

日本型アニメーションにおける

「キャラクター」と「声」——覚書として——

島山真一

1 はじめに

本研究は、特に日本の商用アニメーションにおけるキャラクターの「声」について、Peirce (1932)の言う「インデックス性」と伊藤 (2005)の言う「キャラ・キャラクター」概念によって、アニメーション作品における意義を素描することを目的としている。

アニメーション作品は、基本的に「静止画」を連続して提示することによって「動き」を表現するメディアであるが、商用アニメーション作品のほとんどには、「音響」が付随し、動く映像と音響がひとまとまりに提示されることで、物語世界が構築されていく⁽¹⁾。

このように、現代商用アニメーション作品において「音響」は欠くべからざるものであるにもかかわらず、アニメーション作品における音響的側面につ

いての研究は、いくつか例外はあるものの、ほとんど進んでいないのが現状である。

本論は、「声」が日本アニメーション作品において持つ意味を、先行研究で得られた知見をベースにしつつ、理論的な可能性を模索することを目的としている。

2 パースの記号論と伊藤のキャラ・キャラクター論

本節では、パースの記号論と伊藤 (2005)によるキャラ・キャラクター論を概観する。

2.1 パースの記号論におけるインデックスとアイコン

パースは、「記号」に対しをシンボル (symbol)、インデックス (index)、アイコン (icon) の3つの下

位分類を提案している (Peirce 1932)。

パースの記号論において、シンボルとは慣習的な指示関係を表現するものであり、典型的には言語記号がそれにあたる。たとえば、イヌという語彙は現実世界において四足歩行する愛玩動物を指すが、この指示関係は言語的慣習に依存したものであるため、イヌという言語記号はシンボルとして分類される。

インデックスとは物理的な因果関係によって指示対象との結びつきが成立している「記号」である。例えば「写真」は、現実の一部を光学的な因果関係によってフィルムに定着させたものであり、インデックスと分類される。

写真がインデックスならば、当然（実写に基づく）映画もインデックスと分析される。すなわち、現実世界を光学的に焼き付けたフィルムに基づく映画は、その物理的因果関係によって結ばれた指示対象を現実世界に定位させる映像メディアとして分析されるのである⁽²⁾。

この観点に基づくならば、録音された「声」はまさにインデックスに対応する。録音された声は、空

気の振動という物理的現象を信号化し記録するものであり、まさに物理的因果関係に基づき「人間の発声器官に基づく空気信号」の所在を現実世界に定位させるメディアと言える。

最後に、アイコンとはそれが指し示す対象との類似によって指示を確立させる「記号」である。例えば、図1に示される図像は、まさに「カメラ」に類似していることによって、「カメラ」への指示を成立させており、アイコン記号として成立している。



図1 カメラのアイコン

2.2 伊藤 (2005) における「キャラ/キャラクター論」

伊藤 (2005) は、マンガにおける登場人物に対して、「キャラ」と「キャラクター」という区別をおこなっている。

伊藤によれば、「キャラ」は次のように定義される図像であり、マンガ作品の中で繰り返し登場することによってアイデンティティが確立されるものとさ

れている（伊藤 2005, p.95）。

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの

ここで言う「人格・のようなもの」は、大塚（2004）の言う「記号的身体」に近く、身体性と内面が欠損したある種の「人間（生物）もどき」である⁽³⁾。したがって、キャラは現実の人間を持つ「痛み」や「信念」を持たず、現実の物理法則を遵守する必要がない存在を描いたものと言える。

一方、「キャラクター」は次のように定義されている（伊藤 2005, p.97）。

「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テクストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの

この定義から、「キャラクター」は、「キャラ」が身体性・内面・個人史を獲得したものとみなすことができる。

すなわち、マンガ作品においてストーリーが展開していく中で、キャラに豊かな内面が付与され、それに伴って身体性が獲得されていくという図式となっている。言い換えれば、内面や身体性を持たないという意味で、現実世界とは切り離された存在を指示していた「キャラ」が、現実世界に定位するかのよう存在へと変異したものが「キャラクター」である。

3 アニメーションにおけるキャラクターと声

アニメーション作品における登場人物は、伊藤（2005）の言うマンガのキャラ・キャラクターに「動き」と「声」が与えられたものとみなすことができる（今井 2007）。

本節では、パースの記号論をマンガにおけるキャラ・キャラクター論と接続しながら、この点について議論していく。

3・1 マンガ作品における図像としてのキャラ・キャラクターとアイコン性

2・1節で素描したパースの記号論に基づけば、マ

マンガ作品における「キャラ」（伊藤（2005）における「キャラ」を意味している）は、ある種のアイコン的記号と言える。伊藤（2005）が述べる「比較的簡単な線画を基本とした図像」は、存在物と形象的に類似した記号でしかありえず、その意味でアイコン的記号と分類されるであろう。

しかし、通常使用されるアイコン的記号と異なり、マンガ作品のキャラは、その指示対象が現実世界に定位していないという特質がある。すなわち、マンガ作品はある種の虚構世界を創造し、その虚構世界に位置する存在をキャラが指示するというメカニズムとなっていると考えられる⁽⁴⁾。

そして、マンガ作品のストーリーが進行し、「キャラ」に内面が与えられるとともに、虚構世界の内実が豊かになるにつれて、その「キャラ」は、「キャラクター」へと変異し、現実世界にその指示対象を定位していないものの、現実世界の人間・生物と類似した「身体性」を獲得していくのだと考えられる。言い換えれば、「キャラ」が「キャラクター」へと変異する過程とマンガ作品が構築する虚構世界が現実

世界との類似度を増加させていく過程は、相互依存になっていると考えられるのである。

3.2 アニメーション作品におけるキャラ・キャラクターとアイコン性

前節において、マンガ作品におけるキャラ・キャラクターを、その図像的側面から考察を加え、現実世界にその指示対象が定位しないものの、パースの言うアイコン記号の一種として分析した。

アニメーション作品における図像としてのキャラ・キャラクターは、基本的にマンガにおけるキャラ・キャラクターの延長線上にあると考えられるが、マンガのそれとは異なり、「動き」を付与されている。この「動き」はどのような機能を持っているだろうか。今井（2007）は、この「動き」を付与するという営みによって、「運動・のようなもの」もしくは「生命・のようなもの」が吹き込まれると述べ、伊藤（2005）の言うキャラを成立させる段階の前提として機能すると述べている。彼の議論においては、次のような段階が想定されている（今井 2007, 34）。

1. 「運動・のようなもの」を吹き込む段階
2. 「生命・のようなもの」を吹き込む段階
3. 「人格・のようなもの」を吹き込む段階

「生命・のようなもの」については、機械的な「運動・のようなもの」ではなく、生物が見せる「運動・のようなもの」を与えることによって、生命感が吹き込まれると述べている(今井2007, 38)。

彼の論考は、アニメーション作品における「声」にフォーカスしたものであるため、この「動き」が持つ機能については、上述の内容にとどまっている。しかし、彼の論考は、マンガ作品において「キャラ」を確立するために必要とされる「繰り返し」の登場「運動・のようなもの」を与えることによってシヨトカットできるという点を指摘しているとみなすことができる。

一方、アニメーション作品における「声」は、現実存在する声優が吹き込んでおり、「声」という痕跡を通じて、その「声」を発する声優を指示することができるよう思われる。すなわち、先に述べた「声」のインデックス性は、その声の持ち主を指示可

能とも思われる。そして、もちろん、声優は現実世界に存在しているため、このインデックス性は、アニメーション作品のキャラ・キャラクターに、「現実世界に存在している・ようなもの」という性質を付与するとも考えられる。

しかし、少なくとも日本の商業アニメーション作品(以後、アニメ作品)については、議論はこれほど単純なものではない。アニメ作品においては、声優の「地声」を使用するのではなく、いわゆる「アニメ声」という現実性の薄い声を使用することが慣習化しており、「声」が持つ「声の持ち主」との因果的結びつきは弱い。

さらに、さまざまなアニメ作品で使われる「声」は、著しく典型的であり、キャラ・キャラクターの属性(ジエンダー、年齢、役割)が同じであれば、熟達者を以外には区別することが困難である。この点でもアニメ作品における「声」と現実世界における「声の持ち主」の結びつきが弱いことは明らかと思われる。

よって、「声」によって「現実世界に存在している・ようなもの」という特質を付与することはできない

と考えられる。

4 おわりに―実写映画とアニメ作品―

ここまでの議論から、アニメ作品について次のような結論を得ることができた。

- ・アニメ作品のキャラ・キャラクターは、視覚的なイメージから「人格・のようなもの」を付与される。

- ・アニメ作品のキャラ・キャラクターは、聴覚的なイメージからは「現実世界に存在している・ようなもの」を与えられない。

この意味で、アニメ作品は、そのキャラ・キャラクターがあくまで現実世界とは異なった虚構世界の住人であることを強く指定するジャンルであることが明らかになった。

これは、実写映画との大きな差である。実写映画が構築する世界が虚構世界であることは間違いないが、実写映画においてはその登場人物に、「現実世界に存在している・ようなもの」という性質が、次のような点で与えられると思われる。

- ・実写映画は、その視覚イメージがインデックス性を持つため、「現実世界に存在している・ようなもの」として扱われる。

- ・実写映画で使用されている「声」は、演技者特有の「地声」であるためインデックス性を持つ。現実世界の演技者への強い結びつきを持つ。

このように、アニメ作品と実写映画は、「現実世界に存在している・ようなもの」性という点で、そのジャンルが分断されていると考えられるのである。すなわち、基本的に実写映画は現実世界と地続きの虚構世界において物語が進行していくと考えられるが、アニメ作品については現実世界と切り離された虚構世界で物語が進行していくと考えられるのである。

注

(1) もちろん、サイレント期に作成されたアニメーション作品には作品そのものには音響が伴っていないことは言うまでもない。サイレント期のアメリカ・アニメーション作品について

つは、Crafton (1993) を、サイレント期の日本アニメーション作品については山口・渡辺 (1978) を参照のこと

- (2) この点は、「映画の存在論」として盛んに議論されていた。例えば、Cavel (1978) / Morgan (2006) / Gunning (2007) など、参照。
- (3) 「意識や内面を持たない」という意味では、「哲学的ゾンビ」に近い存在とも言える (Chalmers 1996)。

- (4) この議論は、いわゆる虚構についての可能世界論を意図したのではなく、あくまで比喩的なレベルにとどまる。すなわち、虚構世界を一つの可能世界とみなし、Lewis (1978) 的な虚構存在 (虚構対象) を存在論的に導入するという仮説の当否については、本稿の筆者は現時点では見解を持たない。

参考文献

伊藤剛 (2005) 『デジカインズ・レッド』、NTT出版
今井隆介 (2007) 『声と主体性：アニメーションにおける

声の機能』『ポピュラーカルチャー研究』1(4)、34-49
大塚英志 (1994) 『戦後まんがの表現空間—記号的身体の呪縛』、法蔵館

加藤幹郎 (1987) 『愛の時間—いかにして漫画は一般的討議を拒絶するか』、米澤嘉博(編) 『マンガ批評宣言』、pp.22-40

シン・リーファン (2010) 『日本のアニメーションにおける音声の機能』『北海道大学大学院文学研究科研究論集』10、235-251

鈴木真吾 (2013) 『サウンド／ヴォイス研究 アニメを奏でる3つの音』、小川昌宏・須川亜紀子(編) 『アニメ研究入門—アニメを究める6つのツボ』現代書館、pp.96-119
三輪健太郎 (2014) 『マンガと映画』、NTT出版

山口且訓・渡辺泰 (1978) 『日本アニメーション映画史』、有文社

Cavel, Stanley (1978) *The World Preserved: Reflections on the Ontology of Film*, Enlarged Edition, Cambridge:Harvard University Press

Chalmers, David (1996) *The Conscious Mind*, Oxford: Oxford University Press

- Crafton, D (1993) *Before Mickey: The Animated Film 1998-1928*, Chicago: University of Chicago Press
- Gunning, Tom (2007) "Moving Away from the Index," *difference* 18(1), 29-52
- Lewis, David (1978) "Truth in Fiction," *American Philosophical Quarterly* 15(1), 37-45
- Morgan, Daniel (2006) "Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics," *Critical Inquiry* 32(3), 443-481
- Pierce, S. Charles (1932) *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Vol. II: Elements of Logic*, Cambridge: Harvard University Press