

10

観察者として位置づけられる読者

山本ルンロン作品におけるナラティブ・ストラテジー

山口恵

はじめに

本稿は1998年に『ガロ』でデビューした後、2002年からの『朝日小学生新聞』での連載を経て「マシュマロ通信」のアニメ化にも至った山本ルンロンのテキストを中心に、読者とテキストの間に距離をつくるナラティブ・ストラテジーについて考察する。山本のテキストは、登場人物への感情移入を促す日本の多くのマンガ作品とは対照的に、読み手とテキストの間に距離をつくりだし、一歩ひいて観察させるためのナラティブ・ストラテジーを頻繁に用いている。山本のテキストには、ブラックユーモア、不思議さ、不気味さ、アイロニー、ナンセンス、おかしみ、愛、友情、ときに残酷さといった要素が混在しているが、山本の巧みなナラティブ・ストラテジーにより、読者は観察者としてテキストに混在する要素を見渡しつつ、ときにはどの要素に注目して読むかについての自由を与えられているのである。

1 橋本(2014)は、バルトが作品を、織物を意味するテキストと言い換えたことに関し、「作品をテキストと捉えることによって、それを一つの意味に限定されたものではないとした」と説明している(86-87)。

読者とテキストの間に距離をつくる山本のナラティブ・ストラテジーには、主に登場人物の目の描写、言語・視覚表現の不一致、“図と地”の曖昧化や変転など、さまざまなものがあげられる。“図と地”とは、「読書行為における前景化」（日高 2010:33）をあらわす概念であり、図とは「読者の視界の中から特定の要素が選び出されて注意に上る」（同上：36）ものを意味している。日高（2010）によれば、注意をひかれるもの（前景）とひかれないもの（背景）に関する方向付けを行うものが、テキストには存在している（36）。山本のテキストにおいて特徴的なのは、“図と地”を明確にするのではなく、曖昧化したり変転させることにより、テキストにおける前景と背景についての方向付けを単純明快にすることを避けている点であり、これが山本のテキストを多義的にしていると考えられる。

本稿は上記の特徴にあてはまる山本のテキストに焦点をあてる。現在、日本においてはメディア論や視覚表現論などを中心にマンガの考察が行われているが、物語論²（ナラトロジー）を用いたアプローチはあまりなされていない。よって本稿は一つの試みとして山本のテキストにおいて用いられているナラティブ・ストラテジーに注目し、物語を語る媒体としてのマンガにアプローチすることを目的とする。

1. 山本ルンルンについて

山本ルンルンは大人から子供までの読者層を対象に、数々の作品を発表しているマンガ家である。1998年に『ガロ』でデビューした後、『CUTiE Comic』や『コミックエデン』『Vanilla』『月刊フラワーズ』などのマンガ雑誌で短編を発表してきた一方で、小学生向けの新聞媒体で長期にわたり連載している。2002年から『朝日小学生新聞』にて「オリオン街」、2004年から「マシュマロ通信」、2012年からは「はずんで！パパモッコ」、また『朝日中学生ウィークリー』においては、2004年から英語版7コマ漫画の「The Marshmallow Times」が掲載されている。単行本については、2005年に

2 物語論についてバリー（2014）はジュネットの研究を例にあげ、「物語自体ではなく、物語がどのようにして語られるのかということ、つまり語りプロセスに注目したもの」と紹介している（275）。

版された『シトラス学園完全版』などをはじめ、絶版になっているものが複数ある一方で、ファンの要望を反映して『more more マシュマロ通信』(2012年)と『byebye マシュマロ通信』(2013年)が復刊ドットコムから同人誌として出版されている。また、『月刊フラワーズ』で読み切りとして掲載された複数の短編は、2013年に単行本『ないしょの話』として小学館より出版され、宝島社の『このマンガがすごい! 2014』(56)でとりあげられ、注目を集めた。

このように小学生向け媒体でのおよそ12年間という長期連載と、大人向けマンガ雑誌の連載を並行して行っているのは山本ルンルンというマンガ家の極めて特徴的な点であるが、大人向けのマンガ雑誌に掲載された短編と、小学生向け媒体での連載作品にはテーマの相違がみられる。例えば「オリオン街」や「マシュマロ通信」は、主人公たちの人間関係、友情や悩みなどを中心に描かれ、ブラックユーモア的な要素は排除されている。宝島社のインターネットサイト『このマンガがすごい! WEB』上のインタビュー記事で山本は、『朝日小学生新聞』の場合は(たとえ以前と似た話であっても)オーソドックスな展開をたもっていかなくやと意識しています。一方で、『月刊フラワーズ』のようなマンガ雑誌で描く時は、常に新しいことをやっていきたいという気持ちがありますね」と述べている(宝島社2015)。実際、大人向けのマンガ雑誌における山本のテキストには、様々なナラティブ・ストラテジー上の試みや工夫を見出すことができ、本稿では、複数のテキストをとりあげながら考察していく。

2. 登場人物への感情移入を遠ざける目の表現: 「TELEVISION」

読者を観察者として位置づけるために用いられているストラテジーとして、最初に目の表現に注目する。マンガにおける目の表現は、キャラクターの人格を表す際に重要な役割を果たしていると四方田は指摘している(1999: 171)。この説は逆に言えば、目の表現がマンガの登場人物の人格を“あえて決定づけない”役割、また“人格をわかりにくくさせる”ために

3 山本ルンルン自身によるブログ「ルンルンアワー」にてこの旨が記されている。

も使用されうることを示しており、そのよい例が山本のテキストにおける目の表現であると考えられる。山本が描く登場人物たちの目はほとんどの場合、瞳孔が黒い丸で塗りつぶされ、そのまわりの虹彩を枠線がとりかこみ、さらにその周囲に目全体を表す枠線が描かれている（図1）。きっちりとした輪郭線を一定の太さで描く山本のポップな絵柄は、かわいらしく安定感のある雰囲気を読者に与える一方で、目の描写そのものは安定感というよりも、むしろ謎めいた雰囲気を伝えている。山本による目の表現には、夏目（1995: 91-95）が自意識または内面を表すと主張するひかりはみられない。目のひかりを描きこむのではなく、瞳孔を黒い丸でしっかりと描くことによって、本来個人の内面に存在しうるはずの“多面性”を浮き立たせている。このような目の描写により、山本のテキストにおける登場人物の内面は、実世界の人間と同じく簡単にはのぞきこめないものになるのである。

実際にテキストの中でこのような目の描写はどのような効果をもたらすのか、まずは1999年に『CUTiE comic』に掲載の「TELEVISION」を例にあげる。このテキストの主人公は、テレビ番組にケチをつけている若い男である。図2で描かれている登場人物の目は、男の内面や人格についての情報を読者に与えることによって感情移入をさせるのではなく、主人公がどんな人間なのかがよくわからないまま、何がおこっていくのかを読者に観察させている。「TELEVISION」の登場人物は、この主人公と、彼が見ているテレビ番組の出演者から成っているが、主人公と同様、他の登場人物についても内面や人格にかかわるものを目の表現から推察するのは難しい。一方、図2で描かれているような表情や、ソファの上で片足をあげ、だらりと背もたれによりかかった姿勢は、不満だらけでやる気がなさそうな主人公についての情報を読者に伝えている。この主人公による「わーもう何！？この大根役者」（346）や、「どーせこんなのやらせだっつーの！！」（347）といった、テレビ番組への辛辣なコメントは、ありふれた日常の光景を彷彿とさせている。

「TELEVISION」において山本は、コマによって三つの現実が交差していくさまを読者に印象付けている。まず一つめは主人公の男にまつわる現

実である。例えば図2のコマにおいて読者は、主人公の表情、態度、セリフ、言葉づかいをながめることができる。物語における二つめの現実とは、主人公の目を通してみることのできるテレビ画面であり、コマの中にテレビ画面とその枠が描きこまれることによって、主人公がそのテレビ画面を見ていることが読者に伝わる。三つめの現実とは、テレビ番組の出演者たちにまつわる現実であり、その際、コマの中にテレビの枠は描かれない(図3)。このようにコマで描き分けることにより、テレビの画面の中でおこっていたことがテレビの枠を飛び越して一つの現実としてあらわれ始め、主人公の世界と関わり始めたことを、読者に感覚的にわからせるのである。こうして本来物理的に交わることのないテレビ番組の視聴者である主人公と、番組の出演者たちの現実が徐々に交差していく奇妙さが強調される。さらに、これらの物語における三つの現実をあらわすコマの切り替えがほぼ均等に行われるため、最初は主人公の男にまつわる現実をベースとしていた物語が、徐々に不明確になっていき、読者はテキストにおいてどの立場に重点をおいて読み進めるべきなのかについて、はっきりしたベクトルを得られないまま物語を読み進めるのである。

次に山本のテキストにおいて読者の感情移入を遠ざけるキャラクターになっているウサギイヌに焦点をあてる。同一作家による複数のテキストで同じキャラクターを用いることを「同一作家内テキスト間交流」(ニコラエヴァ&スコット 2011: 328)と呼ぶが、その代表的なものが『ガロ』や『CUTiE comic』『Vanilla』などで発表した数々の短編に登場するウサギイヌである。視覚表現としては丸い曲線を使い、かわいらしさが強調されている一方、擬人化されているわけでも、かといって動物らしく描かれるわけでもなく、何を考えているかがわかりにくい目をしたウサギイヌは、不思議でときに不気味な存在として強調されていることが多い。例えば「TELEVISION」におけるテレビの中のアニメキャラクターであるウサギイヌのある種の不気味さは、目とそれ以外の部分との不調和から作り出されている。アニメのキャラクターとしてテレビ番組に登場しているウサギイヌが、視聴者である主人公の男について話し出すシーン(図3)における表情を詳しくみると、“笑っていない目”と“笑っている口”が組

み合わされていることがわかる。このシーンのウサギイヌは、全体的には笑っている印象を与えつつも、そこに乾いた笑いを感じさせるのは、目の部分そのものは笑っていないことが、見開いている目や下がっていない目尻などから印象づけられるからである。また、同じコマ内に描かれる、「あはは」「はははは」といったオノマトペは、通常カタカナで書かれることの多い笑い声があえて平仮名で表記されることで、妙な明るさを印象づけ、また平仮名の文字が一定のスペースをおいて並べられていることで、強弱のないのっぺりとした不気味な笑いのニュアンスを付け加えている⁴。いづれにしても、こういった視覚表現と言語表現の組み合わせで表現された笑いは、その奇妙さのために読者とキャラクターとの間に心理的距離を作り出している。さらに、この笑いとともにふきだしの中に書かれたセリフは、「大体こんな平日のひるまっから働きもしないでビール飲んでる奴に文句なんか言われたくないってコトさ!!」とあり、ウサギイヌの人間さながらの痛烈な批判と、その不可思議な笑いの組み合わせによって奇妙さや不気味さを際立たせているのである。

この後のストーリー展開は、主人公とテレビの中の登場人物の世界が混じり合っていくことでますます奇妙さを増していく。前述したように、読者による感情移入を阻む登場人物の視覚表現やコマの工夫により、“囧と地”の関係は極めて不明確になっているといえる。主人公の側から物語を眺めれば、本来視聴者が接触できるはずがないテレビの登場人物に、自分の文句が伝わってしまい、しかも復讐されるという不気味なこわさが浮きあがってくる。つまり、彼が経験する気味の悪い出来事が“囧”となる。また、テレビの出演者側から物語をながめると、「自分ではなーんもできないクセに文句だけは一人前!」という彼らのセリフにもあるように、主人公のだらけた生活と不満ばかりの姿勢が、際立ってくる。要するに、“囧と地”が曖昧であり、また容易に変転するのである。このように読者は、テキストにおける“囧と地”の頻繁な入れ替わりによって、だらけた生活を送りながら番組にケチばかりつけている主人公にも、テレビ番組の出演

4 実体がない音を線で描くという、視覚表現を用いた媒体であるマンガの特性を生かした効果については秋田(2005:117-118)が詳しく述べている。

者たちにも積極的に感情移入することなく、いわば両者の中間に立つことによって、物語に含まれる不気味さや滑稽さを理解するのである。

さらにこの不気味さや滑稽さは、テレビ出演者たちの主人公に対する復讐が実況されるエンディングで、皮肉な笑いへと転じる。テレビ番組をつまらないとぼやいていた主人公自身が、格好のショーのネタになり中継で報道されるのである。弓矢の名手コロちゃん、実況されながら主人公の男に弓を放つシーン(図4)では、矢があたっている場所は一切描かれず、主人公の恐怖におののく顔と、矢があたったときの音を表すオノマトペ「タムッ」がコマをみたしている。このシーンにおかしさをもたらすのは、矢が命中したときの音「タムッ」が、武器としての矢をまったく感じさせないものであり、主人公の恐怖とコントラストをなしているからである(実際、この後のコマでは、先端がゴムの矢がくっついたまま気絶している主人公が描かれる)。さらに、実況アナウンサーによるセリフ「彼のぶざまな気絶ぶりを中継でお伝えします」は、その言葉使いの辛辣さにおいて「この大根役者」や「やらせだっつーの!!」とつぶやいていた主人公と同質であることを読者に気づかせる。こうして主人公とテレビの出演者たちという対立を使った“図と地”の構図は再び変更を余儀なくされ、結果として過剰な刺激や娯楽を求める社会がユーモアをもって浮き彫りにされるのである。

3. 言語と視覚表現の不一致:「ナイトメア校長先生」

テキストにおいて前景化されるものとそうでないもの、つまり“図と地”を曖昧にする山本のナラティブ・ストラテジーは、タイトルにも見出すことができる。日比(2010)はウイトゲンシュタインによる「(タイトルは)知覚の方向付けである」という言葉を引用しながら、タイトルはテキストの読みにおいて、前景化される要素“図”とそれ以外“地”を規定すると指摘している(74)。例えば、『CUTiE comic』に収録された「ナイトメア校長先生」のタイトルは、ナイトメア(悪夢)と校長先生という名詞が並列に並べられている。校長先生が悪夢のような存在なのか、校長先生がみ

る悪夢なのか、ナイトメアという名前の校長先生なのか、このタイトルから読者がはっきりした読みのベクトルを読み取ることは難しい。むしろ、その不明確さこそがテキストの意味形成におけるベクトル、つまりは物語の曖昧さを示していると言える。この曖昧さは、ストーリーにふくまれる矛盾によってさらに明確になる。「ナイトメア校長先生」のストーリーは、主人公ドロシーが友達とふざけながら学校の廊下を走り、花瓶を割ってしまうところから始まる。花瓶が勝手に割れたと弁解するドロシーに対して、次のコマでは校長先生の「あぶないから片づけとくね」という吹き出しのセリフと、全体的に丸みを帯びた三頭身⁵や左右対称の顔のパーツ（図5）などが描かれ、校長先生のほのぼのとした雰囲気⁵が強調されている。

その夜のドロシーの夢は、まさにナイトメア（悪夢）であり、正体不明の存在に鎌を持って追いかけられたのちに校長先生が登場し、花瓶を割ったのは誰かと聞かれる。謝罪するドロシーに、校長先生の「わかればいいんだよ」というセリフは、優しい校長先生そのものである。ドロシーの悪夢の中にあっても、校長先生の周りにはキラキラ輝く光の記号が描かれ、「校長先生＝こわい」の図式はここでも曖昧にされる。しかしこの流れは、翌日に校長先生が「夢じゃないですよ」とドロシーに言い、別の子をさして「今夜は彼女の番ですから」と伝えるところで、一気に逆転する。山本のテキストは、校長先生の表面上の優しさ⁵とそれを悪夢で伝える“こわさ”、また視覚表現における校長先生のほのぼのとした外見と「今夜は彼女の番ですから」といった言語表現からくる不気味さのコントラストによって、ただちに解釈したり、消化したりすることのできない後味の悪さを読者に残すのである。また、インターネットサイト『このマンガがすごい！WEB』に掲載された同テキストには、最後のページのコマの外に「悪いことすると校長がやってくるよ！」というコメントが新たに追加されている。このコメントは“介入する語り手”としての機能を果たすことでストーリーの虚構性を強調するとともに、イソップ物語のような、文末に教訓を付け加える物語に形式的に類似させることによって、「ナイトメア校

5 マンガにおける頭の比率の大きさについて竹内（2005）は、マンガが笑いの文化であるという観念をもとに頭身が規定されてきたと指摘する（25）。

長先生」をパロディ化し、笑いを誘うことに成功している。ここでおかしみが生じるのは、樋口（1995）が指摘するように単に類似があるからではなく、類似しながらも本質的な次元において大きなズレが生じているからである（17）。渡辺（1982）は、イソップ寓話の特徴として道徳的、教育的なものを話の目的としている点を挙げているが（256）、「悪いことすると校長がやってくるよ！」がそのどちらでもないことは、「校長」と呼びつけにする言語表現からも明らかであり、むしろ読者を怖がらせてからかうようなコメントにすることで、ズレを生じさせているのである。このように、「ナイトメア校長先生」は、読者がどこに焦点をあてるかによって、不気味さ、こわさ、また笑いなど、前景化してくるものが変化するように入念なナラティブ・ストラテジーが用いられているといえる。

4. マンガの視覚的特性を活用したナラティブ・ストラテジー：「ポポとルミエル」

『ミス・ポピーシードのメルヘン横丁』に収録されている「ポポとルミエル」は、少女ルミエルの義理の母への葛藤を題材にしたテキストである。少女の心の問題を扱った物語ではあるが、山本は少女の内面を読者に知らせるに有効なモノログを用いていない。そのかわりに、人形を通してしか自分の本音を話すことができない少女という設定で、物語はルミエルの人形（ポポ）を巧みに使うことで展開していく。主人公のルミエルは、義理の母親の存在を受け入れることができず、いなくなってほしいと願っている少女である。その願いをかなえるために魔女のところへ行き、手にはめた人形に義理の母に対する不満や悪口を言わせていく。このテキストにおいて、人形は簡単には解決できない少女の葛藤を読者に示すための効果的なツールになっている。しかし同時に、山本はルミエルとポポの関係を曖昧で謎めいたものにするによって読者を当惑させていく。

つまり、山本はマンガという媒体の特性である非写実性⁶、コマ、吹き

6 本稿では被写体を撮影するメディアがもたらす「写実性」と異なるマンガの特性を「非写実性」と呼ぶ

だしなどの要素を最大限に活かすことによって、曖昧さをつくりだしている。ストーリーの前半においては、ポポのセリフが書かれている吹き出しのシッポがルミエルを向いていることで、人形のおしゃべりはすべてルミエルによってなされていることが読者に示される（図6）。しかし物語が展開していくにあたって、山本はコマの特性を活用して（図7）、ポポを手にはめているルミエルのコマ、ルミエルのみのコマ、ポポのみのコマ、という風にそれぞれ使い分けていく。そして人形であるはずのポポが単独かつアップでコマの中に描写された際、マンガの非写実性のために、ポポが独立した人格を持っているキャラクターなのか人形なのかについての見分けがつきにくくなる、という効果を巧みに活用しているのである。特に、吹き出しのシッポがポポに向けられているコマ（図8）では、ルミエルとは別の人格を持ったポポが話をしているのか、ルミエルが操っている人形なのかがわかりにくくなっている。

このように、義理の母の存在を疎ましく思っているルミエルが、人形にそれを言わせることによって本音を伝えていることは、ストーリーの前半に読者に印象づけられているものの、話が進むにつれ、吹き出しのシッポがルミエルとポポの中間に向けられたり、また吹き出しシッポそのものを省略することによって発話者が不明確になっていき、人形のポポが実は別の人格を持ちしゃべっているのではないかという疑念を読者に抱かせていくのである。この不確かさは、ストーリーの中盤以降、「ある女を消してほしいんだ」「やるんだルミエルおまえならできる」のように、ポポのセリフがおだやかでなくなっていくにつれ、読者に緊張感をもたらしていく。どんどん当惑した表情になっていくルミエルと表情をかえないポポのコントラストは、ルミエルの矛盾する二つの気持ちを表し、主人公の心理的な変化を巧みに表現しているといえる（図9）。一方で、主人公と人形が別人格であるという読みの可能性も残すのである。

さらに、山本はあえて“描写しない”ことによっても読者の想像を掻き立てている。例えば、エンディングでルミエルがポポと決別する瞬間は、ルミエルのセリフ「バイバイポポ」によって伝えられるのだが、そのコマ内にルミエル自身は描かれていない。決断の瞬間における主人公の表情な

どに関する視覚表現をあえて省くことで、戸惑いから決断の瞬間までに起きた主人公の心理的変容について、読者の想像を喚起していると考えられる。このような、描写をあえて省く手法は山本の他のテキストにおいても効果的に取り入れられており、この後さらに考察していく。

5. ナレーシヨンの効果と描写の不在：「シンシア」

単行本『ないしょの話』に描き下ろしとして収録された「シンシア」は、うそをつくのが大好きな少女の話であり、「シンシアはうそつきだ」というナレーシヨンの始まり（図1）。このテキストに特徴的なのは、三人称のナレーシオンが用いられていることである。このナレーシオンにより、シンシアがささいなことから重大なことまで平気ですらすらとうそをつき、それによって「胸がドキドキ すーっとする」少女だということを読者は知らされる。この「胸がドキドキ すーっとする」というナレーシオンは、読者の想像力を要求する表現となっている。「胸がドキドキ」に関しては、少女がうそをつくことで経験するスリルや興奮につなげて解釈することが容易だが、うそをつくことと「すーっとする」ことの関連については、読者の想像に委ねられている。うそによって鬱憤の解消をしているのか、また人をだますこと自体が快感なのかなど、主人公がうそをついて「すーっとする」理由が不明確なのである。つまり、このテキストにおけるナレーシオンは、「シンシアはうそつきだ」と冒頭から宣言する一方で、少女の内面については謎を残しているのである。視覚表現においては、うそをついているときのシンシアのポーカフェイスぶりが描かれるとともに、言語表現では「あたしがウソつくわけないじゃん」とうそをつくセリフが書かれ、“うそつきのシンシア”という側面のみが、物語の前半部分で強調されている。

この流れは物語中盤に、でたらめをいうのがうまい少年とシンシアが森で遊んでいるシーンから変化していく。少年とのシーンでは、複数のコマでシンシアの内的感情が視覚表現によってはっきりと示される（図10）。頬の紅潮をしめすために複数に入れられた線は、シンシアの気分の高揚や

喜びを表し、その生き生きとした表情から、読者はシンシアについての一つの真実、つまりその少年が好きだということを理解する。少年が引っ越しをするため、「もうきみとは遊べないんだ」と告げるシーンのあと、山本はシンシアの顔部分を省いたコマや、髪の毛で顔の一部が隠れたコマを使っている。図 11 では一見無表情にも見えるシンシアの顔に、「この子がこんなにつまらないウソをつくなんて」という彼女のモノローグが添えられている。読者は、少年のことが好きなシンシアという文脈にそってこのコマを解釈するため、感情があらわれていない少女のうつむいた顔や冷めたセリフが、実際にはそれ以上ものをあらわしていることに気づく。つまり、少女の表面上の気持ちと本当の気持ちにギャップがあることが、読者にほめかされるのである。

また、同コマ（図 11）において「胸がドキドキすーっとして」という、冒頭にあったナレーションが繰り返されているが、これは同じコマ内の主人公の表情やセリフと内容的に一致していない。これにより、ナレーションが読者を当惑させたまま、次のエンディングのコマにつながっていくのである。ラストのシーンでは、ロングショットで橋の欄干に立っているシンシアと少年、その下を流れる川、バックにある遠くの木々などが描かれている（図 12）。山本は雄弁な少女をこのシーンにおいて沈黙させ、かわりに「すらすらとウソの代わりに涙がこぼれた」というナレーションを入れている。冒頭のナレーションで「すらすら」と「ウソ」がシンシアの口からこぼれることを説明しているため、ラストシーンのナレーションで「すらすら」というオノマトペが繰り返されたとき、読者は後に続く言葉として「ウソ」を予想する。これによって、「涙」がより意表をついたものになっている。このように最後の二つのコマにおける「胸がドキドキすーっとして」、「すらすらとウソの代わりに涙がこぼれた」というナレーションは、読者を戸惑わせ、一時的にだます側面があるため、“信頼できない語り手”として読者を混乱させる機能を担っていると解釈することもできる。しかし同時に、ナレーションの語り手がラストで「胸がドキドキすーっとして」「すらすらとウソがこぼれた」と言う“予定であった”ことを読者に暗示していることも考えられる。これによって“語り手すらも予想してい

なかった主人公の涙”を読者に印象づけることができ、また想定外の出来事を経験する点において読者と語り手を同等にしているのである。

さらにこのシーンにおけるシンシアの沈黙と表情描写の不在は、少女の痛みを読者に想像させ、“天才的なウソつき”である少女の、涙の正直さと雄弁さを読者に感じさせている。ロングショットのコマで描かれた橋の欄干に散りばめられたハートの形は、沈黙する主人公の代わりに彼女の内面世界を風景として表し、前景化しているのである。このように、うそをつく「胸がドキドキ すーっとする」主人公という“図”がラストには変転し、善悪などの二項対立的な概念では論じることのできない少女の多面性が浮き彫りにされる。そしてまさに、そのような多面性の観察を可能にするナラティブ・ストラテジーを用いたことで、山本は読者を物語にひきこむことに成功したと考えられるのである。

おわりに

本稿では、読者とテキストの間に距離をつくる山本ルンルのテキストをとりあげ考察した。その結果、そこで用いられている様々なナラティブ・ストラテジーにより、テキスト内における前景化の曖昧さや変化を読者に観察させることが可能になっていることが明らかになった。このような山本のテキストは、マンガという媒体において複数の読みの方向付けが可能なこと、また方向付けそのものを曖昧にすることによってどの部分に注目して読むかについての自由を読者に与えることができることを示唆している。また、山本のテキストにおける読者とテキストの間の距離や観察者としての位置は、けして読者を物語にひきこむ可能性がないことを意味しているのではない。登場人物への積極的感情移入を促すことによって物語にひきこむのではなく、むしろ観察者として物語を読みこませることで読者により広い視点を与え、考えさせ、結果として物語にひきこんでいると考えられるのである。このような物語論をベースにした“物語をどう語るか”に焦点をあてたアプローチは、物語を語る媒体としてのマンガの可能性を考察するため、今後さらなる研究が必要であると思われる。

参考文献

秋田孝宏 『「コマ」から「フィルム」へ』 NTT 出版、2005 年

『このマンガがすごい! 2014』 宝島社、2013 年

宝島社 「山本ルンルン インタビュー後編 好きなものをめちゃくちゃに詰め込んだ、ごった煮感が「ルンルンワールド」!?!」 『このマンガがすごい! WEB』、2015 年、<http://konomanga.jp/interview/14113-2/3> (最終確認 2015 年 4 月 28 日)

竹内オサム 『マンガ表現学入門』 筑摩書房、2005 年

夏目房之介 『手塚治虫はどこにいる』 株式会社筑摩書房、1995 年

ニコラエヴァ、マリア&スコット・キャロル 『絵本の力学』 川端有子&南隆太訳、玉川大学出版部、2011 年

橋本陽介 『ナラトロジー入門—プロップからジュネットまでの物語論』 水声文庫、2014 年

バリー、ピーター 『文学理論講義 新しいスタンダード』 高橋和久訳、ミネルヴァ書房、2014 年

樋口桂子 『イソップのレトリック：メタファーからメトニミーへ』 勁草書房、1995 年

日高佳紀 「図と地」 『認知物語論キーワード』 和泉書院、2010 年、32～39 頁

日比嘉高 「タイトル」 『認知物語論キーワード』 和泉書院、2010 年、173～184 頁

山本ルンルン 「山本ルンルンと申します」 『ルンルンアワー』、2007 年、<http://lunlun73.exblog.jp/10416788/> (最終確認 2015 年 4 月 30 日)

四方田犬彦 『漫画原論』 筑摩書房、1999 年 [初版 1994 年]

渡辺和雄 「イソップ寓話と作者について」 『イソップ寓話集 2』 小学館、1982 年、238～291 頁

マンガ作品

山本ルンルン 「TELEVISION」 『シトラス学園完全版』 太田出版、2005 年、345

～350頁（初出『CUTiE Comic』、宝島社、1999年3月号）
山本ルンルン「ナイトメア校長先生」『シトラス学園完全版』太田出版、2005年、
7～13頁（初出『CUTiE Comic』、宝島社、2000年9月号）
山本ルンルン「ナイトメア校長先生」『このマンガがすごい！WEB』、http://tkj.jp/ebook/read/cd/citrus_01（最終確認2015年4月28日）
山本ルンルン「ポポトルミエル」『ミス・ポピーシードのメルヘン横丁』小学館、
2010年、57～72頁（初出『まんがタイムラブラリー』、芳文社）
山本ルンルン「シンシア」『ないしょの話』小学館、2005年、143～150頁（描
き下ろし）

