

大学教育の分野別質保証推進委員会
言語・文学分野の参照基準検討分科会

2011年9月12日

「言語・文学、そしてマンガ」

藤本由香里（特別連携会員）

はじめに

「われわれは他者のさきやきの中に生まれてくる」とジャック・ラカンが言った。

生まれたばかりの乳児は言葉を知らない。しかし乳児は、言語によって構成された人間世界の中に生れ落ち、自分に向かって話しかけられる言葉、自分をめぐって交わされる言葉、他者の言葉のただなかに生まれてくる。そして最後に、自分を取り巻く他者が使っている言語によって自己を認識し、自己と他者とを区別し、物には名前があることを知り、世界を分節化し、言語によって他者を理解するようになる。つまり、ひとが自己を、あるいは他者と世界を認識し、理解する、その中心に言語はある。

そしてとりわけ、広い意味での文学（物語、あるいは詩）を語ったり聞いたり、あるいはそれを演じたりすることによって、ひとは自己でありながら同時に半ば他者でもあるような世界を生き、自己と他者とそして世界との関係を獲得し、構築し、理解していく。「文学」とは、その過程すべてのことであると考えられる。

また、ラカンのいう「言語」は、いわゆる言語学でいうような言語ばかりでなく、表情など明確に定義できないものも含め、何かをさしめしているすべての象徴を含む。

以上のことを踏まえて、言語・文学と「マンガ表現」の位置づけについて、いくつか思いつくことを語ってみたい。

「マンガ」とは何か

マンガはこれまで、「半記号」であるとか、「不純な領域」であるとか言われてきた。それはマンガが、「絵」であると同時に「記号」、「絵画」であると同時に「言語」（文学）でもあったからである。

マンガを定義するのは実に厄介で、なにか定義の言葉を口にすると、その端から、定義とは違うがこれもたしかにマンガである、と思われる作品が立ち上がって来たりする。マンガは、絵の特性だけに注目するなら「簡単な線で描かれた絵」という定義が考えられるが、たとえ1枚1枚は重厚な油絵であっても、それが連なって一つの物語を構成するのなら、それはマンガだ、という考え方もあり、アメリカの高名なマンガ家であり、マンガ研究者でもあるウィル・アイズナーは実際、マンガとは「SEQUENTIAL ART（連続する絵

画)」のことだと定義している。かなり広い定義であるが、しかしこれだと、逆に一枚絵の風刺画はマンガではないことになる。19世紀に確立した現在の形式のマンガ、現在のわれわれが「マンガ」という言葉を聞いて思い浮かべる中心的な作品は、「連続するコマと吹き出しを組織的に使い、同一人物とみなされるキャラクターを使って物語を展開するストーリーマンガ」だと思うが（以下、この形式のマンガを中心に話を進める）、ときにコマ枠はないこともあり、コマと絵だけで吹き出しやオノマトペが一切使われないサイレントマンガもあり、絵は丸や点だけの抽象的な記号であっても、あるいは絵はなくとも、コマと吹き出しだけを使ってマンガをつくることもでき、連続するコマとその中の絵だけはあるけれども明確な物語を構成しないマンガもある（たとえばササキマキの作品のように）。

また、全く同一の物語、全く同一のコマ割り、全く同一のセリフ、さらにコマの中の絵の構図まで全く同じだったとしても、その絵が劇画的なリアルな絵なのか、ユーモラスなマンガ絵なのかで、私たちの印象はまったく違ってくる。

つまり、マンガとは、言語としての「意味」や「物語」の伝達と、絵画としての「印象」の伝達とを同時に行う「不純な」メディアなのである。

「言語」としてのマンガ表現

そして、日本のマンガは欧米のマンガに比べて、「絵画」より「言語」としての特性を発展させてきたという歴史がある。

これは、フルカラーで密度の高い絵を一枚一枚並べて見せていく欧米のマンガに対して、日本のマンガが雑誌掲載、それも週刊誌連載を中心に、粗雑な紙にモノクロで印刷されることを前提にして、他国では考えられないほど早いペースで生み出されていったこととも関係している。

手塚治虫は、マンガの絵は記号の集積だとして「マンガ記号説」を唱えた。また、日本のマンガの中にはたしかにたくさんの記号が使われている。そして日本人の多くは、その記号が世界に共通だと思っており、「マンガは世界の共通語」という言い方がされたりする。しかし、はたしてそうなのであろうか。

たしかに世界的に共通して使われている記号もあるし、見ればわかる記号もある。しかしたとえば、顔の上部にタテ線をいくつも引いて「青ざめる」感じを表したり、こめかみに十字の筋を浮かび上がらせて「青筋を立てる」ことを表現したりする記号（図1）は、実は外国人に見せても意味が理解されない。どちらも記号としての絵ではあるが、「青ざめる」「青筋を立てる」という日本語にそのベースをおいているからである。また、「……」という無言の表現や、「シーン」という無音を表すオノマトペ（図2）も、基本的に海外には存在しないし、翻訳では消えていたりする。

しかし近年、日本マンガを読みなれた外国人が増えてきており、またオノマトペを翻訳せずに残すことも多いため、日本語のオノマトペを理解するだけでなく、外国人が描くマ

ンガの中に、日本語のオノマトペがそのまま使われるというケースも散見される。



図 1-1 青ざめるまる子
(さくらももこ『ちびまる子ちゃん』)



図 2-2 怒りの記号としての青筋
(きうちかずひろ『BE - BOP - HIGHSCOOL』)



図 2-1 「無言」の表現
(陸奥 A 子「ため息のゆくえ」)

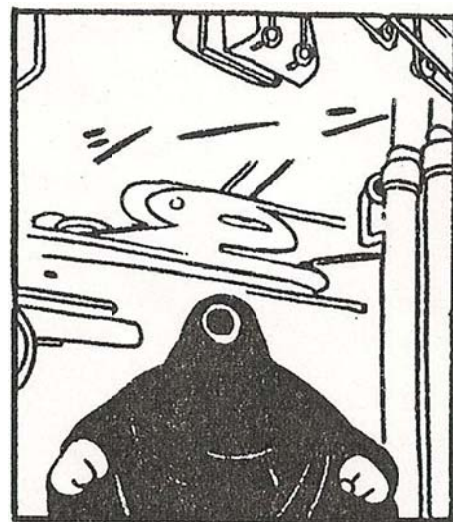


図 2-2 「無音」のオノマトペ
(手塚治虫「0マン」)

無音や無言の表現に限らず、日本のマンガには飛び抜けてオノマトペが多いというのはよく指摘されることである。とくに少年マンガには多く、戦闘シーンにはかかせない存在になっている。その場合、ただ単に音を表すというわけではなく、オノマトペそのものが効果的な「絵」として描かれ、それによってその場面の印象を形作る大きな要素になっている（図3）。ここでも「言葉」と「絵」は融合した存在になっているのである。



図3 ささまざまなオノマトペが絵として使われている少年マンガ
(尾田栄一郎『ONE PIECE』)

これに対して少女マンガでは、「内面の言葉」の位相が発達している。もともと、ある言葉が声に出されているのかいないのか、どんな調子で発話されているのかは吹き出しの形によって示されるのが基本だが（図4）、少女マンガにおいてはそれに加えて、さまざまな位相で発せられる言葉が同一の画面内に重なり合い、口に出している言葉（吹き出し内たて書き）とは裏腹の内面の言葉（横書き）というのが同一画面内で示されることも多く（図5）、同じ画面の中に複数の位相の言葉が示されることも珍しいことではない（図6）。

実は、戦前のマンガには「口に出して言う言葉」と「口に出さない内面の言葉」の吹き出しの区別は存在しなかった。逆に言えば、思っていることを口に出すか出さないかで話の流れが変わってくるようなタイプの「内面の」物語は描かれていなかったことになる。

吹き出しのお尻の部分に泡がいくつかついたような、心の中で思っているだけで口に出しているわけではない、という意味の吹き出しの記号が生まれたのは、どうも 1940 年～1945 年の間のアメリカンコミックスでのことらしい、とヨコタ村上孝之は指摘する（『マンガは欲望する』筑摩書房）。事実、1941 年の『スーパーマン』では、泡のついた吹き出しに加えて、セリフ全体に（ ）を付けて、声に出されてはいないことが念を押して示されており、まだこの表現が一般的には普及していなかったことがうかがえる。



図 7 1941 年の『スーパーマン』に現れた声に出されない内面の吹き出し

日本には、これが戦後、アメコミ経由で入ってくるわけであるが、口に出している言葉と口に出さない内面の言葉とを区別する記号ができたことによって、その後のマンガでは「他者の内面は口に出されない限りわからない」ということを前提とした物語が紡がれていくことになる（前出：ヨコタ村上孝之）。これはまさに日本の近代文学がたどった、いわゆる「内面の発見」と同じプロセスである。そして日本の少女マンガの発展過程は、この表現をさらに複雑化させていった。少女マンガの「言葉」が実にさまざまな位相を使い分けていることは、吉本隆明「語相論」でも指摘されている。そしてまたこの場合も、その「言葉」が画面のどの位置に、どのような書き方で提示されるかによって（タテ書きか横書きか、吹き出しの中か外か、吹き出し形か四角囲みか、普通の黒文字か白抜きか、字の大きさはどうか…etc.）表現の効果が異なるのは言うまでもない。

しかし何より、日本マンガの大きな特徴は、コマ割りや視線誘導、構図やコマの大きさ・言葉の量の多寡による読むテンポのコントロール（「劇画」という言葉を生み出したマンガ家の辰巳ヨシヒロは、これを「コマと時間のシンクロ」と呼ぶ）等によって臨場感を生み出し、読者を物語の中に巻き込んでいく「マンガ言語」（竹宮恵子）を発達させたことにある。

アメリカのマンガ研究家であるスコット・マクラウドは、アメリカン・コミックスでは物体や人の動きを一つのコマの中で動線を使って表すのに対し、日本マンガは物体の動きを外から描くより、画面全体で読者を動きに巻き込み、読者の主観（視点）そのものが動いているように感じさせる表現に特徴があると指摘している。

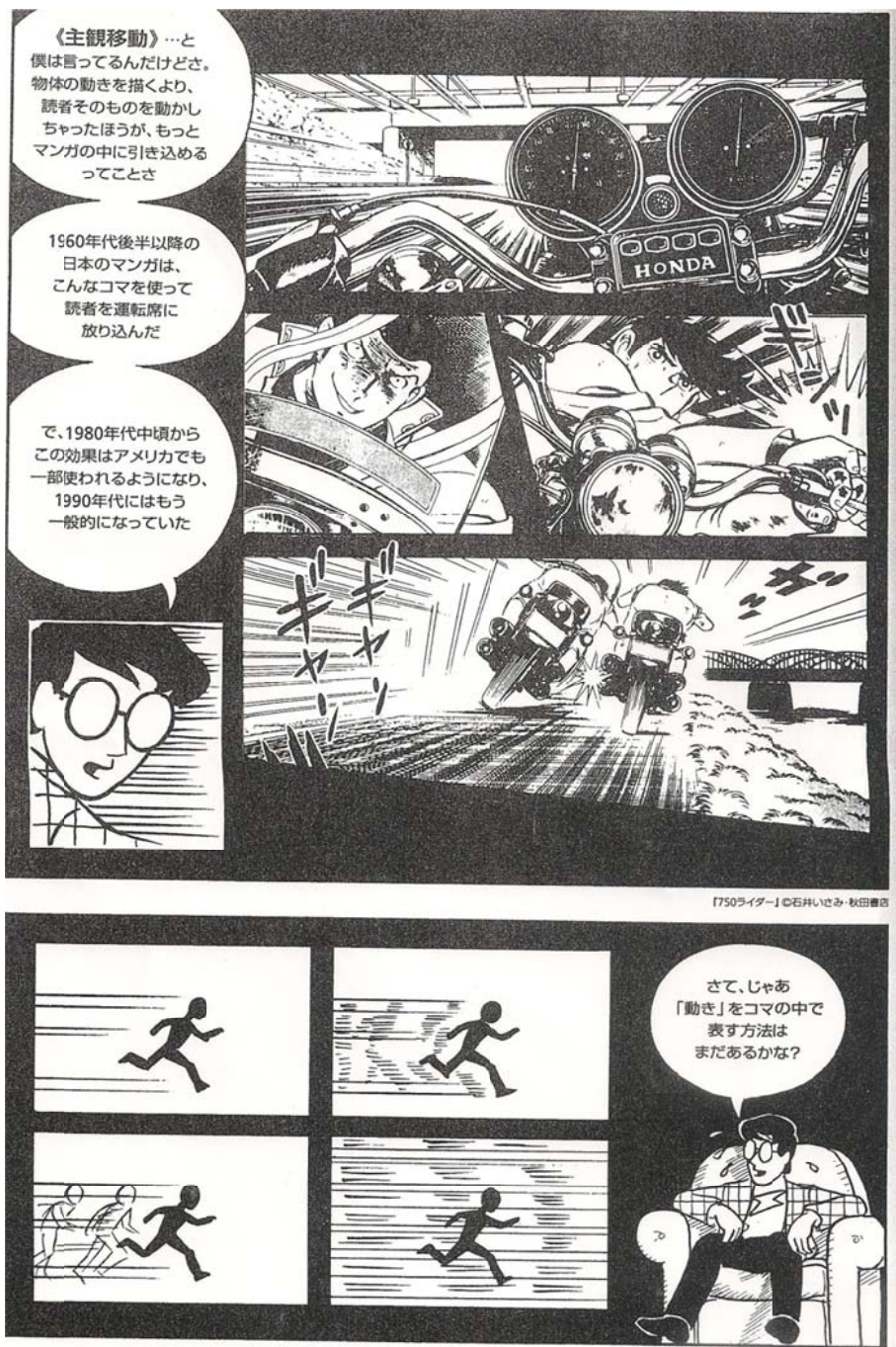


図8 「動き」の表現——主観移動と動線（スコット・マクラウド『マンガ学』）

これは明らかに、一枚一枚の絵をゆっくりと順番に見ていく傾向の強い欧米のマンガとは違った語り口である。欧米のマンガは「絵」の比重が日本より強く、絵の下手な人はまずマンガ家にはなれないのに対し、日本では絵が上手くてもマンガ家として成功するとは限らず（絵の上手い人は絵を見せようとして「止まった絵」になりがちである）、絵は下手でも、コマ割りや視線誘導、読むときのテンポなどの読ませ方のコントロール、すなわち「マンガ言語」のうまい人がマンガ家として成功する傾向にある。日本のマンガでは、絵のうまさよりも、読みやすさとテンポ（速読性）のコントロールが命とも言うていいのだ。「絵が下手なのに書店で平積みになっているマンガがあったら、それは間違いなく面白い」と言わたりするゆえんである。

そうしたことに象徴される通り、日本のマンガは「絵画」としてよりも「言語」「文学」の側面の方がずっと比重が高い。欧米でのマンガがポップアートとして評価されることが多いのに対し、日本では「マンガは文学を超えた」などと「文学」と比較されることが多いのは、日本のマンガがその「言語」的な側面（言語そのものではなく、コマ割りや絵の配置・印象などの「語り口」を含む）をこそ独自に発展させてきたことによると思われる。

マンガの持つ「間主観性」

「マンガ」というメディアは、人々が共通に持っているであろう感覚を、半記号的な絵として表現して伝えるのみならず、まだ誰も見たことがないもの、ある人の頭の中にしかないものを、他者にも共有できる現実のイメージとして具現化することができるメディアである。つまり個人の見る夢を具体的なイメージとして他者にも共有させることのできるメディアであり、ある人の主観的な世界を、他の人々にも共有できる目に見える一つの現実のイメージとして提示すること、それが、マンガの持つ最も大きな表現特性であると言える。そして、前節でも述べたように、日本マンガは特にその点に特化するような形で、新しい表現方法を編み出し、発展させてきた。

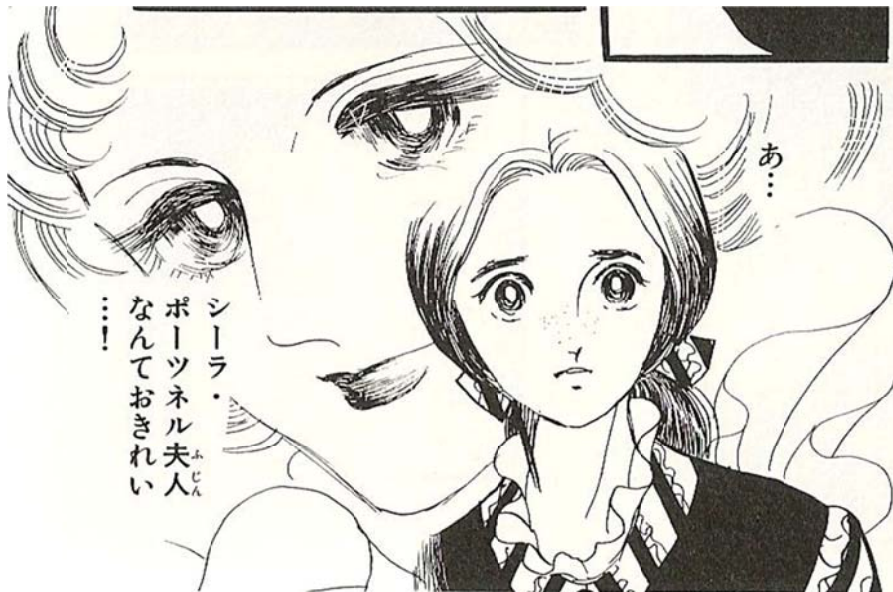
映画の技法の延長上にある「視線のつながりによる同一化」というのもしばしば指摘されることであるし、先述した、スコット・マクラウドが指摘する「主観移動」という表現方法もその一つである。マクラウドは、欧米のように人間を 3 次元的にリアルで写實的に書くのではなく、日本マンガが、あえて登場人物を 2 次元の記号的なキャラクターとして描き、それをリアルで写實的な背景の中に置くとおいう表現方法にもまた、「作中の人物に自己投影しやすくする」という日本マンガの表現上の特徴を見ている。

また、少女マンガにおける、さまざまに位相の違う言葉の交錯も、人の内面の複雑な思いや葛藤を繊細に表現し、読者に登場人物の感情や状況を共有させ、共感させるための大きなツールとなっている。

つまりマンガとは、まさに「中間的な領域」において他者の感情や世界の見方を共有し、理解するためのメディア、知らず知らずのうちに他者への同一化を大きく促すメディアと

して機能するものなのだ。

他者からは世界はこう見える、それはマンガの中では、具体的な絵として立ち現れることもしばしばある。いわゆる「主観ショット」である（図9）。



p 51



P56

図9 萩尾望都『ポーの一族』のシーラ・ポーツネル夫人

上図では夫人を見ているジェーンの主観ショットとなっており、同一人物ではあるが、下図の夫と話している時の夫人（実はバンパイア）とは明らかに印象が違う。

また、作中の絵の上では「4～5歳の少女」と見えるものが、会話を読んでいくと、実はおばあさんであり、本人の認識の中では自己意識が4～5歳に戻っているのだ、ということが知れる、有名な高野文子「田辺のつる」の表現も、ある人の目から見た主観的な世界を、他者にも見える形で共有させる、というマンガの中心的な表現特性を印象付けたものと見えよう。

物語の言葉・論理の言葉

マンガを読んでいてそこに書いてある何かを「感じ取る」ことはできる。しかし、なぜ自分がそう感じるのか、なぜあるマンガは読みやすく、あるマンガは読みにくいのか、このマンガ表現のどこが優れているのか、その表現特性を分析し、言語化して他者にわかるように説明することは、また別の作業である。それは私たちが「母語」として使っている言語の文法を解説されることに似ている。そうか、そういう法則があったのか！ 私たちはマンガをそう読んでいるのか！

かつて60年代中ごろまでは、マンガのコマには番号が振ってあった。そうでないと読む順序がわからなかったからである。今はよほどの低学年向けのもの以外は番号が振ってあることはないが、たいていの人は読む順序に迷うことはなく、青ざめる記号も、怒りの青筋記号も、まったくひっかかることなく読み解いていく。

いったい私たちはいつ、マンガの「読み方」を覚えたのだろうか？ 母語と同じようにマンガが読める。しかし、それがどういう文法、どういう法則に従って描かれているのかを知るのは、「マンガ言語」の文法を知ることであり、表現を漂白し、枠組みに戻すという別の工程だ。

しかしいったん講義で一通りの解説を受けると、若い学生たちはこちらも驚くほどの見事な図像解読をやって見せたりする。ビジュアルに表れた表現の機微を読み取る力は高いのだ。

しかし一方でびっくりするのは、論理の言葉の貧困さ、とりわけ、基礎的な引用ルールの不在である。学生にレポートを書かせると、「引用」がまるでできないことに驚かされる。ネットのコピペレポートがしばしば出現し、なかには悪質なものもあるが、そもそも引用ルールの知らないのが原因だったりする。高校生の頃までは、教科書に書いてあることを書いてある通りに繰り返すのが「勉強」で「正しい答え方」だったのだから、ある意味、無理もないかもしれない。

聞くと、学校で一度も習ったことがないという。「高校でも評論くらい読んだでしょう!？」と言ってからよく考えると、高校までの教科書に載っている評論は「自分の考え」を展開したものが多く、「文献を参考にしてそこから独自に新しいものを書く」という訓練はたしかにされていないのかもしれないと思いついた。

その結果、「事実」と「他人の意見」と「自分の意見」を区別するという、およそものを考える上での基礎の基礎ができていないのだ。その結果、報道やネット上にある言説の「根拠は何か。たしかなソースに拠って言っているのか。その前提からの結論までの過程は合理的か」ということを判断することなく、「なんとなく」印象で判断していくことになる。これはかなり危険なことと考える。

欧米、とくにアメリカでは、小学校から「事実」と「意見」の違いを学ばせているという。また、フランスでは文学を読んでも、それを理路整然と、構築的・論理的に他者に説明する力が試されると寺田寅彦委員の報告にもあった。

その点が、日本の高校までの言語・文学教育、すなわち国語教育で最も欠けている部分ではないだろうか。板書を写す以外には、自分なりに話の要点をまとめたノートを取ることができず、本を読ませて発表させれば、ただの目次か、あきらかに要点を外したレジュメを切ってくる。大学で教え始めて、そういう学生が多いのを目にすると、これこそが大学教育が最低限教えるべきことではないかと思えてくる。いわゆる「初年度教育」の充実の必要性である。大学での言語・文学分野の質保障を考えると、それを外すわけにはいかないと思う。

他者を理解し、世界を理解し、自己を理解するための言葉・豊かな文学の言葉を深めていくと同時に、それを漂白して枠組みに戻す論理の言葉もまた、同時に必要とされるのである。

そしてその論理の言葉はまた、「語られた言葉」に対してだけではなく、「はっきりとは語られない言葉」「いまだ語られない言葉」にも届くものでなければならない。他者の物語を理解する力によって論理を洞察へと高めること。そこにテキストを超えた〈対話〉の鍵が埋まっている。

主要参考文献：

夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか』NHK出版、1997年

ヨコタ村上孝之『マンガは欲望する』筑摩書房、2006年

竹宮恵子『竹宮恵子のマンガ教室』筑摩書房、2001年

スコット・マクラウド『マンガ学』岡田斗司夫訳、美術出版社、1998年

泉信行／イズミノウユキ『漫画をめぐる冒険～読み方から見え方まで 上巻・視点（1）』

ピアノファイアパブリッシング、2008年