

国際日本学研究科
修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

『進撃の巨人』における目の描写と物語の関係

国際日本学専攻 博士前期課程	
ポップカルチャー	研究領域
入学年度	2020 年度
学生番号	4911201008
氏 名	蘇雅心
指導教員	宮本大人
提出日	2022年 1月 14日

研究概要

本稿で研究対象として取り上げるのは、諫山創によるマンガ『進撃の巨人』（以下『進撃』）である。この作品は2009年9月から2021年4月まで講談社の『別冊少年マガジン』で連載され、2013年のアニメ化に伴い、社会現象ともいえる大ヒットを起こした。2020年1月までに、単行本の世界累計発行部数は1億部を突破している（ORICON NEWS, 2019）。作品完結後にも、多くの評論家や業者が『進撃』に高い評価を寄せている。

現在、『進撃』に関する議論は、反映論的な観点からの「社会問題の反映」「リアリティ」「普遍性」を注目したものと、哲学思想と関係付けるものや、アニメ版を中心に、ビジネス的な成功の要因を追究するものが多いが、作品論、特にマンガ表現を扱う研究は十分とは言えない。

『進撃』というマンガ作品の魅力は何かという問題に関して、本稿は多種多様な要因と視座が存在していることを認めた上で、すでに多くの批評や議論が書かれている社会問題や哲学思想と関係付けるのを避けつつ、着眼点を一番評価を浴びている「物語」とその「見せ方」としての「(マンガの) 表現手法」に重点を置く。

『進撃』の表現上の特徴は何なのか。よく評価される「感情表現」はどのように「感情移入」または「同一化」を促しているのか。その緻密で複雑な物語構造と多数のキャラクターの葛藤を支える表現手法は何なのか。以上が、本稿の問いである。

『進撃』に関する評論・記事などでは、「読者の共鳴を呼ぶ」「現実味がある」などの評価が散見される。読者の共鳴——いわゆるキャラクターに対する感情移入は、キャラクターの境遇・感情に対する共感である。それを可能とするうえで重要なのは、「物語内容（何が見せられているのか）」より「演出（どう見せるのか）」——つまり物語の「見せ方」であり、マンガの場合はマンガ表現の技法である。

戦後ストーリーマンガで多用されている「映画的手法」は、マンガ表現論の領域において多くの研究者によって議論されてきた。マンガに「リアリティ」をもたらす重要な手法と認識されている。本稿のメインの着目点である「アップ」も、「映画的手法」に属する技法であり、マンガにおいて感情移入に効果的な手法と言われている。現在「映画的様式」に属するマンガが主流になっていることは言うまでもなく、『進撃』も間違いなくこの類の作品である。

そこで、本稿はマンガ表現論と物語論両方からアプローチを行う。両方を扱う以上、二つ領域の言説を参照しなければならないが、重心となる「切り口」は「マンガ表現」であり、表現上の特徴（表題にある「目の描写」）を発見・確認し、それが「見せ方」としてどういう風に「物語」を支えているのか、物語の文脈の中でどんな効果を生んでいるのかを明らかにするという手順をとる。

本研究の目的は、諫山創のマンガ『進撃の巨人』（以下、『進撃』）の表現手法、特に目のアップのコマに注目してその特徴を明らかにし、それが物語との関係性を突き止めることである。そのことを通じて、マンガメディアの特有の物語性および「映画的手法」と呼ばれるものとの関係をめぐる議論に新たな知見を付け加えることが、本研究の意義である。

各章の概要

二章では、まずこの作品のあらすじを確認した上で、『進撃』の「物語構造」と「マンガ表現」におけるそれぞれの特徴を考察し、何故「目の描写」と「物語構造」を問題視するのかを説明する。そこで、「目」のマンガ表現論における位置付けと、『進撃』の「目の描写」の特徴について確認したうえで、『進撃』のマクロ的な構造において対立関係の複雑

さも、他作品と異なる特徴であることを指摘した。

三章では、量的研究の手段を取り、大塚英志の『世界まんが塾』で、田島昭宇『多重人格探偵サイコ』の分析に用いられている映画の「ブロッキングサイズ」に基づく分類方法を参考にし、「アップ」に関わるコマを10種類に分類し、『進撃』全巻のコマの統計・分析を行う。さらに、少年マンガの中で似た構造を持ち、かつ、ある程度人気・知名度を得た作品として『クレイモア』『鋼の錬金術師』と比較する。比較対象となる作品から5巻ずつを標本として抽出し、「目のアップ」コマの割合を比較する。これによって実際に『進撃』で「目のアップ」が多用されていることを検証する。また、「目のアップ」の作品内部における変化傾向・分布状況を確認した。最後は、物語の構造、または叙述方法と「目のアップ」の多寡は関係性を持つのかを確認するため、クラスター分析を行う。ここまでで、『進撃』における「目のアップ」の多用という特徴を検証し、『進撃の巨人』の表現上の独自性を明らかにした。

四章では、まず物語構造論の理論を用いる。ウラジーミル・プロップの「31の機能」を使い、『進撃の巨人』のすべての話に当てはめてみる作業を行い、「進撃の巨人」の物語構造の解明を試みる。そして量的統計の結果と照らし合わせながら分析し、どのような物語段階・機能で目のアップが多用されているのかを明らかにする。また、クラスター分析で分けた各グループの中の巻に割り当てる「機能」は共通性を持つのかを確かめる。そこで、目のアップの多寡が、物語の進行段階と、物語構造における機能とある種の関係性を持っていることを確認できた。

つぎに、物語の表現形態に着眼点を移し、ジェラルド・ジュネットの焦点化に関する理論を用いて、「目のアップ」が物語の叙述の中でどんな効果を果たし、どんな意味を持つのかについて分析する。『進撃』の物語叙述において使われている「焦点化」の種類を明らかにし、そこで「目」の役割を探究する。さらに、マンガ研究者である泉信行の「視点」に関する議論も参考にしつつ、『進撃』における「目のアップ」が絵とコマ割りのレベルそれぞれでの感情描写をするための効果と特徴を明らかにする。以上の手順を通じて、目のアップは、泉が言う主観コマの「身体離脱ショット」として機能することで、「多元焦点化」と「不定焦点化」において、非常に重要な役割を果たしていることが明らかにした。

五章では、『進撃』におけるもう一つの表現手法として「目の描き方の描き分け」について、具体例を挙げてその意味と効果分析した。

以上のアプローチを通じて、本稿は、『進撃』には「目のアップ」が多いという特徴を検証し、統計的手法で物語構造と対応させ、物語における分布様態を確認した。次は物語論と表現論の接点になる「焦点化」に関する問題を議論し、この作品の特徴を形成した要因としての「目のアップ」の働きを明らかにしてきた。したがって、『進撃の巨人』では「目の描写」が特に重視され、「目のアップ」がいろいろな面で重要な意味と役割を持っていると言える。

本稿の着眼点は、実は「アップ」という技法と「目」という器官、二つの位相に関わっている。「目」や「アップ」に関する問題は、どの学術領域でもまだ膨大な問題が残っている。決して一つ他や二つの作品を分析したことで解決できる問題ではない、本稿を通じて、作品論の新たな方法論的な手がかりを得ることや、マンガにおいて「表現」による「物語」の支え方に関して新たな知見を付け加えることが出来ればと考える。