

現代文化研究における〈文化〉概念と分析ツールに関する覚え書き

— アニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』を手がかりとして —

高橋 準

はじめに

ご紹介にあずかりました福島大学の高橋です。

今日は井上芳保さんにお招きいただきやってきたわけですが、先日、こちらの研究会の講演録や寄稿論文が収録された紀要を送っていただきまして、拝見したところ、瀬地山角さんとか好井裕明さんとか、そうそうたる顔ぶれではあるわ、きちんとした内容でもあるわ、昨日こちらへ来るのがすごく恐くて、電車を何度も途中で降りようかと思ったほどです。

まあ、今さら背伸びしても始まるわけじゃなし、今日はひとつ、まとまった報告をするというよりは、最近考えていることを、できるだけ考えたきっかけからたどって、思考のプロセスをそのままの形で提出してみたいと思います。どうかそのあたりよろしくご了解の上、お聴きいただければと思います。

またある方には、ふた月ほど前に、タイトルについて「科研費のテーマみたいに大きい」という感想をいただきました。確かに大風呂敷なテーマ設定なんですけど、実際の主張の中身はあくまでも「調査からわかること」が基盤になります。その主張をどういう枠組みの中で位置づけていくか、というお話をするつもりです。

それで話の内容なんですけど、井上さんの方から、「ぜひぜひぜひぜひ」と5回ぐらい「ぜひ」を重ねられて、『新世紀エヴァンゲリオン』の話をする」という強いリクエストをいた

だいてしまいました。話の真ん中あたりは、『エヴァ』とはまったく関係ないところへ行ってしまうんですが、せっかくのリクエストですので、始めと終わりぐらいは『エヴァ』で行ってみたいと思います。

『新世紀エヴァンゲリオン』をめぐる「誤解」

実はわたしの住んでいる福島県北地域では『新世紀エヴァンゲリオン』(GAINAX, テレビ東京, 1995-1996年)は、本放送と同時に放映されていませんでした。テレビ東京系列のテレビ局がないので、『エヴァ』だけではなく、『スレイヤーズ』3部作(SOFTX, テレビ東京, 1995-1997年)などもかなり遅れて深夜枠で放映されています。TBS系列局はあるんですが、なぜか『魔術士オーフェン』(J. C. STAFF, TBS, 1998-1999年)もやっと今週の日曜(1998年12月6日)、朝6時からのスタートだったりします(TBSでは1998年10月8日放映開始)。福島県ではアニメは疎外された扱いをされているようです。

そういうわけで、わたしもずっと、「なにやらなんとかというアニメが話題なようだけど、どんなものか全然わからない」という状態でした。初めてどういうアニメか教えてもらったのは、NIFTY SERVEでわたしが関わっている会議室ででした。ある30代の女性が、テレビの子ども番組で最近女の子の出演者が生き生きして元気だという話題が会議室上で出たときに、それにかからめて、「そういえば最近放映された『エヴァ』ってのがすご

かったんですよ」という話をしてくれたのです。彼女は『機動戦士ガンダム』(サンライズ, 名古屋テレビ, 1979-1980年)を観ていた世代なんですが、「女性がけっこう重要なポストについていた『ガンダム』と比べても、主要キャラクター中にしめる女性の割合が多いし、年齢も高いし、作中における役割も重要なんじゃないか」という指摘をしてくれました。

資料1をご覧ください。手描きのお粗末な図ですが、『エヴァ』の主要キャラの人間関係を図示してみました。

その30代の女性にとってみれば、自分と年齢が近い赤木リツコ(30歳)や葛城ミサト(29歳)といったような女性たちが、責任のあるポストについて活躍しているということ、それと同時に、仕事の合間に鏡に向かってポツリと「このまま歳をとっていだけなのかしら……」とつぶやいたりするというようなところが、非常にリアリティをともなって感じられたということなのでしょう。作品に強く共感した、という感想を述べておられました。

では、『エヴァ』は「女性に優しい」(というのも変な言い方ですが)アニメなのか?あるいは、アンチ・セクシストなアニメなのか?

その後、ある知人の好意で、わたしもテレビアニメ版『エヴァ』を観ることができました。ところが、何回か観ているうちにどうも変だと思ふようになりました。

もう一度図をご参照下さい。リツコやミサトが組織内でどのような地位を占めているかというと、末端の実戦部隊の長がミサトで、リツコもおそらく地位としては同じぐらいです。パイロット3人はもちろん最前線に立つ兵士で、地位は一番低いこととなります。逆に、ネルフNervという組織のナンバーワンもナンバーツーも男性であり、さらにはこの上位にある人類補完委員会あるいはそれと重なるゼーレSeeleという組織も、どうやら(白

人の)男性が中心の組織のようです。

ちなみに、『エヴァ』を作ったガイナックスにはこれに先だって『トップをねらえ!』(GAINAX, ビクターエンタテインメント, 1988-1989年)というロボットアニメがあります。これも、ロボットのパイロットは女性が約半分、主人公ほか主役クラスは女性だけ、というアニメですが、組織のトップはやはり男性で占められています。地球連邦防衛庁最高会議のシーンがありますが(第5話)、会議に出席している女性は一人。彼女はミサトと同じ「作戦課長」という役職を与えられています。

『エヴァ』に戻ります。付け加えるなら、『エヴァ』に出てくる女性たちはみんな独身で、子どももいません(ついでに言うと、よく指摘されることですが、子どもがいる女性、つまり母親は、作中で2度にわたって存在を消されます)。そう考えると、女性が仕事することの状況は、どうやら『エヴァ』の舞台となる21世紀初頭の社会も今とあまり変わらないものとして描かれているようです。

もちろん、後で触れますが、『エヴァ』における女性の取り扱い方は、単に現状の追認というだけにとどまるものではありません。しかし、ここではとりあえず、そんなに積極的に評価されているものだろうかという疑念を呈示しておくにとどめましょう。

ついでに言うと、アニメにおける戦闘シーンは、女性が絡むとなぜかレイプシーンのようになるというのはよく知られていることです。たとえば、何でもいいんですが、大ヒットした少女向けアニメである『美少女戦士セーラームーン』5部作(東映エージェンシー, テレビ朝日, 1992-1997年)にしましょうか。『セーラームーンSupers』(4作目)では、人々が持っている夢の鏡を敵が覗いて、その中に世界支配のカギになるペガサスが棲んでいないか確かめるというシーンがシリーズ前半の毎エピソードにあるのですが、この

シーンは画面をオフにして音声だけ聴いているとレイプそのものです。「いや、やめて！」という女性のセリフに悲鳴、男の声で含み笑い。もちろんそこへ、「おやめなさい！」とセーラームーン、セーラーちびムーンがなぜか必ず助けに駆けつけるわけですけど。

これは『エヴァ』でもそうです。エヴァの戦闘は、シリーズの前半は正面对決型ですが、後半は侵入排除型に変わります。侵入されるのは女性または女性のイメージを伴ったものです。赤木ナオコ的人格が移植された MAGI (ハッキング)、惣流・アスカ・ラングレー (精神への攻撃)、綾波レイの搭乗する零号機(物理的侵入)と、数度にわたって女性たちはレイプされることとなります。第貳拾参話のシナリオにははっきりと、零号機が攻撃されている最中のレイの描写シーンに、「レイプのイメージで」と書かれていますし、アスカは精神攻撃を受けながら「わたしの心を犯さないで！」と絶叫します。

冒頭の話で比較の対象となった『ガンダム』でさえ、「監督である富野氏のセクシズムを反映した作品」という評価が大塚健祐によってなされていますが⁽¹⁾、同じ大塚によって『エヴァ』は、「男の性的幻想の塊だ！」と評されています⁽²⁾。

こうして見てみると、どうも『エヴァ』という作品は非常にセクシストな要素を持ったアニメであるようです (もちろん、現状ではほとんどのアニメがそうだとおぼやけなければならぬかも知れませんが)。ここで問題になるのは、しかしだからといって、最初にご紹介したような女性の感じ方を否定してしまってそれでいいのか、ということです。

評論家とか研究者は、自分の作品解釈が正しいということに自信を持っています。というか、持っていないとお話にならないわけですね。しかし、よく考えてみれば、一般の視聴者だってもちろん同じように自分の作品解釈を持っているはずで、Web (いわゆる

ホームページ) を見てみればすぐ分かりますが、実にたくさんの方が『エヴァ』について解釈をしているわけです。Web に載せるスキル等を持たない人も『エヴァ』について思うところはいくらでもあるでしょうし、早い話が、『エヴァ』を 100 万人が観ていれば 100 万通りの解釈があつてしかるべきです。そうしたたくさんの方の解釈の、どれが正しくてどれが間違っているということを誰が決めることができるのでしょうか？

しかも、たまにしか出てこないゼーレや、重要人物ではあるが今ひとつよくわからないゲンドウ、役回りがはっきりしない冬月などに比べて、ミサトは主人公たちと同居しているわけですし、登場回数もセリフも多い。レイがしゃべらない回はあつても、ミサトがしゃべらない回はありませぬ(たぶん)。また、まがりなりにも「長」がつく役職ですし、実戦部隊を中心に視野に入れれば (そしてそれは、ほとんどの視聴者の視野であると思いますが)、ミサトとリツコが一番えらいと考えることだってできるわけです。

言ってみれば、どんなふうに作品を観るかは決められないし、むしろ、どんな人がどんな観方をするのか、そこを知ることが重要なわけではないか。あるいは意図的に「誤解」をしたってかまわないんじゃないか、視聴者あるいは読者が積極的・肯定的な「誤解」ができる作品はそれだけで優れているとさえ言えるんじゃないか。批判をしていく場合にも、単に作品がこうだからといって批判するだけじゃなくて、受け手の側が積極的に作品に関わっていくような側面を取り入れられないだろうか、そんなことを考えるようになりました。(もちろん作品解釈は大事だし、わたしも好きですが。)

もっとも、文芸批評の理論には、たとえば「抵抗する読者 resisting reader」⁽³⁾ のような、読者の能動的な読みを強調する理論があります。そういったものを借りてきてもいい

いわけです。ただ、今回はもうちょっと入り口に近いところ、「文化」というものをどう考えるかというところを、まず最初にお話ししたいと思います。

「ポピュラー文化」——カルチュラル・スタディーズの文化概念

ここで注目したいのはカルチュラル・スタディーズの「ポピュラー文化」という概念です。

カルチュラル・スタディーズについての詳細は省きますが、その目的は、主流の文化によって沈黙させられてきた声に焦点を当てて、その声に力を与えること、などというふうに言われます。

ところで、「沈黙させられてきた」というのはどういう意味でしょう。もちろん、ある文化が社会の中でさまざまな要因で流通が阻害されたり、表面に出てこないような場合には「沈黙」という言葉にふさわしいと言えます。エスニック・マイノリティの文化などはしばしばこういう扱いを受けます。でも、今ここで注目しているアニメなどは、そういう意味で「沈黙」させられてきているわけではないですね。

むしろ、アニメやコミックなどは、そこにあるにもかかわらず意味が十分に評価・検討されてこなかった、という意味において「沈黙」させられてきたと言えるでしょう。アカデミズムからはもちろんほとんど全く無視されてきました。「芸術」というようなカテゴリーにも入ってきません。

アカデミズムにおける文化の研究というと、文学や美学、さまざまな芸術論などがそれに該当するでしょうが、こうした研究分野における「文化」の概念は、何らかの文化的価値のヒエラルキーを前提としているところがあります。文化的に価値が高い作品と価値が低い、あるいは価値がないものとを区別して、価値があるとしたものだけを研究の対象

とする。「正典 canon」という概念にもそのことが表われています。「正典」の概念は、研究するに足るものと足りぬものとを区別するための装置でもあるわけです。こういった規定をされる文化の概念は、通常「高級文化 high culture」と呼ばれます。

これに対して、「大衆文化 mass culture」という概念があることは、もちろんよく知られています。アニメやコミックというものは、生産・流通から言って当然大衆文化のカテゴリーに入ってくるものです。

ただし、大衆文化研究の多くも、やはり何らかの文化的価値のヒエラルキーを前提としています。1960年代以降の大衆文化研究の一つの流れの中では、大衆文化の低俗性・画一性などが批判の対象となってきましたが、これらは、高級文化と対比させられたときの大衆文化の特性であると考えられてきたところがあります。

もちろん、大衆文化研究の中には、大衆文化を肯定的に評価しようという流れも存在します。こうした流れの中には、後で見る「ポピュラー文化 popular culture」の概念と通ずるところがあります。

その前に、もう一つ「対抗文化 counterculture」の概念について簡単に触れておきましょう。

対抗文化とは通常、「ある文化圏の支配的文化 (dominant culture) に対して異議申し立てをしたり、対抗・反逆・破壊したり、異質な文化創造を行おうとしている主体がもつ文化のこと」などとして定義されるものです。したがって、この文化概念は、何らかの文化的価値のヒエラルキーの存在を前提とした上で、その価値のヒエラルキーの転倒・破壊などをめざすものとして位置付けられています。

また、対抗文化は、自分自身新しいヒエラルキーを作ろうとすることもあります。たとえば、より破壊的で、より退廃的で、より逸

脱的であることを良しとするような傾向がしばしば対抗文化にあるといわれますが、これなどは「逆向きの価値のヒエラルキー」を作り出す作用があると考えられるでしょう。

こういうふうには、対抗文化は、支配的な価値に対するアンチテーゼの意味を持つということから、その価値体系を相対化していく力を持つと言えるかもしれませんが、同時に、自らが別の価値のヒエラルキーを作り出し、それによって他の文化的産物に「沈黙」を強いるということになってしまうこともあるわけですね。

もっとも、アニメなどはあまり対抗文化的な先鋭さを有しているとは言えないでしょうね。たぶんそれは、制作コストによるところが大きいです。アニメを作るにはかなりのお金と時間がかかります。時間がかかるということは、制作に関わるスタッフをそれだけ長期間拘束するということで、人件費がかかりますから、これまたお金の問題になってきます。アニメは資本の論理にそれだけ組み込まれやすいということですね。その結果、先鋭的な性格を自然と持ちにくくなっている。これに対して、安価に生産できるコミックなどは、もっとずっと対抗文化的に先鋭になり得ます。

もちろん、カルチュラル・スタディーズのあるものはこうした文化概念に基づいて、研究を行なっています。ある意味、対抗文化は「沈黙」させられてきたものですから、それに声を与えようとする研究はあって当然なわけですね。

さて、以上のように、文化の研究が、論ずる対象として高級文化を「文化」概念の中心に置くにせよ、あるいはその場所に大衆文化を持って来るにせよ、対抗文化を持って来るにせよ、どうしてもある特定の文化的産物を「価値あるもの」として定め、それ以外は切り捨ててしまうことにつながってしまう傾向が

あります。そうした形で圧殺されてしまう声をくみとるためには、異なった「文化」概念を議論の中核に置くことが、どうしても必要になってきます。

ではどうしたらいいのか。もちろんいろいろな考え方があるでしょうが、ここでは、「文化的表象や文化的産物をどのように人々が受容しているか」を表す「ポピュラー文化(popular culture)」の概念を、カルチュラル・スタディーズの最近の成果から借りてくることにしたいと思います。

この定義の特徴は、絵画や映画や音楽等の作品だけを「文化」として考えるのではなく、そうしたさまざまな表象や産物を人々がどう受容するかということを含むものとして「文化」概念を考えるとところにあります。つまり、作品や産物そのものは高級文化的なものであったり、大衆文化的なものであったりすることも知れませんが、それだけで「文化」を考えないで、人々による受容までを射程に入れようとする。

こういった文化概念の代表的論者の一人であるジョン・フィスクは、『抵抗の快楽』という著書の冒頭で、「ポピュラーカルチャーの意味は実践のなかにあるのであって、テキストそれ自身にあるのではない。」という言い方でポピュラー文化概念の特徴を表現しています⁽⁴⁾。ここでフィスクは、「実践」という言葉でさまざまな文化的産物の受容のことを表現しているわけですが、同時に彼は、受容に際しての受け手の解釈の多様性を強調してもいます。

フィスクは、マドンナを例にとり、彼女の歌のヒットがプロモーション・ビデオの発売と結びついていること、歌詞の中で複数の言説が交錯していること、「聖母」「娼婦」という二つの女性イメージが意図的に同居させられていること、そしてそれを受け取る側の多様な受容を明らかにしていきます。受け手については、第5 a章で紹介されている十代

のルーシーとマシューの意見の相違の例があります。ルーシーの側はマドンナの戦略を「娼婦みたいだけど、それは彼女だからいいのよ」と肯定的に受けとめ、家父長制的な意味合いに抵抗する解釈を示しているのですが、マシューは「マドンナと結婚しようなんて思いもよらない」と答えています。10代半ばとはいえ彼は、男性の支配を逃れ出ていくような女性のセクシュアリティに対して、男性の立場から、否定的な評価を下しているわけです。

この場合は、文化素材は大衆的なものであるわけですが、いわゆる高級文化、芸術の範疇に入るものでも同じように考えることができます。

たとえば、公共的空間におかれた芸術作品(=公共芸術)を考えてみましょう。日本では、戦後、地方自治体による「彫刻のある街づくり」施策が山口県宇部市を皮切りに、全国いたるところで行われています。江別市は見えておりませんが、札幌市には大通公園をはじめ、街中の何ヶ所にやはり彫刻が設置されています(歩いて見てきました)。設置する側は、「これが芸術であって、価値が高いものなのだ」というメッセージをこめて、受け手にもそう解釈されることを期待して公共芸術を設置しているわけですが、はたして受け手は送り手の意図通りに解釈をしているのでしょうか？ そうではないのではないかと、というのが、最近出てきた見解です。

問題提起は主にフェミニズムの立場からなされてきています。千葉大の学生グループ「オレンジウーマニスト」や彼女たちの調査のコーディネータをつとめた若桑みどりさん、各地の女性グループが調査から明らかにしてきたのは、送り手(自治体、作品選定者、彫刻製作者)のほとんどが男性であること、作品のかなりの部分が女性像、特に裸像もしくはそれに近いものであることでした。そして、「女性の立場」からこれらの作品を見たときに、違和感・不快感が少なからずあることを

主張しています⁽⁶⁾。

「芸術」と呼ばれるものに内在するジェンダー・バイアス、また、作品が公共芸術という形を取って世間一般の目の前に作品が呈示されるようになったことで生じる軋轢などを、こうした調査研究は表現しているように思います。しかし、調査研究の中で立脚点とされる「女性の立場」は、実は調査研究に携わったごく少数の人の立場あるいはものの見方でしかありません。これまでの芸術作品や公共芸術設置事業が男性を中心とする視点に彩られていたことを明らかにしたことは重要ですが、調査をする側が自分たちの見方がすべてであるという思いこんでいるとしたら、それもまた誤りでしょう。

わたしが関わっている「ふくしま女性フォーラム」というグループでも、1997年に分科会を作って福島市の公共芸術についての調査を行いました⁽⁶⁾。その際に同時に、市民を対象にしたアンケート調査も実施しました。つまり、街で生活して日々公共芸術に接している人々は、いったいそれらをどう受容しているのか(どこに何があるか覚えているか、その彫刻が好きか嫌い、その理由は)を明らかにしようとしたわけです。詳しくは調査報告書をお読みいただきたいと思いますが、「公共芸術」の受け手としての市民についてわかったことは、(a)「どこに何があるか」をはっきり覚えている人はあまりいないこと、(b)少なからず「女性裸像」に不快感を覚える人がおり、それは男女半々に近いこと、というようなことです(全回答数は男女ほぼ同じ)。

不快を覚える理由までつつこんで訊くとまた違った結果が出てくるかもしれませんが、少なくとも「女性だけがヌード彫刻を不快に思うわけではない」ということは銘記しておく必要があるでしょう。また、「女性だからヌード彫刻を不快に思うとは限らない」ということも調査結果から出てきました。

文化素材の受け止め方は、年齢や階級や性

や人種によってさまざまであるわけです。受け手が何をどう解釈しているか、その解釈は何に縛られているのか。このあたりを明らかにしていくことが受け手分析における最大の課題になるでしょう。

分析ツールの問題

話が大きくアニメから離れてしまいましたので、このへんで元に戻ってくることにしましょう。受け手の話からもついでに離れることにします。理由は後で述べます。

さて、アニメは今現在いかに語られているのか？ 東浩紀さんは、1996年に、そもそも「日本にはアニメに関する批評が存在しない」と明言しました⁽⁷⁾。その理由は、1つは場が存在しない、つまり、製作会社に気兼ねせずに自由な意見を述べる場がないということと、もう1つは、アニメーションの文法が明らかにされていないということでした。この状況は変わったのでしょうか。

最近たくさんアニメ評論の書籍が出版されています。目に付くのは「謎本」と呼ばれるたぐいの本です。多くは制作裏話や設定に関する蘊蓄、あるいは矛盾点のあらさがしなどがその内容になっています。もちろんこういう本も、作品を楽しむためには役に立つかも知れません。

『Pop Culture Critique』『アニメ批評』などの雑誌も登場しました。前者は、特にアニメに限定した雑誌ではありませんが、後者は「公正な立場を確立するため、広告を入れません。」(創刊準備号裏表紙より)と謳っています。これは先ほどの東さんのいう第一の欠落点をカバーするものではあるかも知れません。

これらの書籍、雑誌の内容や水準について細かく触れることはここではいたしません。1つだけ言っておきたいことは、検証に耐えうる分析が少ないということです。どうということかということ、「誰もが共通して使える

ツールを用いて、一定の手続きをとってテキストを分析しているものが少ない」とでも言うんでしょうか。そもそも、何か他人でも使えるツールを作ろうという姿勢がありません。自分がこの作品をどう観るのか、というところは非常にすすんでいるようですが。

しかし、その中でもいくつか見るべきものがありますので、以下で紹介したいと思います。これらはいずれも、共有可能な分析ツールや概念、手続きを使っているもの、あるいは意識しているといえないと関わらず、それらを作ろうとしているものです。

斎藤美奈子さんの『紅一点論』(ビレッジセンター出版局)、高田明典さんの『アニメの醒めない魔法』(PHP出版)、この2つを特にあげておきたいと思います⁽⁸⁾。いずれも、一つのジャンルまたはサブジャンルの文化素材について取り扱ったもので、一冊の著書になるだけの厚みがある分析です。今後アニメに関する言説が評論やエッセイの域を超えて成果の蓄積を続けるには、これらの著書で行なわれているような明確な方法論や分析ツールを駆使した分析の積み重ねがぜひ必要になってくると思われます。もちろん、独自の方法やツールの構築・錬磨もなければなりません。

もう少し具体的に内容を見ていきましょう。高田さんのものは、バルト、レヴィーストロー、グレマス、プロップなどの枠組みとツールを使って分析を定式化し、物語の表層構造から深層構造へ迫るという手法を用いています。彼の分析は、アニメの中の物語の深層構造が受け手である子どもたちの深層心理の構造と同一であることをあらかじめ仮定して、アニメの物語分析を行うことで、子どもたちになぜ、そしてどのようにして、あるアニメが支持されるのかを明らかにしようというものです。

また、斎藤さんのものは、日本の子ども向けアニメーション(主にテレビアニメ)が高

度にジェンダー化したサブジャンルを形成していることを前提とした上で彼女独自の分析ツールとして、「紅の戦士」「魔法少女」といった概念を昔話分析の成果などから作り出しています。(資料2-1, 2-2参照)そして、日本の「男の子向けアニメ」がわずかに1人ないしは2人の特権的な女性にだけ席を与えてきたということ、ただしその役割は補助的なものでしかないこと、「女の子向けアニメ」が愛と涙と魔法という小道具で構成された「ロマンチック・ラブ・イデオロギー」の再生産装置であることを解明しています。ただし、90年代に入ってからこうした構図に変化が見られるという指摘もなされています。

資料3, 4は、斎藤さんによる、古典的な「男の子の国」の構造です。ここでは、チームを組んで侵略者と闘う実戦部隊が主役となっています。その中の女性の地位はあくまでも補助的、かつ職務としては通信や連絡あるいは看護担当と相場が決まっているようです。こうしたキャラクターの一番の典型は、看護婦でありながらブリッジでレーダー監視も担当する『宇宙戦艦ヤマト』の森雪でしょうね。アメリカの番組である『スタートレック』では、クリスチャン・チャペル(看護婦)とウーラ中尉(通信士)のレギュラー2人に役割が割り振られていましたが、内容は同じ。ですから、日本でもアメリカでも古典的な形態としては同一の構造を持っていたと言えるのかも知れません。

90年代になるとこの構造が変わってくるというのは、たとえば、「女の子向けアニメ」である『セーラーMoon』(前出)にも「男の子の国」の構成原理であるチームと役割分担の概念が入ってきたり(資料5)、「男の子向けアニメ」の『エヴァ』で「紅一点」ならぬ実戦部隊の「緑一点」として碓シンジが位置づけられていたり(資料6)、というところのようです。

高田さんの分析と斎藤さんの分析に共通し

て言えるのは、先ほど今後必要な条件としてあげましたが、両者共に、共有可能なツールを使用・構築しているということです。高田さんは構造分析の手法を用いて、きちんと分析の手続きを定めて個々の作品を分析し、その上で解釈を行なっています。斎藤さんも、昔話分析の概念を応用して分析の枠組みを作り、独自の概念を構築してそこからまた個々の作品の分析を行なっています。お二人の分析の手法やそこで使われている概念は、他人でも応用していくことができますし、お二人の分析の検証も容易です。

もう一つ重要なのは、この2つの分析が、文化素材のある特定のジャンルまたはサブジャンルを広くカバーしているということです。高田さんの分析も斎藤さんの分析も、「子ども向けアニメ」というジャンル、あるいは斎藤さんのものは、それをさらに「女の子向け」「男の子向け」というサブジャンルに区分して、その全体に対して適用できる議論を行なっています⁽⁹⁾。どうしてこういうことが必要かという点、今回わたしが共同で劇場版『新世紀エヴァンゲリオン』第二作の調査をやった山下玲子さん(札幌国際大学, 社会心理学)がおっしゃっているように、子どもは『エヴァ』だから『エヴァ』を観るわけではないのです。そうじゃなくて、「アニメ」だから観る。次から次へとある特定の時間枠で放映される「アニメ」を、「アニメ」だからこそ観ているわけです。だから、「アニメ」というジャンル全体の文法を明らかにすることが重要になってきます。この点は、実は東さんの「アニメ批評が存在しない」ことの2つ目の理由と重なっていたりします。

まとめにかえて

— 97年の調査と今後の方向性

ところで、これらはみな、受け手の分析ではありません。おそらく「ポピュラー文化」という概念を使った研究は、作品だけ、ある

いは受け手だけを扱うというものではなくて、おおよそ全体としては次の3つのフェイズを含むものになると思われます。

- 1) テキスト分析
- 2) メディア, あるいはジャンルの分析
- 3) 受容分析

フィスクのマドンナ解釈などは、このすべてをうまくフォローしているものですが、高田さんの分析と斎藤さんの分析は、主に1)から2)にかけてのフェイズにわたっています。あるジャンルの全体を見通す形で、さまざまなテキストを分析していくというものです。

今あるアニメ評論のほとんどは、この1)から2)にかけてのものであると思われます。アニメ研究では、なぜ受け手分析がほとんど見あたらないのでしょうか。それはアニメの受け手分析が非常に難しいということでしょう。というのは、アニメが流れてはすぐに消えていくものであるからです。視聴者が自分でビデオに録画したり、市販のLDやDVD、ビデオで作品が繰り返し視聴されるようになったのはごく最近ですし、視聴者の全員がそうやって作品を観ているわけでもありません。また、視聴者の多くは子ども、しかもしばしば学齢期以前の子どもで、調査には困難が付きまといまいます。

山下玲子さんはずっと、子ども、特に学齢期以前の子どもがどのようにアニメなどのテレビ番組を受容するかについて、実験的手法を駆使しながらの調査を行なっておられますので、このあたりの難しさについては熟知されておられると思います。

まあ、そうした困難を十分知っていらっしゃる山下さんと一緒に「エヴァにまつわるエトセトラ」と題する調査をやらせていただいたわけです。この調査では、1997年7月に劇場版『The End of Evangelion』の上映された映画館で質問紙を配布し、郵送で回収するという手段をとりました。

調査のまとめが遅れておりますが、詳しくは山下さんが今後まとめて下さるはずのペーパーをご覧になっていただくとして、ここでは簡単に調査からわかったことを要約しておきます。

この調査の一つの核は、社会心理学で用いられる態度尺度を使って、受け手が惣流・アスカ・ラングレーと碇シンジという二人のキャラクターをどう認知しているか、この二人の認知の度合いがさまざまな変数によってどう変わってくるかを見ることにありました。

そうすると、作品の受容が「浅い」視聴者ほど、極端にキャラクターを性格づけるという傾向がありました。つまり、あまり『エヴァ』を深く見ていない人ほど、アスカは外向的、シンジは内向的と受けとめられていたということです。『エヴァ』は一部のファンによってビデオ録画されて、それを繰り返し観る、しかも、ディテールまで見落とさないために同じ箇所を何度も見直したり、フラッシュで挿入されるカットをコマ送りで観たりというような視聴のされ方をした作品ですので、こういう違いもかなり出てきたようです。

このほか、男女差も少しありました。女性の視聴者の方が極端にキャラクターを性格づける傾向があったということです。これが一般的な男女の視聴のあり方の違いなのか、それとも『エヴァ』が基本的には「男の子向けアニメ」であるせいなのかは、この調査からだけではわかりませんが。

ただ、心残りなのは、最初にお話ししたような、ジェンダーに関わる作品のポジティブな「誤解」や「抵抗」⁽¹⁰⁾をうまく調査の中心に持ってこれなかったことです。もちろん、アニメなどの分析は必ずしもジェンダーを軸にしてうまくいくわけではないでしょうが、わたしの現在の関心の中心でもありますので、本当でしたらうまくなにか設定したかったところです。

また、今回はこのように、質問紙を使って、社会心理学のツールを用いて、という手法を使ったわけですが、一般性を追求しないなら、受け手の受容を見るにはほかの方法もあるでしょう。

たとえば、『エヴァ』についてはたくさんのWebページが作られていると先ほど述べましたが、そうしたページで作品がどう解釈されているかを見ていたり、あるいはこれもまたいくつも出されている同人誌の中でどのように各キャラクターが扱われているか、など。残念ながら、こうした素材を扱うためのツールはまだ不在ですし、ジャンルとしてきちんと把握できるかどうかもなかなか難しいところがあります。

あまりまとまらない報告になってしまいました。また、一部非常にマニアックな、あるいは「おたく」な話になってしまいました。最後までお聴きいただきありがとうございます。今日お話ししたことで、自分の中でも少し問題の整理ができたように思います。そのことをお招きいただきました井上さんならびに札幌学院大学社会情報学部に感謝させていただきます。

註

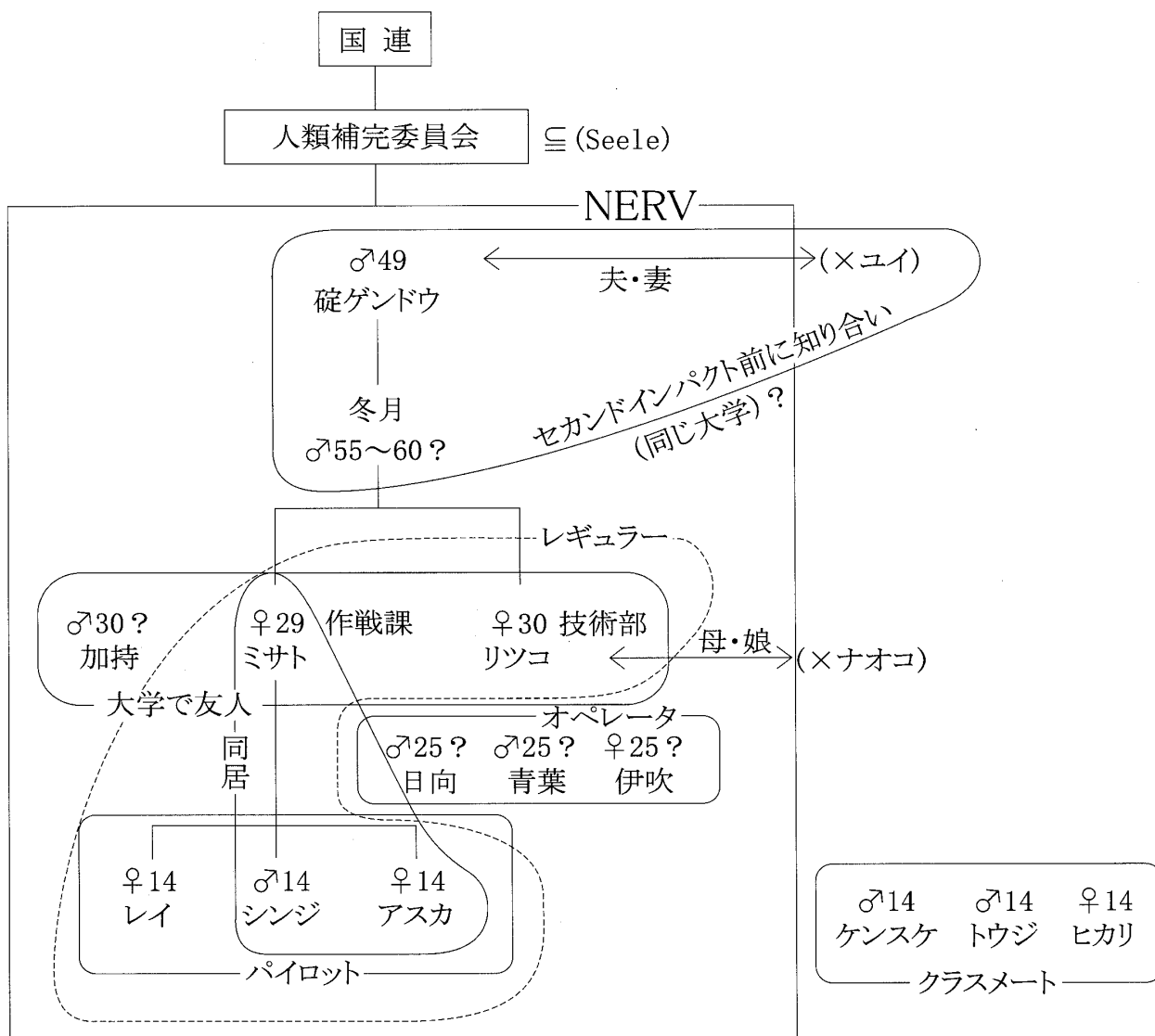
- (1) 大塚健祐, 「ガンダムに見るセクシズム — 富野監督の男女観を批判する」, 早稲田大学ガンダム研究会著, 『機動戦士ガンダムの機密』, データハウス, 1994年.
- (2) ニフティサーブ, 生涯学習フォーラム・総合, 短期特設会議室「メディアの中のジェンダー」(1998年)での発言.
- (3) Fetterly, J., *The Resisting Reader: A Feminist Approach to American Fiction*, Bloomington, Indiana UP, 1978.
- (4) Fiske, J., *Reading the Popular*, London, Routledge, 1991, 山本雄二訳, 『抵抗の快楽 — ポピュラーカルチャーの記号論』, 世界思想社, 1998年, 12頁.
- (5) オレンジウーマニスト, 「街の女」, 『Orange Voice』vol.7, 1991年, や, 若桑みどり, 「都市における視線の支配 — 都市空間におかれた女性ヌード」, 『文学と芸術の社会学』, 岩波書店, 1996年, に所収, など. なお, 岡山市, 松戸市などの女性グループによる地域の調査もある.
- (6) 報告書は, インターネット上で公開されている. 以下のURLを参照.
<http://myriel.ads.fukushima-u.ac.jp/~wff/town97/>
 また, 論文としてまとめられたものに, 高橋準+ふくしま女性フォーラムタウンウォッチング研究会, 「福島市の公共芸術 — ジェンダーを視点として考える」, 『福島大学地域研究』, 10-1, 1998年, がある.
- (7) 東 浩紀, 「庵野秀明は, いかにして八〇年代日本アニメを終わらせたか — 『新世紀エヴァンゲリオン』について」, 『ユリイカ』28-9, 1996年.
- (8) 斎藤美奈子, 『紅一点論』, ビレッジセンター出版局, 1998年, および, 高田明典, 『アニメの醒めない魔法』, PHP, 1995年. このほか, 中島 梓, 『タナトスの子供たち』, 筑摩書房, 1998年, は「やおい」小説についての興味深い考察であるが, 本稿では割愛した. また, 藤本由香里, 『私の居場所はどこにあるの?』, 筑摩書房, 1998年, 稲葉振一郎, 『ナウシカ解説』, 窓社, 1996年, 中沢新一, 『ポケットの中の野生』, 岩波書店, 1997年, などは, いずれも興味深い考察を展開しているが, 「共有可能なツールの構築・使用」「ジャンルないしはサブジャンルをカバー」という条件のどちらか, あるいは両方を満たしていないために, ここでは議論から外した.
- (9) ただし, 斎藤の議論では, 一体どのような作品が彼女のいう「男の子の国」「女の子の国」におさまるのがはっきりしない. どの作品から彼女の図式が作られるのかが曖昧であるのだ. 彼女が扱っているのは, 明らかに「戦争もの」

「戦隊もの」や「魔女っ子もの」が中心であり、「サザエさん」などのホームドラマはそこに含まれていないようだが、斎藤自身はあまりそのあたりを明確にしていない。もっとも、議論の通用する範囲を確定するのは、別に斎藤自身でなくともかまわない、使いたい人間が自分でやればよいということはあるかも知れない。

- (10) もちろん「抵抗」には「ネガティブ」なものもあり得る。つまり、アニメ作品は必ずしも一つの言説でのみ構成されているわけではない。例えば『セーラームーン』には、「女の子は可愛く美しく」という言説がある一方で、「女の子だって正義を守って戦える」という一種「対抗的な」言説も組み込まれている。また、作中では基本的にヘテロセクシュアルの原理が貫徹しているものの、部分的には天王はるか（セーラーウラヌス）と海王みちる（セーラーネプチューン）のコンビのような女性同士の関係性の強調（藤本由香里が「レズビアン・テイスト」と呼ぶようなもの）も重要な位置を占めている

（これは原作のコミックにより色濃い）。したがって、一般社会では共に前者2つ（「可愛く美しく」とヘテロセクシュアル）がヘゲモニーを握っているが、作中で一般社会でヘゲモニーを握っている言説に対抗的な言説のウェイトが高まれば高まるほど、それに対する抵抗も大きくなることは十分に考えられる（「やっぱりお家でおとなしくしてた方がいいよね」とか「女同士なんて気持ち悪い」とか）。ただし、問題になるのは、これらについての政治的価値判断ではない。もちろん価値判断を禁じるべきとは考えない。そもそも最初に「ネガティブ」と言明したとおり、筆者自身が政治的判断をすでに加えているのだから。しかし重要なのは、そうした価値判断ではなく、実際にどういう「抵抗」が展開されているのかを見ていくことそのものであろう。その上で、さまざまな評価の基準に立って、作品の可能性（あるいは不可能性）を論じればよい。

資料1 『エヴァンゲリオン』の人間関係および組織図(概略)



資料2-1 アニメの国のヒロイン・三つのタイプ

	魔法少女	紅の戦士	悪の女王
生息地	女の子の国	男の子の国	悪の帝国 (敵国)
中心年齢	子ども (10~14歳)	若い女 (18~20歳)	大人 (年齢不詳)
日常業務	小中学生	補助労働要員	トップまたは幹部
有事の役割	よい魔法使い	通信士・看護婦	司令官・妖術使い
外見的特徴	愛らしい少女	清純派の美女	派手な化粧と衣装の女
原イメージ	お姫様・アイドル	お姫様・マドンナ	魔女・悪魔の手下
隠されたメッセージ	親の庇護下にある娘 花嫁予備軍	職場の花的OL 花嫁候補	出世したキャリアウーマン 行かず後家

2-2 「男の子の国」と「女の子の国」のモデルケース

		男の子の国の意匠	女の子の国の意匠
舞台の概要	物語の時間	未来	現在
	活躍エリア	宇宙空間・都市・異空間	地域・町内・学校
	時間感覚	四次元・ワープ	前世・輪廻転生
	宇宙観	近代的・科学的	前近代的・占星術的
	超能力の源	科学・テクノロジー	魔法・ESP
戦う体制	戦闘の目的	地球の防衛・人類の救済	トラブルの解決・友の救済
	戦闘の主体	地球防衛チーム・軍隊	個人・お友達グループ
	戦闘相手=敵	地球征服をねらう悪の集団	主人公らを陥れる悪の集団
	作戦司令部	最新設備つき軍事基地	なし (個人の家)
	武器の形状	銃器・スーパーメカなど	バトン・アクセサリなど
	武器の開発者	天才科学者・博士	××の精・女神
主人公の設定	出身地	宇宙の果て・異星など	夢の国・魔法の国など
	年齢	青年=10代後半~20代の男	少女=10代前半の女
	立場	地球防衛チームの隊員	小中学生
	行動原理	人類愛	異性愛
	変身の意味	武装・パワーアップ	化粧・ドレスアップ
	変身グッズ	腕時計など	コンパクトなど
メッセージ	好きな言葉	正義	愛
	イデオロギー	ナショナリズム	ロマンチック・ラブ

斎藤美奈子『紅一点論』より

資料3 「科学忍者隊ガッチャマン」のチームメンバー (科学忍者隊)

メンバー名	性/歳	役割名	個性・得意技など
大鷲の健	男 18歳	エース	チームリーダーで正義感に溢れた熱血漢。責任感が強すぎてかたくなな面もある
コンドルのジョー	男 18歳	ライバル	射撃の名手。血の気が多く好戦的で、健と対立することもあるニヒルな青年
白鳥のジュン	女 16歳	女	母船上では通信を担当するが、実戦でも活躍。ヨーヨー攻撃を得意技とする美少女
みみずくの竜	男 20代?	武将	最年長メンバー。母船の操縦も担当。おおらかな性格と怪力の持ち主
^{つばくろ} 燕の甚平	男 10歳	知将	最年少の少年メンバー。こまっしゃくれたガキだが、メカやコンピュータには強い

斎藤美奈子『紅一点論』より

資料4 「ウルトラマン」のチームメンバー (科学特捜隊)

メンバー名	性/歳	役割名	個性・得意技など
ハヤタ隊員	男	エース	科特隊の養成所をトップで卒業したエリート。ベータカプセルでウルトラマンに変身
ムラマツ・キャップ	男	リーダー	科特隊隊長。冷静沈着で人望に篤く、指導力がある上司の鑑みたい人
イデ隊員	男	知将	発明の天才で、対怪獣用の新兵器を次々と開発。ドジなところもあるギャグメーカー
アラシ隊員	男	武将	射撃の名手で、力自慢。武器を使いこなすタフガイ。責任感は強いが、頑固な一面もある
フジアキコ隊員	女	女	主に本部での連絡・通信を担当。現場におもむくこともあるが、どちらかといえば補佐役

斎藤美奈子『紅一点論』より

資料5 「美少女戦士セーラームーン」のチームメンバー（セーラー戦士）

メンバー名	性/歳	役割名	個性・得意技など
月野うさぎ =セーラームーン	女 14歳	エース	前世は月の王国の王女、プリンセス・セレニティ。普段は泣き虫でドジでおっちょこちょいな「普通の女の子」
水野亜美 =セーラーマーキュリー	女 14歳	知将	知性の戦士。勉強の得意な天才少女。コンピュータで情報を分析、作戦を立てるのが得意。ただし、恋に関しては純情で奥手
木野まこと =セーラージュピター	女 14歳	武将	パワーの戦士。背が高く力持ち。男の子のような言葉でしゃべる。ただし、料理が得意でいつも誰かに恋をしている面もあり
火野レイ =セーラーマーズ	女 14歳	ライバル	炎の戦士。実家の神社を手伝う霊感少女。美人で歌が上手で、アイドル歌手志望。うさぎとは喧嘩仲間だが、本当は仲良し
愛野美奈子 =セーラーヴィーナス	女 14歳	リーダー	愛の戦士。前世でもプリンセスを守る四戦士のリーダー。セーラーVとして活躍していた。情報集めが得意なしっかり者

斎藤美奈子『紅一点論』より

資料6 「新世紀エヴァンゲリオン」の主なチームメンバー（特務機関ネルフ構成員）

メンバー名	性/歳	役割名	個性・得意技など
碓シンジ	男 14歳	エヴァ初号機パイロット	碓司令の実の息子だが、10年以上離れていた父とはなじめない。内向的な少年
葛城ミサト	女 29歳	ネルフ作戦部長	使徒の捕獲・殲滅の作戦担当者。陽気で楽天的な性格だが、壊れた一面も
赤木リツコ	女 30歳	エヴァ開発計画責任者	ミサトとは学生時代からの友人。有能な科学者だが、ときに非情な面を見せることも
綾波レイ	女 14歳	エヴァ零号機パイロット	エヴァ開発当初から訓練を受けていた。無口で感情を表に出さないタイプの少女
惣流・アスカ・ラングレー	女 14歳	エヴァ弐号機パイロット	日独のクォーターで米国籍。幼少時から訓練を受けてきた。行動的で勝ち気な少女
碓ゲンドウ	男 48歳	ネルフ司令官	エヴァ開発と使徒殲滅の最高責任者。冷酷無比な人物だが、なにかと謎が多い

斎藤美奈子『紅一点論』より