相違するパフォーマンス

マンガ (研究) とアニメ (研究) を繋ぐ慣例、メディア、グローバリティ

スティービー・スアン

小林 翔　訳

日本におけるここ数年のアニメ研究の花盛りの成果に対して、マンガ研究はより長い歴史と議論の蓄積等、多くの点において先んじている。アニメとマンガは密接に関係するメディアであり、アニメ研究がその領域を拡張するための方法論のモデルとして、マンガ研究は有力な候補の 1 つだ。しかし、2 つのメディア間には有意な差が存在し、特にメディア特有の美学が取り結ぶ相互関係においては、いまだに理論的なモデルの重複と逸脱を指摘することができるだろう。そうした研究分野間の関係を背景に、本論ではマンガとアニメ双方における慣例の美学的な統一感や、それぞれのメディアの具体的な区別、グローバリティによる変容の度合いといった点に焦点を当てた議論を進めてゆく。

議論を始めるに際して、アニメとマンガ双方に触れた言説から出発することとしよう。

特にアニメ、マンガ、ライトノベルやゲーム等に関する理論的な言説において、大塚英志と東浩紀のそれは注目に値する。大塚は従来の小説による現実の「写生」を「自然主義的リアリズム」と呼称し、それと対置する形で、1970 年代の娯楽小説に「まんが・アニメ的リアリズム」と称するリアリズムの一種の萌芽を見ることで、議論の出発点を提供している。東は大塚の議論を引き継ぐ形で、アニメやマンガ、ライトノベルやその他の “ オタク･メディア ” といった明白な虚構を描いた作品において、それらのメディア自体が有する「リアリズム」[1] の法則が、個々の作品においてどのように施行されているかを分析している。こうした議論の系譜を踏まえるなら、この特定の種類のリアリズムを維持するためには、原作にある様々な要素や、どのように作品が生産され消費されるかというサイクルの一部としての、頻出するパターン＝「慣例」が不可欠であると主張できるだろう。それらの「慣例化」した要素は、独自のリアリズムの様式を構築するという点において、一貫性を持った印象を想起させる。これらの要素は、東の提起するデータベース理論を構成する、オタクが作品の諸要素を分解し再構成することによって反復されるキャラクターデザイン（萌え要素）と同様のものとして考えることができるかもしれない。彼らは同人誌のような派生作品 (二次創作) を作るために、それらの要素を参照する「データベース」のように位置づけ消費しているのである [2]。筆者は、このようなデータベース化・慣例化された要素をパフォーマティブなものとしてみなす。データベースの構成要素は、「まんが・アニメ的リアリズム」を生じさせる特定の組み合わせとして思い出され、再

1　ここでの「リアリズム」については東 (2007) での議論を参照。

2　東（2009）を参照。

帰的に作用するものだ。そしてそれは、アニメやマンガ、ライトノベル等に、各々の美学を超えた統一感を与えており、「まんが・アニメ的リアリズム」を生み出す諸要素のパフォーマンスによって、本質的に共有されている。

オタク・メディアに対する大塚・東らの主張は挑発的な理論を提供し、アニメ研究やマンガ研究の分野においても大きな影響を与えている。アニメとマンガを同時に分析するのは生産的な方法だが、それらが共有する慣例の発揮するパフォーマンスが統一されているという仮説は、いずれの分野においても滅多に精査されることのない領域である。そのような、アニメやマンガ双方の慣例とその美学に関する、特にメディアの特殊性の分析において、マンガ研究はより詳細ないくつかの成果を有している。先に上げた大塚の仕事だけでなく、夏目房之介や伊藤剛による表現論、コミックス研究の分野におけるティエリ・グルンステンやニール・コーンの仕事が好例として挙げられるだろう。しかし、マンガ研究の観点からのアニメの美学や慣例への組織的なアプローチはほとんど存在していない。

慣例と美学について考えるならば、アニメやマンガのテキストの構造がそうであるように、記号論を出発点とするのは悪くない判断だと思われる。1990 年代の日本における記号論のトレンドを反映する形で、日本のマンガ研究はメディアの慣例についての議論をより押し進めることとなった。一方、アニメ研究ではアニメの記号論についての議論は実質的には行われていないといえる。メディアとしてのアニメについて調査する機運も、主要な学術論文において過去数年内に生じたのみであり、それもまた、アニメーションの力学を強調しつつも「アニメ」についての研究に取り組むトーマス・ラマールの貢献にその多くを負っている。一旦議論を巻き戻そう。マンガ研究においては、特定の慣例的な表現が用いられる音響効果（オノマトペ）や図像の用例について、コマ割りと線描の考察にまで踏み込んだいくつかの詳しい議論がすでに存在している。関連する研究には、マンガと映画の接続を意図した論文[3]や、ストーリーマンガに特有の画像の流れの類型を考察する論文なども存在する。しかし、マンガ記号論のモデルをそのままアニメに適応することは容易ではない。特に動きや流れといった表現に関して、アニメとマンガは単一のリアリズムを採用しているように見える程度には、慣例や内容を共有しているにもかかわらずだ。

流れやリズムの追究に重点を置く傾向が、マンガ研究におけるこれらの記号論やメディア論（夏目 1995、グルンステン 2007、ラマール 2010 等）において焦点をあてられています。流れやリズムとそれが生み出す効果は、マンガの美学を追究する上で全体論的に解釈することができる。コマとページを跨ぐように多様な着眼点を読者に与えるリズムの複雑さは、描線の質感やコマとページ構成によって遷移する差異によって与えられる。青年マンガの「軍鶏」(1998-2015) は、マンガの流れの力学を見出す好例であろう。2 人のキャラクターの戦いの描写において、読者個々人の読みのペース次第ではあるものの、2 人の格闘家が用いる投げ技は、重量とエネルギーの移動が断片的に描かれるとともに、相手を掴む一連の動きを模したリズムを生み出すことによって動きの感覚が螺旋状に連なり、読者はイメージの流れを追うこととなる。紙面における余白と黒い線描の組み合わせや、それらを基礎づけるコマとページの構造によって、線描やコマの形状と輪郭が、戦いの趨勢に伴い変化するというリズムが生み出され、読者に提示されている。

他方、マンガ研究におけるそれとは異なり、アニメ研究においてリズムは重要なものとみなされてこなかった[4]。アニメにおける流れやリズムは、アニメの美学に対する全体論的な着眼点

3　大塚 (2013) や三輪 (2014) に詳しい。

4　トーマス・ラマールやマーク・スタインバーグは、アニメにおける特定のリズムに注目するが、それを概念として詳細に検討するというよりはむしろ、メディアの力学として位置づけようとしている。ラマールは、アニメやマンガ、古典映画におけるショットとリバースショットの力学の比較という観点から、リズム

のようにみなされるかもしれない。また、感覚や意味の生成という点において、マンガのそれとは分たれるべきものでもある。アニメにおいて各々のイメージは、編集の過程において合成された多層的なレイヤー（キャラクターと背景の関係を想起せよ）から成り、運動イメージはそれらを連続的に映し出すことによって生成される。動画と静止画の組み合わせによってショット間を行き来し合成される、動と静のイメージの恒常的な切り替えを通して、イメージの流れの力学はリズム感を作り出している。

そのようなリズムの実例は、たとえば 2009 年のアニメ作品『化物語』第 10 話「なでこスネイク 其ノ貳」の結末部分のアクションシーンの中に見出すことができる。劇中、主人公の阿良々木暦（あららぎこよみ）少年は、草むらの中で不可視の蛇から攻撃を受ける。映像上では必ずしも同等の時間配分ではないものの、視聴者は数秒間にわたって暦少年を見た後、草むらへと誘われる。暦少年と草むらとが色調の明暗と異なるイメージの合成によって映像上で切り替わり、各々が別々の視点で描かれることとなる。そして、ショットは草むらに潜む蛇と暦少年との間を行きつ戻りつ進行する。視聴者はその光景の全体をみることを制限されている。そして、草むらの場面と主人公の様子との映像上の切り替えでリズムを中断させ、視点の切り替えによって生じるリズムを通じて緊張感が醸し出される。異なるイメージの合成や、動画と静止画の間を映像が移ろうことに支持されるこのリズムは、フレーム内のイメージの流れに視聴者がいかに捕われているかを如実に示すものだろう。

メディアにおける流れの生成の仕方のこうした相違は、これらの関連するメディアを扱う方法について暗示している。マンガ研究における記号論やメディア論は一般的に、基本的な構成要素としての、線、コマ、ページ、そして言葉といった要素に立ち返る傾向がある。コマ割りやストーリー・アークを支える慣例的な表現からリズムに至るまでの、マンガを構成するすべての要素の中から、夏目房之介と斎藤宣彦は線、言葉、そしてコマという区分をマンガの主要な構成要素として提起している[5]。また、マンガの紙面の物理的な限界というラマールの主張に倣うなら、線の力強さや書き文字のバリエーション、コマの輪郭と大きさとページ内での配置などが、基本的な構成要素の力学を決定づけることがわかるだろう。しかし、アニメにおいてはイメージを写す物理的なフレームはマンガと同一ではない。『アニメ・マシーン』におけるアニメとマンガの相違に関する短い議論の中で、ラマールは特定の表現形式を用いることで生じる各々のメディアの限界を踏まえ、フレームの物理的な区別を仮定している[6]。

こうした複雑な議論を単純化するために、ラマールは運動イメージとの遭遇という観点からマンガを捉え、分解投影図のようにマンガを扱っている[7]。マンガのように線描を介してコマとページを跨ぐ運動が分節される代わりに、アニメは動画表現と多層的なイメージのレイヤーの編集を通じて、イメージに運動性を与えている。これに基づけば、アニメは様々なイメージの結合、ショットごとの所要時間、カットごとのテンポ、動画と静止画の間の移ろいによって、リズムを生み出していると考えられる[8]。一方、マンガは前述のようにページを跨ぐ線とコマによって分節される運動を、分解投影図のように区分するという方法でリズムを生み出している。

に注目している (2009:295)。対して、スタインバーグは、アニメ版『鉄腕アトム』(1963) や、アトム以降のアニメにおいても「テレビアニメに特有の技法」と見なされ基礎付けられてきた静止画のリズムに注目し、時々のメディアミックス環境との接続を試みている (2012:9,17,36)。筆者は拙著『Anime Paradox』(2013) において、アニメの物語のリズムについて詳細に分析を行っている。アニメのリズムについての議論はこれらを適宜参照されたい。

5　夏目・竹熊他 (1995) を参照。

6　ラマール (2009:288,295) および (2010) を参照。

7　図 1 はその具体例である。見開きのページに 12 コマが配され、全体を通して剣戟の一連の流れが描写されている。各々のコマが剣戟を分解投影図のように運動を分節し、特定の動きを焦点化している。

8　スタインバーグ（2012:9,17）に詳しい。

図 1:沙村広明『無限の住人』第 8 巻、pp.228-229 より。分解投影図のように剣戟の一連の動きが描かれている。

特にこの意味では、マンガはコマとページを跨ぐ運動の自由度が、かなり高い水準で許容されているのに対して、アニメは完全な制限ではないものの、直接的にアニメ自体のペースをしばしば視聴者に強いることとなる[9]。このように、マンガとアニメは異なる方法でリズムを扱っている。マンガにおいては、線の力強さ、吹き出しやコマの形状とその区別がリズム感を作り出す。アニメにおいては可視的、ときには不可視的な要素によってそれを強いる。シーンやショットをどのくらいの時間をかけて見るのかについては、アニメの要求するペースに視聴者は終始従うこととなる。アニメのリズムが依るものは、実時間における「拍」（もっといえば「アクセント」）[10] だといえるだろう。

マンガとアニメにおける様々なリズムの傾向は、このようにアニメとマンガの具体的な区別から生じる運動の慣例によって分け隔てられている。次に、アニメとマンガとで区別されたこれらの運動についての慣例が、類似する形式を共有しその原型は一致しているにも関わらず、

9　とはいえ、筆者はアニメがより受動的な視聴者を生み出すという印象への飛躍を支持するものではない。マンガにおける流れは、線、言葉、コマとページの視覚的／感性的な統合を通したリズムの生成に際して作用し、視聴者／読者にそれを効果的に伝達する方法として記述される。アニメは時間感覚に関しては視聴者にリズムを強制する。しかし、これを単純に比較することはできない。2 人の読者が、同じマンガを読むために要する時間は同一ではないが、2 人の視聴者が何回同じアニメを見たとしても、そこで要する時間は同じであり、それを以って感じ方。

10　このリズムについての見解は記号学者テオ・ヴァン・リューウェンの論考に基づくものである。リューウェンによればリズムとは、アクセントを付された、もしくはアクセントのない要素を含む、異なる刺激の継続によって繰り返される感覚を意味している。そして、その間に人は、持続する差異や強弱、その他の認識可能な要素を認めることができる（Van Leeuwen：1985）。

慣例的な表現や可笑しみ、物語のパフォーマンスにおけるズレを生み出していることについて議論へと移ろう。

個々の運動表現のタイプを考慮するなら、これらの慣例的なパフォーマンスにおけるメディアの特性の変更は、慣例からの逸脱を許容する。たとえば、可笑しみのパフォーマンスにおける差異があり、そこではタイミングはとても重要な要素となる。2009 年のアニメ『けいおん！』から引用する下記の図のように、アニメはフレーム内において視聴者が何を見るかを制御することができる。1 人のキャラクターが他のキャラクターから目を逸し続けているこのシーンは、正確なタイミングながら奇妙な位置で描かれる他のキャラクターを、視聴者は見続けることを強いられる。他方、マンガの場合は読者が紙面のすべてとそこに配置されたコマを一度に視界に収めることができるので、ギャグシーンを規定するリズムや時間の感覚を生み出すためには、他の仕掛けに頼らざるをえない。このような事態は、夏目が例示する『コミックボンボン』のマンガに見ることができる。ここではギャグシーンの流れの中で、コマの大きさの変化がリズムを生じさせている[11]。視覚を限定するフレーミングと可笑しみが生じる効果がどのようなタイミングで用いられるかという重要な差異に対して、ラマールが『ちょびっツ』のアニメ版とマンガ版での、コメディシーンにおける違いに焦点を当てた議論を行っているのは驚くべきことではない。

こうした具体的な区分によって、アニメとマンガの間で共有されていると考えられがちな、慣例に基づくパフォーマンスの多くは、実際には分け隔てられる傾向にある。この相違はまた、作品全体を規定する物語においても生じるが、キャラクターデザインのような一見すると単純な視覚的要素でさえこの差異を内包している。たとえば、先に具体例として挙げたマンガ「無限の住人」がアニメ化した際には、作者である沙村広明の画風をアニメーションにおいて維持するのは非常に困難を伴い、質感の不一致によるキャラクターデザインの大きな変更をも迫られている。マンガの線描は、アニメで慣例的に用いられる運動の力に耐えることはできない。それはメディアの特性の相違を踏まえ、特にアニメにおいて様々な種類の運動表現が用いられることを考慮するならば、マンガに適応される記号論は表面的な類似とは裏腹に共有されえないだろう。この相違と、夏目やラマールによるマンガ理論を引き合わせたとき、線や言葉、コ

図 2：（何を可視化するかという）視覚的なフレームの操作と、（何がフレーム内に映されているかをどの程度の時間見るかという）タイミングの精密な制御を、アニメ『けいおん！』の一連のシーンでは、笑いを生むために用いている。

11　夏目・竹熊他 (1995:173) を参照。

マによって与えられるマンガの運動表現に対する優位性は、分解投影図を見出すにあたっての紙面の物理的な限界と、アニメのフレームの制御による視聴者の視野の限定という、マンガとアニメの間のこのような大きな相違によって、その他のすべての記号論においても考慮すべき点として浮き彫りとなる。そこには、各々のリアリズムが共有する統一感と類似性を印象づける、共有された慣例が明確に存在する。しかし、この統一感を生み出すそれぞれの手法には大きな隔たりがあるのも事実である。言い換えれば、マンガとアニメの表現はしばしば同じ到達点を目指しているが、より詳細な分析に際しては、互いに異なる手段を用いていることや、それによる見かけ上の統一感の不調和さえ明らかになるだろう。これらを留意するなら、方法論的にはマンガの表現機構を同一のメディアとしてアニメに適応することはできない。さらには、メディウムと方法論に関するそれらの差異の分析に対して、マンガ研究が提供する成果をそのまま採用することは、アニメ研究にとっても生産的ではない。

これらの相違の重要性は、その相違をどのように扱うかという点で、マンガとアニメの国際的な存在感の拡大を考慮する際に前景化する。アニメの海外での生産はますます盛んになり、マンガが日本国外においてもほとんど同時に発売されるという状況では、アニメ研究はマンガ研究の蓄積を参照することが望ましいと思われるかもしれない。日本国外での生産に関しての言説は、ケイシー・ブリエンザ（Casey Brienza）が「グローバルマンガ」と称するマンガをめぐる問題に帰着する。「グローバルマンガ」とは、「日本から少しの影響も受けずに」作られたマンガであり、「影響」とは、「象徴や流行の流用」と、「経済もしくは労働の形態」とで区別される[12]。ブリエンツァの議論においては、グローバルマンガは日本マンガの慣例的な要素に倣っていると見なされるが、それは日本からの経済的援助や労働形態の借用なしには成し得ないものである。ここでの「グローバルマンガ」とは、中国のマンフアや韓国のマンファ、その他の多くのマンガだけでなく OEL マンガ (Original English Language Manga) を含むものである。ブリエンザはいくつかの境界的な、日本と日本のマンガ市場において働いている日本人ではない作家と原作者の、ないしは海外のマンガ市場で働く日本人の手によりつつも、それでもまだグローバルマンガたりえる事例に注目している[13]。「グローバルマンガ」は、日本の生産システムとは接続されず日本において消費されることは稀である。それらが和訳され流通するとしても、日本のマンガ生産システムの主流からは切り離されている。

日本国外でのアニメやマンガの生産の加速は、模倣可能な慣例的メディアとしてのアニメやマンガへの従事を強いることとなるだろう。クールジャパン戦略の裏書人のような、アニメやマンガを「文化外交のツール」とみなす人々さえ、こうした海外での影響を「評価する」ためには、この美学的な観点と対峙する必要に迫られる。しかし、ゾルタン・カッチュク（Zoltan Kacsuk）は、マンガの拡散を通じた外交的な影響力の拡大には疑問を呈している。「グローバルマンガ」の最前線に一貫して存在し続けている日本マンガは「遊びの力」に満ちており、また、「日本製」という位置づけがしばしば純粋に長所となりえるのだとカッチュクは主張している[14]。このような意味で、日本のスタイルを模倣した非日本産のマンガが現れるだろうという予言は可能かもしれない。ここでの「模倣」とはホミ・バーバ（Homi K. Bhabha）の主張するそれと同義であり、同一内容のパフォーマンスであっても、パフォーマーとパフォーマンスモデルとの間の力関係によって、一方がより低い位置に貶められてしまうという意味である[15]。しかし、アニメの制作システムと日本とのつながりを生じさせるメディアとしての具体的な区別を前提に、アニメの日本とのつながりはマンガの国際的な位置づけとは異なるものであると主

12　Brienza(2015:16-17)。

13　Brienza(2015:17-18)。

14　Kacsuk(2015) を参照。

15　Bhabha(1994) を参照。

張したい。言い換えれば、多くのアニメがすでに日本を中心に多くの国々と協働し、ブリエンザのいう「境界的な事例」として作用している。このため、マンガ研究の方法論を導入するのであれば、アニメ制作の具体的なあり様に適応させるために、再考する必要があるだろう。

海外における日本のポピュラーカルチャーの産物についての議論の中で、マンガ研究者の伊藤剛は、アニメのより広範な拡散を念頭に、複数回に渡ってマンガとアニメ双方に言及している[16]。それでも伊藤の議論は、OEL マンガに集中するにとどまっている。この議論の困難さは、制作過程やその経費、または人的資本の専有の度合いといった、2 つのメディアの具体的な区別によるものかもしれない。マンガは最小では 1 人からの規模でも比較的容易に制作が可能だが、特に現代日本のアニメは、多くの熟練した技術者と複数の企業によって共同制作されている。だが、日本におけるこの共同制作システムは、実は非常に国際化に向いたものだ。事実として、「日本」アニメはかなりの工程がアジア諸国に外注され、数十に及ぶ国際的なネットワークを通じて生産されている[17]。このようにアニメ制作はマンガ制作と比較して、よりグローバル化され日本との結びつきが強いものとなっている。よって、アニメ研究は単にマンガ研究のグローバルマンガについての知見を流用することはできない。そこでは、別種のグローバルな枠組みを想定する必要があるだろう。

マンガ研究における「グローバルマンガ」についての議論の枠組みは、日本国外でのいわゆる「マンガスタイル」についての研究の基礎となるものだ。「グローバルマンガ」とされる作品の固有名詞は、「マンガ」としての体裁を維持するために、日本マンガの血統にあることを明確に反映したものとなるが、マンガ研究の研究テーマとしてそうした固有名詞に関するものも存在する。これは美学の相違によるものだ。キャシー・セルによれば、物語における約束事、線による視覚表現、コマ割り、リズム感等が、グローバルマンガにおいて忠実に再現されるためには、それが日本国外で作られる場合、オノマトペにおける言語選択、絵の向きや配置などに十全な配慮が必要となる[18]。しかし、アニメの場合、それが非・日本製のアニメにおいても、そうしたイメージの「向き」は一致をみているため、言語以外の要素を理論的に捉える必要性は生じない。ただし、言語は大きな問題となる。日本においては、特に声優のスターダムのあり様はキャラクター造形の決定的な要素となりうるからだ。また、マンガにおける他言語でのオノマトペや、吹き出しの大きさや形状による差別化といった表現は、アニメにおいては音声による言語表現に置き換えられる。

グローバルマンガは、時には表面的に日本マンガとの違いを繕う必要に迫られるかもしれない。しかし、アニメの場合、声優による日本語音声を録音することで、かなりの説得力をもたせることができる。有名な日本人声優を日本語版音声に起用し、アニメの慣例を巧みに実践した（中国マンフアを原作とした中国アニメを作るように、マンガを原作とするアニメの慣例にさえ従うような）2015 年の中国アニメ[19]『雛蜂 -BEE-』は好例である。これは、日本語吹き替え版が劇場公開された、アメリカの Rooster Teeth による作品『RWBY』(2013-) が通った道でもある[20]。

16　伊藤 (2008) を参照。

17　Hu(2010) や Mōri(2011) に詳しい。

18　Sell(2011)。

19　一見すると中国国内で主に制作されたように思われるこの作品においても、スタッフクレジットの多くを韓国人名が占めているという点は留意する必要がある。

20　3DCG で制作された『RWBY』は、多くの主要な「日本」アニメと比較して美学的な「不一致」が目立つ作品である。しかし、近年の「日本製」3DCG アニメである『シドニアの騎士』(2014-15) 等と比較しても、特にそのキャラクターデザインについては、それらの作品よりも「アニメらしさ」のステレオタイプをなぞっているかのように見える。そして、それは異常なことではない。言い換えれば『RWBY』は現在の文脈において言及されるに足る「アニメらしい」要素を備えた作品であるといえよう。

これらのアニメは、海外製であることが盛んに宣伝される一方で、日本人の声優との協働が行われている。海外の視聴者が字幕付きの（声優による）日本語音声でアニメを楽しむ際、日本のアニメ視聴者が字幕抜きの日本語音声でアニメを見るのと同様にアニメを見たいという願望への応答を、そうした試みは示している。そして、世界中で見られるアニメにおいても（声優が演じる）声が重要であるという点を強調する。このように、日本製ではないアニメについてもなんらかの形で日本とのつながりが生じる傾向にあると考えられる。日本市場でみられるこの特例は、日本の制作システム（ここでは声優の起用）の介在によって成立する。このような戦略は、作品をアニメとして正当化するものとみなされ、日本では皮肉交じりに消費されるだろう。

この種の作品に関する学術用語を確立させるのではなく、「グローバルアニメ」とでも呼ぶべき、マンガ研究由来の用語を流用することはありうるだろう。しかし、そこではマンガとアニメの相違が立ちはだかる。グローバルマンガの場合、日本マンガに由来しつつも日本国外で発達したそのスタイルについての研究がすでに行われている。グローバルマンガについての議論における、日本は「マンガ本来の」（もしくは顕著に生産が行われている）場所であるという主張は、マンガ以外のスタイルとの比較の基礎を成している[21]。こうした日本国外のマンガ(とそのスタイル)についての議論は可能かもしれない。しかし、日本市場をねらった海外アニメの近年の動向は、それらの作品が制作や輸出入のレベルで異なる方法が採用され、そのように区別された方法で日本の作品と競わなければならないことを示唆している。しかし、現在の傾向を考慮すれば、日本国外で作られる多くのアニメは、いまだに日本の制作システムや市場と何らかの方法で接続される傾向にあると考えられる。他方、多くの「日本」アニメでさえ、重要な部分が海外で制作され、それらが輸出され、字幕がつけられるか外国語に翻訳されている。生産、輸出入と消費にそのような傾向があれば、しばしば複数の国を跨ぎつつも特に日本との繋がりが顕著に見いだされる、一般的な現代のアニメの多くを「グローバルアニメ」とみなしうるように、アニメ研究は自身の研究モデルを追究しなければならないだろう[22]。

このように、マンガ研究が提供する枠組みからの 2、3 の逸脱 —— アニメとマンガに統一感を生み出す慣例的要素の共有や、メディアの具体的な区別のためのパフォーマンスの相違、そしてグローバルな規模でのそれらの慣例の利用とその反応など —— によって、アニメをそのまま布置することは容易ではない。こうした相違を踏まえた研究の可能性を、1 つの短い具体例で提示したい。それぞれのメディアにおいて相違するパフォーマンスという観点から、アニメ化もされたマンガ作品「GANGSTA.」のマンガ / アニメ版での手話表現を分析する。

手話表現は、異なるパフォーマンスによってアニメ版とマンガ版それぞれに影響を及ぼしている。動きについての慣例の区別を垣間見せ、表現の視覚的な体系を成文化することでアニメとマンガが共有する多くのものを明らかにする。手話は文字通り運動を介した会話であり、動きを通して行われるものだ。それゆえ手話の利用は、メディアごとの慣例についての理解がなく、また手話のサインを知らない人を置き去りに行われてしまうという、慣例化に伴う重大な困難を強調する。くわえて、言語の重要な側面の 1 つ（ないしは慣例化の体系）を暴きだす。それを変更するのは至難である。力強くまったく新しい表現に挑むことや、それを唐突に挿入することは、調和を欠き、読みを妨げ、読者の反応も芳しくないという非常に高いリスクを冒すかもしれない。市場と密接な関係にあるメディア形態にとって、これは喜ばしい考えではない。『GANGSTA.』における手話の描写は、これらのメディアがどれほど慣例化されているか、また、異なる言語（ここでは手話）が挿入された場合、それは若干の援助なしには理解できな

21　Kacsuk(2015)。

22　筆者の観察が今日のグローバルアニメの状況に適応できる限り、日本国外におけるアニメ制作の変容が将来的に国際市場で認められるか否かは、予期できない問題である。

図 3：『GANGSTA.』のマンガ版／アニメ版における同一シーン。聾唖のキャラクター・ニコラスが手話を用いている。ここでは、それぞれのメディアの慣例に則った描写がなされている。アニメ版では手話のサインに字幕が付与され、マンガ版では特殊な吹き出しと手の動きを表すイメージによって表現される。

いということを改めて想起させる[23]。

『GANGSTA.』は手話のモデルを共有しながらも、アニメ版とマンガ版では異なる方法で表現と解釈が行われている。手話はそれぞれのメディアにおける運動・言語表現の慣例に基づき、各メディアの特性の限界内で描かれる。マンガに「翻訳された」手話表現は、特徴的な吹き出しによって印象付けられるが、それは一般的な吹き出しを通して行われるその他のキャラクターのコミュニケーションとまったくの別物というわけではない。しかし、現実において手話は実際の手振りを交えて行われるのに対して、身体の運動が存在しないメディアであるマンガにおいて、それを示すのは不可能である。このギャップを緩和するために、マンガ版では間断なく 2 つの位置に手を描くことで、ある点からその他の位置への移動を示すという、コミックスとマンガに共有の慣例を用いる。

しかし、アニメにおける手話は身体の運動を通じて表現することが可能である。そして、聾唖のキャラクター・ニコラスが手話で「話す」ときには、日本人の視聴者さえ字幕を読むことを強いられる。これは日本アニメにおいては極めて稀な事例である。日本人の視聴者がニコラスの言葉を理解するためには、一貫して字幕が必要とされる。一方で、多くの海外の視聴者は字幕を通してアニメを楽しんでおり、その経験はありふれたものである。こうした視聴は、その過程において読むという行為を強いるため、アニメをマンガのそれとより近い経験へと引き寄せることとなる。

アニメ版の『GANGSTA.』は、この特殊な言語の形式に対する「不慣れ」を通して、世界中での統一的な視聴経験を実現している。そしてそれは、グローバルな文脈でのアニメとマンガを跨ぐ慣例を（文字通りの）身振り手振りで示してもいるのだ。ある意味では、『GANGSTA.』で用いられる手話は、アニメ（とマンガ）の慣例的な要素に精通する、世界中の視聴者の視聴

23　実のところ、ニコラスが手話を用いる理由は、大きな力の代償として障害を負ってしまったキャラクターとして描くためという、それ自体慣例的なものだ。スティーブン・R・アンダーソンは『蟲師』における (超) 自然的な「蟲」に影響されるキャラクターを例に、そうした能力を「（不）能力」と称する。『GANGSTA.』に直接的に類似する作品としては『Darker than Black』シリーズ (2007-11) を挙げることができる。強大な超能力と引き換えに、それらの行使に奇妙な習慣付け (自身の指を折る等）を必要とする「契約者」と呼ばれる多くのキャラクターが登場する作品である。ニコラスは「トワイライツ」と呼ばれる、肉体強化の果てに障害を背負った人間であり、彼の障害は聾唖である。その他の「トワイライツ」は別種の「（不）能力」（たとえば、外見が子供のまま年をとる）を抱えている。困難を伴うものの、ニコラスは自身の難聴を手話と読心術を駆使して克服し、多少の口頭での会話さえ身に着けている。ここでの手話は、ニコラスがより率直に話すのを表現し、文字通りの方向で機能している。

経験の統一を象徴するものの、同時にそうした慣例の外部に位置づけられる手話が、それを実現しているというのは興味深い。

メディア間の見かけ上の類似と密接な関係にもかかわらず、マンガ研究のモデルは必ずしもアニメに直接当てはまるものではない。しかし、メディア間の相違は、我々が考え続けるための新たな出発点を拓く手がかりとなる。アニメとマンガは、各々異なる方法で表現される慣例のモデルを共有しているのかもしれない。それはしばしば、見かけ上は美学的な統一感さえ感じさせるものである。しかし、その統一感が異なる方法によって生じたものであることは、『GANGSTA.』における手話表現のように、双方の慣例のモデルからの逸脱が明らかにするだろう。同様に、アニメ研究はマンガ研究と研究モデルを共有するかもしれないが、それぞれのメディアがとる道筋と一致させるように、それらを適応しなければならないだろう。このように、アニメとマンガの相違の再確認とそれを共有することを通して、アニメ研究はマンガ研究に対しても貢献することができるだろう。

参考文献

東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生　動物化するポストモダン 2』講談社、2007。

——— *Otaku: Japan's Database Animals*. Translated by Jonathan E. Abel. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 原著：『動物化するポストモダン』講談社、2001。

伊藤剛「マンガのグローバリゼーション ~ 日本マンガ『浸透』後の世界」東浩紀・北田暁大 (編)『思想地図 vol.1 特集・日本』日本放送出版協会、2008、pp. 121-150。

大塚英志『まんがはいかにして映画になろうとしたか―映画的手法の研究』、NTT 出版、2012。

トーマス・ラマール「マンガ爆弾 ―『はだしのゲン』の行間」ジャクリーヌ・ベルント編『国際マンガ研究 1　世界のコミックスとコミックスの世界 ― グローバルなマンガ研究を開くために』京都国際マンガ研究センター、2010、pp. 259-312。

夏目房之介・竹熊健太郎 (他)『マンガの読み方』宝島社、1995。

三輪健太郎『マンガと映画 コマと時間の理論』NTT 出版、2014。

Anderson, Steven R. "Powers of (Dis)Ability: Toward a Bodily Origin in *Mushishi*." In *Mechademia 9: Origins*, edited by Frenchy Lunning. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 77-88, 2014.

Bhabha, Homi K. *The Location of Culture*. London and New York: Routledge, 1994.

Brienza, Casey. "Introduction: Manga without Japan?" In *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?*, edited by Casey Brienza. Farnham: Ashgate, pp. 1-21, 2015.

Choo, Kukhee. "Hyperbolic Nationalism: South Korea's Shadow Animation Industry." In *Mechademia 9: Origins*, edited by Frenchy Lunning. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press, 2015.

Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic, 2013.

Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 和訳：ティエリ・グルンステン『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』野田謙介訳、青土社、2009 年。

Hu, Tze-yue. *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.

Kacsuk, Zoltan, 2015. "The role of national mediators in the construction of the global meaning of manga." Presented at *Manga and the Manga-esque: New Perspectives to a Global Culture (15th Annual International Conference on Japanese Studies and the 6th Women's Manga Conference)*. Manila: Ateneo de Manila University.

Lamarre, Thomas. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2009. 和訳：トーマス・ラマール『アニメ・マシーン ― グローバル・メディアとしての日本アニメーション』藤木秀朗・大崎晴美訳、名古屋大学出版会、2013。

Mōri, Yoshitaka. “The Pitfall Facing the Cool Japan Project: The Transnational Development of the Anime Industry under the Condition of Post-Fordism.” *International Journal of Japanese Sociology* 20, no. 1 (2011): 30-42.

Sell, Cathy. “Manga Translation and Interculture.” *Mechademia 6: Lines of Sight* 6 (2011): 93-108.

Steinberg, Marc. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. 和訳：セル・キャシー『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』中川譲訳、角川学芸出版、2015。

Van Leeuwen, Theo. “Rhythmic Structure of the Film Text.” In *Discourse and Communication: New Approaches to the Analysis to Mass Media Discourse and Communication*, edited by Teun Adrianus van Dijk. Berlin; New York, N.Y.: Gruyter, Walter de, & Co., pp. 216-232, 1985.

引用作品

アニメ

新房昭之監督、シャフト制作『化物語』、2009-2010、全 15 話。

山田尚子監督、京都アニメーション制作『けいおん！』、2009、全 14 話。

李豪凌監督『雛蜂 -BEE-』、2015、全 6 話。

モンティ・オウム、ケリー・ショウクロス監督、Rooster Teeth Productions 製作『RWBY』、2013-、40 話。

村瀬修功監督、マングローブ制作『GANGSTA.』、2015、全 12 話。

マンガ

沙村広明「無限の住人」、講談社『月刊アフタヌーン』連載、1993-2012、単行本全 30 巻。

橋本以蔵原作・たなか亜希夫作画「軍鶏」、双葉社『漫画アクション』、講談社『イブニング』連載、1998-2015、単行本全 34 巻。

コースケ「GANGSTA.」、新潮社『月刊コミック＠バンチ』連載、2011-、単行本既刊 7 巻。