

# 博士學位論文

内容の要旨及び審査結果の要旨

第 11 号

2017年9月

京都精華大学

## はしがき

本編は、学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）第8条による公表を目的として、平成29年度本学において博士(芸術)の学位を授与した者の論文内容の要旨及び論文審査結果の要旨を収録したものである。

# 目 次

報告番号	学位の種類	氏 名	学位論文題目	ページ
甲 第 2 6 号	博士 (芸術)	CALIK BEDIR SELEN	“Playing” Anime: A Comparative Media-Theoretical Approach to Anime as a Specific Medium アニメを「プレイ」する	1

氏 名 (チャルク ベディリ セレン)  
CALIK BEDIR SELEN

学位の種類 博士(芸術)

報告番号 甲第26号

学位授与の日付 2017年9月15日

学位授与の要件 学位規則第4条第1項該当

学位論文題目 “Playing” Anime:  
A Comparative Media-Theoretical Approach to Anime as a Specific Medium  
アニメを「プレイ」する

論文審査委員	主査	教授	佐藤 守弘
	副査	教授	姜 竣
	副査	教授	吉村 和真
	副査	教授	伊奈 新祐
	副査	ストックホルム大学 教授	ジャクリーヌ・ベルント

## 内容の要旨

ゲーム的リアリズム：アニメ、マンガ、そしてライト・ノベルにおける反復される死、及び何回も「リプレイ」される命のモチーフがゲームを想起させる。しかし、多くのゲーム研究者によって、リプレイの可能性がゲームだけに生まれると指摘される。その理由は、ゲームは物語と違ってルールのシステムに依拠しているからである。

この意見の不一致は、ゲームと比較されやすいメディア、特にアニメを再考するためには良い切り口ではないか？ゲームとアニメが一番比較しやすいと考える理由は、両方とも「時空間的」な、キネティックなメディアだからである。

日本におけるポピュラーメディアについての理論の中では、伊藤剛と東浩紀の著書のように、現実的・非現実的、批判的・批判的でないというような二項対立を超えようとしているものがある。しかし、それを海外の研究と比べながら再考し、少なくとも部分的にアップグレードする必要があると私は思っている。

この論文は、英語での理論を取り上げ、特に東の理論をアップグレードする上に、英語でのポピュラーメディア研究を特に物語論の観点から広げることを目指す。

日本におけるゲーム制作は、アニメ・マンガ・ライトノベル制作と密接に繋がっている。メディアのデジタル化され、そしてネットの拡大を視野に入れば、ゲームなどのメディ

アはさらにお互いに近づいていくと予想できるだろう。それゆえ、メディア間の共通点を確認しながら、メディアそれぞれの特徴も理解することは重要である。

アニメを、ゲーム研究を参考にしながら、主に物語論の観点から見るこの論文は、メディアの特徴を、アニメにおけるビデオゲームの描写を通じて検討する点では特徴的だと思われる。

本論文の問題設定は次のようである：

- ・東が用いる意味での「ゲーム的」とは何だろうか？
- ・その意味では、ビデオゲームはゲーム的だろうか？
- ・ゲーム的な物語をどういう風に「プレイ」するか？
- ・それぞれのメディアをプレイの異なる形として受け取れば、メディアの特徴に関して新しい観点を発見できるか？
- ・アニメを「プレイ」することをどう定義できるか？アニメをプレイする経験について何が言えるか？

## 第1章．ゲーム的ナラティヴ・ナラティヴプレイ

- A. ゲーム的リアリズム：ゲームワールドのライフ
- B. ゲーム的ナラティヴ
- C. 物語を「プレイ」する

東が指摘しているように、特に最近のアニメ、マンガ、そしてライト・ノベルはゲームのように複数のエンディングがある。しかし、Umberto Eco の考えでは、物語の魅力はエンディングが決定的であることによる。アニメなどの消費者はどうやって物語のエンディングを気楽に変更できるようになったのだろうか？

1. キャラクターあるいはキャラは非常に簡略化され、様式化された(simplified, stylized)データベース要素で構成されていることで、設定が完全に変わってもオーディエンスにはすぐ把握できる。こうしたキャラは、物語から物語へ移動するのも可能であり、原作のと全く違う舞台で再び生まれても問題ない。

2. だが Jacques Rancière によつては、データベース が19世紀に、印刷機の広く使われていることとともに現れたとする。その時代には、オンラインのデータベースではなく、世界の知識を集める専門事典(encyclopedia)が形成されていた。

3. ポストモダンと共に、各物語の交換可能な(exchangeable)要素、つまりデータベース要素が明白になった。それでも、オーディエンスがやっと物語をエンディングまで変更するようになったのは、物理学の発展が社会に広まり、無数の「パラレルワールド」の仮説が一般的になったら、社会的制約も気楽に思われるようになった(場合により消す)ことである。

Brian Upton による「プレイ」という概念は、「リミットのシステム、あるいはリミット

の枠組みにおける自由な動き」である。そして、プレイという概念をゲーム以外のメディア、ゲーム研究の専門語で言えば「物語的なメディア」にも当てはめるのは可能である。物語の場合は、「動き」と言う過程は頭の中で行われ、語られる出来事を自由に解釈することとキャラクターの次のアクションを予想することになる。

Upton が提案している定義は、言い換えれば「予測可能性と予測不可能のバランス」を現すシステムの必要性である。

興味深いことにこうしたバランスのモデルは、Rancière の理論における「表象的体制」(representative regime) と似ている。

表象的体制というのは：

1. 見える、言える、分かることをきちんと繋げる芸術的なシステム、
2. 見えない、言えない、分からないことを認めた上で芸術から追い出すシステムである。

しかし、Rancière によっては、表象的体制は19世紀に芸術の「美学的体制」(aesthetic regime) に代わった。「美学的体制」の特徴は重要性に関わらず、全てのものがオーディエンスの視野に入れられ、全てのものがテーマとして取り上げられること。それもまたデータベースのおかげである：インフォメーション、データに変化されるものはある意味で一様に (equal に) なる。

しかしながら、インフォメーションの過剰は因果関係を弱め、物語内のアクションを損ない、オーディエンスの解釈及び予想過程にも邪魔となる。Jan-Noel Thon が示しているように、今日のオーディエンスは、因果関係が薄くなり、出来事の順序がわざと崩された物語に対して統一性を期待せず楽しめる。それは統一性を他の物語に見つけ出し、または自分の想像力によって補うからこそである。今日の物語におけるバランスのことを「両極のバランス：予測可能性と予測不可能性の過剰」と定義すればどうか。因果関係が崩れてしまうから生まれる両極的な曖昧さはデータベースが備えるインフォの過剰と絡み合う。こうしたタイプのバランスは、Upton が定義している解釈・予想のプレイ

(interpretive/anticipatory play) の終わりと言う意味に近いが、組み合わせのプレイ (combinatory play) の誕生かもしれない。

## 第2章 . プレイの特定の形としてのアニメ

- A. 両極のバランス：予測可能性と予測不可能性の過剰
- B. リミテッドアニメーションにおける自由な動き
- C. アニメを「プレイ」する

第2章ではアニメにおける自由な動きについて述べる。ビデオゲームには多様なシナリオがあり、そのシナリオの中にも多様な状況があると言える。その上に、その状況の中には望ましいものもあれば(一番簡単に言えば、勝つ)、それほど望ましくはないものもある。キャラクターを望ましい方向に向かわせるためには、ある程度の予測可能性が必要である。

キャラクターを動かすほどフィードバックを手に入れ、フィードバックを手に入れるほどゲームの先を読み、向かうべき方向が分かるようになる。アニメの視聴者は、キャラクターを操作し、アクションのリミットを直接追求することができない。そうであるなら、アニメの視聴者は何によって物語展開について予測できるのだろうか？

例えば、『天元突破グレンラガン』においては計量可能性は不可欠な要素ではない。本作でリミットを示唆するのは数値ではなくキャラクターによる説明である。アニメの他の要素と密接に結びついており、作品から切り離せない。その点ではアニメの特徴と言える。人間関係を成り立たせるための重要な機能を果たしているのである。それにもかかわらず、説明は嘘かもしれないし、キャラクターの解釈が間違っている場合も多い。

第1章で議論した通り、アニメのリミットも、その結果予想の可能性もデータベースから生まれてくる。それよりアニメ的であるのは、アニメの「予想の可能性を最小化する方法」、すなわちアニメが備える予想の不可能性である。

予想の不可能性を二つの例を通じて検討する。『ジョジョの奇妙な冒険』のアニメは、マンガのダイナミズムに頼って、静止画をよく使うが、それをアニメマシーンに入れ、動かしているため時間の流れについて矛盾してしまう。言い換えれば、アニメはマンガの間白を動きで満たすことがしない。それより静止画における動きの暗示を動画の持続と重ねる。しかしながらこの持続は、新しく矛盾したインフォメーションを生み出すことで、解釈の過程を阻害する。

『ジョジョ』に対して、『ノーゲームノーライフ』には、Lamarre が細かく論じる横の動きによって、早く現れたり消えたりするキャラクター及び物がよく登場する。急に場面を横切る弾丸などは、アニメにおけるゲームのルールシステムの話が無効にし、予想可能性を最小化する為の最も重要なツールになる。

第2章では、アニメの特徴として、その予想可能性を最小化する方法について論じていた。リミテッド・アニメーションは動きを止めている間に、見えない空間の存在を暗示し、視聴者の想像力に頼る。因果関係の代わりに情動喚起刺激(affect)を与える。興味深いのは、視野がブロックされているので、視聴者は情動喚起刺激を受け取ったにもかかわらず、見えない空間の存在を信じている上に、そこで何が起こったか、それを決して確認することができない。その曖昧なスペースでは、以下の4つのパターンが考えられる。

a. 何かが起こる、b. 何かが起こらない c. 何も起こらない d. 何でも起こる可能性が生まれる。こうした空間は、アニメのプレイスペースでありながら、視聴者の想像力で、アニメの外部において様々な形をとることができる「空白」なのである。

### 第3章 . 同じワールド・違うメディア

- A. 『ソードアートオンライン』: ライトノベル
- B. 『ソードアートオンライン』: マンガ
- C. 『ソードアートオンライン』: アニメ対ゲーム

第1章でメディアを超えて全てのゲーム的物語に当てはまる「combinatory play」を定義した。もしプレイというものが「リミットのシステムに、あるいはリミットの枠組みにおける自由な動き」であるなら、リミットを決めるのはデータベースである。同じデータベースの影響で、物語における因果関係が最小化されている。オーディエンスの想像力は前よりも自由にキャラクターを動かすことができる。

Martin Roth は、ゲームはシステムのレベルで統一性(coherence)を持っている限り、因果関係をおろそかにして良いと述べている。しかし、因果関係を弱め、矛盾を表すのはゲーム的メディアの共通点であると本論文で主張する。もちろん、メディアの特徴が消えてしまったというわけではない。そのため、Marie-Laure Ryan の物語論を取り扱い、ソードアートオンラインのアニメ、マンガ、ライトノベル、そしてゲームにも現れる同じ戦いのシーンを分析する。

メディアの特徴は、キャラクターの及びオーディエンスの想像力をどうやって動かせるかに関係あると思われる。アニメは、時空間をゆがめるという形でアニメ的なプレイスペースを作る。第2章で述べたように、ゲームへの言及(reference)があり、例えばゲーム的なインターフェースが模倣されても、予想可能性に影響が当たらない。それでも、こうした言及(reference)は全く機能を果たしていないだろうか？第3章では特にゲーム的インターフェースの異なる利用と影響に関して検討する。

## 審査結果の要旨

本博士論文は、ゲーム研究や物語論を目指したものというよりは、アニメ研究—アニメーションではなく—と現代メディア論に対して、批評的、概念的、思索的な貢献を行うものである。本論は、新たなデータを提示するといったタイプの論ではないので、いわゆる「先行研究」のかたちで章をたてて、理論的な議論をそこにまとめるというかたちはとっていない。

本論は、メディア・コンヴァージェンス—さまざまなメディアがひとつに収束すること—は、娯乐的であり収益をあげるためには、そこにふくまれるメディア自身のなんらかの特性をいまなお必要としているという前提から出発して、アニメのメディア固有性をナラティブの諸傾向と受容者それぞれによる関与という視点から分析していく。こうした諸傾向を研究するにおいて、本論は、ナラティブの生産における表象の斬新さやその可能性に注目するのではなく、ファンやメディア産業などを含むさまざまなアクターによる「再話」に注目する。それをもう少し具体的に言うと、東浩紀の言う「ゲーム的なもの」の背景にある「リプレイ」と考えることもできる。

ゲーム性というものが具える間メディア的傾向をアニメのナラティブのもつ特定の可能



性と結びつけるために、本論ではブライアン・アプトンによる「プレイ」の概念（システムの制約のなかでの自由な動き）、ジャック・ランシエールによる表象的体制／美的体制という概念、ヤン＝ノエル・トーンによる間メディア的物語論、およびトーマス・ラマールによるアニメを「マシーン」として捉えるアプローチが参照される。本論は、ナラティヴへの関与（文字メディアに限らず、広い意味での「読書」）を「プレイ」と見なして考察する。一般にナラティヴへの関与は、オルタナティヴなものを想像することと考えられ、アニメのような現代のポピュラー・メディアにおいて新たなかたちをとって現れる。「プレイ」に焦点をあわせることで、近代的な美的ヒエラルキー（近代小説とアニメの間にあるような）を乗り越えることが可能になるのである。

本論は、受容者を重視したテキスト分析のアプローチを採用し、特定の国家的コンテクストにおける特定のユーザ集団に対する社会学的な考察を加えるものではない。

本論では、典型的なアニメ＝テキストを例として採り上げている。すなわち、作家的な芸術家を作る自律的な劇映画としてではなく、アクションの詰まった娯楽的フィクション—産業の一部—として。本論は、ビデオ・ゲームというメディアが、そうしたアニメのテキストとどのように関係しているのかを分析するために、「組み合わせのプレイ

(combinatory play) という新たな術語を提示した。その上で、アニメとは「ゲームのメディアであり、それは受容者を組み合わせのプレイ」すなわちナラティヴ上での矛盾や空虚を正当化するような「プレイ」にさそいこむという結論に至る。

学位審査においては、「メディウム／メディア」という概念とその物質性、そして「メディウム」と「ジャンル」の関係などについて議論がかわされた。さらにはアプトンの言う「ナラティヴ・メディア」についても討議がされた。とくに議論されたのは、アプトンが、必ずしもナラティヴなメディアであるという訳ではない（ナラティヴがなくとも因果律に則って作動する）ゲームと、ナラティヴ的表象をその根本的な存在理由として具えるフィクション的なメディア（アニメ、マンガ、小説、物語映画など）を区別する点であった。

その他に、審査において提起された問題は、本論が日本研究 (Japanese Studies) とどのように関係しているのかというものであった。本論が日本の特異性そのものを論ずるものではないことは明らかであったものの、その意図は、日本のポピュラーなメディア（アニメのような）と東浩紀などによるような、それをグローバルな流行の代表として捉える理論的言説に再アプローチしようとするものであった。この点で興味深い例は、アプトンがナラティヴの矛盾に対応するためのプロット構造、あるいは理想的領域として「起承転結」を取り上げている点であった。

審査に参加した吉岡洋教授（京都大学）は、学術論文そのものが「プレイ的（遊戯的）」になりうるか、すなわち本論がフィクション的テキストに対して指摘した点がノンフィクション的な学術テキストに適応できるかという問題であった。また副査の吉村和真教授は、対象をアニメに限らず、たとえばパチンコをも考慮に入れるべきではないかという意見を呈した（アニメとパチンコのどのような点がナラティヴ・メディアとして比較されうるか

という点については言及がなかったものの)。

全体として、本論は、現在のメインストリームのアニメを考える上で、さまざまな理論を創造的に組み合わせ、解釈を加えたものであった。その結果として本論は、アニメからはじまる美学理論の可能性をより広いメディア論の文脈で築き上げたものであり、日本における研究においてはまだまだ展開されていない点を追求した新知見にみちた論文であると評価することができよう。