

国際日本学研究科

修士学位請求論文要旨

(論文題名)

テレビアニメ『進撃の巨人』における独自の「説得力」の構築
－〈空間的情報〉の表現を中心に－

国際日本学専攻 ポップカルチャー研究領域

4911211003 李卓怡

アニメ版『進撃の巨人』のヒット要素として、「原作に忠実」という論点が挙げられている¹。ところが、こうした「原作に忠実」言説には、論理上の破綻の恐れも伴っている。「原作に忠実」自体は、(a)「原作のメディア形式（マンガというメディア）に忠実」と、(b)「原作のコンテンツ（ストーリーやキャラクターなど）に忠実」という2つの範疇において理解することができる。ところが、この2つの方向はどれも『進撃の巨人』に該当し難いことが分かる。

まず(a)に関しては、「原作マンガの「止まっている絵」が「忠実」にアニメ化されること」が「原作マンガの絵・コマ割りが、アニメの絵コンテにもなり得ることを証明した」といった言説があるが、こうした「止め絵」などマンガ志向の表現は『進撃の巨人』のヒット要因として認められておらず、それどころか、「止め絵」に正反対な性格である「作画」（とりわけアクションシーンでの緻密な作画）が『進撃の巨人』のヒット要因として認められている。つまり、『進撃の巨人』のヒットした要因は「マンガというメディアに忠実」な点ではなく、「動画＝アニメーション（animation）というメディアに忠実」な点にあることがわかる。

次に(b)に関しては、ストーリーやキャラクターなど物語内容についての議論は、文学理論の範疇に該当するが、近年文学理論では、二次創作の作品がいかに原典に忠実なのかではなく、いかに原典を翻案しているのかが問題とされている。すなわち、アニメ版『進撃の巨人』のコンテンツは単なるマンガ版の反復ではなく、「創造的再解釈」としても認められる。また、そのアニメ版としてのオリジナリティが、いかなる効果を、どのようにもたらすのか、という問いも重要視する必要がある。本稿では、「マンガに比べ、アニメというメディアにはどんな異なる約束事が見られるのか」疑問について考えていく。

本研究では、アニメ版『進撃の巨人』を単なる原作の反復ではなく、「創造的再解釈」として捉え直し、とりわけアニメ版『進撃の巨人』に見られる、〈アニメというメディア〉ならではの表現方法が、いかに原作マンガに対する「創造的再解釈」を行っているのかを問いかけ、この視点から、〈アニメというメディア〉の特性や可能性を理解していく。

第一章では、日本のアニメに見られる暗黙的な約束事について考察し、約束事についての検証のための仮説を提起する。とりわけ、アニメというメディアの特性を探求し、その中でどのように視聴者に「説得力」を持つ表現を提供しているのかを探求する。この「説得力」とは、相手を納得させたり受け入れさせたりする力を指し、特に会話や文章においてしばしば強調される概念である。この概念は、古代ギリシャの修辞学にまで遡り、近代においてはマーケティングやコミュニケーションの理論に再び注目されている。ところが、映像に該当するアニメは一般的な説話や文学とは異なっているため、それを「説得力」理論をもって論じるだけでは不十分である。そのため、本研究ではアニメの「説得力」が形成するための必要条件である「説得意図」から着眼し、アニメの「説得意図」とはなにか、またアニメの「説得意図」がどのように達成されているのかという二つの問いから出発し、アニメが視聴者に訴えかけている独自の視覚体験を明らかにする。

アニメは映像メディアであり、視聴者が情報を「見る」という行為が必要とされる。この「見る」行為は、映像というメディアの特性に根ざしており、スクリーンがその役割を果たしている。スクリーンを通じて映像を観る文化は、「射る」と「撮る」の概念と結びつき、見る側と見られる側との関係を構築している。その延長線上において、本研究ではポール・ヴィリリオからトーマス・ラマールにいたる「弾道学的」理論を導入する。アニメは映画と同じく映像メディアでありながら、アニメーションが提供する独自の視覚体験を持っている。

ラマールによれば、アニメでは「弾道学的」な「シネマティズム」と、それとは異なる「アニメティズム」と呼ばれる視覚体験が成り立っているという。これは単なる原作の再現ではなく、メディアとしてのアニメが持つ可能性を最大限に引き出している結果と言える。そのため本研究は、アニメの説得力と「弾道学的」視覚性との関連性について仮説を提起する。

第二章では、アニメの「説得意図」の構築についての考察を中心に、日本アニメの映像表現上の特徴と約束事に焦点を当てる。具体的には、アニメとマンガの比較、『進撃の巨人』の特徴と影響、そしてアニメの「説得力」の性質についての深い分析する。とりわけ、アニメ版『進撃の巨人』においてマンガ版を大幅に翻案している例を挙げ、アニメ制作現場での課題や表現の約束事に焦点を当てた分析を行う。

第三章では、アニメ版『進撃の巨人』のシネマティズム表現に着眼し、原作にはないカットや視覚的効果を取り扱う。これは「創造的再解釈」によるものであり、アニメ版が独自の説得力を追求して

いることを示唆している。こうしたシネマティズムを駆使したアニメ版『進撃の巨人』の映像表現が、いかなるオリジナリティを追求しているのか、またいかなるシネマティズムをもって「説得力」を高めているのかを考察していく。これにより、アニメとマンガとのメディアとしての相違点生まれ、アニメが独自の説得力を有することが明確となる。

第四章では、結論として、『進撃の巨人』の独特な映像表現、およびこれらが視聴者に与える説得力についての詳細分析をもって、アニメが持つ視覚的な魅力と映像表現の特徴をまとめる。特に『進撃の巨人』のアニメ版が原作マンガから独自の表現を創り出し、視聴者に強い印象を与える方法を炙り出す。これらの分析を通じて、アニメが独自の芸術形態としてどのように強力な説得力を持ち、様々な世界観を創り出しているかを明らかにする。