

## 文学としてのマンガ⑧

— 文学の新しい定義について —

山田 利博

Comics as Literature (PartⅧ) : About the new definition of Literature

Toshihiro YAMADA

この題で論を書くのも既に8編目となった<sup>1)</sup>。題名が語っているように、マンガが文学の新しい一形態であるのを所与のこととして扱ってきたと言える。それが間違いだとは今も思わないが、このたび成蹊大学から、文学と絵画の関係について考える上で、マンガの側面からも語ってほしいと依頼が来、文学と絵画の相違、あるいはマンガはいかにして文学たり得るかについて改めて考えてみると、かなり興味深い事象が出た。もちろんその場でたくさんの意見も賜ったが、今後の文学について考える上でも有意義であろうと判断し、広く世間に問いかけ、御教示を賜りたいと考える次第である。

### 1. 文学の定義

どんなものでもそうだと思うが、一つのものがある範疇に属するか否かを判断するには、その範疇の正確な概念が掴めていなければならない。したがって、マンガが文学であるか否かを論ずるためにはまず、文学とは何かが分かっているなければならないが、これはなかなか難問である。我々は全て文学の専門家であるはずだが、その我々にしても、「文学とは何であるか」と真っ向から問われれば、説明に窮するに違いない。試みに文学事典等を引いても、小説や詩といった文学の下位概念についての解説はあっても、文学そのものの定義はなかなかお目にかからない。そこで、あまり適当な方法とは言えないかもしれないが、日本国語大辞典の文学の定義を引用するところから話を始めてみよう。

芸術体系の一様式で、言語を媒材にしたもの。詩歌・小説・戯曲・随筆・評論など、作者の、主として想像力によって構築した虚構の世界を通して作者の思想・感情などを表現し、人間の感情や情緒に訴える芸術作品。また、それを作り出すこと。文芸。

因みに、広辞苑でもだいたい同じである。それ故これを、現在の文学の大筋の定義と認めると、二文目の例にはもちろんマンガは入っていないが、ほぼ問題はないと思われる。と言うのは、マンガとて、「芸術作品」であるか否かは別として、「作者の、主として想像力によって構築した虚構の世界を通して作者の思想・感情などを表現し、人間の感情や情緒に訴える」ものには違いないからである。したがって、マンガの文学性を論ずるにおいて、この定義と抵触す

るのは、一文目の「言語を媒材」にするという一点のみであると思うが、これについての回答は様々なものが考えられる。

まず浮かぶのは、マンガとして言語を媒材としていないことはないという説明である。いわゆるオノマトペを表現する「書き文字」（コマの中に配される、写植ではない、手書きによる文字）は、絵の一部とも解釈し得るので除くとしても、マンガには通常、科白や心中思惟等を示す、吹き出し等の、写植の文字が配されるからである。しかし、この説明にとって弱点となるのは、確かに頻度は高くはないが、マンガの中には時折、例えば石ノ森章太郎の『ジュン』（1967年）や萩尾望都『柳の下』（2007年）のように、ほとんど科白がなく、絵だけでストーリーが進んでいく作品が登場することである。ただ、長くなるのでとうてい引用は出来ないが、これらの作品として、全く科白がないわけではなく、例外とするには当たらないかもしれない。けれど、稿者としては、そのような無理を犯す必要はなく、「言語を媒材」とするの部分を、もう少し掘り下げれば良いと思っている。

我々日本人は漢字を使っているので分かりやすいと思うが、漢字はもともと象形文字、すなわち絵であった。仮名やアルファベットなどは違うかもしれないが、それですら絵との繋がりが指摘できるのは、シャーロック・ホームズシリーズに、『踊る人形』という作品があるからである。それは人形の絵ひとつひとつがアルファベットを表す暗号で、例えば次のようなものである。



これはホームズが解読した結果に従って犯人をおびき出すために作った偽の暗号文「Come here at once」で、数えれば分かるように、旗を持った人形を区切りとして、それぞれがそれぞれのアルファベットを示す。漢字と違ってこれは、絵がそのまま文字へと転化した例では決してないが、絵すら羅列すると一つの意味を表せるという意味においては、言語と繋がる性質を持つ例と思う。この「羅列」という概念は、本稿で大切にしたいものであるが、それについては手順が必要と思われるので、後述することとする。

このように考えてくれば、言語と絵の間にそれほど画然とした相違はないのだという本稿の主張は、だんだん納得されてきたのではないかと思う。ただ、この考えを推し進めていくと、絵画も文学ということになってしまい、それでも良いのかもしれないが、そうなると「文学とは何か」という、最初の問いに何も答えてないような気もするので、節を改めてそのあたりの違いを追求してみたい。

## 2. 絵と文字との違い

前節のような考え方をすれば、ほとんど絵でしか表現されていないマンガも、やはり文学だということになり、マンガにとっては非常に都合が良いのだが、その代わり今度は絵画と文学との境が曖昧となってしまった。それを解決するには言語の性質の一つ、線条性というものを考慮すれば良いと思う。

言語が線条性を有しているというのは、最近の文学研究においてはもはや定説化していると思われ、拙著<sup>2)</sup>でも源氏物語の表現をさんざんそれで説明したが、それをマンガで示すと、例えば藤島康介の『ああっ女神さまっ』が挙げられる。

このマンガは1988年9月に講談社の月刊マンガ雑誌『アフタヌーン』で連載が始まってから、今年で21年目を迎える人気作品であり、その間に特番一つ（2007年）の他に、2回テレビアニメシリーズ化（2005年と2006年）され、OVAシリーズ一つ（1993～94年）、映画一本（2000年）及び小説が作られている。内容を一言でまとめると、日本のマンガでは珍しい、あるいは当時珍しかった北欧神話ものである。

北欧神話には、ウルド（過去を司る。以下同じ）、ベルダンディー（現在）、スクルド（未来）という、運命の三女神（ノルンまたはノルネ）がいるが、それがそのままの設定で、日本のさえない大学生（現在は就職しているが、第2外国語を残しているので、正確にはまだ学生）森里螢一<sup>けいいち</sup>のもとに降臨してくるのである。そのうちの特にベルダンディーがヒロインなのであるが、彼女は、誠実ではあるけれども恵まれない人たちに幸福を与える「お助け女神事務所」に所属しており、ある時螢一が偶然そこに電話してくる。もちろんそれは彼の誠実さのなせる技であり、普通の人間ならそこに電話を繋ぐことなど出来ない。お助け女神事務所はそうやって誠実な人間をふるい分けており、そこに電話できた人間には無条件に幸福を分け与えているため、電話を受けたベルダンディーは、螢一を幸福にするため人間界へとやってくる。ところが螢一は、主に身長<sup>身長</sup>の低さというコンプレックスにより、それまで全く女性と付き合ったことがなく、おまけに優柔不断（もちろんこれも女性に持てなかった理由）なため、半信半疑なまま、思わず「君のような女神にずっとそばにいてほしい」と口走ってしまう。それが何故か受理されて、彼女はそのまま人間界に居続けることになったのである。

もっとも、最初はこのような一種の行き違いで始まった二人の仲も、その後様々な経験を経て、今では相思相愛に進んでおり、心配した姉妹たちも押しかけてきて、この世に不可思議な幸福とトラブルを振りまいているのであるが、はっきり言ってしまうと、このような、いわゆる「異世界闖入もの」のマンガ作品は他にもごまんとあり、これだけではこの作品の魅力を分析し尽くしたことはない。しかし、それを明らかにするのは本稿の目的ではないので、これ以上深入りするのはやめ、本稿の主眼たる表現の問題に話を近づければ、この作品の興味深い点は、先にも紹介したようにアニメ化された他に小説にもなった、すなわち、文字、マンガ、動画と、異なる三つの表現方法が並存しているという点にある。

とは言え、いわゆるメディア・ミックスが盛んとなった現代においては、これとて、他に類例を多数見るが、この作品が他とは決定的に異なる点は、その小説が他例のように、普通の小説家の手になるものではなく、アニメでウルド役を演じている声優・冬馬由美<sup>とつま</sup>によるところにある。また、謳い文句によれば、原作者・アニメ監督も関与しているらしい。つまりは、現場

の意見が色濃く反映され、余分な脚色が少ないと期待されるわけである。

もっとも、世の中にはゴーストライターというものも存在するのであるから、これとどこまで期待できるか、疑い出せば切りもないが、少なくともここに引用する部分は、科白は原作（マンガ）とほとんど同じ箇所であるから、誰が書いていようと問題はない。要は小説とマンガを比較して（当然ながら印刷媒体でアニメを示すことは出来ない。悪しからず）、その表現方法の違いを確認してみようというわけであるが、マンガの方が原作であるので、そちらを先に掲げることにする。





(講談社アフタヌーンKC 『ああっ女神さまっ』 (2004年12月15日第50刷) pp.3-7)

続いて、マンガに該当する小説版の箇所を引用する。常識的な引用より相当長くなるが、その長さも重要な検討事項であるので御容赦願いたい。

じりりり…と電話が鳴った。

二回目の呼び出しのベルが鳴るか鳴らないかのタイミングで取る。

「はい…青山先輩は、急にバイトが…ええ…次に埋め合わせをすると…はい、そういうことで…」

よそゆきの声で丁寧に用件を伝える。指でフックを切ると、打って変わってかなり乱暴に受話器を置いた。

「ちえっ、留守番電話くらい買えってんだ!!」

男臭さがあふれる、六畳にも満たない小さな部屋には万年床が敷かれ、14型のテレビからは、可愛いアイドルの少女が笑顔を振りまきながら熱唱する歌が聞こえていた。

せっかくの土曜の夜だというのに、先輩たちの命令でひとり寮で留守番をさせられているのはまったくもって面白くない。しかし、なんの予定もないのだからぐうの音も出ないところが我ながら情けなかった。

“まあ、デートする相手もないんだから…関係ないと言えなければさ”

一年生の宿命で先輩には逆らえないのだが…それでも勝手な用事の言いつけに、少な

らずふてくされてしまう。

「あーあ、もうやだ」

う…んと伸びをしながら、壁にもたれかかった。伸ばした手が壁にかけてある鏡にぶつかり、手の甲にひんやりと冷たい感触を与える。

「ふう…」

ため息をつくのと、タバコを手にとった。あまり得意ではないが、手持ちぶさたを紛らわせるにはちょうどいい。一本くわえた瞬間、今度はセットしておいたタイマーの電子音が鳴った。

「おっと…青山先輩に電話をかけるように頼まれたんだ」

電話を引き寄せ、ダイヤルする。プッシュ式ではない古風な電話が、ジ…コロコロコロ…と、くぐもった音を立てた。一回コールを聞くか聞かないかで電話が取られる。

「もしもし…」

言いかけた言葉をさえぎったのは女性の声だった。

『はいっ“お助け女神事務所”です』

「ありゃ…間違えちまった…」

確か男友達のはずだ。番号違いを謝ろうとした、そのとき、

『ご希望はそちらでうかがいます』

と、一方的に言われ、切られてしまった。

「…ちょっと…」

住所も名前も告げてないのに、どうやってここに来るといふのだろう。逆探知でもしなければ無理な話である。

“変なの…まっ、いいか”

あまり深く考えることもせず、再び電話に手を伸ばした瞬間…頭上から女性の声が出た。

「こんばんは」

ふと見上げてみれば、見知らぬ顔が自分の視界いっぱい近づいている。

「！！！」

さらに信じられないことだが、その女性は鏡の中から半身を乗り出していた。

「…何をお望みですか」

間違いはない。先程の電話の主だ。だが、どうやったら人が鏡の中から現れるのだろう。あまりの恐ろしさに青ざめながらも、それでも必死に後ずさった。驚きのあまり声も出ない。

だが、そんな彼を気にする様子もなく鏡から抜け出たその人は、にっこりと微笑んで言った。

「…私、女神のベルダンディーと申します。あなたの願い事を叶えます。…ただし一つだけに限りますけど」

(引用は、冬馬由美『初終—First End—』(講談社 2006年) pp.81~84による。ただし、アンダーライン等の符号は引用者)

先に符号の解説をしておけば、何もついてないものが、ほとんどそのままの形で原作にあるもの。波線は、言語としてはないけれども、その程度の情報は絵から読み取れると判断したもの。

の。換言すれば「絵が語っている部分」であるが、これには解釈が伴うので、人によっては当然異論があろう。そしてただのアンダーラインは、原作では全く描かれていないものである。

見て分かるとおり、「ふう…」「もしもし…」程度しか、原作にないものはないので、この小説は、原作の言語部分は、完全に再現されていると言って良からう。すなわち、相違する部分とは、原作の「絵」に該当する部分のみであり、したがってこれは、絵と言語の表現性の差異を最も端的に示したものと判断し、例示したわけだが、その最も顕著なものは長さだろう。

ただ、ページ数にしてみればともに5ページであるわけだが、これも見れば分かるように、原作はベルダンディーの登場シーンを見開き2ページとしていたり、他にも大ゴマを多用していたりするからである。つまりはかなりスペースを取っているわけで、この場合、そのような表現手段はあり得ないと思うが、もしもそれらを文字のように均一なスペースで表現したとしたら、もう少し少なめなページ数で収まったと思われる。

それは、日常生活の経験からも分かると思うが、見たものを正確に言葉で表現しようとする、かなり多量の言葉を要するものなのである。例えば引用文の、「だが、そんな彼を気にする様子もなく鏡から抜け出たその人は、にっこりと微笑んで言った。『…私、女神のベルダンディーと申します。(以下、別コマとなるので略)』」の部分にも端的に表れており、文章で表現すれば、この情報を伝えるのに二文と、それを読む時間を要するのだが、マンガにすればたった一コマ、一瞬にして理解できるのである。これは、言語は人物と背景が同時に描写できないのに対して、絵はそれが可能であるため、つまりは、絵の方が言語より遙かに内包する情報量が多いことになる。

前にも述べたように、こうした印刷媒体ではアニメを例示することは出来ないが、少し想像していただければ分かるように、アニメではさらに「動き」「色」「音」等という情報が加わる。それではマンガよりアニメの方がより高度な表現形式かと言うと、決してそうはならない。そのことについては節を改めて説明しよう。

### 3. 作品の次元及びアニメは何次元か

前節で考察したようなことは、次元の違いとして理解し得ると考える。言語は線条的にしか展開し得ないから当然一次元で、それに対して絵は、常識的に考えても二次元となる<sup>3)</sup>。そして彫刻等は無論三次元となり、四次元は、存在そのものについても議論があるようだが、今のところそれに該当する作品を思いつかない。これは単に縦・横・高さ等の広がりの問題だけでなく、先にも述べたように、一次元たる言語は瞬時に全体の意味を把握することは不可能であり、それをするには初めから終わりまで順次見（あるいは「聞か」）なければならない。それに対して二次元たる絵画は、描き始めと描き終わりは理論上存在するはずであるが、完成されたものからそれを見いだすのは、言語とは異なり、ほぼ不可能である代わりに、瞬時に全体の意味を把握できる。また、三次元たる彫刻等は、絵画の性質に加えて、美術館等がそういう展示をしているように、背後に回って見ることも可能という違いを有すると思われる。

これをアニメに当てはめると、二次元の絵の連続体であるはずのそれは、何故か始めと終わりを有し、始めから終わりまで順次見ていかなければ全体の意味を把握できないという、一次元の性質を示してしまうのである。このあたりに、本稿が目的とする、文学の新しい定義のヒントがあると思うのだが、それについては後に回し、前節で述べた、情報が増えれば、より高

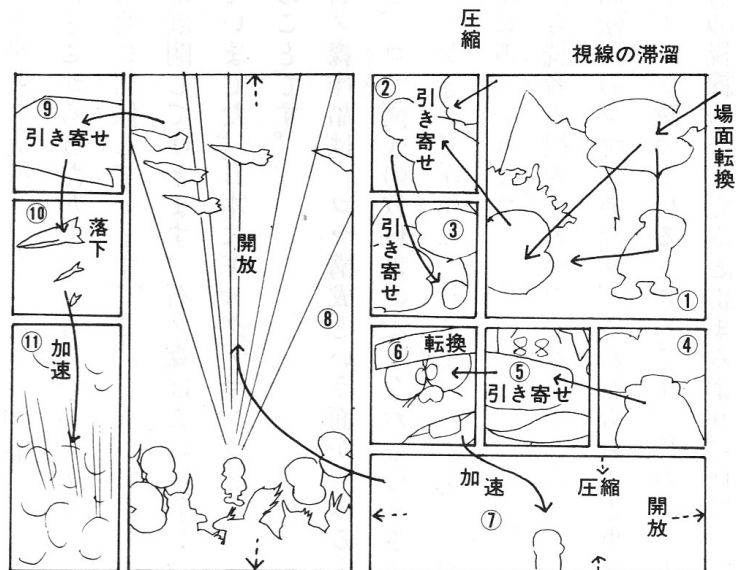
度な表現形式となるわけではないということに一言したい。

アニメファンなら誰でも経験があることだが、好きなマンガがアニメ化される時は、期待と不安が入り交じるものである。何故なら先程も述べたように、アニメになれば否応なくキャラクターにある声優の声が当てられてしまい、それが自分の想像と違った時、かなり強烈な失望を感じるからである。ということはつまり、マンガには確かに音声はついてない（と言うか、つけられない）のだが、その読者は知らず知らず自分で声を当てていることになる。これと比較すれば、小説がマンガになった時の違和感の報告はあまり聞かないが、多分同じようなこと（キャラクターの顔が想像とは違う等）があるに違いない。これがつまり、以前に述べたことのある、作品は作者の手によってのみ一方的に作られるわけではなく、読者との共犯関係の上に成り立つ<sup>4)</sup>の謂いであるが、だとすれば、作者により伝達される情報量が増えればより良い作品となるとは限らないことは納得されよう。比喩的に言えば、押しつけられる情報ばかりが増えて、受け手が参画する余地が少なくなってしまうからである。換言すれば、先程述べた次元の違いは、単に情報伝達の質の違いを意味するだけであって、優劣とは全く関わらず、特性を良く理解して、その場に最もふさわしい伝達手段を採ることこそが肝要とは、稿者が良く講義で述べることである。ここにも、マンガ・アニメが文学であることの証拠の一つがあると思われるが、次節では話を元に戻し、マンガ・アニメがいかに文学たり得るかを、次元の問題から説明してみたい。

#### 4. 新しい文学の定義

前節までの考察で、言語と絵の差異は実はごく僅かであり、マンガやアニメは、特に言語を媒材としていなくとも、表現面では文学たり得る可能性があることが証明できたと思う。問題は

中身だと言われる向きもあるかもしれないが、それについては注1)及び4)に掲げた拙稿で説明してきたので繰り返さない。では、マンガやアニメが文学だという前提に立つと、それと抵触する、最初に掲げた定義はどのように変えたら良いであろうか。それは、第1節で述べた「連続」、第2節で述べた「時間」、そして前節で述べた「次元」を合わせたと



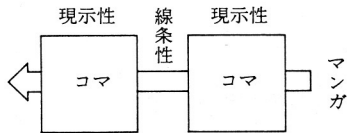
コマの圧縮と開放の効果



ころにあると思う。この三つを単純に合成すれば「一次元」であるので、まずはそこから話を始めよう。

前節で、二次元の絵の連続体であるはずのアニメは何故か一次元の性質を呈すると述べたが、良く考えればこれは当たり前である。何故なら定義自体に「連続」という言葉が含まれているし、最近ではビデオやCGになってしまったのでイメージしづらいが、昔ながらのフィルムを想像すれば、それは紛れもなく一本の帯だからである。また、一見平面に見えるマンガも、実はやっぱり一筋の線である。

前頁に掲げたのは、1996年の7月から9月までNHK教育テレビで放映された、漫画家の夏目房之介を講師とした人間大学『マンガはなぜ面白いのか』の第10回「コマの働き」のテキストの図であるが、これは石ノ森章太郎のマンガ『ボンボン』（1965～68年）中のある見開きで、矢印は夏目による、読者の視線の動きの分析である。夏目のこの「視線の誘導」という考え方は秀逸だが、およそ日本のマンガはほぼこのように、右上隅のコマから始まり、見開き内を順番に動いた後、左下隅のコマから次のページへ抜ける。それを視覚化したものが矢印というわけだが、それをコマを貫く一本の糸に見立てて①のコマと④のコマを頭の中で左右に引けば、マンガ評論家の呉智英の手になる下の図<sup>5)</sup>のように、平面に見えた見開きはたちまち一筋の絵の連続体になってしまうことは容易に想像がつこう。これはマンガの基本と言われる4コマ漫画を頭に描いても良い。すなわち、絵は二次元かもしれないが、その集合体たるマンガは決して二次元ではなく、むしろ一次元なのである。



そして言語は言うまでもなく一次元。このように考えてくると、文学性を帯びたものは皆、一次元ということになりそうである。ただ、線（一次元）を点の無限の集合とする捉え方ではマンガ・アニメの文学性は説明できても、演劇がこぼれてしまうことになるが、線の定義はもう一つ、

点の軌跡というものがある。軌跡、すなわち動的時間の内包という考え方をうければ、全ての文学性を帯びたものの説明がつきそうである。そしてこれが、静的な時間しか有さない一枚の絵画が、文学と区別できる所以なのである。

## 5. ま と め

以上、文学性にとって重要なのは、言語を媒材とするか否かより、動的な時間を内包する一次元的なものか否かであることを証明してきたつもりである。したがって新しい文学の定義は、芸術体系の一様式で、動的な時間を内包する一次元的表現を用いたもの。作者の、主として想像力によって構築した虚構の世界を通して作者の思想・感情などを表現し、人間の感情や情緒に訴える芸術作品。

とでもするべきと思うが、ではなぜ「動的な時間を内包する一次元的表現を用いたもの」が文学性を持ち得るのかについては、今後の課題としたい。

## 注

- 1) 拙稿「文学としてのマンガ——現代版竹取物語・「セーラームーン」について——」（『宮崎大学教育学部紀要』 人文科学 第85号（1998年9月）、「文学としてのマンガ②——宮崎駿アニメについて——」（『宮崎大学教育学部紀要』 人文科学 第86号（1999年3月）、「文学としてのマンガ③——現代マンガにおける異界表現について——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』 人文科学 第1号（1999年9月）、「文学としてのマンガ④——時と向き合った諸作品——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』 人文科学 第2号（2000年3月）、「文学としてのマンガ⑤——「引用」について——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』 人文科学 第3号（2000年9月）、「文学としてのマンガ⑥——渡瀬悠宇作『ふしぎ遊戯』の構成美について——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』 人文科学 第7号（2002年9月）、「文学としてのマンガ⑦——引用の織物としての『犬夜叉』（高橋留美子作）——」（『宮崎大学教育文化学部紀要』 人文科学 第12号（2005年3月）。
- 2) 拙著『源氏物語の構造研究』（新典社 2004年）
- 3) 同様の見方は、木谷真理子「総論 源氏絵概説」（『國文學』 學燈社 2008年1月号）でも提示されている。
- 4) テレビゲーム「サクラ大戦」の文学性（『宮崎大学教育文化学部紀要』 人文科学 第6号（2002年3月））。なお、それを拡充した拙著『古典は生きている——ある古典学者が見た日本アニメ』（新典社新書 近刊予定）も参観されたい。
- 5) 呉智英『現代マンガの全体像』P.109。もっとも呉の理論はさらに複雑で、マンガというのは「コマを構成単位とする、物語進行のある絵」あるいは「現示性と線條性が複合した一連の絵」で、それはちょうど、表意文字たる漢字と表音文字たる仮名の組み合わせからなる日本語と類似するというものである。本稿の考察もほぼこれに近いものではあるが、絵の現示性を特別視する必然性が納得できないので、今回はそれに従っていない。

## 【付 記】

冒頭にも触れたように本稿は、2008年8月24日に成蹊大学にて行われた共同研究「歴史の中の絵画」（成蹊大学研究助成）での稿者の講演に基づくものである。席上で御質問くださった成蹊大学の木谷真理子先生、浜田雄介先生、及び成蹊大学の学生さんたちに感謝します。

(2008年9月17日受理)