

アニメーションの巨大キャラクター表現にみる 身体性についての一考察

— ガンダム、エヴァンゲリオン、進撃の巨人の比較を通して —

篠田 亜美

1. はじめに

心理療法において、クライアントのみならずセラピストにとっても、しばしば身体性がテーマとなる。「こころ」を主題とする心理療法において、「からだ」が重要となるのは、大山(2009)が“自己の自己性の成立そして他者性の成立において、身体というものがどれほど大きな役割を果たしているか”と述べるように、身体が「わたし」という主体の生成に大きく関わっていることが理由の一つとして考えられる。しかし、身体は言語化以前の存在であるため言葉で表現しにくいことから「からだ」についての語りは得られにくい。そこで、何らかの表現形式を通じた身体性への考察が有用ではないかと考えられる。

宮嶋(2009)は、“キャラクター表現では、多様なものが融合、集約され、特定の性質が内的・外的に誇張・省略される。そして、感情や意志といった内面は、目に見え、耳に聞こえる外見や言動という形で表現される”と述べているが、人間の何倍もの大きさをしているロボットや人に類似した生物(以下巨大キャラクター)が登場する作品では、巨大キャラクターの外見や機能について詳細な設定がされており、身体性のテーマがデフォルメされた形で表現されているといえる。そこで、本論では巨大キャラクターが登場するアニメーション作品を題材としてそこに表現される身体性についての考察を試みる。

横田(2012a)は、アニメーション作品の臨床心理学的研究について、作品自体に加えつくり手へのインタビューや雑誌記事も考察の対象としてつくり手の心理を明らかにしようとする研究を紹介し、“アニメーション作品は、つくり手の心理をつき合わせてみると、興味深い一致がある”と述べている。その他にも、日本と韓国それぞれのアニメーション作品の特徴から、各国の人々の心性についての文化比較を行っている研究(横田, 2009)や、『新世紀エヴァンゲリオン』にみられる思春期の危機について考察した研究(西村, 2000)があり、アニメーション作品には個人を超えて一般化した形でこころの在り様が表現されていることが示されてきた。上記に示した研究では、主にストーリーや登場キャラクターの人物像に対して考察を行っている。しかし、アニメーションの特徴としてデフォルメされたキャラクターが実際に動くということが挙げられ、ストーリーや登場キャラクターの人物像だけがその作品を特徴づけるとは言い難い。特に巨大キャラクターの登場する作品では、精巧に再現されたフィギュアや解説本も販売されており、詳細な設定やフォルム自体が、人々のこころを惹きつける要因となっていると言える。本論では、描かれているフォルムにもそのキャラクターらしさが表現されている点

に注目し、作品のストーリー性だけでなく、キャラクターのフォルムや動き方など視覚的な特徴を考察の対象にする。

2. 作品について

本論では、巨大キャラクターの内部に人間キャラクターがいるという二重構造をもつことを共通点とする作品を取り上げる。このような二重構造をもった巨大キャラクターは巨大ロボットが主流であるが、1979年からTV放送が始まった『ガンダムシリーズ』は“ロボットアニメ最大のヒットであり、それ自体がひとつのジャンル”（氷川，2013）として成り立つほどの人気を博した。それまでのロボットアニメで主流であった“徹底した勧善懲悪主義のストーリー構成”を捨て（山口，2004）、“一種の「お約束」として採用していた不自然さを総点検し、リアリズムで補強したことで新しい時代を築いた”（氷川，2013）と言われている。“より「リアル」なアニメ”を目指した（Ian，2013/2014）この作品を“起点に「リアルロボット」という呼称が派生”し、その“リアリティ”は、ロボットアニメの歴史に新たな局面”もたらした（氷川，2013）。そのようなリアルさを追求したことにより、巨大キャラクターの詳細な設定がなされるようになったと思われる。そこで本論では、巨大キャラクター作品の大きな潮流を作った作品として、『ガンダムシリーズ』を取り上げる。初代ガンダム作品の監督である富野由悠喜¹監督が79年から80年代にかけて手がけた、『機動戦士ガンダム』『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』のTVアニメ三シリーズを考察対象とする。

1995年に放送が開始した『新世紀エヴァンゲリオン』は、“社会現象と呼ばれるほどのヒット”作品（Ian，2013；島内訳，2014）と言われている。またこの作品は、アニメーションの経済効果の側面からも日本のアニメーション史の節目の作品と捉えて論じられたり（氷川，2013、Ian，2013/2014、横田，2012b）、難解な世界観を特徴とし、当時の視聴者層に当たる若者の時代的背景や思春期の世界観を映し出した作品としても取り上げられたりしている（西村，2000、山口，2004、横田，2012c）。このように、この作品は様々な面から、一つの転換点と言えるため本論でも『新世紀エヴァンゲリオン』を『ガンダムシリーズ』に続く転換点をなす作品として取り上げ考察する。

これら2つの転換点に続く2000年以降は、“鉄腕アトム、鉄人28号、マジンガーZ、ガンダム、エヴァンゲリオンなど、日本を代表するロボットアニメの続編、リメイクなどが相次いで制作された“時期と言える（氷川，2013）が、『進撃の巨人』が2013年から放送を開始すると、そのグロテスクな表現から話題を呼んでいる。巨大ロボットの新しい作品ではなく、別の形の巨大キャラクターが人々の目を引いたと言えるであろう。ロボットアニメ史という流れからは外れるが、この作品でも、特殊な形ではありながらも巨大キャラクターと人間キャラクターの二重構造は保たれているため、「身体性」という観点からは、この作品に登場する巨人もまたそれまでの巨大ロボットの延長線上に考察できるとと思われる。そこで、本論では『進撃の巨人』を、2000年以降を代表する作品として考察していく²。

¹ 『機動戦士ガンダム』発表時のペンネームは富野喜幸であったが、『機動戦士Zガンダム』以降は富野由悠喜名義で発表している。

² 本論ではTVアニメの第一期で明らかになっている部分までを考察対象とする。

以下に、それぞれの作品のおおまかなストーリーや巨大キャラクターの特徴の概観を示す。

『ガンダムシリーズ』

『機動戦士ガンダム』の世界では、人類が増えすぎたために宇宙に移民するようになり、地球連邦政府と植民地との戦争が起きる。ガンダムとは戦闘用に開発されたモビルスーツ（以下 MS）という兵器の名称である。その後のシリーズでも、2つの勢力が MS を始めとする様々な兵器の開発・改良を繰り返しながら、宇宙の主導権争いを繰り返しているというストーリーである。

MS は人間を 10 倍に拡大した機動歩兵であり、駆動源は核融合炉で戦車以上の重装甲のボディを持つとされている。操作方法は内部にコックピットに操縦者が乗り込み操縦する。コックピットに、機体が破壊されてもブロックを分離させ脱出することができるという改良がなされたり、内壁に外部の全周囲を映し出すことができるようになったり、パイロットを守るための工夫が詳細に描かれている。

『機動戦士 Z ガンダム』以降では、人型の MS と武器の形をしたモビルアーマーとの変形が可能となる MS が登場する。また、『機動戦士ガンダム ZZ』では、シリーズを通して、“ニュータイプ”と呼ばれる特殊能力を備えた人間が登場するが、その“ニュータイプ”が出す“サイコウェーブ”と呼ばれる脳波のようなものを機械が感知し、それを機械語に変換することで機体の操作を行う“サイコミュ”というシステムが実用化される。

MS の開発の流れは外装の強化、内部コックピットの機能性の充実、可変機能や“サイコミュ”などの特殊機能の追加という三種類の方向性が挙げられるが、本論で取り上げる三シリーズでは、兵器としての機能の充実という方向性に落ち着くとと言えるだろう。

『新世紀エヴァンゲリオン』

『新世紀エヴァンゲリオン』の舞台は、“セカンドインパクト”と呼ばれる大爆発が南極で発生し、当時の世界人口の半数が死亡するという出来事後の世界である。その 15 年後に、“使徒”と呼ばれる超常の存在が襲来する。“エヴァンゲリオン”（以下 EVA）は人類が使徒に対抗するために開発された人造人間³の兵器である。

EVA の外装は、筋肉が示されている人体模型のような形をした“素体”と呼ばれる部分に装甲が取り付けられ、アスリートのような体型をしている。この装甲は単なる防御用の装甲板ではなく、EVA の本来の力を抑えるための拘束具の役割も兼ねている。エネルギー源は電力であり、ケーブルを用いて有線で電力供給を行う。

操縦者は、母親のいない 14 歳の子どもに限定されており、また原則として一つの機体につき適合する操縦者は一人とされている。操縦席は本体から独立しており、エントリープラグという円筒状のプラグ内に設けられている。これを EVA 本体に挿入し、起動の準備が整うと、内部に呼吸可能な液体が注入され、操縦者はその液体に浸かった状態で EVA を操縦することになる。EVA と操縦者は神経接続され、機体のダメージが直接感じられることになる。また、EVA と操縦者は神経だけでなく、“精神的な結びつき”も必要とされ、この結びつきの強さによって機体のパフォーマンスが左右される。しかし一方で、あまりに強い結びつきは操縦者に精神的ダメージを与え、生命維持を危うくすると言われている。

³ 作品の最初から人造人間という設定なのではなく、ストーリーが進むにつれ、EVA が単なる機械的な兵器ではなく人造人間であることが明らかになっていく。

また、EVA は操縦者の制御を離れ、自らの意志を持つかのように“暴走”することがある。“暴走”状態にある EVA は絶大な威力を発揮し、獣のような強い攻撃性を露わにする。

『新世紀エヴァンゲリオン』でも機体の改良や塗装の色が変わるなど、EVA 自体に MS のような発展的側面もあるが、巨大キャラクターという観点から見たストーリー展開は、上記のような EVA の詳細な仕様や設定が、話が進むにつれ明らかになるというものが主要である。

『進撃の巨人』

『進撃の巨人』の世界では、人間だけを狙い捕食する巨人から身を守るために、高さ 50 メートル、厚さ 10 メートルほどの壁に囲まれた地域にのみ人類が生活している。圧倒的な力を持つ巨人の謎を明らかにし、人類が再び自由で安全な生活を取り戻そうとするというストーリーとなっている。

巨人の大きさは 3m から 60m ほどまで様々である。人間のみを捕食するが本来は何も食べなくても生息することができ、なぜ人間のみを狙うのかといったことは未だ明かされていない。生命力が高くどんな傷も再生可能であるが、うなじ部分にある急所を切りつけると死滅する。大きさに比して質量は非常に軽く体表は高温となっていて、死んだ巨人は気化するように消えたり、また突如現れては煙のように突如消えたりすることがあり、生態のみならず、その実存自体が謎に包まれている。一般的な巨人には知性はなく意思疎通は不可能で、大半は二足歩行であるが、機敏に這うなど人間の動きとしては奇怪な動きをする種類もいる。生殖器は存在せず、肥満体系のものが多い。一部の人間は体の一部を傷つけることで巨人に変身し、外見は EVA の装甲板を外した“素体”のような筋骨隆々とした体型である。その際、元の人間は首部分に巨人と筋肉組織でつながり一体化する形で存在し、中の人物も攻撃的な性格になる。人間が変身した巨人であっても、時に中の人物が意識を失い、他の巨人と同様に理性を失い、意思疎通が不可能となる。また人間に戻った後に、長時間眠ったり、鼻血を出したりする描写もあり、巨人への変身は体力を消耗するようである。

3. 〈からだ〉と〈み〉という二つの身体

ここまで巨大キャラクターの特徴を中心に各作品について概観してきたが、この章では〈からだ〉と〈み〉と言う身体の二つの側面を提示し、その視点から各作品における巨大キャラクターについて考察する。

身体についての心理臨床学的論考において、心身二元論を超える存在として、「見えない身体」が論じられることが多い。これらは、ユング心理学におけるサトルボディやプロセス指向心理学におけるドリムボディなどの概念に代表され、心身の間中に存在し、心理臨床における重要な概念として考えられてきたしかし、見える/見えないという軸の他に外/中という軸から身体性が論じられることもある。田中（2003）は、「見えない身体」の“「身体ではない身体 (the body that is not body)」”という“論理的な否定性”を指摘し、「見える身体」から「見えない身体」へ安易に「超越」を目指すのではなく、「見える身体」の「限界」に留まり続けることが「真の「超越」」につながるかと述べている。そこで、見える/見えないという軸ではなく、あくまで身体に根差した概念で身体を考察していくことが、心理臨床学における身体性に有用と言える。Anziew, D (1985, 福田訳 1993) は“皮膚—自我”の機能を提示しているが、そこには物理的

な外皮としての機能も含まれている。また、田中（2003）は事例の夢に現れた身体を、“「殻」としての身体”として考察している。一方で、上条（2009）は、“皮膚—自我”について、“皮膚という浸透膜を通して、感覚刺激が体内に拡がっていくようなプロセスも必要である”と述べており、身体に支えられた自我は、“外皮”だけでなく、身体内部へのまなざしも必要であると指摘する。さらに、猪股（2009）は、「身」という漢字の成り立ちが、“人が身ごもったからだを象って”いることを挙げ、“身体としてそれ自身はじめから中にもう一つの存在を抱えている”と述べている。つまり身体は「私」の外皮として働く存在であるがそれと同時に、その外皮の内側で働く存在と言える。

ここで、「身体」の「からだ」と「み」という二つの言い方の語源に返ってみると、身体は外と中の両方の意味を含んでいることが分かる。日本語源広辞典(増井, 2010)によると、「からだ」は“カラ(殻・軀)+接尾語ダ”であり“古くは死体”を指した。「み」は、“ミ(身・肉)”であり、“実”と同根である。そこで、本論ではこの二つの語源に基づいて、〈からだ〉と〈み〉という二つの側面から身体性について考察していく。〈からだ〉とは殻や包みとして存在し、外から見たり触れたりすることができ、他者や外界と「わたし」を媒介する機能を担うものであり、Anziew, D (1985/ 1993) の“皮膚—自我”の概念や、市川（1975）の“対象身体”に近い概念であると言える。“皮膚—自我”（Anziew, D, 1985/ 1993）は、自我としての心的機能に重点が置かれ、“対象身体”は“それをながめたり、さわったり、つかんだり、対象としてとらえることができる”と説明されるように、物質的な肉体という側面が大きい。〈からだ〉は、そのどちらも含めた身体であり、外側にある身体ということを第一の性質とする。一方、〈み〉とは、〈からだ〉の内側に包まれた身体と考える。筋肉痛などの私たちが内部で感じる身体感覚も両方を含むため、市川（1975）の“主体身体”に近いと言えるが、〈からだ〉と同様に、臓腑や筋肉、血などの実体的な身体の内側も含めたものを〈み〉とする。

中に人間が入っている二重構造をもつ巨大キャラクターにその構造の類似性から、殻でも実でもあるという、相反する二つの意味を持った身体を、読み取ることができると考えられる。横田（2012b）は、『機動戦士ガンダム』で“思春期の若者がもつ心の壁をロボットの装甲に置き換えて表現できること”が見出され、『新世紀エヴァンゲリオン』では“ロボットはついに映像通り自己を他者から隔てて閉じこもるための堅い殻として描かれることとなった”と指摘しているが、巨大ロボットには実際の攻防戦から物理的に守ってくれるという側面も存在し、心的な状態を比喩的に表現しているだけでなく、身体性の表現として見ていくことが可能であると考えられる。『機動戦士ガンダム』や『新世紀エヴァンゲリオン』のMSやEVAは〈からだ〉の表現として考えることができるのではないだろうか。また、人間キャラクターは一つの人格をもち意思を持って振舞う側面もちろんあるが、生の肉体を持った存在であり、〈からだ〉であるロボットの受けた衝撃がその人間キャラクターの生の肉体に伝わり、苦痛などの感覚が喚起されていることから、特に巨大ロボットに入っているときには、〈み〉の表現としても捉えることができるのではないだろうか。このことを踏まえて、各作品における〈からだ〉と〈み〉の特徴を見ていく。

『ガンダムシリーズ』

この作品における〈からだ〉はMSである。MSの硬く角ばったフォルムに表れているよう

に、この作品の〈からだ〉は無機質で頑丈さを追求したものとなっている。〈み〉は、中に乗り込む人間キャラクターであるが、他の二作品と異なり、設定上のMSと操縦者との組み合わせの必然性はなく⁴、〈からだ〉と〈み〉との結びつきは弱い。

MSの開発には、外装の強化、内部コックピットの機能性の充実、可変機能や“サイコミュ”などの特殊機能の追加という三種類の流れがあるが、これらはそれぞれ、頑丈さを求め、〈み〉の外界との疎通性を求める志向や〈み〉と〈からだ〉の切り離しやすさを求めるという志向、〈み〉から見た〈からだ〉の使い勝手の良さの追求と対応すると言える。また、MSには主体性は一切なく、〈み〉によって操縦されるという一貫して受動的な在り様を示している。これらは、〈からだ〉は〈み〉を守るためのいわゆる「兵器」であり、〈み〉が〈からだ〉をコントロールし、〈み〉のために〈からだ〉は消耗されるものという関係性を表している。〈み〉を守るための強くて頑丈な、コントロールのよい〈からだ〉が『ガンダムシリーズ』の特徴と思われる。

『新世紀エヴァンゲリオン』

この作品の〈からだ〉はEVAである。EVAの大きな特徴の一つは、外見は全くの機械のようであるものの、実は人造人間であり、生命が宿っているということである。つまり、強く頑丈な〈からだ〉にも実は生命感があり、それゆえに機械の故障・修理という次元とは異なる不具合やケアの必要性がでてくるということを示している。しかし、基本的には電源で動くなど、EVAの機械的側面も忘れてはならず、〈からだ〉は頑丈で無機質な側面と、生命感を宿した有機体としての側面という、二つの相反する性質を持つ。

〈み〉は中の操縦者になるが、EVAに乗り込むためには14歳で、母親がいないという特別な条件を満たした子どもではないといけない上に、原則として一体のEVAにつき適合する操縦者は一人である。〈からだ〉と〈み〉の相性がEVAのコントロールの良さや強さに影響し、〈からだ〉と〈み〉のつながりの必然性が存在することが、この作品における特徴である。

〈からだ〉となるEVAは〈み〉である操縦者のコントロールが効かず、時に暴走したり、また時にはびくとも動かなかつたりする。西村(2000)は、『新世紀エヴァンゲリオン』には“精神病的様相を呈した思春期危機と、その回復過程が見事に想像して描かれている”と述べているが、このような〈からだ〉のコントロールの効かなさは、自分を守ってくれるはずの〈からだ〉が第二次性徴を迎え、自分の手に負えない存在として感じられるという思春期の身体性に近いのではないだろうか。また、岩宮(2003)は、思春期には“外殻としての顔や身体が何よりも重大な関心事になっているのは、それが自分の本質だと捉えられているからではないだろうか”と述べているが、EVAと中の操縦者は神経接続されているため、EVAが受けた衝撃を操縦者はあたかも自分が受けているような感覚を持ち、操縦者の精神状態に重篤なダメージを与えることもある。外殻である〈からだ〉が直接的に自分の存在を揺るがすという思春期的な在り様も表現されていると思われる。

この作品における〈からだ〉と〈み〉の特徴は、一見頑丈で単なる殻としての存在に思われる〈からだ〉に生命感があることと、〈からだ〉と〈み〉が直接的なつながりを持つために、

⁴ もちろん、人間キャラクターとMSの組み合わせは、ストーリー展開上では重要な役割を持っていると言える。

〈み〉による〈からだ〉のコントロールできなさも生まれると言う点である。後者の特徴は思春期における身体性の特徴と類似するが、この作品は1990年代に流行し、その視聴者層は思春期のみにとどまらなかった。そのため、この作品に表現された身体性は、思春期的な特徴を持ちながらも多くの世代の身体性を反映していると考えられる。

『進撃の巨人』

この作品は、2013年よりTVアニメの放送が開始し、人気を博した作品であるが、その描写のグロテスクさや巨人の不気味さも話題となった。そのような表現の背景には、どのような〈からだ〉と〈み〉が表現されているのだろうか。

この作品における〈からだ〉で、巨人には人間が中に入っていない種類と人間が変身している種類の、二種類の巨人が登場する⁵。巨人に変身した際、うなじ部分に人間が筋組織でつながった形で一体化している。この筋組織でつながっている人間キャラクターが〈み〉に当たる。

この作品における〈からだ〉の特徴は、これまで述べてきた作品の巨大キャラクターの外見が装甲をまとった「機械」であったのに対し、巨人はその名の通り、「巨大な人間」であり肉感をもって描かれているということである。フォームは肥満体型のものがほとんどで、人間が変身した巨人は、EVAの”素体”に近い描写がなされ筋骨隆々な体型であるが、どちらにしても人間の生々しい肉感が前面に押し出された表現である。一方で巨人の質量は非常に小さく、またうなじ部分の急所以外は人間からの攻撃はほとんど無効で、急所への攻撃で死亡した巨人は気化するように消滅してしまうという点では、実体としての存在感は希薄であり、その生々しさと合わせて考えると非常にアンバランスな印象を与える。

〈み〉の特徴としては筋組織でつながれた人間は、巨人と化している間は攻撃的な人格となり、時に我を忘れて巨人の野性的な部分のみで行動することがある。内側からのコントロールが効かないだけでなく、中の人間の人格が変わってしまったり、意識さえ奪われてしまったり、〈み〉が〈からだ〉に完全に乗っ取られた状態と言える。『進撃の巨人』では、他の二作品と異なり、巨人の中にいる人間キャラクターの表情などの心理描写が非常に少ないことから、巨人になっているときには〈からだ〉先行の在り様分かる。そしてこのような在り様は、『新世紀エヴァンゲリオン』の、操縦者がEVAの暴走に戸惑い、恐怖している時と、コントロールが全く効かないという点では共通するが、中の人物がそのことに自覚的であるかどうかという点で大きく異なる。

〈からだ〉と〈み〉のつながりは、〈からだ〉の中に〈み〉が入っており、入れ子構造である点では、上記二作品の流れを汲むものの、人間キャラクターがコックピットに乗り込むのではなく、「変身」したという性質上、〈からだ〉と〈み〉のつながり方も大きく異なる。筋組織で結ばれている両者は、EVAと操縦者との神経接続における直接性よりも、より物質的な次元で直接性を有する。一方で、中に人間が入っていない巨人は、〈からだ〉のみの存在と捉えることができるが、〈み〉である人間キャラクター達にとっては〈からだ〉である巨人は理解不能な謎の存在で、〈からだ〉と〈み〉が疎通を全く持たない点において、この二つは乖離した状態といえる。また、巨人による人間の捕食という〈からだ〉が〈み〉を取り入れる行為は、筋接続と

⁵ ストーリーの全貌が明らかになっていないため確実な種類分けはできないが、現時点でのTVアニメからの情報を元に考える。

同次元の物質的、即物的な接続と言える。〈からだ〉と〈み〉のつながりという点についても、対照的なあり方が共存する表現となっている。

この作品における〈からだ〉と〈み〉の特徴は、〈からだ〉の生々しさと実体のなさというアンバランス、〈からだ〉が主導的な在り方、〈からだ〉と〈み〉の、物質的な直接性または乖離した状態という両極端なつながり方と言える。

3 作品の比較表

上記の特徴をまとめて表 1. に示す。

表 1. 〈からだ〉と〈み〉の特徴

作品	『ガンダムシリーズ』	『新世紀エヴァンゲリオン』	『進撃の巨人』
特徴			
〈からだ〉の特徴	機械的・無機質	装甲は機械的・無機質 ⇔”素体”は生命感あり	人間的な生々しさ ⇔実体のなさ
〈からだ〉の強度	○	△	◎
〈からだ〉と〈み〉のつながり方	コックピットに乗り込む 機械部分の接続	コックピットに乗り込む 神経接続	変身 筋接続
〈からだ〉と〈み〉のつながりの強さや直接性	△	○	◎ (×、乖離しているものもある)
〈み〉の特殊性	ほぼない	必然的	元が一つ
〈み〉による〈からだ〉のコントロール	○	△ (“暴走”する時がある)	× (〈み〉が意識を失う時がある)

4. 三作品の比較による年代ごとの身体性

以上のような特徴から考えると、各年代における身体性はどのようなものであるのだろうか。ここでは特に、『ガンダムシリーズ』、『新世紀エヴァンゲリオン』に見られる身体性の特徴との比較を通して、『進撃の巨人』にみられる身体性について、時代背景も踏まえつつ考察する。

容器としての〈からだ〉から飲み込む〈からだ〉へ

— 〈からだ〉と〈み〉のつながりの強化と乖離 —

『ガンダムシリーズ』での〈からだ〉は強く頑丈ではあるが、〈み〉の操縦がないとただの金属の塊でしかない。また、機体が破壊されたときに中の人間キャラクターが、コックピットを切り離し脱出できることから、〈からだ〉と〈み〉が切り離される便利さや〈み〉を守ることにより主眼を置いた兵器としての〈からだ〉が表現されている。一方で、『新世紀エヴァンゲリオン』の〈からだ〉は、表向きは兵器であるが、その下には生命感を宿した”素体”があるという二面性を持ち始める。〈からだ〉がただの器であり、丈夫であれば丈夫であるほどいいという在り様から、その器に生命を認める在り様に変化している。また、コックピット内が液体で満たされるという一体感が表現されたり、神経接続されたり、EVA がその性能を発揮するためには、EVA と人間キャラクターの精神的なつながりである “シンクロ率” の高さが関係し、〈からだ〉と〈み〉の疎通のよさや絆のようなものが必要となるなど、〈からだ〉と〈み〉の接続の表現が

詳細に描かれている。MSでは単に〈み〉のスキルの高さや、〈からだ〉の性能のよさが問題となっていたと考えると、〈からだ〉と〈み〉はより連動した関係性を持ち始めている。MSとEVAでは、〈からだ〉と〈み〉の在り様が一見すると同じようであるが、〈からだ〉自体も、〈からだ〉と〈み〉のつながりもより有機的な方向へとシフトしているのである。

本論で取り上げている『ガンダムシリーズ』の放送は1979年からである。上野(2003)は、1973年から1985年までをひとつの区切りとし、その時代を“日本の消費社会は未曾有の爛熟期を迎え”、それは“「他人とちがう」ことが記号価値を持つ、爛熟大衆消費社会”と述べ、原(2006)は、“≪80年代的なもの≫”について“消費・所有によって変身できると信じられた時代”と述べている。つまり、80年代は外見的に何を買い、何を持っているかでその人らしさを規定しようとした時代であると考えられる。そこでは、外側にある〈からだ〉を着飾ったり、鍛えたり、体型を整えたりすることが大事であり、ある種〈からだ〉は「わたし」を表現する武器であったため、MSのような「強い」兵器としての側面が人々を惹きつけたと考えられる。そのような無機質な容器としての〈からだ〉の〈み〉とのつながりの価値は低く、切り離され出し入れしやすいほうが便利で優れていると捉えられたのではないだろうか。

次いで、『新世紀エヴァンゲリオン』の放送は1995年に開始した。毛利(2009)は、1995年に入りそれまで残存していたバブル時代の“浮ついた雰囲気”から、“急激な円高、阪神淡路大震災やオウム真理教事件などで、突然パニックにも似た社会不安が訪れ”た時代と述べている。自分たちの手ではどうしようもない現象は、身体性のみならず人間の脆さを前景化させると考えられる。そのような中で、これまで無機質で、体裁だけを整えてきた〈からだ〉も脆さを備えた生命感を持つ存在として立ち現れたのではないだろうか。しかし〈からだ〉にも生命感を認めるということは、その自律性にも開けるということであり、〈からだ〉の“暴走”も起こる。『新世紀エヴァンゲリオン』ではEVAが雄叫びを挙げ野獣のように暴れるシーンが登場するが、「守る」という都合のいい器ではなくなったために、扱いつらい「異物」としての〈からだ〉が表現されていると考えられる。突如起こった社会変化は、これまでの安全で豊かな生活を脅かす「異物」であり、コントロールの効かない「異物」である〈からだ〉の出現とパラレルと言えるのではないだろうか。

『進撃の巨人』の巨人の肉感たっぷりのフォームや躍動感あふれる筋肉の描写は、〈からだ〉の生命感が増していく流れの延長線上にあり、人間キャラクターと巨人はコックピットを介さずに、直接筋組織でつながれていることから〈み〉と〈からだ〉のつながりの強化という流れも引き継いでいる。しかし、作品の前半では、巨人と人間キャラクターは、巨人は理解不能な恐怖の対象であり、全くつながりを持たない表現がなされている。この作品での〈からだ〉と〈み〉のは、乖離してつながりが絶たれている一方で、結びつけば癒着した形で強烈なつながりを持っている状態である。このような奇妙なつながり方である〈からだ〉は〈み〉を守る外側の器としての側面が非常に薄い。巨人になることで大きくて強い〈からだ〉を手に入れることはできるが、巨人になっている最中は、中の人間キャラクターは意識を失ってしまったり、変身後は体力を大きく消耗したりと、〈み〉が〈からだ〉に振り回される度合いが大きい。『新世紀エヴァンゲリオン』でEVAの暴走に〈み〉が「振り回される」のとは異なり、〈み〉の意識が全く関与できない状態は、「飲み込まれる」という状態にあると言える。

『進撃の巨人』の放送期間は2013年からである。2000年以降は携帯電話の普及率が90%を超え、インターネット通信が携帯電話と一体化したスマートフォンも登場した。斧谷(2003)は、電子メディアの普及によって、現実のリアリティが根本的に変容しつつあるという議論において、“日本語力や身体感覚の復権を唱える議論も盛んになってきた”が、“現実がどのように仮想化されようと、仮想化に抵抗する身体性が常に存在”し、リアリティの変容において身体性が消滅したわけではないと主張する。そして、目の前の人物と会話をしているときに相手に突然携帯電話の着信があったときの違和感を例に挙げ、この違和感は“生身の身体が占める現実空間と一見非物質的な身体が突如現れてくるかのような仮想空間との間の「ずれ」の感覚”であり、この“「ずれ」の感覚を放棄しないことが肝要”と述べている。“現実空間”を占める“生身の身体”とは、外界と接するという点において〈からだ〉として考えられるが、巨人として表現される〈からだ〉は、あまりに大きな「ずれ」を生じさせる“仮想化”に対抗しようと肥大化し、生々しくグロテスクな〈からだ〉が、〈み〉を飲み込んでしまうという事態が、『進撃の巨人』表現されていると思われる。また、“仮想空間”における“非物質的な身体”も同様に巨人という〈からだ〉に表現され、突如気化して消失するという実体のなさは、そのような仮想空間における身体もやはり私たちの身体性に入り込んできていることを示していると捉えられる。

また、『進撃の巨人』では、飲み込まれ、癒着した〈み〉の肉体的も失われてしまっている。『機動戦士ガンダム』や『新世紀エヴァンゲリオン』では、〈み〉である人間キャラクターが〈からだ〉の中にいる際にも、肉体が衝撃を受け傷つくことがあるが、『進撃の巨人』では〈からだ〉の衝撃を〈み〉の生身の肉体で受けるという描写がほとんど見られず、〈からだ〉と同様に実体がないかのようなのである。沖部(2009)は、情報化社会である現代においては、“身体の運動から退き、その身体性を失うことは、いわば私たちの時代の必然ともなっている”と述べているが、斧谷(2003)の言うように、“仮想化に対抗する身体性”は存在し、『進撃の巨人』にあらわれるような、肉体や実体としての身体の側面が抜け落ちた、ちぐはぐな身体性が横行している事態が、身体性が失われたような感覚をもたらしているのではないと思われる。

〈からだ〉と〈み〉の協働

前節で『ガンダムシリーズ』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『進撃の巨人』の三作品の比較を通して、それぞれの作品に表現された身体性について考察した。〈からだ〉は、MSのような強くて、〈み〉を「守る」だけのものから、EVAの”素体”に見られるような生命感の回復を経て、巨人の肉体の生々しさと実体のなさという対照的な特徴を持った〈からだ〉へと変化した。また、〈からだ〉と〈み〉のつながりは、前者二作品を通してより直接的で強い結びつきへと変わる一方、『進撃の巨人』では〈からだ〉と〈み〉の乖離が起こる一方で、不自然で強烈な結びつきをもつという、これまでとは質の異なる関係性へと変化していた。

そもそも〈み〉が内側にあるのは、その分脆弱で〈からだ〉に守ってもらわなければならないからである。〈からだ〉は外側で働く身体であり、〈み〉は内側で働く身体なのであって、どちらかがもう一方に優先するものではない。重要なのは、互いが適切な場所で機能を果たし「協働する」ことであると考えられる。そのためには〈み〉は内側で守られるべきであり、〈からだ〉の傷や痛みは〈み〉にも感じられるべきである。EVAの高すぎる“シンクロ率”によって人間

キャラクターが精神的危機に陥る状態や、巨人のようにバラバラな次元で存在するものが無理やりに結び付けられた在り様は、やはり「協働」の妨げになると言える。畑中（2011）は、現代の社会について、“主体のなさ、境界の欠如、希薄な関係”に特徴付けられ、社会全体が“発達障害の特性と類似している”と指摘する。沖部（2009）は、摂食障害の主体のなさについて、“身体性を奪われた世界”で“現代を生き、そこに〈私〉としての意味を与えていくということは、その身体を通してしか行われまいだろう”と述べているが、摂食障害に限ったことではなく、身体に基礎を置く主体性が現代では非常に重要であることがうかがえる。しかし、本論で考察したように、現代の身体性は身体同士においても、有機的なつながりを失い、奇妙なインパクトを持って体験されていると言える。畑中（2011）は、インターネットの普及により、人々の“〈切る〉—〈つなぐ〉”という関係形態”において、“つながることが容易になった一方で、ひとつひとつのつながりが重みを失い、そのリアリティと価値が失われつつある”と述べているが、それは人間同士のつながりに限ったことではなく、身体性における〈からだ〉と〈み〉というよりミクロな次元でも起こっている現象なのではないだろうか。容易なつながりが指摘される現代では、主体性の基盤として身体性を重視するとしても、それはまず身体のこととして受け止め、取り組む姿勢が必要と考えられる。〈からだ〉と〈み〉という、実体としての肉体から離れすぎない概念によって考えていくことが必要であり、安易にこれら二つの統合といった全体性を目指すのではなく、〈からだ〉と〈み〉という二つのものが異なる側面を持つ個々の存在として認めた上で、その二つが共に働くという「協働」を考えていくことが現代の身体性のテーマと考えられる。

5. おわりに

本論では探索段階として、〈からだ〉と〈み〉という概念を提示し、外／中という観点からの身体性についての一考察に留まっている。今後は、これまでの身体論において指摘されている、主体／対象という観点や、見える／見えないという観点との関係を明らかにし、より詳細に現代の身体性を明らかにすること、そのような身体性が「わたし」の在り様や心理療法にどのような影響を与えているのかという心理臨床学的な知見をより深く探求することを課題としたい。

7. 引用文献

- Anzieu, D (1985) *Le Moi-peau*. BORDAS 福田素子訳 (1993) 皮膚—自我 言叢社
畑中千紘 (2011) 話の聴き方からみた軽度発達障害 対話的心理療法の可能性 創元社
Ian Condry (2013) *The Soul of Anime; Collative Creativity and Japan's Media Success Story* Duke University Press 島内哲郎訳 (2014) アニメの魂 協働する創造の現場 NTT 出版
原宏之 (2006) パブル文化論 慶応義塾大学出版会
氷川竜介 (2013) ロボットアニメの文化史 氷川竜介、井上幸一、佐脇大祐 平成 24 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 日本アニメーションガイド ロボットアニメ編 森ビル株式会社
市川浩 (1975) 精神としての身体 勁草書房
岩宮恵子 (2003) 思春期における“からだ” 臨床心理学 3 (1) 13-19

- 増井金典 (2010) 日本語源広辞典 ミネルヴァ書房 p 208、p 836
- 宮島由布 (2009) キャラクターにみる心と身体 伊藤良子・大山康宏・角野善宏編 京大心理臨床シリーズ9 心理臨床関係における身体 創元社
- 毛利嘉孝 (2009) ストリートの思想 転換期としての1990年代 日本放送出版協会 (NHK 出版)
- 西村則昭 (2000) 現代アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」に見る思春期の危機 日本病跡学会誌 59 60-70
- 沖部陽子 (2009) 媒介 (メディア) としての主体—ある摂食障害クライアントと「天使的受肉」 伊藤良子・大山康宏・角野善宏編 京大心理臨床シリーズ8 身体の病と心理臨床—遺伝子の次元から考える 創元社 268-275
- 大山康宏 (2009) 心理臨床関係における新たな身体論へ 伊藤良子・大山康宏・角野善宏編 京大心理臨床シリーズ9 心理臨床関係における身体 創元社 13 - 20
- 田中康裕 (2003) 夢分析における身体性 臨床心理学 3 (1) 37 - 43
- 上野千鶴子 (2003) 女の戦後文化史—生産と消費の分離を超えて 大塚信一編 岩波講座 近代日本の文化史 10 問われる歴史と主体 岩波書店 237 - 277
- 山口康男 (2004) 日本のアニメ全史 世界を制した日本のアニメの奇跡 テン・ブックス
- 横田正夫 (2009) 日韓アニメーションの心理分析：出会い、交わり、閉じこもり 臨川書店
- 横田正夫 (2012a) 総論 横田正夫・小出正志・池田宏編 アニメーションの事典 朝倉書店 2 - 14
- 横田正夫 (2012b) 歴史 横田正夫・小出正志・池田宏編 アニメーションの事典 朝倉書店 55 - 101
- 横田正夫 (2012c) 原論 横田正夫・小出正志・池田宏編 アニメーションの事典 朝倉書店 15 - 54
- 斧谷彌守一 (2003) 編者あとがき 斧谷彌守一編 リアリティの変容？身体／メディア／イメージ 新曜社

8.参考文献

- 安蒜敏明企画・伸童舎編集/構成 (1998) 機動戦士ガンダム MS ENCYCLOPEDIA MS 大全集 98
- 株式会社ガイナックス監修(2007) EVANGELION CHRONICLE SIDE A 株式会社ウィーヴ
- 株式会社ガイナックス監修(2007) EVANGELION CHRONICLE SIDE B 株式会社ウィーヴ

(心理臨床学講座 博士後期課程1回生)

(受稿 2014年9月1日、改稿 2014年11月20日、受理 2014年12月26日)

アニメーションの巨大キャラクター表現にみる 身体性についての一考察

—ガンダム、エヴァンゲリオン、進撃の巨人の比較を通して—

篠田 亜美

本論では、『ガンダムシリーズ』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『進撃の巨人』の巨大キャラクターに表現される身体性について、〈からだ〉と〈み〉という側面から考察した。作品を経るごとに、〈からだ〉は〈み〉を「守る」ための無機質で頑丈なものから生命感を増していき〈み〉を「飲み込む」在り様へと変化した。〈からだ〉と〈み〉のつながりにおいては強くなっていくが、『進撃の巨人』では癒着した結びつきと乖離的な関係の両極端な関係へと変化した。これらの変化は1980年代における外見や所有物で自己を表現する消費社会、1990年代半ばのバブルの終焉などの社会を揺るがす出来事による人間の脆さの前景化と連動しており、現代においてはIT技術の発展により現実空間とは別に仮想空間が生活に占める比重の増大との関連を示唆した。現代の身体性のテーマとして、各々が適切に機能する「協同」が重要であると考えられた。

Study of Body Sense on Expression of Giant Characters in Animations: Through Comparison between Gundam, Evangelion and Shingeki no Kyojin

SHINODA Ami

This paper attempts to clarify body sense through comparison between the features of giant characters in animations, i.e., Gundam series, Neon Genesis Evangelion and Shingeki no Kyojin, from the perspective of *Karada* and *Mi*. With the passage of the products, inorganic and sturdy *Karada* became more alive, eventually overwhelmed *Mi*. And the connection of *Karada* and *Mi* became closer, but their relationship is poles in Shingeki no Kyojin, in which they conglutinate with each other or are far detached. These transition seemed to connected with consuming society in the 1980s when people express themselves by their appearances or property, depressive society in the 1990s when fragility human come to fore by the end of bubble economy and present-day society in which we live in both reality and virtual reality space because of development of IT technology. Today's theme of body sense is that *Karada* and *Mi* adequately cooperate with each other.

キーワード：身体性、アニメーション、年代比較

Keywords: Body Sense, Animations, Comparison of eras

