マンガとアニメから見るメディアの特性と、感情移入のメカニズム

應矢泰紀

私は主にマンガ研究を行うグループの一員でありながら、アニメ研究を中心に行っている。勿論、全くマンガを研究していないと言うわけではない。同様にゲームや特撮、フィギュアにコスプレ、最近ではアイドルついても調査を始めており、現在メディア間で行われる「情報遺伝子」の流通と、それによって生み出される影響について調べている。例えば歌舞伎でマンガを演目に取り入れるといった試みは、まさに注目すべき案件だ。

今回はマンガ研究の傘下でのアニメ研究という自身の立場から、日本のアニメがマンガから引き継いだ遺伝子について考察をまとめてみたいと思う。

1. アニメをリードするマンガ

1-1　マンガ原作のアニメの割合

まずは現在に続くアニメ作品において、原作メディアはどのようなものがどれほどの割合で製作されてきたのだろうか、現在の調査結果である図 1 の表を参考に見てもらいたい。

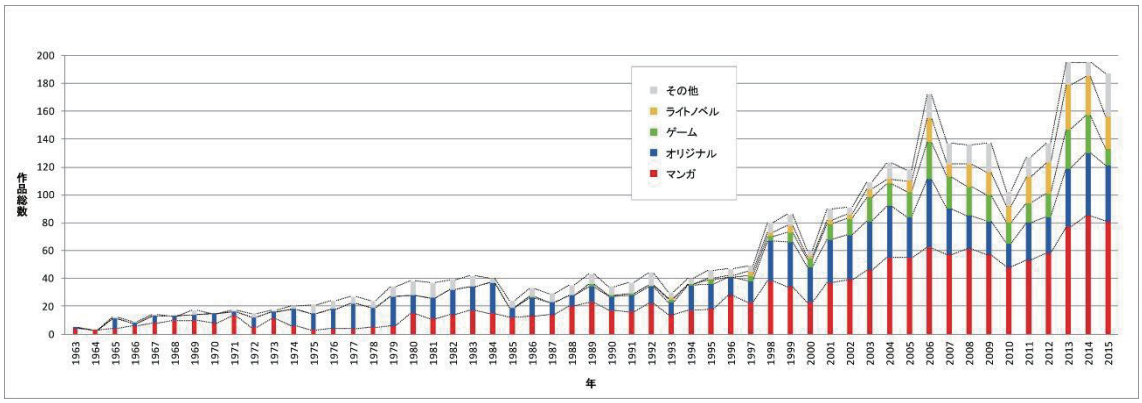

図 1　TV アニメにおける原作メディアの割合

日本のTVアニメの歴史はマンガの遺伝子でスタートした。1963年『鉄腕アトム』がそうである。その後『鉄人２８号』や『エイトマン』など、人気マンガ家の作品を原作にした作品が次々に登場し、人気を独占していく。この当時、マンガ原作に対しオリジナル作品も多く放映されてはいたが、当時これらを総称して視聴者は " テレビマンガ " と呼んでいた。

これまでのアニメーションとは明らかに異なるこれらの作品は、手塚型リミテッドアニメーションで創作された『鉄腕アトム』の登場以降、特にフルアニメーションとの違いを厳密に区別して呼んだのではなく、むしろ多少の手抜きを感じつつあるものの、マンガがテレビで動き出したように目には映り（特にマンガ原作で無くても関係なく）、そのように呼称されたのだ。まさしくマンガの遺伝子を引き継いだ事を指し表わす、ぴったりな言葉と言える。

続いて2001年頃にゲーム原作、2005年以降にライトノベル原作の割合は増えるが、マンガ原作の人気は現在においても健在だ。これは製作者サイドからすれば、アニメにかかる莫大な制作費に対し、人気マンガ原作であればオリジナルと比べ、" はずれ " のリスクを回避できるという利点があるからである。そもそも日本のマンガ産業は、作者や担当編集以外にも読者アンケートから意見を取り入れて製作を行うという構造になっている。この事から ” マンガ原作アニメ ” は自ずと、マンガファンはもとより、数多く存在するマンガから選ばれてアニメ化するほどの作品という期待から、結果多数の視聴者の獲得に繋がっている。

この事から、オリジナルアニメの殆どはマンガ原作アニメの人気のある作風やルール（＝お約束）で構成されており、アニメはマンガの子どものようなもので、今日のオリジナルアニメは、マンガの孫のような関係と私は考えている。

1-2 アニメーションのマンガ化

さて、先述したマンガの遺伝子について、調査の一例を紹介する。

1946年に政岡憲三氏が描いたとされる絵コンテを拝見した。規則正しい大きさの画面を順に並べたもので、海外のイメージボードを想像させ、非常にシンプルに描かれている。1960年代の東映アニメーション時代の絵コンテにおいては、現在の分業に特化したスタイルで、画面以外に内容や音声を含んだ項目が出来ている。しかし1963年２月に放映された『鉄腕アトム』第６話「電光人間」においては、杉井ギサブロー（当時は杉井儀三郎）氏の絵コンテを拝見すると、現代の絵コンテで常用されているPAN（パン）や、T.U.(トラックアップ) についてなどの書き込みが多く見つかった。まるでマンガの縦、横のコマ割り、視線誘導の手法などにプラスし、いかに安価で効率よくアニメを作るか？を、マンガの手法に則って描かれているように伺える。これは絵コンテの時点でマンガの思考が働いている明確な一例ではないだろうか。

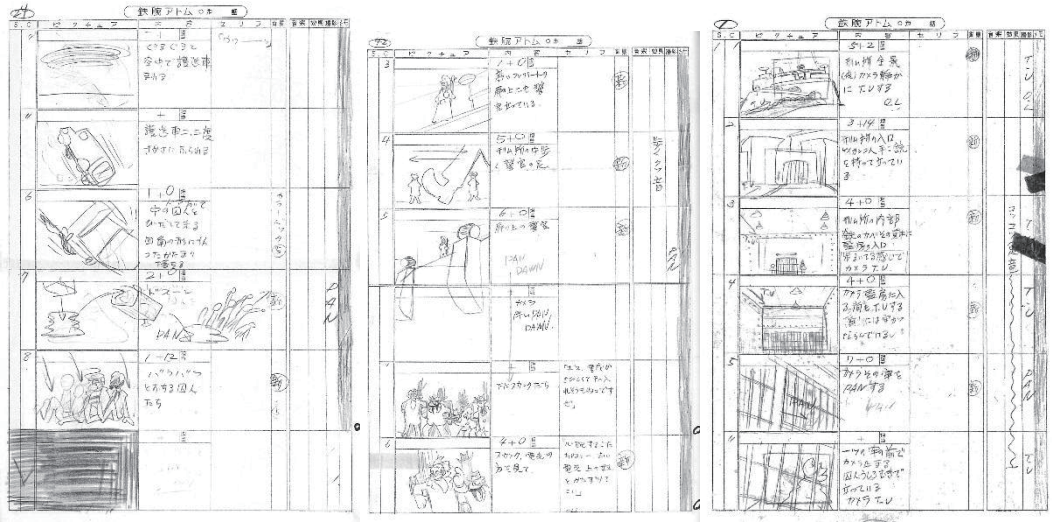

図２　『鉄腕アトム』第６話「電光人間」より杉井ギザブロー氏の書いた絵コンテ（出典：『鉄腕アトム』DVD 全６ボックス購入特典『オリジナル絵コンテ集』５巻から、コロンビアミュージックエンタテインメント、2004 年、５頁、32 頁、50 頁）

当初、第１～５話の絵コンテを手掛けた手塚治虫氏による発明かと考えたが、第 51 話「小象プーラ」の時点で、PAN や O.L（オーバーラップ）の書き込みはあったが、コマをまたいでの表現などは全く見られなかった。今後の課題として、誰が最初にコマをまたいで絵コンテを描いたかについて調査する予定だが、すでに時期的な的が絞れており、時間の問題だと思われる。

２.表現の特性

アニメはマンガの子どもという表現をしたが、実写と違い、場所を気にせず思いのまま難しいカメラアングルにチャレンジできる。

マンガ原作のアニメ化は、まるで絵コンテが既に完成しているようにも考えられ、一見簡単そうに思える。しかし折角の”マンガの特性”と”アニメの特性”とが咬み合わない場合は魅力を欠く結果となる。

アニメ化において、イメージとのギャップといった個人の主観については今回議論を除くとして、それぞれのメディアの特性を確認しながら検証してみることにする。

2-1　本という媒体

1　こころとリンクする「コマ」

アニメの視聴者は映像に受身なのに対し、読者の能動的な姿勢で成立するマンガは、基本個人のペースで読むことができる。マンガの「コマ」の存在は、大まかに言うとアニメでいう「カット」に相当する。「コマ」の形状が時間の長さや、動きや展開の速さを表しているのは、他のメディアには真似できない素晴らしいリテラシーの発明だ。

さらにマンガは読んでいる最中、話の流れなどから場合によって、次の「コマ」を躊躇う事、

もしくは直視を避ける事ができる。これは能動的だからこそできる性質で、受動的であるアニメにそれはできない。気分的に望まれない場面でも、こころの準備なしに視界に入って来てしまう。

他にもマンガと違い、アニメの「一瞬」の表現は秒数的にも一瞬になる事が多く、何が起こったのか分からず映像が進んでしまう事がある。もちろん優れた監督の手にかかれば、逆転の発想であえてスローモーションによる表現や、色調変化などの止め絵のテクニックによる表現は、リテラシーさえ持ち合わせればとても有効ではある事は確かである。

図３　今日マチ子「COCOON」秋田出版、第１巻、2010 年、22 頁より、可愛らしい絵柄に突如出現した痛々しい傷跡に、筆者は一瞬躊躇した例

2 「ページ」の重大性

「ページ」については、アニメには相当するものがない。マンガにおける「コマ」と違い、視界に入ってこない分、めくった「ページ」は無防備の読者に訴えかけてくる。リニアに視聴させるアニメで、ページをめくって見せるなどの動画表現以外に、この表現に該当する映像を未だかつて私はまだ見たことはない。

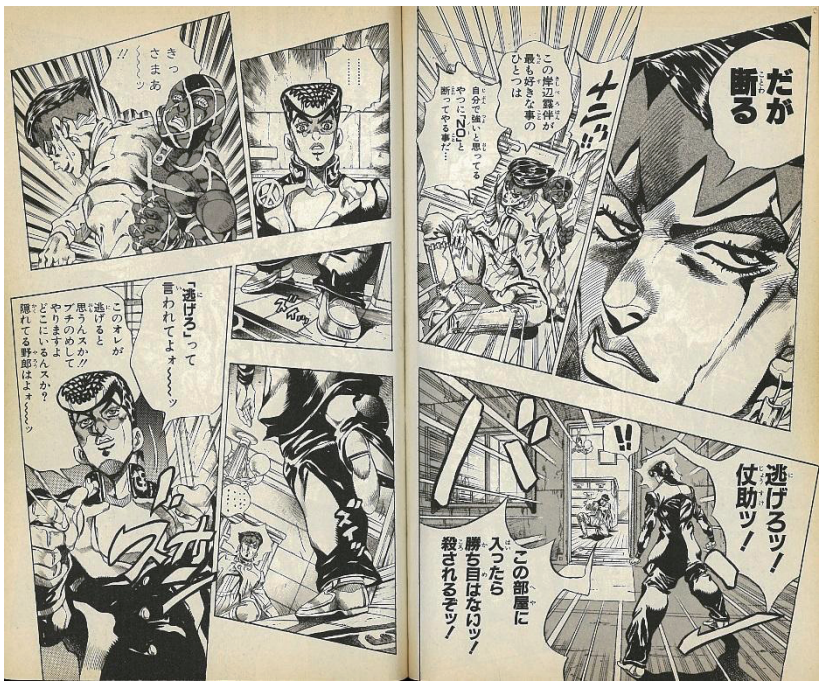

図４　荒木飛呂彦「ジョジョの奇妙な冒険」集英社、第４１巻、1995 年、136-137 頁より、めくったページの１コマ目にパワーがある例

2-2　文字と音

1　読まない「漢字」

錯乱坊（さくらんぼう）と書いてチェリーと読む。ご存知高橋留美子氏の『うる星やつら』に登場する皆を錯乱（さくらん）させる？坊主の名前だが、錯乱坊とサクランボ（チェリー）がシャレになっている。しかしこの表現はアニメではきちんと説明しない限り通じない。その為か、最近のアニメでは画面上に文字を出し、ルビを読むことが主流になってきた。

図５　高橋留美子「うる星やつら」小学館、第１巻、1980 年、18 頁

©POT（冨樫義博）1998 年 -2011 年 ©VAP・日本テレビ・集英社・マッドハウス
図 6　冨樫義博「HUNTER × HUNTER」TV アニメ第 107 話「リターン×ト×リタイア」2014 年より、アルファベットからは想定できないルビの例

2　マンガから習得した形喩

マンガ独自の音喩表現も無視できない。アニメ化で実際の音に変換が難しい音喩は、マンガと同じく形喩で表示させる手段をとっている。最近のアニメでは当たり前のようになったが、新たにアニメがマンガから受け継いだ技法と言える。

□　最近では形喩が電波にのる場面さえ存在する。

© 荒木飛呂彦／集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会
図 7　荒木飛呂彦「ジョジョの奇妙な冒険」TV アニメ 第 4 話 波紋疾走 (オーバードライブ)、ワーナー・ホーム・ビデオ、2013 年より、音にできないオノマトペを形喩として表現している例

3　マンガの音の表現

マンガは声や音をある程度想像できても、メロディまでは想像できない。マンガ家の河上大志朗氏は、メロディを伝えることは不可能だが、実際にその音楽と出会った時に理解してもらえるのもマンガ読書後の特性、と述べている。しかしマンガのアニメ化に伴っては、メロディや、しゃべり方などのリアリティにおける再現率は高いと考えられる。

図８　河上 大志郎「オトノバ」講談社、第１巻、2014 年、200 頁

図９　コースケ「GANGSTA.」新潮社、第１巻、2011 年、142 頁
©kohske/shinchosha/gangsta.committee
図 10　コースケ「GANGSTA.」TV アニメ　第２話『Hundemarken』バンダイビジュアル、2015 年より、耳の聞こえないニコラスの辿々しい話し方がマンガ以上にリアルな例

2-3　リアリティーの追求

正確な動きの表現

　マンガはページやコマの関係上、一瞬の動きは省略して描くが、アニメは省略せず正確に描くことができる。最近では、より正確さを視聴者も監督も求めるようになった。ロトスコープによる動きの追及や、３D によるモーションキャプチャーによる描画がそれである。

図１１（左） コースケ「GANGSTA.」新潮社、第１巻、2011 年、94 頁
©kohske/shinchosha/gangsta.committee
図１２（右） コースケ「GANGSTA.」TV アニメ　第２話『Hundemarken』バンダイビジュアル、2015 年より、耳の聞こえないニコラスに対して行う手話の場面。マンガでは省略された動きが、忠実にアニメでは表現されている例

３. 感情移入への誘い（いざない）

3-1　マンガとアニメへの共通の疑問　感情移入のシステム

以上のように、マンガのアニメ化から、それぞれの特性が何に秀でているかを検証してみたが、マンガは読者の自由度と積極性からなる独特な脳内イメージが広がりを持つ能動性なメディアに思える。それに対し、アニメの受動性には視聴者が自動で展開していく舞台に身を委ねる気持ちよさがあるように思える。

各々を比較し一長一短があるのは理解できたが、どちらがひとを夢中にさせやすいメディアなのか？この２つのメディアに感情移入させる働きに違いが存在するのだろうか？

個人の意見などからはエビデンスを得ることはできない。脳科学・心理学に入門し、両者の感情移入方法を検証してみる事にした。

3-2　マンガ・アニメの輪郭線

人間の目ではものを感知する際、まず立体を認識し、脳裏で輪郭線のある図像を再構築して見ていることをご存知だろうか。我々は輪郭線のない人の顔を見ても、脳の中でわざわざ顔を輪郭に置き換えて処理しているのだ。

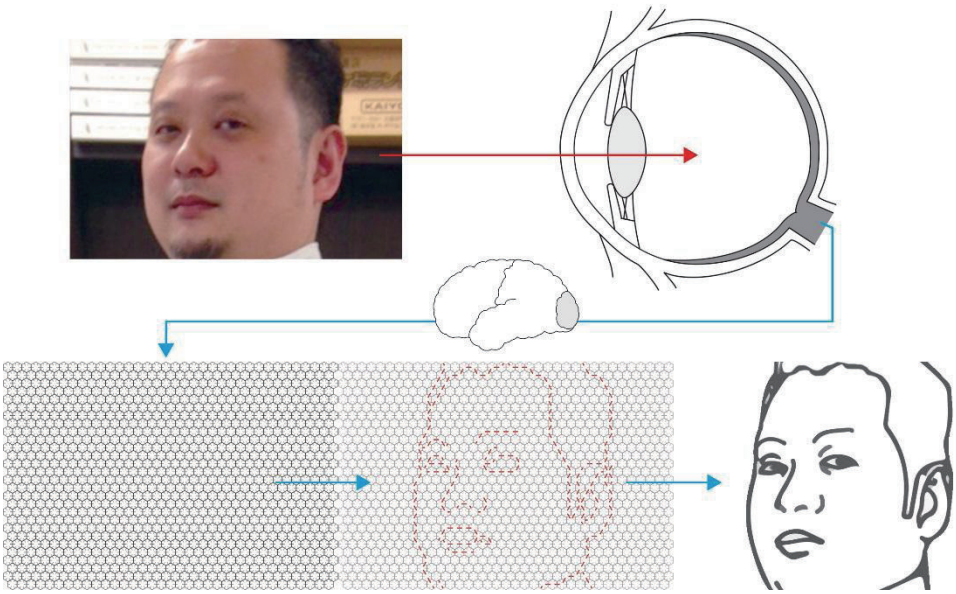

図１３　筆者の顔が後頭葉のコラムで輪郭線に再構築されるイメージ

心理学では人の顔を認識する際、眉毛がつり上がった顔を発見するスピードが高いのだと言う。これは人間が社会で連携して生きていく際、相手の機嫌を伺うための機能だという。

図１４　他の表情より、怒った顔の数を数えるのが圧倒的に早いという

基本輪郭で、特に記号的に描かれるマンガは、脳のなかで人の感情を知覚しやすいメディアなのかもしれない。

その点アニメは輪郭線が年々細くなってきている。もちとんオリジナルと比べ、マンガ原作のアニメ場合はマンガ家のタッチを意識はしているが、画面の解像度の関係性や構成上やや細い。輪郭線のないリアル感を求め、３Ｄとの差をなくす為とも考えられるが、人物と物体、背景との差別化が難しく、一体化して見えにくくなってしまっていると感じている。

となるとアニメは視聴者に感情移入しにくいメディアなのだろうか？

3-3　共感反応するミラーニューロン

京都国際マンガミュージアムの初代館長にして、脳解剖学の養老孟司先生に、私の昔からの疑問、人はマンガやアニメを見て、どちらが感情移入しやすいか？脳内の動きについてインタビューした。氏はあっさり " アニメの方がしやすいだろう " と答えた。

個人的にはこころとコマ・ページがリンクしたマンガという回答を期待していた。この先、先生から伺った「ミラーニューロン」という神経細胞について２つの系統を紹介する。

ミラー系

バレエダンサーがバレエを見ていると、脳がその状況を勝手に自分に当てはめて反応するのだという。この時反応する神経細胞をミラー系と呼んでいる。ちなみに本人の経験のないカポエイラを見ても当然神経細胞は反応を示さない。自身が経験のあるものにだけ共感するのである。

人間の脳内ではマンガの中の動きを解釈できていても、実際には静止画を目で捉えているため、ミラー系は反応を示さない。しかし先述したようにアニメは細かく「動き」が目に入るため、反応を示す。

それではマンガはアニメほど共感できないものなのだろうか？

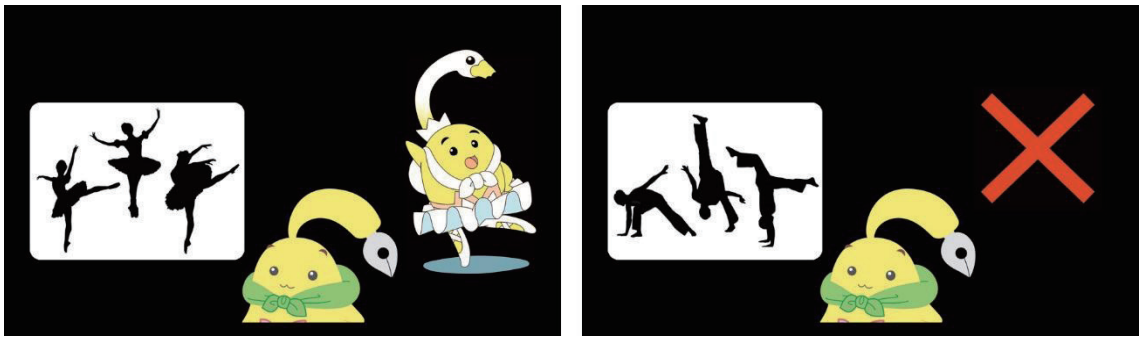

図１５　経験のあるなしでは共感できるかが大きく左右される

メンタライジング系

ミラーニューロンの系統の２つ目にメンタライジング系というのがある。

これは行為の理由を検証する細胞で、例えば泣いている相手から、どうして泣いているのか？例えばそれが自分にも経験のある「失恋」だった場合など、強く気持ちを共有、共感できる（してしまう）のだという。「歳を取ると涙腺が弱くなる」は共感できる多くの経験を積んだからではないだろうか。

もちろんマンガの読書中にもメンタライジング系の反応が起こっていると考えられるが、養老先生の言う「アニメが共感しやすい」には、２つの神経細胞で説明ができる。

しかしこの調査は、結果から得た推測の域でしかない。実はまだ精神医学・動物行動科学の研究者マシュー・リーバーマンによれば「ミラー系の研究者は行為の反応の中心に研究し、メンタライジング系の研究者は言葉や漫画のようなイラストで研究している」と両者の研究方法に悲観している状態で、まだこの神経細胞の研究は始まったばかりなのである。

3-4 「マンガ」傘下によるアニメ研究の未来

２つのメディアの感情移入のシステムの違いについてはある程度理解はしたが、その信号はやがて色々な部位を通過した後、その信号は最終的に同じ " 扁桃体 " という好き嫌いを自身の経験から判断する機関に送られ、結果、情動となる。

ここまでくればマンガやアニメ関係なく娯楽全般に言えることかもしれないが、感情移入までの方法は訓練し、リテラシーを得さえすればそれほど難しい領域ではなく、面白い作品と言うのは、実際は結局のところ ” 作者側との相性 ” で、完結してしまうのではないだろうか。

マンガとアニメは親子のようなものだが、これまでの話から推測すると、マンガの電子化は今後のマンガの将来を左右する事件である。そしてそれが通例となった時、きっとアニメも今のままではいられなくなるだろう。それはどんな状況か？

期待と不安を胸に、今後も研究は続いていく。

参考文献

秋田孝宏（編著）『コマからフィルムへ』、NTT 出版、2005 年

『日本漫画映画の全貌 その誕生から「千と千尋の神隠し」そして…。』展覧会図録、2004 年

フィオヌラ・ハリガン『世界名作映画 絵コンテ図鑑』スペースシャワーネットワーク、2014 年

マシュー・リーバーマン『21 世紀の脳科学　人生を豊かにする３つの「能力」』講談社、2015 年

坂井克之『心の脳科学―「わたし」は脳から生まれる』、中公新書、2008 年

引用

『鉄腕アトム』DVD 全６ボックス購入特典『オリジナル絵コンテ集』５巻､コロンビアミュージックエンタテインメント、2004 年、5 頁、32 頁、50 頁

今日マチ子「COCOON」秋田出版、第 1 巻、2010 年、22 頁

荒木飛呂彦「ジョジョの奇妙な冒険」集英社、第４ 1 巻、1995 年、136-137 頁

高橋留美子「うる星やつら」小学館、第 1 巻、1980 年、18 頁

冨樫義博「HUNTER × HUNTER」TV アニメ第 107 話「リターン×ト×リタイア」2014 年 ©POT（冨樫義博）1998 年 -2011 年 ©VAP・日本テレビ・集英社・マッドハウス

荒木飛呂彦｢ジョジョの奇妙な冒険｣TV アニメ 第 4 話 波紋疾走 (オーバードライブ)､ワーナー・ホーム・ビデオ、2013 年　© 荒木飛呂彦／集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会

河上 大志郎「オトノバ」講談社、第 1 巻、2014 年、200 頁

コースケ「GANGSTA.」新潮社、第 1 巻、2011 年、142 頁
コースケ「GANGSTA.」TV アニメ　第 2 話『Hundemarken』バンダイビジュアル、2015 年
©kohske/shinchosha/gangsta.committee
コースケ「GANGSTA.」新潮社、第 1 巻、2011 年、94 頁
コースケ「GANGSTA.」TV アニメ　第 2 話『Hundemarken』バンダイビジュアル、2015 年
©kohske/shinchosha/gangsta.committee