

## 論文審査の結果の要旨

論文題名 日本マンガ・アニメにおける「戦い」の表象

### 論文審査の要旨

本論文は、1960年以降の日本のマンガ・アニメを対象として、そこに描かれる「戦い」の様相を分析し、その表象の諸特徴、「戦い」を支えるキャラクターの身体的独自性、その背後に隠れる心的メカニズムを探るものである。

その探究は、なぜ「戦い」を描く日本のマンガ・アニメの登場人物は大きな犠牲を払ってまで戦い続けるのかという問いに答えることを目的とする。あらかじめその問いへの答えを簡潔な結論として示すならば、それは「絆」のためである。ここでいう「絆」とは、友情とか恋愛とか契約とか党派といった人間同士を結びつける狭い特定の関係ではなく、この世界にはそうした関係を包摂しつつそれらを超える純粋な関係があり、個人の存在はその関係によって肯定され、居場所をあたえられなければならないという一種の強迫観念である。

ベネディクト・アンダーソンは、近代の国民国家という「想像の共同体」が人々を戦争への参加と自己犠牲に赴かせる経緯を論じたが、第二次世界大戦に敗れた日本ではナショナリズムが権威を喪失し、戦争と自己犠牲を正当化する共同体の観念が稀薄になった。一方、戦後日本のマンガ・アニメでは個人的な格闘や国家間の戦争が頻繁に描かれるが、多くの場合、そこでの主人公の戦いと自己犠牲は、ほかの登場人物との理想化された「絆」によって保証されている。ナショナリズムと似て非なるこの想像的共同性はどのような内実をもって、「戦い」を主題とする戦後日本のマンガ・アニメにおいて表象されているか、本論文はその原理的メカニズムと実際の表れを分析していく。

第1章では、本論文で扱う主人公の身体の独自性を説明するために、キャラクターとキャラの違いに着目する。キャラクターとキャラの違いは、批評家・伊藤剛の強調した論点である。近代初期のマンガ・アニメにおいては主人公たちの肉体は非＝リアリズムに貫かれていた。ハリウッド製の短篇マンガ映画等で、しばしば木端微塵に爆破された主人公が次の場面で絆創膏を貼って元気に再登場することなどが分かりやすい例である。しかし、戦後日本のマンガ・アニメは登場人物の身体を生々しく描くようになるのと並行して、彼らの内面をもリアルに描くようになっていった。こうしたリアルな身体と内面を有する登場人物を「キャラクター」と呼ぶ。これに対して、1980年代半ば以降の日本のマンガ・アニメでは、人間的なリアリティを備えたキャラクターではなく、いわゆる「萌え」を誘発するようないかにもマンガ・アニメ的な登場人物の描き方が人気を呼ぶようになる。これはマンガ・アニメ初期の非＝リアリズム的な人物造形への回帰であり、こうした登場人物の非＝リアル、マンガ的なありかたを、リアルで人間的な「キャラクター」と対比して、「キャラ」と呼ぶ。

「キャラ」は「キャラクター」よりも物語に依存する度合いが低く、その身体的独自性によっ

てファンの疑似恋愛的な共感（萌え）を誘い、ファン同士の想像的共同性（絆）を作り出す力を有する。そのような「キャラ」の力に支えられた人気アニメ『プリキュア』は、物語内容として戦闘美少女同士の心の「絆」を絶対化してつねに「戦い」に勝利するだけでなく、『プリキュア』に熱狂するファン同士の心の「絆」の重要性を訴えることで、DVD、映画、キャラグッズ等の販売戦略を成功させている。これは、出版資本主義による印刷言語の普及が国民国家の共同体意識の生成を支えたというアンダーソンの説明を、縮小した形で逆方向にたどるものといえる。

第2章は、「戦い」のマンガ・アニメにおける主人公たちの身体の本質に踏みこむ。その際参照されるのは、批評家・大塚英志の「アトムの特命」である。大塚は、初期のマンガ・アニメにおいて登場人物の非＝リアルな「傷つかない身体」が、戦後日本のマンガ・アニメにおいて「傷つく身体」に変化していったと論じる。この変化を、傷つかない機械の身体をもったロボット・鉄腕アトムが、傷つく心の隠喩として傷つく身体をもとうとするプロセスに重ねあわせる。そして、このアトムに仮託されたマンガ・アニメの登場人物の欲求に「アトムの特命」という呼称をあたえる（大塚の「特命」の使用法は誤りだが、ここでは大塚の表現を尊重して「特命」を「課題」の意味で理解しておく）。「傷つかない身体」を「傷つく身体」に変えるアトムの特命は、戦後日本マンガの方向性を決定づける役割を果たした。

しかし、ボクシングマンガ『あしたのジョー』において、「戦い」のマンガは決定的な転換点を印す。この作品の主人公・ジョーの身体は、徹底したリアリズムで「傷つく」さまを描写される。しかし、最後の戦いにおいて、一瞬、「傷つかない」ものとなって蘇るという奇跡を引き起こす。そして、『あしたのジョー』以降、格闘技の戦いを題材とする日本のマンガ・アニメは「傷つく身体」が「傷つかない身体」となって蘇る奇跡をしばしば描くことになる。この奇跡への欲求を、本論文の著者は「ジョーの特命」と名づける。

「ジョーの特命」には二つの循環論法が含まれている。第1のそれは、「傷つく身体」が「傷つかない身体」になる奇跡は主人公の信条の正しさによって支えられ、その主人公の信条の正しさは奇跡が起こることで証明される、というものである。この主人公の信条とは、「戦い」を共にする者たち（必ずしも敵・味方を問わない）を結びつける「絆」への絶対的帰依である。そして、これが戦いにおける自己犠牲を肯定する第2の循環論法を生み出す。すなわち、絆の正しさが犠牲に聖なる価値をあたえ、その犠牲が大きければ大きいほど絆の正しさは純化される、というものである。

第3章以降、本論は「戦い」のマンガ・アニメを3つのジャンルに分け、それぞれの特性を論じていく。ジャンル分けの基準となるのは主人公の身体である。第3章が扱うボクシング、空手など「格闘マンガ」では、主人公の身体は自然のままであり、基本的に武器を使わず、登場人物たちは生身の身体と力をぶつけ合わせて戦う。第4章で扱われるのは「サイボーグマンガ」で、ここでは主人公たちは全面的あるいは部分的に機械に改造された身体をもち、非＝人間的な機械の力と機能を活用して戦う。第5章の「ロボットアニメ」では、自然な人間の身体をもつ主人公が、機械（＝ロボット）に乗りこみ、人間の知力と機械の機能を合わせて戦う。

しかし、サイボーグと違って、人間の精神・身体と機械の身体は分離可能であり、人間精神を超常的に拡大する傾向が見られる。

第3章の「格闘マンガ」では、主人公は自分の自然な身体のみを用いて戦う。それゆえ、「戦い」は人間の自然な価値を発揮する機会であり、戦いでの勝利は直接的に人間としての自己を肯定することとなる。その行為はまた、肉体的暴力を拒否する近代社会の良識に挑むことであり、現代社会の閉塞感を打ち破るというカタルシスを読者にあたえる。また、格闘マンガにはしばしば、イヴ・セジウィックの論じた女性嫌悪に基づく潜在的に同性愛的ともいふべき「男同士の絆」が表出される。これは、主体は媒体の欲望を模倣することで初めて対象を欲望できるというルネ・ジラルの議論とも重なりあうもので、戦う主体は、同じく戦う媒体（敵、ライバル）の欲望する対象（女性）を欲望することで、媒体との同一化を図るという構図が見られる。この場合、主体にとっては、対象への欲望より、媒体との同一化のほうが重要なのである。

第4章の「サイボーグマンガ」は、「戦い」を自己肯定の契機とする「格闘マンガ」とはまったく異なった様相が見られる。サイボーグが「戦い」に勝利しても、それは自らの人間的身体がもたらしたのではなく、機械という非＝人間的な部分によるものである。そのため、勝利は主人公にとってむしろ自己嫌悪のきっかけとなる。その結果、戦いへの嫌悪や懐疑が生じ、「サイボーグマンガ」では、「戦い」を正当化する論理に疑義が呈され、反戦思想が表明されるケースも出てくる。しかし、自分たちは機械的な怪物にすぎないという劣等感逆には仲間同士の強固な「絆」となり、戦闘共同体としての運命的一体感を高め、それが「戦い」に選ばれた者の優越感に転じる場合もある。「サイボーグマンガ」に特徴的なのは、この劣等感と優越感の混じりあう心理ドラマであり、これは自己肯定に終始する「格闘マンガ」に対して、「戦い」の価値を相対化する契機ともなりうる。

第5章は「ロボットアニメ」を扱う。主人公は人型ロボットに乗りこむことによって、人間的な知力、精神性を保ちつつ、自分の戦闘能力を極限まで拡大することができる。そのため、人型ロボットに乗る主人公は、機械の肉体を自らの皮膚のように知覚しつつ、移動や戦闘能力の拡大の果てに宇宙的意志との合一の幻想さえ抱くようになる。このロボットアニメにおける神秘主義的宗教感覚を、吉本隆明は「宇宙教」と呼んだ。この「宇宙教」的傾向は、『宇宙戦艦ヤマト』に端を発し、『機動戦士ガンダム』の「ニュータイプ」と呼ばれる観念にたどり着く。「ニュータイプ」とは端的にいうと宇宙的経験の果てに超能力を獲得する人類の進化した姿のことだが、主人公の「戦い」が人類の進化や宇宙の命運を決するという物語のパターンは、『新世紀エヴァンゲリオン』に受け継がれる。『エヴァンゲリオン』以降、ロボットアニメのみならず、ライトノベルでも、恋愛する少年少女のドラマが、社会や国家といった条件を飛びこえて、世界の命運を決するというパターンの物語が増加し、それらには「セカイ系」という呼称があたえられた。ここでも世界の命運のカギを握るのは、主人公男女の「絆」なのである。

以上の考察をもとに、結論では、「戦い」のマンガ・アニメにおける「絆」の表象から、その表象を娯楽として消費するファンの共同体のなかにも「絆」の幻想が生まれていることに言及する。そうした「戦い」と「絆」を絶対視して熱狂するファンの姿勢に本論文の著者は疑問を呈するとともに、「サイボーグマンガ」の自己懷疑のドラマのなかに、真の反戦に向かう思索の契機が潜んでいることを示唆している。

審査では、議論の本筋と関係が薄いところで、キャラの作り方、格闘技とネオリベリズムの関係、「ニュータイプ」論への拘泥など、長い論究が行われることへの批判があり、また、論じるコーパスの選択において、時代区分の正当性や、「戦闘美少女」ものへの言及が少ないことについて質問が出たが、本論文全体の粘り強い説得力に鑑みて、瑕瑾とあって差し支えないであろう。審査委員は全員一致で、日本のマンガ・アニメ・ゲーム等において一大勢力を形づくる「戦い」の表象の背後に「絆」の絶対性という大きな原理が働いていることを明かしたことに本論文の大きな価値があり、著者は博士号取得の基準を十分満たしていると結論した。

論文審査委員： 主査 中 条 省 平 教授  
                  中 野 春 夫 教授  
                  佐 々 木 果 非常勤講師