把握**：話者は問題の事態の中に自らの身を置き、その事態の当事者として体験的に事態把握する—実際には問題の事態の中に身を置いていない場合であっても、話者は自らがその事態に臨場する当事者であるかのように体験的に事態把握する。

客観的把握：話者は問題の事態の外にあって、傍観者ないし観察者として客観的に事態把握する。(池上2007:1)

主観的把握では、観察者は状況の中に入り込んでおり、そこからの「見え」を解釈の基盤とする。この場合、自己と知覚対象は完全に分離されず(無界的)、その場における出来事を点的に捉える⁵⁾ことで、原因から結果へという因果関係性は背景化されるため、たとえ意図的に導いた結果の出来事であっても、例えば「この度結婚することにしました」よりも「この度結婚することになりました」という表現が好まれることになる⁶⁾。日本語と英語で比較した場合、相対的に日本語は主観的把握を好むということもこれまで多くの指摘がなされている。

このような解釈の志向性は、それほど多くはないが、言語以外の文化的構築物でも報告されている。池上(2006:198-201)によれば、絵画において

は、日本では、西洋の「遠近法的」手法と異なり、屏風図などに見られるように「臨場的」で「非遠近法的」な描き方が優勢で、「描き手は近くのものを描くときはそのものの近くに身を寄せ、遠くのものを描くときもそのものの近くに身を寄せるという〈臨場的〉なスタンスで描いている」と述べており、また庭園においては、遠くから眺めて鑑賞できるよう幾何学的に構成された西洋の庭園に対して、日本庭園は「回遊式」で、庭園の中を散策しながら、つまり鑑賞者が庭園の中に入り込んで鑑賞するよう設計されていると指摘している⁷⁾。これはいずれも日本文化において主観的把握が好まれる傾向にあることを示す例と言えよう。

以上の先行研究を踏まえ、本稿では、今や世界中に広まった、いわゆる「オタク文化」について考察する。(注1)でも述べたが、ここでは基本的にマンガ・アニメ・特撮に絞って議論し、その特徴として主観的把握が関連していることを示すが、同時に「外国人の目に不思議に映るのは、なぜマンガがこんなにも人気があるのか、それも特に日本で人気があるのか、ということをも日本の評論家がほとんど問題にしていないことである」(ベルント2007:25)という指摘に込めるものとなることを目指したい。

Ⅲ オタク文化考 — 相同性の観点から

本章では、はじめに呉(1997)におけるマンガの言語学的・記号論的考察を手掛りとして、言語構造(特に日本語の構造)とマンガの構造との類似性を文化記号論的観点から確認しておく。その後、マンガ・アニメ・特撮の順に日本的な特徴に焦点

3) もちろん全ての日英語の動詞がこのような含意を持つわけではないが、日本語では結果を含意するにもかかわらず、それに相当する英語が結果を含意しないという動詞は見つかっていない。

4) 例えば、唐須(2008)で概観できる。

5) 外山(1973)の「線的論理」「点的論理」も関連する。

6) 出原(2009)でも同様の議論をしている。

7) 玄宮園(彦根市)が良い例である。

を絞って、相同性の観点から考察する。もちろんこれらは相互に強い関連があり、したがって同様の議論が繰り返されることになる箇所も多くなるだろうが、それぞれの特徴を明確にするために敢えて個別に議論することにする。

3.1. マンガの記号論的構造分析

言語構造の分析で用いる概念を他の文化的構築物に応用することで文化システムの一面を読み解くことは文化記号論でよく用いられる手法である。例えば唐須(1988)では、「トラック型」と「ポナペ型」という言語の類型論的区別を用いて民話を分析し、日本の民話と西洋の民話の物語構造の違いを明らかにしている。本論で扱うマンガ・アニメ・特撮も物語構造を持っていることは明らかであるので、このようなオタク文化の分析に言語学概念を用いることは記号論的に妥当と言える。ただし、マンガに関しては、非連続的な絵をコマを使って展開していく⁸⁾という独特な表現方法をとっているため、相同性の議論に入る前に記号論的に見たマンガの構造を確認しておこう。

呉(1997:106)は、先行研究を参考にした上で提示したマンガの定義「コマを構成単位とする物語進行のある絵」を、さらに記号論的に「現示性と線条性が複合した一連の絵」と言い換えている。つまり、「マンガは、コマの内部において現示性が観察され、コマのつながりにおいて線条性が観察される」(同上)ということであるが、一般的にこの2つの性質が明確に共存する記号形態は少ない。自然言語の特徴の1つとして線条性は挙げられるが、現示性は(後に述べる「表意文字」などを除けば)基本的に注目されない。一方、絵画・写真などは現示性を持つが、線条性はほとんどない。その意

味でマンガは記号論的に特殊な表現形態を持つと言えるだろう。

さらに呉は、この特殊な表現形態を持つマンガと、「漢字仮名まじり文という、現示性の強い表意文字、線条性の強い表音文字の混用システム」(同上:110)を持つ日本語に強い類似性があることを指摘し、このことが日本におけるマンガの隆盛に関係しているのではないかと述べている。このような日本語の特徴と日本人の脳との関連に関しては養老(1998)でも指摘されており、マンガとの関連に関しても呉と同趣旨の言及をしている(内田2010:212-220)。また、夏目(1997:91-96, 176-182)でも、マンガの中で用いられるオノマトペが、その状況を表わす記号としてのみならず、メタ的な記号、つまりそれ自体が絵としての機能も果たすという、日本語の文字の「現示性」を日本マンガの大きな特徴の1つとしている(3.2.3で詳述)。もちろん以上のことは実証されているわけではないものの、ある程度の蓋然性を持つ仮説と言えるだろうが、ここではこれ以上踏み込んだ議論をせず、マンガという記号形態も言語学的・記号論的視点からその一側面を捉えることが可能であることを確認しておくことにとどめておく。

3.2. 日本マンガの特徴

日本マンガがいつ成立したのかに関しては議論のあるところであるが、岡田(2008:176)の「日本のマンガというのは江戸時代の黄表紙や鳥獣戯画のような絵物語と、アメリカから先人たちが学んできた表現スタイルが合体して成立した」や、職業的マンガ家の嚆矢の一人とされる北沢楽天(1876-1955)に対するベルント(2007:27)による説明で「楽天自身にはまだ浮世絵の影響が色濃く残って

⁸⁾ もちろん、アニメも厳密に言えば非連続的な絵の連続ではあるが、直感的、もしくはゲシュタルト心理学的には連続した映像と解釈してよいだろう。

いたとしても、「数コママンガ」にはすでにアメリカのコミックの影が落とされていた」といった記述に見られるように、コマやフキダシなどの形式面においてはアメリカンコミックスの技法をとり入れたが、絵画手法は日本の伝統的な技法を継承した形で発生したと見て間違いないだろう。とすれば、2章で述べた志向性が日本マンガにも見られると予測できる。そこで、日本マンガに特徴的に見られるとよく論じられる特徴を4つ取り上げて考察する。

3.2.1. 視点

2章で述べたように、日本語では欧米の言語と比べて、主観的把握に基づいて表現されることが多い。例えば「星が見える」の英訳として“??Stars are visible.”はかなり不自然であるし、自分の居場所が分からない時に発せられる「ここはどこですか?」という表現も英語では“Where am I?”と言う(cf. 池上2006:162-163)ように、「日本語では話し手を音形のある名詞句で明示しない傾向が強い」のに対し、英語では一人称代名詞ないしは話し手を含めた一般人称のyouを使用する傾向が強い(本多2005:150)が、これを「視点」という観点から言い換えれば、日本語では事態の中に入り込んだ話し手の視点からの「見え」がそのまま表現される(したがって話し手自身は視界に入らない)のに対し、英語では話し手が事態に関わっていたとしても、鳥瞰的に視座を取り、あたかも自分まで視野に入っているかのように表現する傾向が強い、となる。

この点を踏まえると、アメリカンコミックスの形式をいち早く取り入れた田河水泡(1899-1989)に対する以下の記述はとても興味深い。

『のらくろ』の作者。この時代のコマ割りはひじょうにシンプルなもので、一ページを縦四コマほどに区切り、舞台進行を同一視点から絵コンテ風に描くというものであった。コマ割り進行に映画のカメラワーク的手法を導入したのは、おそらく手塚治虫が最初である。(岡田2008:175)

つまり、基になったアメリカンコミックスの基本的な構図は同一視点ということであるが、これは客観的把握と捉えてよいだろう。それに対して、カメラワーク的手法、つまり視点が状況の中で随時移動するということは、視点がその状況の中に入り込んでいることを意味するので、主観的把握と言える。これは、夏目(1997:142)がコマの働きについて論じている箇所です。「人物への心理的な移入を強め、同時に背景が消え、読者視線が人物の前に回り込む」と述べていることも一致する。もちろん、夏目も述べているが、これが日本マンガだけに限定されるものであるかは海外のマンガのより詳細な分析をしなければ分からないが、この問題についてはアニメ・特撮の項でも触れるので、ここではこのような傾向の可能性を指摘するだけに留めるが、最後に2点だけ、視点に関連して、日本のマンガに特徴的と思われる点に簡単に触れておこう。1つは、日本マンガではストーリーが全く展開せず、ただ風景だけが描かれるというコマをよく見かけるといものである(図1)。これは周りの景色を連続して見せることで読者をその状況に没入させる効果があると考えられる。2つ目は、「少女マンガでは、しばしば注目すべき人物がコマの手前に大きく描かれ、それをみて感嘆する人物がやはり正面向きで後ろに並ぶという手法が使われ」(夏目1997:163)という点である。この技法は2章の池上(2006)

による日本絵画の説明とも関連があるが、コマの枠を越えて描かれることで臨場的な効果を与えている。このようなコマに縛られない技法は日本のマンガにはよく見られるが、次にその1例と考えられる「空白のコマ」について考察する。

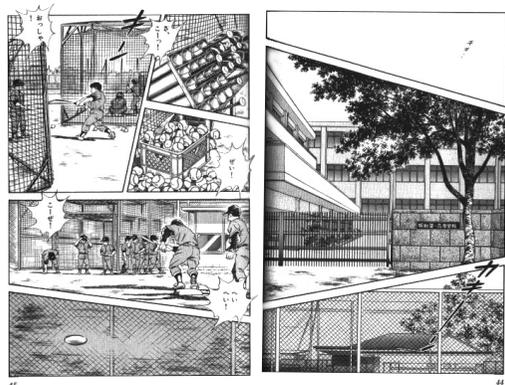


図1 あだち充『H2』第1巻 pp. 44-45

3.2.2. 空白の多用

図1の最初のコマもその一種であるが、日本マンガでは何も描かれない空白のコマがよく用いられる。

マンガでは転換の間を入れるためにしばしばコマのあいだを大きく開けます。もとはただコマとコマのあいだにできる隙間にすぎないのですが、積極的にコマ構成をつくりあげる働きもしています。私は「間白」という造語で、このコマの隙間をよんでいます。日本のマンガは空白を積極的な空白として使う用法が得意で、日本マンガの特徴といってもいいからです。(夏目1997:161)

この間白が用いられる理由の1つとして、「物語中もっとも決定的な場面を印象づけるようにコマの外延をなくした断ち切りにして(中略)、さらに両者が向き合っていることを自然に印象づけ、その上で両者の顔を前から描くにはどうしたらいいか。この両者が同時性の中において、なおかつ違うコマの視角にいることを示せばいい。そこで作者は空白のコマの後ろに女を描き、男をこちらに描いて分離し、しかしその分離が時間の違いにならないように空白コマを小さめに描いたのです。」(同上:164)ということを挙げているが、これは前節で述べた主張の傍証となるだけでなく、また別の観点との結びつきを想起させる。それは「無界性」である。英語では名詞の単複の区別や動詞の動作動詞と状態動詞の文法的ふるまいの違いなどのように「有界性」を強く意識する傾向があるのに対し、日本語ではそのような区別が文法的に現れないことから「無界性」が強い、ということがよく議論され、また言語以外の文化的構築物に関しても、例えば建築様式で、縁側、襖、障子、床の間⁹⁾などのように完全に空間を区切ることをしないということが言われるが、マンガでもコマの境界に厳密に縛られることはない。図1においても、掛け声や打球音がコマの枠を越えて描かれている。他にも、見開き2ページを1つの大きな絵として用いたり、コマの枠線それ自体を絵の一部として用いる(登場人物が枠線をつかむなど)ことも珍しくない。空白のコマの効果として「時間の感覚の中和」「非常に微妙な気分」「軽い浮遊感」「きわめて主観的な情緒」「一種の酩酊状態のような曖昧な感じ」などが挙げられている(同上:166)ことから、日本マンガのコマは欧米に比べ無界的に用いられていると言ってよいだろう。

⁹⁾床の間は明らかに部屋の内部にあるが、とはいえ人が自由に行き来できる空間ではない。いわば「無」の空間として考えられる点で、空白のコマとの類似性が見いだせる。

3.2.3. オノマトペ¹⁰⁾の生産性

擬音語・擬態語などのオノマトペが日本語に多いことはよく知られている。したがって、「日本語の擬声語・擬態語による表現は、英語ではコンテキストを離れてもよく意味のわかる説明的な記述になることが多い」(有馬1990:76)。

- (3) 水をごくごく飲んだ。 (*She took a drink of water in great swallows.*)
ぼうっと微笑んだ。 (*She smiled a little bashfully.*) (同上)

「擬音語・擬態語が伝統的日本語のコンテキスト依存性の強い言葉づかいを前提としてよく発達している」(同上:下線は出原)と述べているように、オノマトペは主観的把握から生まれやすい表現であり、その場の「音」を表わすため、臨場感あふれ、その場にいるかのような雰囲気を醸し出す。

夏目(1997)はオノマトペが日本マンガに対し果たしている重要な役割を、1章分(第8章)設けて論じている。はじめに手塚マンガの台湾版と香港版の例を取り上げ、翻訳版ではオノマトペが消されているか説明的な注をつけていることを指摘しているが、筆者が確認できた英語版・スペイン語版でも同様に、オノマトペを翻訳している例はほとんど見られないことから、オノマトペの多用は日本マンガに特徴的だと言ってよいだろう。

続けて、オノマトペの効果として初めに挙げているのは、「時間の経過」である。静止画像であるマンガにオノマトペを加え聴覚を刺激することで、「描かれた文字を、読者はある長さの時間として受け取ります」(同上:116)と述べているが、このような聴覚刺激や時間の経過の創発によって読者を

その状況の中に引き込みやすくさせていると考えられる。ある視座から見える風景に止まらず、その場の周りの雰囲気まで読み取れるからである。夏目は無音状態を表わす「シーン」を例に挙げている(pp.116-117)が、確かにこれがあるだけで、その場の静けさや寂しい雰囲気を伝えることに成功している。また、そこに描かれていない出来事や本来描けない動作などもオノマトペで表現できる。例えば、「バタン」と描いてあるだけで誰かがドアから出て行ったことを表現でき、また寝ている人の近くに「ゴロン」と描くだけで、それまで寝ていたのではなく直前に寝転がったことが分かる。図2でも「ポイ」と「ドスン」がなければ巨大な手と柱の関係が全く分からないが、この2つのオノマトペにより、手が持っていた柱を投げ捨てたことが分かり、かつ、「ポイ」が白抜き、「ドスン」が黒塗りで描かれていることで、手が重い柱を軽々と扱っていることまで伝わる。こういった技法のおかげでその場にいるかのような感覚を読者に与えることができるのである。

さらに夏目の指摘で興味深いことは、オノマトペの生産性の高さである。本来はオノマトペには



図2 畑健二郎『ハヤテのごとく!』第23巻 p.105

10) ここでは厳密な定義はせず、実際の自然の音を模した擬音語だけでなく、そのような音があるかのように表される擬態語なども含む、広義な意味で用いる。

分類されない言葉がかなり生産的にオノマトペ的に用いられる。夏目の例 (p.123) では「びくともしない」の一部である「びくとも」や「ひらきなおり」などがあるが、絵だけでは表現しにくく、そこにいる人なら感じるであろう雰囲気を見事に表現している。

このように日本マンガのオノマトペは、単に客観的に発生している音だけでなく場の雰囲気をも表現し臨場感を生み出すために用いられている。これは主観的把握的と言える。

3.2.4. 絵の特徴

最後になるが、実は一番顕著な日本マンガの特徴は、絵それ自体にある。時に「アニメ絵」と呼ばれる絵柄は、一言で表現すれば「デフォルメ」された絵と言える。例えば、夏目(1997:30)の「欧米のシリアスなコミックスなどでは、あまり極端に同一人物の顔をデフォルメ(誇張)しない」という指摘にもあるように、欧米のマンガはリアリズムに基づいて写実的に描かれる傾向があるのに対し、日本マンガは、人物の目を異常に大きく描くなど、特徴を誇張した描き方をする傾向がある。たとえ同一人物であっても、感情の起伏によって「顔の目の大きさ、口の位置はそれぞれかなり違って、同じ人物と思えないのですが、作品上の約束事で同一人物とみられるようになっています」(同上)というのもその1例である。日本文化研究家のフレデリック・ショット氏も日本マンガの独自のルーツとして「鳥獣戯画に見るユーモラスなタッチ、絵解きもののストーリー性、浮世絵のデフォルメ」(岡田2008:174)と述べているように、この傾向はマンガに限らず、伝統的絵画技法に端を発しているようだ。この点に関しては、相同性の関連ですでに2章で触れているが、ここでもう少し細かく見てみよう。

高階(2009)¹¹⁾は、まず「美」についての考え方について、西欧では「数学や幾何学や力学など、合理的なものと結びついていた」(p.6)のに対し、日本では「対象に属する性格ではなく、あくまでもそれを感じる人の心のなかに存在するもの」と説く。つまり西欧が客観的、合理的であるのに対し、日本が情緒的、心情的と述べ、さらに視点の採り方に関しては、洛中洛外図や四条河原図を例に取り、「西欧の遠近法表現における鳥瞰図(vue d'oiseau)のように、町全体をある想定された一視点から見下ろして描いたものではない」(p.11)と、「画家は、空中のある一点にとどまっているのではなく、あたかも京都の町の上を自在に移動しながら町を見下ろしているかのようである」(p.11:下線は原)と述べているが、これはまさに「客観的把握」と「主観的把握」の対立と言えるだろう。さらに、日本美術の特徴として、「自然のなかのある特殊なモチーフに着目して、それだけをクローズアップして取り出すという特異な技法」(p.15)、「中心になる主要なモチーフ以外のものはすべて切り捨ててしまうという省略と単純化」(p.17)、「対象の一部分だけを特に拡大するという構図が、きわめて日本的」(p.20)と述べているが、これは3.2.1で取り上げた夏目からの引用であった「背景の消え」や日本マンガの全体的なデフォルメ性と自然に関連づけられるだろう。先に挙げた「目の異常な大きさ」も、日本では「目は口ほどにものを言う」というように人の心が如実に表れると考えられているため、その重要な一部をクローズアップして強調的に描かれたと解釈できる。

このように日本の主観的把握、欧米の客観的把握の傾向が伝統的な絵画技法に基づいてマンガにも反映されていると言ってよいだろう。

11) 本稿と高階(2009)との関連に関しては、日本美術史研究者の萱場まゆみ氏に示唆を得た。

12) ここではセルアニメに限定して議論する。

13) 岡田(2008:91)を参照。

3.3. 日本アニメ¹²⁾の特徴

日本のアニメもマンガと同様、アメリカのアニメーション(特にディズニー)を手本として発展したものであるが、その後の進化形態はかなり異なる。そこではじめに日米の「好まれるアニメ形式」について概説し、その後で日本アニメで独自に生み出された表現技法について見ていくことにする。

3.3.1. 日米の「好まれるアニメ形式」

アニメには「フルアニメーション(以下、「フル」と表記)」と「リミティッドアニメーション(以下、「リミティッド」と表記)」と2種類ある。岡田(2008:64)を参考にして簡単に説明すると、フルは1秒24コマで作画され、基本的に1枚1枚描かれるため、人物等の動きも滑らかで、実写的になる。一方、リミティッドは1秒8~12コマで、背景など動かない部分は同じものを使い、顔なども目や口など動く部分だけを別のセルで動かすという手法である。岡田(同上:81)の分かりやすい例を挙げれば、風を画面全体(人や木の動きなど)で表現するのがフルで、なびく髪の毛だけ動かして表現するのがリミティッドである。

日米における、この2種類のアニメの受け取られ方が異なるのは興味深い。アメリカでは、フルが芸術性が高いと評価され、リミティッドは子供向けとして軽んじられる¹³⁾のに対し、日本の大半のアニメはリミティッドである。もちろんこの状況の元々の要因は制作予算の問題であったのであるが、重要なことは、アメリカでは「子供向け」としか見られない表現形態が、日本ではそうはならなかった点である。この点に関し、相同性との関連が見出せる。アメリカのアニメはリアリズム、つまり客観的な正確さを求めているため、必然的にリミティッドはフルよりも不完全という点が注目されてしまう。それ

に対し、「不完全な美、欠如の美、あるいは廃墟の美への意識」(高階2009:8)のある日本では、その点だけでリミティッドが劣るということにはならない。むしろ、「省略と単純化の効果」を発揮しやすい表現方法と言える。例えば、「セルの上にもう一枚、油性サインペンなどで影を描き込んだものを載せる」(岡田2008:77)という「ハーモニー処理」は、「質感差が生み出す重厚な陰影感」(同上)を生み出すという、いわば印象派的・浮世絵的な作風となり、名作と言われる多くの日本アニメで用いられている¹⁴⁾。このように、日本アニメは、いわば神の視点からの客観的正確さよりも、その状況に没入したある個人からの見え(主観的・印象的¹⁵⁾)を重視した表現を好んでおり、それはまさに主観的把握からの表現と言える。

このようなことは絵のみならず時間の捉え方についても言える。岡田(2000:198-202)によれば、例えば重いものを持ち上げようとするシーンを描く時、アメリカのアニメでは、ロトスコープ¹⁶⁾の技法を用いるなどして、時間的にも人間のリアルな動きを忠実に再現しようとするのに対し、日本のアニメでは、持ち上げようとしてもすぐには持ち上がらない様子を静止画を用いて表現するなどの時間の「タメ」、いわば「デフォルメされた時間」を効果的に用いる。そしてこのような傾向を以下のように集約して述べている。

アメリカのアニメーションがとにかく「動き」を表現するのに対し、日本アニメは「止め」で表現する。(同上:202)

これはまさに(1)の志向性とパラレルであると言える。

14)『ガンバの冒険』(1975年、日本テレビ系で放映。原作:斎藤惇夫、製作:トムス・エンタテインメント)など。

15)「主観的把握」における「主観」と、一般的な意味、つまり「印象的」といった意味の「主観」とは、厳密に言えば同義ではないが、高階(2009)の議論が示すように、

両者の概念が全く独立しているわけではないことは明らかである。

本稿では、この点について詳細な議論は避け、「主観」を両方の概念を含めた広い意味で用いる。

16)実際の俳優に演技させて撮影したものを、アニメーターがそのフィルムを1枚1枚描き写す技法。

以上の点をさらに具体的に論じるため、次節では、岡田斗司夫氏と氷川竜介氏の対談(岡田2008:93-126)を参考にして、日本アニメから独自に生み出されてきた技法を概観する。

3.3.2. 日本のアニメ技法

本節では、歴史を築いたとされるアニメーターを数人取り上げ、その特徴を確認する。

日本アニメで非常にオリジナリティの高い作画方法を編み出したアニメーターの一人として金田伊功(1952-2009)が挙げられる。現在でも「金田動き」「金田走り」などと呼ばれているその作画手法の特徴は、岡田(同上)で以下のように述べられている。「トリッキーなアクションや極端なパース、爆発や光線のエフェクトなどが派手」(p.98)、「止め絵だと変なんだけど、動くとかっこいい」(p.98)、「デッサンを学んだ人には理解不能のポーズが多い」(p.99)、「走り方がとにかくオーバー。止まるときも、みんな真っすぐに立ってない」(p.101)、キャラクターが空中を飛んでいるシーンでも、「背中曲がって、何かどことなくポーズをつけてる」(p.101)。また、「猫背の飛行機」と呼ばれる、飛行機の背中を曲げて描く技法に対しては、「止め絵だと変だけど、カメラアングルが回りこんで、動く違和感がない。いやむしろ勢いが強調されてカッコいい」(p.106)。これらの指摘から分かるように、写実性よりもデフォルメを重視し、またそれも移動する視点を計算に入れた上での作画である。また、「画面には見えていない部分でミサイルやロボットがこう動いているというのを計算して、それが次の画面の動きにつながる」といった空間演出法がよくある」(p.106)という、画面の枠から解放された「無界的」演出を見ても、金田の作画は主観的把握に基づいていると言える。

このような志向性は、「板野サーカス」として有名な板野一郎(1959-)の作画にも現れている。戦闘機から発射されるミサイルの独特な動き、高速で動き回るカメラアングルは、その場で戦闘機に乗っていれば実際にそのように見えるかもしれない、といった臨場感を与える。全体的には細部にこだわった演出で写実性が高いものの、それがかえってデフォルメ部分を際立たせる効果を与えている。

アメリカのアニメ以上に滑らかな動きをし、緻密な作画をしている日本アニメも増えてきている。その代表として庵野秀明(1960-)が挙げられよう。「敵の攻撃で建物や高速道路が風圧で破壊されていくシーンも、一片一片がとにかく細かくて、しかも全部ちがった動きをする。庵野さんが描くエフェクトシーンは、緻密の極み」(同上:117)とまで評されるその作画は、本論の趣旨の反例なのだろうか。確かに一見リアリズムに忠実に従っているようであるが、実は必ずしもそうではない。インタビュー¹⁷⁾の中で庵野は、特撮映画を作っているイメージでアニメを作っていると語っており、その例として、宇宙空間で小さな戦艦が撃沈されて大きな戦艦に衝突するシーンで、特撮であればその戦艦を吊っているピアノ線が切れたような動きを描いている、と述べている。宇宙空間での物理法則に反していることは承知の上での意図的な作画であるので、これは明らかにリアリズムに反している。このような作画は庵野に特有というわけではなく、他にも大張正巳(1966-)に対する評価で、「特撮映画の世界を意識しますね。戦っているときのアクションとか、表面処理のしかた、パースの取り方など、みんな特撮的です」(同上:119)と述べられていることから、日本アニメではそれほど珍しい

17) DVD『トップをねらえ!パーフェクトガイド』より。

ものではないと言える。そこで問題になるのは、「特撮的」の意味である。もし、ここでの「特撮」がリアリズムと反するものであれば、このような技法も板野と同様、リアリティのある作画で臨場感を与えることで、ある種のデフォルメ部分をひときわ引き立たせている、と論じることが可能となる。そこで、この点に関しては結論をペンディングし、その他の点では、3.3.1の結論の補足的証拠を提示したとして、次に日本特撮について論じることにする。

3.4. 日本特撮の特徴

日本で好まれる特撮とはどのようなものであろうか。これについて、岡田(2000)は、多くの海外・日本特撮作品を分析し、ハリウッドのSFX映画が目指しているのが本物そっくりのリアリティであるのに対し、日本特撮については次のように述べている。

特撮は、頭の中の「イメージ」を見せることをめざしている。科学的か、とか現実にはありそうな、とかではない。どちらかといえば「カッコいい!」とか、「美しい!」とかのセンスを優先するのだ。(同上:135)

これは3.2.4で紹介した、美的感覚に関して西欧が客観的・合理的であるのに対し、日本が情緒的・心情的という高階(2009)の見解と見事に一致している。

さらに岡田は、日本特撮を考える上で、日本文化全般によく見られる「見立て」の概念が重要であると説く。日本庭園の大きい石を島に見立てるように、特撮で用いられるミニチュアは街に見立てるといふ心的操作をしているのでリアリティを優先す

る必要がない、と述べているが、同時に、「リアリティが優先されない、といってもそれはミニチュアの手を抜いてもいい、という意味ではない」(p.145)と付け加えた上で、次のように述べている。

細かく作ってあればあるほど実はその実際との違いが「スゴイ」とか「カワイイ」とかいう気持ちを生む。というのも、細かく作ってあればあるほど作られていない部分が引き立って、結果的に作ってある部分が一層強調されることになる。(pp.145-6)

リアルがまったく不必要なのではなく、ときに応じてはリアリティに徹する方が「見立て」がうまくいく場合も多い。(p.147)

以上の記述は、先ほど庵野秀明らの作画に対して示した仮説的考察と合致する。宇宙空間であえて「下方向」への重力があるかのように描くというリアリズムに反した「特撮的」作画というのは、「日本特撮のような」作画を意味していると解釈できる。そして緻密な作画も「ミニチュアの手を抜かない」ということと同義であると考えられることから、日本アニメも日本特撮も「頭の中のイメージを見せる」ことを目指している、つまり主観的把握的志向があると結論づけられる。

3.5. まとめ

本章における考察から、オタク文化を代表する日本のマンガ・アニメ・特撮は、欧米のそれと比べ、(1)の志向性を持つ、つまり相対的に主観的把握を好む傾向を持つことが明らかとなった。

IV 本稿の意義と展望

— 結語に代えて

日本において製作・出版されているマンガ・アニメ・特撮はもはや膨大な数に及び、内容や形式においても多様化している現在、その1割でさえ目を通し分析するというのは不可能に近い。そこで本稿では、具体的な個別作品の分析はできるだけ避け、この分野の研究家・評論家諸氏が論じている程度一般的に認められていると思われる論説を取り上げ、そこに見られる特徴が同じ志向性、つまり主観的把握に基づくものであることを示す、という検証プロセスをとった。もちろんこれは厳密な科学的过程ではなくむしろアブダクションに近いであろうが、それでもある程度蓋然性の高い論証ではあると考えられる¹⁸⁾。

本稿の意義は2点ある。1つは、日本語で好まれる主観的把握が、言語以外の文化的構築物であるマンガ・アニメ・特撮にも見られるという相同性を示すことができたという文化記号論的意義である。紙面の関係上、本論ではそれほど多くの証拠を示すことはできなかったが、主観的把握に基づく特徴は他にも多々見られる。補足的に「無界性」を示す特徴を2点挙げておくと、1つは、マンガ・アニメ・特撮全てにおいて、登場人物が読者・視聴者に話しかける場面がよくある。これは作品世界と現実世界の垣根を取り払い、読者・視聴者も作品内にいるかのような臨場感を与えているのは明らかである(出原2008:89)。2つ目は、アメリカンコミックスでは連載ものでも1話完結方式がとられることが多く、日本で主流となっている長編ストーリーものはまず見られない(岡田2008:197)。ここでも「有界性」「無界性」のコントラストが見られる

と言ってよいだろう¹⁹⁾。特に、後者に関しては、3.1で参照した民話の構造分析とも関連性を見出せる。このように本研究は、先行研究を補強するとともに、今後の文化記号論的研究の足がかりになると考えられる。

2つ目の意義としては、「なぜ日本でオタク文化が発展したか」という疑問に対して、1つの示唆を与えられる点である。3.3.1でも少し触れたが、リアリズムを目指すのであれば、マンガやアニメは実写に比べ必然的に不完全なものとなる。絵画であれば一瞬の理想化された美を写し取る(あるいは写し取ろうとする)ことは可能かもしれないが、マンガにはコマによる断絶があるため不完全であるし、アニメでさえもリアルな動きを完全に復元することはできないため、動けば動くほど不完全となる。そのためアメリカで実写映画が発展し、特撮でもCGやSFXが主流になったのであろう。それに対し、「不完全な美」や「頭の中のイメージ」を表現するには、マンガ・アニメはいかようにもデフォルメできるため応用可能性の非常に高い表現媒体である。もちろん上記の疑問がこの点だけで解決できるわけではないだろうが、1つの要因であることは間違いないだろう。

近年では、日本作品の影響を受けた海外作品、海外作品の影響を受けた日本作品も多くなってきており、本論で論じてきた志向性も薄れてきているように思われるかもしれないが、例えば総売上2億冊を最近突破した『ONE PIECE』(尾田栄一郎作、集英社)はマンガ・アニメとも基本的に本論で論じた特徴を有しており、また現在でもアメリカで人気が高いのはCGなどを使ったリアリティ性の高い作品で、デフォルメ度の高いカートゥーンは「子供向け」という意識が相変わらず高い(かつ、

18)「仮説のことを知らない筋によって独立に集められたデータが、あとから仮説と照らし合わされ、なるほど仮説はデータをよく説明していると納得される・・・そういう運びになるのが正しい手続きなのだ。科学的にも、日常思考としても。」(三浦2011:39)

19) テレビドラマについても同様の志向性があることを八木橋宏勇氏(杏林大学)にご教授頂いた。

内容的にもそのように作られている) ことから考えると、根本的には志向性が維持されているように思われる。しかし、厳密な研究をすれば今回の結論に反する特徴が見つかる可能性はあり、またもしそれが見つかった場合、それが他の文化的構築物の現状をつかむきっかけになるかもしれない。多種多様な作品が次々に作られている「オタク文化」は、その意味で現代社会を捉える上で重要な分野の1つであると思われる。まだ学術的研究は少ないので、今後のさらなる研究が待たれる。

参考文献

- 有馬道子(1990)／『心のかたち・文化のかたち』／東京／勁草書房。
- ベルント、ジャクリース(2007)／『マンガの国ニッポン』／(佐藤和夫・水野邦彦訳)／東京／花伝社。
- 花崎美紀(2008)／「言語と文化の相同性」／唐須教光編／『開放系言語学への招待』／東京／慶応義塾大学出版会, pp.21-36。
- 本多啓(2005)／『アフォーダンスの認知意味論』／東京／東京大学出版会。
- 出原健一(2008)／「言語とアフォーダンス」／唐須教光編／『開放系言語学への招待』／東京／慶応義塾大学出版会, pp.83-102。
- (2009)／「Goと「行く」—志向性の観点から—」／『彦根論叢』第378号 pp.1-17。
- 池上嘉彦(1981)／『「する」と「なる」の言語学』／東京／大修館書店。
- (2000)／『「日本語論」への招待』／東京／講談社。
- (2006)／『英語の感覚・日本語の感覚』／東京／日本放送出版協会。
- (2007)／「日本語話者における〈好まれる言い返し〉としての〈主観的把握〉」／東京言語研究所主催『特別講座in札幌』講演ハンドアウト(2007年5月27日)。
- 呉智英([1990]1997)／『現代マンガの全体像』／東京／双葉社。
- 三浦俊彦(2011)／『論理パラドクシカ』／東京／二見書房。
- 夏目房之介(1997)／『マンガはなぜ面白いのか』／東京／日本放送出版協会。
- 岡田斗司夫([1996]2000)／『オタク学入門』／東京／新潮社。
- ([1997]2008)／『東大オタク学講座』／東京／講談社。
- 高階秀爾(2009)／『増補 日本美術を見る目—東と西の出会い』／東京／岩波書店。
- 唐須教光(1988)／『文化の言語学』／東京／勁草書房。
- 唐須教光編(2008)／『開放系言語学への招待』／東京／慶応義塾大学出版会。
- 外山滋比古(1973)／『日本語の論理』／東京／中央公論社。
- 内田樹(2010)／『街場のマンガ論』／東京／小学館。
- 養老孟司([1989]1998)／『唯脳論』／東京／筑摩書房。

参考資料

- あだち充(1993)／『H2』第1巻／東京／小学館。
- 畑健二郎(2010)『ハヤテのごとく!』第23巻／東京／小学館。
- バンダイビジュアル株式会社(2004)／DVD『トップをねらえ!パーフェクトガイド』。

Homology of Language and “Otaku” Culture

Ken-ichi Idehara

The purpose of this paper is to analyze the structures of, what we call, “Otaku” cultures and to clarify the parallel relationship between language and “Otaku” culture from the viewpoint of homology, which is a key term in cognitive linguistics. It is generally accepted that Japanese has the process-orientation and English has the result-orientation. This paper shows that the above orientations are maintained in *manga* (comics), *anime* (animated cartoons), and *tokusatsu* (special effects), referring to the statements of some “Otaku” culture researchers, and considers why “Otaku” culture has been flourishing in Japan.

