

国際日本学研究科
修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

『新世紀エヴァンゲリオン』におけるコミュニケーション表象の変化
—アスカの目線分析を中心に—

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	4911201005
氏 名	賈 佩佩
指導教員	氷川 竜介
提出日	2023年 1月 13日

本研究では、日本のアニメ作家・庵野秀明が原作・脚本・総監督を手がけた TV アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』（以下『エヴァ』と表記）に関する映像分析を行う。先行研究では『エヴァ』におけるコミュニケーションに関し、文芸的読解、精神的分析が主流であった。それに対し、本研究では表象の変化、中でも映像設計の分析を中心とすることで、コミュニケーションに関する新たな側面からの検証と分析を行う。具体的には、各話の映像に即してキャラクターの視線や画面構成における位置などを把握し、特にコミュニケーションに関係した表象の変化と内面の変化の関係を追跡し、既存の議論では明らかにされていなかった特質を明確化する。

対象となる『新世紀エヴァンゲリオン』は1995年10月4日から1996年3月27日まで全26話で放送されたTVアニメである。大災害「セカンドインパクト」が発生した後、少年少女たちが汎用人型決戦兵器「エヴァンゲリオン」に搭乗し、謎の敵性生命体「使徒」と戦う物語を描いている。『宇宙戦艦ヤマト』（1974年）、『機動戦士ガンダム』（1979年）に続く第三次アニメブームを牽引した作品とされている。後のアニメーションに多大な影響を与え、2006年に開催された文化庁メディア芸術祭「日本のメディア芸術100選」のアニメーション部門の1位に選出された。また、宇野常寛の著書『ゼロ年代の想像力』では、1990年代の社会全体を覆う『気分』を代表する作品として取り上げられ、1990年代後半以降のアニメ、漫画、ゲームの諸作に対する影響力が検証されている。

映像分析は1995年の『新世紀エヴァンゲリオン』を対象とし、以後の劇場公開作品は（一部を除き）含まない。連続性のあるテレビオリジナルアニメ作品の中で「惣流・アスカ・ラングレー」というキャラクターがどう変化したかを追跡するためである。登場した話数の中からコミュニケーションに関わる場面写真を網羅的に抽出し、その映像表現の中から内面描写の変化と表象の変化の相関を把握し、分析する。

従来、文芸的あるいは精神分析的に言われていた言説に関して更新を試みるため、サルトルなど『エヴァ』に影響をあたえたとされる哲学分野の概念や用語も抽出整理し、それが映像表象の何と関連するのか、明らかにすることを目的とする。

以下、各章の内容を簡単にまとめる。

第一章では、「エヴァンゲリオン」旧シリーズ（劇場版）における最後のセリフ「気持ち悪い」に着目し、「エヴァンゲリオン」の実存主義的な諸要素を論じた。TVアニメの転換点としての第拾六話のタイトル「死に至る病」は実存主義哲学者キルケゴールの名著の題名である。それは「絶望」であり、原因は、サルトルの実存主義における人間の存在様態、つまり「即自存在」と「対自存在」の距離にある。「エヴァンゲリオン」シリーズでは、ものの存在様態としての「即自存在」が綾波レイに対応し、人間の存在様態としての「対自存在」が碓シンジに対応する。ただし、二人とも自己の実存の意味を求めている。しかし人間の本質が無であるため、人間は必ず選択できる。「自由が刑罰である」とサル

トルがいうように、シンジは「選択」から逃げたり、ひきこもり状態で選択を放棄したり、他人から命令を機械的に従ったりした。

第二章は、文芸批評家・藤田直哉の『シン・エヴァンゲリオン論』を引用し、『『オタクの実存』の問題を扱ったメタアニメ』としての「エヴァンゲリオン」シリーズを分析した。オタクの起源をまとめた上で、オタクとコミュニケーションの関係（主に藤田による「コミュニケーションの不器用さ」）を述べた。さらに社会学者・宮台真司のサブカルチャー研究を参照し、「エヴァンゲリオン」旧シリーズの登場した90年代の日本社会状況と結び付け、オタクの間主観性を論じた。間主観性の成立にとって重要となるのは、他人とのコミュニケーションである。間主観性の成立を保証するコミュニケーション手段の中で、最も普遍的なのは「眼差し」である。サルトルの実存主義では、「眼差し」が多く論じられる。一方、「エヴァンゲリオン」シリーズ、特にTVアニメでは、間接的または直接的な、目線に関するセリフや表現が多く見られる。そして「目線」を中心とするコミュニケーション表現に対する分析が、「エヴァンゲリオン」シリーズを理解するための不可欠であるという観点を提示した。

第三章はアスカに集中して研究の主題を論じた。「実存」の延長線において、アスカは「対他存在」のメタファーと読解できる。一見してシンジと違うアスカはエリートの自覚を持っていたが、最も優れたEVAパイロットというプライドは、他者とのコミュニケーション、特にシンジとのコミュニケーションに基づいていた。即ち、シンジに勝ちたいからシンジを見下ろすのではなく、シンジを見下ろす理由は最も優秀なEVAパイロットである自己意識を持つためだった。このように他者とのコミュニケーションを通じて自分のアイデンティティを形成することは、オタクにおけるコミュニケーションの特徴の一つである「仲間同士のコミュニケーションの得意さ」に通じている。藤田直哉によるオタクの「コミュニケーションの不器用さ」がシンジに対応するならば、このオタクの「コミュニケーションの得意さ」がアスカに対応しているのではないかという「問い」を提示した。

第四章は映像分析である。第三章の最後に提示した「問い」をめぐり、TVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の各話におけるアスカ登場シーンを分析する。他者（主にシンジ）とコミュニケーションをとる場面写真を一覧表に整理し、アニメ監督富野由悠季著の『映像の原則 増補改訂版』に記載されカメラのアンクルと目線に関する理論を踏まえ、分類・分析を行った。

おおむねに言えば、映像を通して明らかにできたアスカの「目線」の変遷について、下記のような四つの段階が明確になった：①シンジに向く（上から下へ、蔑み、揶揄）②シンジを拒否（シンジに背中を向く）、視線を視聴者に向く③シンジと視聴者両方とも拒否、自分の顔（視線）を隠す④目線を隠しもせず、意味のない物体をぼんやり眺める力抜け状態（廃人状態）。

最初の段階では、アスカが視線と言語、肉体接触など複数の手段でシンジと強制的なコ

コミュニケーションをとることで、自分の優秀さを強調していた。しかし、シンジが EVA に関する能力（シンクロ率）の急上昇を見せ、憧れの加持リョウジの死亡などの事件を経ることで、前期に見せていたコミュニケーション行為は成立不能となっていく。その結果、アスカは他人に基づく「対他存在」をうまく維持できなくなってしまう。第貳拾貳話で、使徒アラエルの引き起こした精神汚染はアスカの廃人化の原因となる。しかし本当の原因は、前述のコミュニケーションの成立が不可能になったためである。四つ目の段階に至るとき、アスカは顔を見せなくなり、常に隠されている状態が映像として提示される。「私を見て！」から眼差しを避ける状態に変化したのは、実存主義の視点からすると、他者からの「眼差し」を失ったことで、アイデンティティ崩壊を引き起こしたとなる。

「コミュニケーションが得意」から「コミュニケーション不能」に至るアスカの変化は、作品内部でシンジに投げかけられた多くの質問と同様、オタク文化に対して投げかけられた質問なのである。庵野秀明監督は他人との接触を拒否し、好きなことだけをやるというオタクの生き方を批判する一方、自分の領域で情報の収集と発信を通じて優位を占めるというオタクの「プライド」を批判した。「オタク」という自認を強く抱いている庵野監督は、作品を通じ、(当時の) オタク文化へ独自の思考を提出した。この「メタアニメ」に対する論考を深めるためには、碓シンジだけでは不足で、惣流・アスカ・ラングレーに対する分析が不可欠である。本研究はこの空白を埋めることを目指した。藤田直哉の提出した「『エヴァ』がオタクの実存の問題を扱ったメタアニメ」という論点をアスカの角度から裏付けしたものであり、補充と更新となるものである。

変化を明確化する目的で研究対象を『新世紀エヴァンゲリオン』TV アニメに登場した惣流・アスカ・ラングレーのみとしたため、アスカのコミュニケーション問題の全てを捕捉できたわけではない。アスカというキャラクターの劇場版作品との比較にも、研究価値があると考えられる。それはTV アニメの放送以降 20 年余りを経て、オタク文化と情報環境も大きく変化した現在、庵野監督自身の変化のみならず、時代性の変化をとらえるものになるはずである。