

# ファンタジーにおけるイデオロギー的意味作用の考察

## ——アニメーション研究の見解と展望——

吉田香織

### Abstract

Animation is generally still a trivialized medium in the academic circle, although Disney animation has been considerably studied over the last two decades. This paper first re-evaluates existing studies of animation, particularly those that discuss the ideological meaning-making function of this medium. It then discusses anime as a subversive genre as well as looking at functions it possesses, and explicates how anime interplays with the mechanism(s) of ideology construction evolved around national identities, in an age where borders are less and less significant to people and media products. The paper argues that the fantasy world of anime has contributed to both reinforcing repressive ideologies regarding national identities and also problematizing them. Lastly, it provides some suggestions and requirements for future studies of animation.

**Keywords :** アニメーション, ファンタジー, イデオロギー, メディア表象

### はじめに

メディア研究のなかで、アニメーションは「子供のメディア」としての認識が根強いいため、学術研究の対象としての価値や政治性を見落とされがちである。近年、欧米、特にディズニーのアニメーションに関する研究は徐々に成果をあげてきてはいるものの、その一方で、ディズニー以外のアニメーションや日本製アニメーション（以下、アニメ）については、グローバルな規模での影響力をもつにも関わらず、いまだに学術分野では軽視されがちである。したがって、本稿では、表象メディアとしてのアニメーションの研究と理解の必要性を論じるため、まずアニメーションに関するこれまでの研究、特にイデオロギー的意味構築と政治性に焦点をおき、従来規範とされてきたアニメーションを介した支配的世界観の形成と仕組みについて再考する。同時に、この既成の世界観に挑戦する概念を提示するアニメーションの存在意義についても明示する。そのうえで、挑戦的アニメーションの一種と考えられるアニメの機能と、アニメがどのようにイデオロギー形成のメカニズムと関わりあっているかについて考察をおこなう。具体的には、グローバル化と文化価値の均一化が進んでいるなか、「西洋らしさ」と「日本らしさ」を巧みに操作した文化的に混成なアニメのファンタジーが、「国家アイデンティティ」という概念自体を再認識あるいは問題視させる効果があると論じる。最後に、先行研究の考察をふま

えたとうえで、これからのアニメにおける表象とイデオロギーの複雑な関連性を研究する方法論について言及する。

## 1. アニメーション研究の背景

文化のグローバル化がめまぐるしく進むなかで、多くの人間が国境を越えて移動するばかりでなく、テクノロジーの発展に伴い、自分の家にいながら世界の文学作品や映画など、様々なメディアを介して「他者」にふれることができるようになってきた。このような環境は、まさに Arjun Appadurai が指摘する、文化領域における劇的な交差により特徴づけられる、現代マスメディアの発達した世界である。そこでは想像やファンタジーがアイデンティティー形成の中心的役割を果たすことになる<sup>1)</sup>。同様に Stuart Hall は、文化的アイデンティティーは表象の外部で形成されるのではなく、常にその内部で構築されるという点を強調する<sup>2)</sup>。さらに、メディアに基づいた自己アイデンティティー確立の過程を具体的に表したものが Edward Said の論じる「自己—他者」区分である。つまり、彼は「想像上の地理と歴史は、疑いなく、我々が自己にとって近いものと遠いものとの差異を劇化して自己の認識を強化するのに貢献する」と説いている<sup>3)</sup>。

メディア・コンテンツ（メッセージ）の普及力が技術発展とともに高まるにつれ、民族または国家のアイデンティティーについてのこのような二項対立のカテゴリー化は、「自己」としての西洋と「他者」としての東洋という本質論を効果的に助長してきた。これに関して上述の三者の論議は、アイデンティティーというものが、単に本質論のなかの範疇に既存するいわゆる生物学的区分によって決定されるのではなく、メディア表象を介して社会的に構築されるものであることを示唆する。社会の中でこのようなディスコースが作用している代表的な例としてアニメーションの世界における「ディズニー化（Disneyfication）」が挙げられよう。「ディズニー化」の実践は、1920年代以来、主に白人男性の「自己」の地位の確立、強化に成功してきた。ディズニーのファンタジーの世界は、一見、単純明快で矛盾のない物語構成により肯定的感情を喚起しているにすぎないように見える。しかしその一方で、そのファンタジーが表象するものは、政治的性質を少なからず備えていると考えられる。また、1928年以來、世界中で広く普及したディズニーがアニメーション全般における美的概念の基準を設定するようになる。つまり、ディズニー・ファンタジーに対して一般的に付与された「純潔」「無垢」というイメージは、アニメーションというメディアそのものが非政治的な文化形式であるという認識を支えてきた。そればかりでなく、このファンタジーは、「幼児期（childhood）」という概念がそれ自体文化（メディア）の作り手と社会における権威者の意図にしたがって構築されたものであり、メディア受容者の主体性の形成に影響を与える可能性があるという考えの追究を阻害する。同様の考え方は、アメリカのマンガが、愛国主義を表象した登場人物を描くことにより国民の間に愛国心を喚起し、結果として世界を支配する手段の一つになりうると結論づけた Lynn Spigel の論議にも表されている<sup>4)</sup>。

以上の見解に基づき、アニメーションによるファンタジー世界の創作過程で組み込まれるイデオロギーについてのより深い分析と理論化は、アイデンティティー構築の複雑なメカニズムの解明に不可欠であると考えられる。さらにその際に顕在化する、社会の異なったグループ間

にある権力関係に目をむけることが必要となる。この不均衡な力関係は、多くの場合ある特定の民族や文化の排除、またはステレオタイプ化による誤表象・過剰表象などに反映される。この方法により、社会の支配的位置にあるグループの「自己」が「他者」との対立関係により確立され、さらにこの関係を固定・維持させる価値体系と世界観が社会規範（美的基準を含む）の設定を通して完成する。

メディア表象とアイデンティティーの関係性、また、それに反映される権力闘争の問題に関しての研究は、1960年代から実写映画において欧米でよく扱われるようになったが、アニメーションにおいては、その歴史研究、理論や批評ともいまだ発展途上の段階にある<sup>5)</sup>。しかし、この50年間で国際的レベルの学術的組織が次第にあらわれ始めてきた。例えば、1960年にフランスのアネシーで、当時活躍中のアニメーター（Norman McLaren など）により設立された国際アニメーション映画学会（Association International du Film d'Animation）に始まり、1989年にアメリカで Harvey Deneroff により設立されたアニメーション研究学会（Society for Animation Studies）、さらに、1993年に Rita Street により設立されたアニメーションにおける女性学会（Women in Animation）などが挙げられる。これらの組織の設立は、アニメーションを独立したひとつのメディアとして研究する傾向が普及してきた結果であり、学界においても研究分野として認識されてきたことを表している。さらに、このような見解に貢献した要因として、『ウォレス&グロミット』（1990, Nick Park）や『アキラ』（1988, 大友克洋）など多数のアニメーションが成人の観客の間でも注目を集めたことが挙げられるであろう<sup>6)</sup>。そして、上記の点が、従来の「アニメーションは子供のための単なる娯楽にすぎず、研究に値しない」という考え方に変化を及ぼすことになったと考えられる<sup>7)</sup>。

## 2. アニメーションの特徴と機能

アニメーションがどのようにアイデンティティー構築に貢献しているかを理解するためには、アニメーションというメディアの特徴と機能を理解することが必要である。そこでまず、先行研究を考察することにより、アニメーションの定義と、このメディアがどのように捉えられるかについて明示する。

### 2.1. アニメーションの定義について

現在まで多くの研究者がアニメーションとは何かを定義している。映画評論家の今村太平は「(実写映画は) 現実の複製である。ところが動く絵は、動く写真と違い、無からの創造である。本来静止しているもの、生命なきものがそこでは動き、生命をもつ」と述べ<sup>8)</sup>、アニメーションと実写映画の違いを強調している。

同様に、Paul Wells はアニメーションを次のように捉える。「animate, animation, animated, animator, これらの言葉はすべてラテン語の animare からきたもので‘生命を与える’という意味をもつ。アニメーションにおいては、本来静止した線や形を使って動性錯覚を人工的に作りあげることを意味する<sup>9)</sup>。」

このような特徴を認識しながら、イギリスで著名なアニメーターである Norman McLaren は、

アニメーションを「動く絵の芸術ではなく、絵に描かれた動きの芸術であり、物語をつくるためにフレーム間で目にみえないものを操作して出来上がるもの」と定義づけている<sup>10)</sup>。以上の定義は、アニメーションの世界が、単に物理的現実を映したのではなく、空想を介してつくられたもう一つの「現実」であることを示唆している。

アニメーションが無からの創造であるということは、実写映画に比べ、制作者が自分の考え、理念、理想像をより柔軟にあるいは効果的にスクリーン上のイメージや人物に付加できる可能性を意味する。例えば、宮崎駿はこのような側面を強調し、アニメーションというメディアは「架空・虚構の世界をつくりあげて、そこへ自分の好ましい登場人物をほうり込み、一つのドラマを完成させる」ものだと述べている<sup>11)</sup>。以上の特徴を総じて言えば、アニメーションとは空想的「現実」を通して作り手の世界観を投影することにより、ある物語を伝達するのに効果的なメディアであると説明できる。これに関連して、上野昂志の言葉を借りるならば、アニメーションの基は作り手の世界観と理想の実現にあり、それゆえアニメーションは「欲望のメディア」と呼ぶことができる<sup>12)</sup>。そして、物理的法則・物理的現実性に拘束されることのない二次元のアニメーションの世界においては、その表現における柔軟性が、作り手の意思をより効果的に映し出すことを可能にする。この二次元のファンタジーの「現実味」は、近年インターネット上におけるアニメーション・ファンサイトでのアニメーション細部についての分析・議論や世界的ブームとなっているアニメーション・キャラクターのコスプレ（コスチューム・プレイ）からも覗えるように、ファン達の日常に組みこまれている。アニメーションにおける物理的現実とは異なる形の「現実」については詳しく後述する。

## 2.2. 表象を利用したイデオロギーと神話づくり

上述の特徴を活用し、アニメーションはコミュニケーションの手段として利用される以上に、アイデンティティーの確立に大きく関わる国家や民族の物語を作るという機能を果たす。アニメーションのテキストが様々な記号を駆使して作り出す物語は、ある特定のイデオロギーや考えを生産、再生産していることが研究により明らかにされてきた。この物語生産において問題とされるのは、文化・民族についての歪曲したイメージが表象され、このイメージが同様の物語の繰返しにより強化されうるといふ点である。この過程は、ある物語が恒久的なものになるという「神話化」を表す。この「神話」づくりは、特に国家のアイデンティティー形成において非常に重要である。なぜなら、「神話」はメディア表象を通して、主に規範的イデオロギーや支配的世界観に基づいた国の「歴史」の捏造を行うからである<sup>13)</sup>。

このようなアニメーションの物語は、多くの場合、ディズニー・プロダクションに従い基準が設定されてきた。つまり、ディズニーが作ってきた物語は、キャラクター商品やテーマ・パークという手段をも利用することにより、それが支持する価値観・世界観の「神話化」をより効果的に行う。具体的には、歴史の解釈や集団の記憶は特定の「神話」に基づき確立される。例えば Paul Wells は、ディズニーのファンタジー物語が創る「歴史」が、文化史として、かつ「自明の真実」を表す場として根付いてきたと述べている<sup>14)</sup>。このようにして導かれる歴史解釈は「自明」であるがゆえに、社会的・政治的状況の変化によっても簡単に変化するものではない。したがって、アニメーションは「支配集団の文化がどのように従属集団を構築するかを考察する

ための場を提供する」ことができるのである<sup>15)</sup>。

Julianne Burton-Carvajal が述べるように、ディズニー・アニメーションの物語による特定の世界観の神話化は、アメリカが歴史上行った残忍な行為を削除したり、白人男性の「自己」を保護するためにそれ以外の「他者」を差異化し、その価値観を排除する方法として利用される際に顕在化する。ディズニー作品の中で典型的にこの問題が露呈したのものとして、ラテンアメリカを舞台にした『Three Caballeros』(1945)があげられる。この作品は、ドナルドダックとラテン系で茶色の肌の女優を実写で投影し、不可思議で魅惑的なラテンアメリカの光景を文明から離れた「異国」として描写し物語っている。また、登場する女性の表情や動作には性的な側面が過度に付与されている。このようなラテン系女性が住む場所は「自己」としてのアメリカにとって遠く離れたエキゾチックな土地である、いわゆる「他者性」を強調した表象であると批判する解釈もある。また、ここでの「他者」は、ファンタジー内にあるがゆえに、より神秘的な対象として捉えられるのである。ファンタジーを支える物語は、その再生産と伝達を繰り返すことで、例えば植民地時代の抑圧的な歴史や、人種や性的なディスコースにおける紛争などの事実をしばしば覆い隠すことができる。このような例は、アニメーションというメディアを通して、白人が非白人との二項対立の関係を軸として自己アイデンティティーを安定させている過程の一面を示している。

これまでの研究において、二項対立の自然化・神話化に貢献していると指摘されたディズニー・アニメーションの中で『アラジン』(1992)は比較的近年の作品である。この作品は、湾岸戦争を始めとする中東問題などの歴史的・政治的背景が民族アイデンティティー表象歪曲に絡んだものとして問題視されている。Leslie Felperin は『アラジン』をオリエンタリズムの概念に基づいて分析している。Felperin は、この作品は、西洋が「他者」としての東洋に対してもつ恐怖感を除去するため、同化 (domesticate) という手段を用いて東洋の異質性を「アメリカ化」することにより「消化」しやすくするか、あるいは西洋の「理性的」思考を強調することにより、その優位性を明示する「神話」を創造していると論じている<sup>16)</sup>。

上述の具体例として、『アラジン』のヒロインであるプリンセス・ジャスミンは典型的な従順な女性ではなく、父親が紹介する求婚相手をすべて拒否し、規範からの逸脱を試みる自立心旺盛な「新しい女性」として描かれている。彼女は宮殿を脱け出し街なかを探検したり、王座を狙う邪悪なジェファーにも立ち向かう。このような点で、ジャスミンの価値観や言動はいわゆる現代の欧米の若い女性をもつ進歩的女性像と重なる。例えばアメリカで『アラジン』を見る若者女性 (男性) にとって、アラブ女性ジャスミンはもはや異質性を感じさせる人物ではなく、むしろ服装以外は自分たちと同様の価値観をもつ女性として解釈されうる。これはアメリカ的価値観に同化 (アメリカ化) されたアラブのプリンセスの側面の表れともいえるのではなからうか。それと同時に、『アラジン』では、パンを盗んだ罰として指を切り落とそうとする野蛮な男たちや、剣を飲み込む見世物芸人の登場など、アラブの慣習を不可解で時代錯誤なものとして劇的に表すことにより、西洋の「理性的」先進国らしさを強調している面がうかがわれる。

このように『アラジン』は、現代に遍在する様々なオリエンタリズム的フィクションと同様に、西洋が東洋に対して持つ恐怖と欲望の混在を投影している。この作品では、「自己」と「他者」のアイデンティティー構築が、文明化された「西洋」と時差のある未開未知の「東洋」という

明と暗のイメージの対立によって安定化する。これに加え、ファンタジー以外で東洋に直接接することが比較的限られた西洋社会では、『アラジン』に描かれた空想内の魅惑の地が、西洋にとっての「現実」の東洋を構築するための重要な材料の一つとなる。この逆説的な論は納得がいくものである。近年のグローバル化とテクノロジーの発達により他の国の情報が極めて簡単に入手できるようになっている一方、むしろこの情報の飽和状態が、我々の世界観形成や自己・他者認識、あるいは民族・国家についての知識向上をメディア表象に大きく依存せざるを得なくしているからである。

### 2.3. 支配的価値の転覆：挑戦的アニメーション

アニメーションは物語を通して支配的世界観を強化するが、同時にそれに対抗する別の物語を創造することにより、確立された規範を破壊し、既成概念に疑問をもたせる機能ももつ。この点について Wells は、ディズニーが作り出したイデオロギーに挑戦する革新的な見解を提示するアニメーション作品を挙げ、それらがいかに見る者に「神話」への疑問を喚起させるかについて言及している。例として、ワーナー・ブラザーズなどのスタジオでつくられるアニメーションに焦点をあて、『シンプソンズ』のような風刺的アニメーションが、支配的イデオロギーに逸脱する挑戦的イデオロギーに基づく物語を提供していると主張する<sup>17)</sup>。一般化したステレオタイプを誇張して様々な国を描写する『シンプソンズ』は、ステレオタイプを助長するのではなく、誇張を利用することにより既存のステレオタイプをパロディー化し、その結果、そのステレオタイプの転覆の可能性を提起する。見る者にはそれらのステレオタイプの疑問視を啓発することになる。代表的な例は、アメリカ人の典型的な特徴を誇張し自嘲的に描くことで「絶対的スーパーパワー・アメリカ」の「神話」の転覆を試みる。

この種のアニメーションは、神話化した物語に挑戦する物語を展開することにより、「神話」を意識的に露呈させる。また、このような修正主義的なアニメーションは Wells のいう「発展的アニメーション (developmental animation)」のカテゴリーにみられる。これに対し、典型的なディズニーのアニメーションは「オーソドックス・アニメーション (orthodox animation)」の代表例である(図1を参照)。スペクトル上でこれに対照的位置を占めるタイプが「実験的アニメーション (experimental animation)」、革新的な内容と形式をもつ作品がこれに属す。

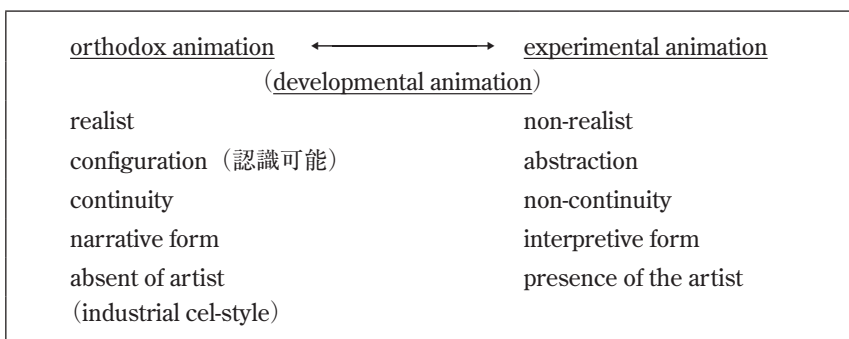


図1 アニメーションのアプローチの種類 (Paul Wells, 1998, p.36)

ただし、左のような異なったタイプのアニメーションの傾向を指摘するとともに、Wells はディズニーの作品が、未だ「神話づくり」に依然として大きな影響力をもっていることも認めている。

### 3. アニメの世界

本稿では、アニメという日本製メディアをアニメーションと区別して論じる必要性を強調する。これはアニメが単に日本で作られているということ以外に、その内容やこのメディアが引き起こした社会現象などが意味することなどの重要性によるものである。つまり、アニメの内容は何らかの文化的要素をおびているであろうし、それが世界に普及すること自体がイデオロギー的な示唆を与えらるることも考えられる。前述したように、アニメは学術的研究課題としての評価がいまだに確立されるに至らず、これまでかなり軽視されてきた。しかしながら、文化と人材のグローバル化とテクノロジーの発展にともなう国内外でのアニメファンの拡大に加え、宮崎駿が国際レベルの賞を受賞したことなどから、アニメを単に「日本製アニメーション」と理解するのではなく、一つの独立したメディア作品として世界的に認識された位置を占めるようになってきた。

アニメーションとアニメを識別する一つの要素として、アメリカのアニメファンが、アニメの魅力を複雑なストーリーライン、大人向けのテーマ、多面的な人物描写に見出しているという点がある<sup>18)</sup>。これはアニメの特徴が、勸善懲悪を基本とする白黒が明確なディズニー・アニメーションと対照的であることを示している。またここで強調すべきは、アニメは多くの点において「アニメーションでないもの」と説明できるということである。Susan Napier が論じるように、「アニメを単に日本のアニメーションであると定義することは、このメディアを構成している深みと多様性を理解していないということ」になる<sup>19)</sup>。この「深み」の一部として Napier は、アニメが日本文化の特殊性を表すと同時に、全世界の人間の想像の世界に共通するものにも訴えることのできる「新しい種の芸術空間である」という点に言及している<sup>20)</sup>。

アニメは研究の対象として非常に興味深いメディアである。アニメを介した文化アイデンティティー構築のメカニズムは、アニメのもつ三つの側面に目を向けることにより顕在化する。1) 日本の輸出文化商品、2) 「自明な」日本のイメージと民族アイデンティティーを助長する表現テキスト、3) 自然化された概念や世界観をゆさぶる可能性をもつ物語メディアとしての三側面が挙げられる。以下、それぞれの点について考察していく。

#### 3.1. 日本の文化商品としてのアニメ：文化ナショナリズムの落とし穴

1990年代から次第に、アニメの特異性を「日本らしさ」と結びつけ、このメディアを日本政府による国策とする見方が顕著に表れてくる。この見解はアニメを国際的レベルでの文化資本、換言すれば、Douglas McGray が「ジャパン・クール」と呼ぶものの一部として捉えられるものである<sup>21)</sup>。また、国策としてのアニメは経済危機の問題を緩和するために利用された文化ナショナリズムの一形式として機能を果たす<sup>22)</sup>。重要な点は、この文化ナショナリズムの世界市場における普及を単に日本の文化や伝統がもつ力として賞賛できるのかという問題である。この政策の根本には「日本 vs 西洋」の二項対立の意識があり、そこに「日本優位」の立場の獲得とい

う狙いが伺われる<sup>23)</sup>。

このような、アニメと「日本らしさ」とを結びつける考え方に対して、大塚英志と大澤信之は懸念を表し、アニメが日本に独特な表現媒体だという考えを明確に否定している。また彼らは、アニメ海外進出の成功が日本の伝統文化が評価されている証拠だとする見解を厳しく批判する姿勢をとっている。大塚らが主張するのは、アニメの歴史をよく観察すると、アニメがいかに日本独特のものではなく、むしろディズニー・アニメーションの一変形に過ぎないという論理である<sup>24)</sup>。この論理によると、アニメはもともとアメリカによって日本に植えつけられ、それが現在世界的に受容されているに過ぎないということになる。つまり、元来アメリカの美的価値と技術によって発展してきた産物を日本特有のものだと日本人が勘違いしているということである。したがって、大塚らは、国策としてのアニメの文化ナショナリズム化とソフトパワー強化の論議に対して、「日本」が実際のアニメ・テキストを通してどのようなイメージで他国に伝えられているのかを考慮していないと非難している。さらに、上述したアメリカによるアニメの「植え付け」とも言うべき現象は、アメリカの文化的植民地化の一つでもあり、したがって、アニメのアジアへの進出は、アメリカによる文化植民地化が日本を経由してアジアに広まっているに過ぎないという結論に至る。この考え方は、アメリカ以外の国々からのアニメへの影響を軽視したものであり、また、国策としてのアニメのナショナリズム化方針も、アニメがこれまでに受けてきた他国の文化からの影響を無視することによってのみ成り立つ見解であるといえる。

事実、アニメが現れはじめた1910年代ごろの日本には、すでに様々な国からの文化的影響は多少なりとも存在していたはずである。したがって、アニメを日本独特のものだと考えることは、現在の日本のアイデンティティーのみではなく、過去における日本のアイデンティティーをも捉え違ふことにもなりかねない。ただし、その一方で、様々な文化が入り混じった現代日本そのものが「日本らしさ」であると捉えるならば、大塚らの論は少々説得力がなくなり極論のように思われてくる。なぜなら、大塚らの考え方では、アニメがあらゆる点において「日本らしさ」を反映していないことになってしまうからである。ここで問題なのは、アニメの歴史の捉え方自体が多様だという点である。例えば、高畑勲のように、アニメは12世紀の絵巻物を継承したものであるというものから、Napierのように、様々な文化が入り混じってできあがったものだという捉え方まである<sup>25)</sup>。本稿では、異なったアニメの歴史について詳細に論じることは控えるが、少なくとも、大塚らによるアニメが西洋（アメリカ）の影響のみから成り立っているという一面的見解よりも、より包括的にアニメというメディアの歴史を捉える方が現実的だといえる。様々な文化要素が混在したアニメに日本のアイデンティティーの拠りどころを求めようとする行為自体に問題があり、この混在は、ある意味で、日本のアイデンティティー自体の存在の危機を示唆しているとも考えられる。

### 3.2. 日本の「他者化」を助長するアニメ

問題をはらむ日本の文化アイデンティティーは、アニメのテキストにも表れる。日本政府や一部の研究者がアニメ商品自体を「日本らしさ」を象徴するものと捉えようとする一方で、実際にアニメをテキストとして分析した研究で非常に興味深いのは、アニメを「無国籍」と特徴



づけるものである。近年のアニメの傾向と日本の社会状況を説明するにあたり、Napierは「無国籍」という言葉を使うことにより、アニメの舞台設定と登場人物の非日本性を指摘するだけでなく、この言葉が文化的拠りどころを失ったアニメの制作者を象徴していると述べている<sup>26)</sup>。つまり、現代の日本でルーツを失ったアニメ制作者自身が理想・望むものとして非日本的な人物をスクリーン上に投影しているのだとすることができる。

さらに、アニメは一種の鏡のような機能をもつ。アニメに付与される「無国籍性」の一つの要素としてあげられるのは、西洋的風貌の登場人物が比較的多いということである。これは、日本人がスクリーンという鏡の前で自分自身の姿を見るのではなく、その向こう側にいる「西洋人」を見つけ、それを自分だと誤認識しようとしていると解釈することができる。この点に関してNapierはむしろ楽観的で、アニメにみる「無国籍性」は日本的でも西洋的でもない「民族アイデンティティーを超えた空間」を創ると説き、またアニメのように他者を探求できるメディアは他に存在しないと主張する<sup>27)</sup>。つまり、Napierにとってこのような空間を生み出すアニメは、既存する国家アイデンティティーや国境という概念を超越し、従来の規範にとられないアイデンティティーを探求するために理想的な場なのである。ただし、この点におけるNapierの議論には具体例が示されていないため、実際にアニメ作品のどのような点で「超民族的」なアイデンティティーが表されているかは明確ではない。

一方、上野俊哉やアニメーター、押井守はNapierの解釈と一線を画す。彼らは「無国籍性」というアニメの特徴が「テクノオリエンタリズム」、つまり国境を超越するどころか、むしろ境界線（特に西洋と東洋）をより濃く刻みこむことにつながると指摘する。「テクノオリエンタリズム」とは、西洋による日本のイメージ構築の一手法であり、日本がテクノロジーが飽和した人間性を喪失させる反理想郷（ディストピア）として「他者化」されるという理論である<sup>28)</sup>。主にSFアニメ、たとえば『アキラ』や『ゴーストインザシェル／攻殻機動隊』（1995、押井守）などが、このような押井と上野の概念を象徴する代表例である。テクノオリエンタリズムの理論を使いこれらのアニメを分析すると、上記のような作品を日本人以外の人が見たとき、スクリーン上のイメージがテクノロジー大国、あるいは感情の欠落したロボットのような国民の住む国として「日本」が認識される。つまり、アニメにおける「無国籍性」に関して上野と押井が最も懸念するのは「ジャパノイドの他者」として構築された日本人自身が、自らをこの日本人像に沿って誤認識し、さらにこのイメージの「日本」を賞賛し、結果として固定させてしまう危険性である。

以上のように、文化ナショナリズムという方針の道具としてのアニメの見解に加え、実際のアニメのテキストを分析することにより、アイデンティティーが本質的なものとして決定できるものではなく、不安定で常に変化するものであるという点がさらに明らかになる。またそのなかで、日本自身が周囲の様々な他者との関係において自己を定義づけようとしている試みと葛藤が理解できる。

### 3.3. 「日本らしさ」という概念の異化・転覆

アニメとアイデンティティー構築の関連性についての研究はかなり限られている。しかしながら、宮崎駿など国際的に評価され始めたアニメについての批評は学術研究や映画評論の中で

論じられるようになってきた。それらの研究で、特に注目すべき課題の一つは、宮崎アニメにおける「日本らしさ」の概念の脱構築についてである。宮崎の作品は、世界的に広く享受されているだけでなく、彼の創るファンタジーが、常に民族性あるいは国民性を意識させる特徴もっている。Napier は宮崎アニメに登場する少女ヒーローについて分析し、彼女たちのイメージが日本についての「神話」の一つである女性像<苦に耐え常に男性に従順な日本女性>を転覆させていると結論づけている。これは、宮崎の生むヒロインが従来の「少女」の概念を疑問視させるような、自立した人物として描かれているからだとして Napier は指摘する。

このように力強い女性の描写による日本女性像の異化は「少女」という概念が流動的で不安定であるために可能となる。「少女」の概念は、20世紀初頭に結婚前の女性を無垢で控えめなイメージに固定させるために「女性性」と「男性性」の区別を明確にし、結果として女性を統制することを目的として作り出されたものである<sup>29)</sup>。つまり、「少女」はそのときどきの社会観により定義が変化する概念なのである。このことをふまえると、宮崎の作品の多くは「少女」の概念の操作により、自然化されてきた日本の「女性性」の規範に挑戦していると考えられる。あるいは、Napier のように、宮崎の少女ヒーローは規範的な「女性らしさ」と「男性らしさ」の明確な境界線を突き崩す役割もっている<sup>30)</sup>。具体的には、『もののけ姫』の主人公のサンや『風の谷のナウシカ』の主人公ナウシカにより象徴される戦う女性のイメージや、縛られることなく「飛ぶ」ことができる女性のイメージがその例としてあげられる<sup>31)</sup>。

ここで Napier の「宮崎の少女は男性性と女性性の境界をあいまいにする」という解釈には議論の余地がある。なぜなら、このような彼女の宮崎の少女についての見解は相対的なものであり、他のどのような女性キャラクターと比較するかにより解釈が変わるからである。また、宮崎の作品の女性人物も一通りではない。例えば、『となりのトトロ』（1988）に登場する純潔無垢な少女メイとさつきや、『魔女の宅急便』（1985）の主人公キキなどは、父を殺した敵を猛烈に攻撃するナウシカや『ゴーストインザシェル』に登場する女性幹部の草薙に比べると、内面的、外面的にも日本の女性像についての既成概念に当てはまると解釈できるからである。

#### 4. 結論：他者表象メディアとしてのアニメの研究方法

以上より、アニメの世界的な輸出の増加・普及を日本の文化的スーパーパワーの指標としてのみとらえることは、あまりにも楽観的であるように思われる。また、単に日本で作られているというだけでアニメを「日本らしさ」と結びつけ、文化ナショナリズムの手段として利用しようとする傾向は、日本のアイデンティティーの複雑さを見落とすこととなる。それは、アイデンティティーの概念自体を単純化することにもつながり、オリエンタリズムの鏡像である「オクシデンタリズム」をも招きかねない。

メディア表象とアイデンティティー構築の関係について考察するとき、メディア・テキスト自体をメッセージ性をもつ一種の記号集合体と捉えると同時に、制作過程における社会背景を照合し分析せずには、この二つの絡みのメカニズムについて理解を深めることはできない。また、同じ文化や国の中であっても、表象の方法とその解釈は、その歴史的、また文化的環境とともに変化する。同様に、他者との関係によるアイデンティティーの認識に関しても時と場所によ

り常に変化するものと理解できる。それゆえ、これからのアニメ研究に必要なとされるのは、制作時の社会における権力関係との関わりのなかで、実際にアニメのテキストが、イメージ、物語、音響効果を介し、見る者にどういう意図で何をつたえようとしているかを明らかにするためのテキストとコンテクストの分析である。

メディアの政治性の分析においては、Said が述べているように「自己」と「他者」の力関係により生産・維持されるイデオロギー的意味作用を利用しながら、どのように「神話」づくりが行われているかを具体的に考察する必要がある。アメリカでは、1960年代から、ハリウッドの実写映画の分析でアイデンティティーの問題をとりあつた革新的な研究が顕著になり、特に「白人、黒人」「白人、オリエンタル」「男性、女性」といった二項対立の概念をもとに構築された「自己」「他者」の差異の表象を問題化してきた<sup>32)</sup>。

アニメにおける研究において、「自己」「他者」、そして「支配するもの」と「支配されるもの」の表象に焦点をあてた研究はいまだ非常に少ないことを指摘したい。この種の研究の稀少性は、アニメにイデオロギー的意味作用があまり見とめられない（非政治性）という既存の考え方に基づくものなのか、あるいはアニメが、ハリウッドやディズニーに頻繁に表れるような二項対立によらない、異なるアイデンティティー構築のシステムを利用していることに起因しているからなのかという疑問は、これからの研究で解明されるべきところである。

抑圧的なものであれ挑戦的なものであれ、アニメは見る者をスクリーン上の人物に感情移入させたり、同一化させる一つの「現実」を作り出すことは否定しがたい。外形のデザインが単純化され、極端にデフォルメされたミニマリズムに基づいたアニメ（特にリミテッドアニメーション）はそのファンタジー性が極めて高いため、それによる表象を論じる際にリアリズムは非常に重要な概念となる。本稿の導入部で紹介した Hall と Said の見解から考えると、アニメにおける「現実」は、スクリーン上のイメージの外にあるのではなく、まさにイメージ表象・映写の過程そのものの中で作られると論じることができる。Michael Riffaterre は「虚構の真実 (fictional truth)」という概念を紹介し、「逆説的であるが、現実的なフィクションは、フィクションであるからこそ『現実』なのだ」と論じている<sup>33)</sup>。この概念によると、アニメのファンタジーによって作られる「現実」は、物理的現実世界の再生ではなく、作者と見る者の中で意味が形成される、記号の操作と作用による「現実」の一形態であると説明できる。つまり、アニメの「リアリズム」においては、見る者も意味形成に大いに関与してくる。記号化・単純化されたアニメのテキストでは、実写映画と比較すると、スクリーン上で見る者に提供する情報量はかなり限られる。この意味で、アニメを見る者はより能動的にテキストの意味形成に関与しているといえるのである。このように、アニメを見る者とその環境（コンテクスト）を巻き込みながらアニメの「現実性」は確立され、それゆえにこの過程でイデオロギー的意味が作用するのである。

最後に、メディアに関する多くの先行研究は、見る者を批判的解釈する能力をもたない受動的な消費集団であると仮定している点で非難されがちである。本稿では、受容側ではなく、アニメーション・テキストにみられる政治的要素とイデオロギー的意味効果の問題に焦点をあてた。しかし、これは受容側の分析の軽視を意図しているのではない。例えば Stuart Hall や David Morley によるオーディエンス分析（受容理論）のように、観客が能動的にテキストの意

味構築に従事し、また観客それぞれの背景によって同じテキストでも異なって解釈されるといった受容過程を明らかにした研究もある<sup>34)</sup>。この見解は、メディアにおける他者表象について論じるのに不可欠である。したがって、これからのアニメ表象に関する研究は、イデオロギー的意味形成やアイデンティティーの構築が見る側の盲目的な受容によってのみなされるのではなく、特定のコンテキストの中で見る者とテキストとの共同作業により完成するという考えを念頭において行われることが必要である。

## 付記

本稿は、2006年6月9日に開催された立命館大学国際言語文化研究所主催「国際日本文化研究理論研究会」において発表した内容をまとめたものです。発表の機会を与えていただいた国際言語文化研究所所長の中川成美先生と立命館大学文学部の河原典史先生にお礼申し上げます。また、本稿の執筆にあたり河原先生のほか、比較文学を専門とする大分大学国際教育研究センターの長池一美先生にもご指導を賜りました。末尾ながら、お礼申し上げます。

## 注

- 1) Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996).
- 2) Stuart Hall, "Cultural Identity and Cinematic Representation," *Framework*, 36 (1989), p.69.
- 3) Edward Said, *Orientalism* (Harmondsworth: Penguin, 1978), p. 55.
- 4) Lynn Spigel, Lynn Spigel, "Innocence Abroad: The Geopolitics of Childhood in Postwar Kid Strips," Marsha Kinder (ed.) *Kid's Media Culture* (Durham: Duke University Press, 1999).
- 5) Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics* (London: John Libbey, 1998), p.3.
- 6) 『ウォレス&グロミット』は1989年、イギリス、アードマンアニメーションズのニック・パークにより製作されたクレイアニメーション。とぼけた発明家ウォレスと、しっかり者の犬のグロミットを主人公とするコミカルなこの作品は、1989年から短編アニメーションとしてシリーズ化され、2005年にアカデミー賞ベスト・アニメーションを受賞した。『アキラ』は1988年、この作品が基にしたマンガを書いた大友克洋により製作された。この作品は、1988年、東京が新型爆弾により崩壊されたのをきっかけに、第三次世界大戦が勃発する。それから30数年後、人工都市「ネオ東京」を舞台とする超能力アクションである。人体実験で超能力者にされた少年少女を軸とし、それに関わりながら暴走族の少年たちの運命をたどる。
- 7) Jayne Pilling, Jayne Pilling (ed.) *A Reader in Animation Studies* (London: John Libbey, 1997), ix-xii; Eric Smoodin, *Animating Culture: Hollywood Cartoons from the Sound Era* (New Brunswick: Rutgers University Press, 1993), p.1. を参照
- 8) 今村太平『漫画映画論』(岩波書店, 1992), p.16.
- 9) Paul Wells, *Understanding Animation* (London: Routledge, 1998), p.10. 著者訳。
- 10) Charles Solomon, *The Art of the Animated Image: An Anthology* (Los Angeles: American Film Institute, 1987), p.11. 日本の研究者や評論家もアニメーションの一般的な技術的定義を同じようにしている。津堅信之『アニメーション学入門』(平凡社, 2005), 今村太平『漫画映画論』を参照。
- 11) 宮崎駿『出発点』(徳間書店, 1996), p.42.
- 12) 上野昂志『映画の夢、現実と喪失』, ユリイカ, 29, 11 (1997), p.161.
- 13) ここでの「神話」はロラン・バルトの記号論における(ここではアニメーション・テキストでの)ディ

- ノテーションとコノテーションという意味の二重構造の考えに基づく。バルトによると、「神話」はブルジョワ支配の利益を維持するイデオロギー形成のための集会的表象である。さらに「神話」は、歴史性・政治性が除去され、社会で構築されたものが、我々の日常生活では「当然」「基準」と語られ認識されることで成立する。Roland Barthes, “Change the Object Itself: Mythology Today” *Image-Music-Text* (New York: Hill and Wang, 1977), p. 165.
- 14) Paul Wells, *Animation and America* (Edinburgh University Press, 2002), p.122.
- 15) Julianne Burton-Carvajal, “Surprise Package: Looking Southward with Disney,” Eric Smoodin (ed.) *Disney Discourse: Producing the Magic Kingdom* (New York: Routledge, 1994), p.139
- 16) Leslie Felperin, “The Thief of Buena Vista: Disney’s Aladdin and Orientalism,” Jayne Pilling (ed.) *A Reader in Animation Studies* (London: John Libbey, 1997), p.138.
- 17) Wells, 2002, pp.60-99.
- 18) Susan Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke* (New York: Palgrave, 2001), p.6.
- 19) Napier, p.6.
- 20) Napier, p.4.
- 21) Foreign Policy, May/June issue で McGray は、Joseph Nye の “National Cool” を応用してこの言葉を使っている。
- 22) この国策の現れとして、東京都知事がアニメー大イベント、東京国際アニメフェアをサポートしていることが挙げられる。
- 23) Thomas Lammarre, “From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings,” *Japan Forum*, 14, 2 (2002), p.336.
- 24) 大塚英志, 大澤信之『ジャパニメーションはなぜ敗れるか』(角川書店, 2005)
- 25) 高畑勲『十二世紀のアニメーション—国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの』(徳間書店, 1999)
- 26) Napier, p.24.
- 27) Napier, p.26.
- 28) 「テクノオリエンタリズム」は、David Morley と Kevin Robins が創造した語である。彼らはこの語を次のように説明している。「テクノロジーと日本らしさの関連性は、冷たく、非人間的で機械のような国民、そして、世界の他の国々と接触を持とうとしない感情のない人間のすむ国のイメージを強調している。」David Morley and Kevin Robins, *Spaces of Identity* (London & New York: Routledge, 1995), p.118. 上野と押井の議論については、Toshiya Ueno, “Japanimation and Techno-Orientalism,” Bruce Grenville (ed.) *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture* (Vancouver: Arsenal Pulp Press, 2000), p.228-29 と、Napier, 2000 を参照。
- 29) 大塚英志, 大澤信之, p.166.
- 30) この点において、Napier は、「男性性」「女性性」の区別をするのは日本のみに見られるものではないが、「少女」の概念を抑制の戦略として利用したのは、日本社会に独特のものだと述べている。Napier, p.118.
- 31) 『もののけ姫』(1997) は、室町時代を背景にした作品である。大和朝廷に滅ぼされた蝦夷の豪族の末裔である少年アシタカは、崇り神にかけられた呪いを解くため、西方にある神々の住む山に旅立つ。そこで彼は、女主人エボシ御前に仕切られ、森を破壊しながら鉄砲を製造する集団と、山犬と共に育てられた少女サン(もののけ姫)に出会う。アシタカは、自然を守ろうとする神々と、それを倒そうとする人間達の戦いを抑えようとする。『風の谷のナウシカ』(1984) は、科学技術が発展し尽くしたとき人類が引き起こした最終戦争により、産業文明が減びた後 1000 年あまりが経過した未来が舞台となっている。有毒ガスに満ちた「腐海」と呼ばれる地域が拡大するなか、「腐海」のほとりにある「風の谷」の族長の娘である主人公ナウシカは、自然の営みを深く理解していた。過酷な運命に翻弄されながらも、

自分自身と世界の運命、敵方も含め様々な人々との出会いと辛苦を経験しながら、現実と折り合いをつけ、成長していく姿を描いている。

- 32) 人種的「他者」の表象に関しては、Jun Xing, *Asian America through the Lens: History, Representations and Identity* (London: Altamira Press, 1998); Christine Choy, "Images of Asian-Americans in Films and Television," Randall Miller (ed.) *Ethnic Images in American Film and Television* (Philadelphia: Bloch Institute, 1978); Robert Stam and Louise Spence, "Colonialism, Racism, and Representation: An Introduction," Bill Nichols (ed.) *Movies and Methods: An Anthology* (Berkeley: University of California Press, 1976). ジェンダーとセクシュアリティの「他者」の表象に関する研究は、Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen*, 6, 3 (1975); Jane Gaines, "White Privilege and Looking Relations: Race and Gender in Feminist Film Theory," *Screen*, 29, 4 (1988) pp. 12-27 などがある。
- 33) Michael Raffaterre, *Fictional Truth* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1990).
- 34) Stuart Hall, "Encoding/decoding," Centre for Contemporary Cultural Studies (ed.) *Culture Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79* (London: Hutchinson, 1980); David Morley, *The 'Nationwide' Audience: Structure and Decoding* (London: BFI, 1980).

## 参考文献

- Appadurai, Arjun. 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Burton-Carvajal, Julianne. 1994. "Surprise Package: Looking Southward with Disney," in Eric Smoodin (ed.) *Disney Discourse: Producing the Magic Kingdom*. New York: Routledge.
- Choy, Christine. 1978. "Images of Asian-Americans in Films and Television," in Randall Miller (ed.) *Ethnic Images in American Film and Television*. Philadelphia: Bloch Institute.
- Felperin, Leslie. 1997. "The Thief of Buena Vista: Disney's Aladdin and Orientalism," in Jayne Pilling (ed.) *A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey.
- Furniss, Maureen. 1998. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey.
- Gains, Jane. 1988. "White Privilege and Looking Relations: Race and Gender in Feminist Film Theory," in *Screen* 29 (4), pp. 12-27.
- Hall, Stuart. 1989. "Cultural Identity and Cinematic Representation," in *Framework* 36, pp. 68-81.
- . 1980. "Encoding/decoding," in Centre for Contemporary Cultural Studies (ed.) *Culture Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. London: Hutchinson.
- 今村太平. 1992. 『漫画映画論』東京：岩波書店.
- Lamarre, Thomas. 2002. "From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings," in *Japan Forum* 14 (2), pp. 329-67.
- 宮崎駿. 1996. 『出発点』東京：徳間書店.
- Morley, David. 1980. *The 'Nationwide' Audience: Structure and Decoding*. London: BFI.
- Morley, David and Robins, Kevin. 1995. *Spaces of Identity*. London & New York: Routledge.
- Mulvey, Laura. 1975. "Visual Pleasure and Narrative Cinema," in *Screen* 16 (3), pp. 6-18.
- Napier, Susan. 2001. *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave.
- 大塚英志, 大澤信之. 2005. 『ジャパニメーションはなぜ敗れるか』東京：角川書店.
- Pilling, Jayne. 1997. Jayne Pilling (ed.) *A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey.
- Raffaterre, Michael. 1990. *Fictional Truth*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Said, Edward. 1978. *Orientalism*. Harmondsworth: Penguin.
- Smoodin, Eric. 1993. *Animating Culture: Hollywood Cartoons from the Sound Era*. New Brunswick: Rutgers

- University Press.
- Solomon, Charles. 1987. *The Art of the Animated Image: An Anthology*. Los Angeles: American Film Institute.
- Spigel, Lynn. 1999. "Innocence Abroad: The Geopolitics of Childhood in Postwar Kid Strips," in Marsha Kinder (ed.) *Kid's Media Culture*. Durham: Duke University Press.
- Stam, Robert and Spence, Louise. 1976. "Colonialism, Racism, and Representation: An Introduction," in Bill Nichols (ed.) *Movies and Methods: An Anthology*. Berkeley: University of California Press.
- 高畑勲. 1999. 『十二世紀のアニメーション—国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの』東京：徳間書店.
- 津堅信之. 2005. 『アニメーション学入門』東京：平凡社.
- 上野昂志. 1997. 「映画の夢、現実と喪失」『ユリイカ』29 (11).
- Ueno, Toshiya. 2000. "Japanimation and Techno-Orientalism," in Bruce Grenville (ed.) *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture*. Vancouver: Arsenal Pulp Press.
- Wells, Paul. 2002. *Animation and America*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- . 1998. *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Xing, Jun. 1998. *Asian America through the Lens: History, Representations and Identity*. London: Altamira Press.