



## フランスにおける日本アニメの受容 二層化する リテラシー

著者	谷本 奈穂, 東 園子, 猪俣 紀子, 増田 のぞみ, 山中 千恵
雑誌名	情報研究 : 関西大学総合情報学部紀要
巻	39
ページ	37-50
発行年	2013-08-10
その他のタイトル	How to recognize Japanese animation in France ? two forms of interpretations
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10112/7884">http://hdl.handle.net/10112/7884</a>

## フランスにおける日本アニメの受容 —二層化するリテラシー

谷本 奈穂\*<sup>1</sup> 東 園子\*<sup>2</sup> 猪俣 紀子\*<sup>3</sup>  
増田のぞみ\*<sup>4</sup> 山中 千恵\*<sup>5</sup>

### 要 旨

本論は、日本アニメが海外でどのようにして読み取られるかについて、キャラクターの図像に焦点を当てながら考察するものである。具体的にはフランスの学生に対し、キャラクターを10種類提示して出身地を予測させた。その結果、出身地をキャラクターの外見に基づいて判断する場合と、マンガ・アニメに関する知識に基づいて判断する場合があると分かった。日本では「自然主義的リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」の二つがあり、その二つが作品の消費形態を規定するとされるが、フランスでも二つの読み取りが行われている（二つのリテラシーがある）ことが確認できた。

キーワード：日本アニメ，リテラシー，リアリズム

## How to recognize Japanese animation in France — two forms of interpretations

Naho TANIMOTO Sonoko AZUMA Noriko INOMATA  
Nozomi MASUDA Chie YAMANAKA

### Abstract

This paper examines and investigates how Japanese animation is being interpreted in France. To this end, we focus on character iconography interpretation. We presented French students with ten types of characters and asked them to predict the fictional birth places of these characters. The results showed that the students came to their conclusions based on either the appearance of the characters or their knowledge of manga and anime. In Japan, “naturalistic realism” and “manga or anime-istic realism” are

---

\*<sup>1</sup> 関西大学総合情報学部

\*<sup>2</sup> 大阪大学大学院人間科学研究科招聘研究員

\*<sup>3</sup> 京都国際マンガミュージアム

\*<sup>4</sup> 甲南女子大学文学部

\*<sup>5</sup> 仁愛大学人間学部

thought to define how works of art are consumed, and we identified these two forms of interpretation (literacies) in France.

Key word: Japanese animation, literacies, realism

## はじめに

日本のアニメが海外で人気を集めていると、1980年代ごろからメディアで報道されるようになった(当初はアジアを中心とした日本のポピュラー文化のブームとして語られていた)。1990年代後半から2000年代には、欧米でも同様に日本のアニメが愛好されていると報じられるようになる。実際には、アジアや欧米各地における日本アニメのブームは、日本で報道されるより前から少しずつ始まっていた。

日本のアニメは、現地の子どもたちの中で人気を得る一方で、「暴力的」だとか、「性的」であるとして批判の対象にもなっていた。批判の多くは、文化帝国主義批判の文脈から行われたが、その内容は、アニメを目にしたときの視覚的な印象に基づくものもあった。例えば比較的早くから日本のアニメの受容がすすんだフランスでも、90年代、マンガやアニメのキャラクターが現実的ではない外見をしているといった形で(視覚的な印象に基づく)批判がみられた。一例をあげれば、日本のアニメ・マンガにおいて、目が大きく欧米人風に描かれるのは、それが欧米の市場に参入することを可能にするためであり、フランスの市場で売れ始めた日本のアニメ・マンガが自国の文化に脅威をもたらすという批判もあった<sup>(1)</sup>。日本アニメを視覚的な意味で「見慣れないもの」としてとらえ、それゆえに「脅威」と感じた人々によって、批判言説が生み出されていったものと考えられる。

その後、アジアや欧米諸国では、アニメブームを支えた子どもたちが成長し、一定規模の市場が形成されるにつれ、日本アニメは現地に定着して「見慣れないもの」から脱却しつつある。近年では、海外において日本アニメが論じられる際にも、前述のような批判一辺倒ではなくなり、アニメのファンダムを研究しようとするものや、日本研究の一端として論じようとするもの(ネイピア 2002)、アニメが生み出すキャラクター商品の魅力について考察するもの(アリスン 2010)などが登場している。

だが、かつて言われてきた「なぜ日本アニメ、マンガの登場人物の目は大きいのか、髪の色が現実的でないのか」というような批判は、近年でも狙上に上ることがある<sup>(2)</sup>。つまり、いまだ一定の人々にとっては、アニメ表現はなにがしかの違和感を覚えずにはいられないものなのである。それは、アニメを見慣れた人々にとってはすでに「語る必要がない当たり前のもの」と感じられるにもかかわらず、である。

こうした、アニメ表現をめぐる感覚のズレはなぜ生じているのだろうか。日本アニメの越境と受容の広がりを考えていく上で、実はこの「感覚」を説明していくことが、重要なカギにな

るのではないだろうか。

白石さやはマンガの読解を論じる中でアニメの重要性を指摘している。表現手法として独自の様式を持つマンガを十分に楽しむためには、「マンガを読み理解し描くことのできる能力が要る」と述べ（白石 2013：30）、そのような能力を身につけるうえで、テレビアニメは「子どもたちがマンガを読み楽しむためのマンガ・リテラシーの教室」のようなものになっており<sup>(3)</sup>、マンガに先立ってテレビアニメを習慣的に視聴することが「マンガ・リテラシー」の習得につながっていると論じた（白石 2013：51）。テレビアニメはマンガに先立ちリテラシーを与えるものなのである。

しかしながら、テレビアニメの読解に関する研究は、未だ進んでいない。そもそも、津堅信之が指摘するように、日本においてはアニメの研究自体が発展途上の段階にある。津堅によると、アニメについて「『評論』は蓄積があるが、『研究』に関しては、その方法論、研究活動の基礎となる理論および歴史に関する諸事項の取りまとめ、そして研究成果を発表する媒体等、いずれについても不十分というのが現状である」（津堅 2005：113）という。ましてや、海外でのマンガやアニメ視聴者の受容に関する研究や、外国人視聴者による日本アニメの「読解」を調査した研究は少ない<sup>(4)</sup>。

本論はこうした問題意識に基づき、越境して受容される日本アニメが、現地の人たちにどのように読み取られているのかという「読解」の瞬間に焦点を当て、人々のアニメのリテラシー（読み解き）について考えていくこととしたい（ここでは、読解・読み取りという言葉を用いるが、白石にならい、リテラシーと置き換えることにしよう）。一口にアニメの読解といっても、その対象は物語や舞台設定など様々なものを想定するが、本研究ではキャラクターの図像の読み取りに焦点をあてたい。なぜなら、先に紹介したように、大きな目や非現実的な髪の色など日本のアニメのキャラクターの視覚的表象に対する印象は、アニメを見慣れているかどうかによって差が出ると考えられるからである。

そのために本研究はフランスで調査を行った。フランスは先に述べたとおり、比較的早くから日本アニメの受容が進んだ地域である。一時期、強い批判や文化政策的な意図によって、日本アニメの放映が制限されたこともあるが、現在では、ヨーロッパ地域における日本アニメ・マンガの浸透率が最も高い地域であるといっても過言ではない。

以下ではまず1節で、フランスでの日本アニメ受容の歴史を概観する。2節では調査概要と結果を提示する。3節では、調査結果を基に若干の考察を試みる。

## 1. フランスアニメ受容の歴史

本節では、そもそもフランスでどのようにアニメが受容され、現在に至っているのかを明らかにする。フランスにおける日本アニメのおおまかな受容史は以下ようになる<sup>(5)</sup>。

まず1978年にフランスで「ゴルドラック」（日本語タイトルは「UFO ロボグレンダイザー」）

が放映されて大ヒットし、日本のアニメ作品が「発見」された時期として、①ゴールドラック期（1978年～86年）がある。そして次の、②クラブドロテ期（1987年～97年）では、「クラブドロテ」<sup>(6)</sup>というテレビ番組で日本のアニメが大量に放映され、日本アニメが子どもたちの間で大流行する。同時期に、検閲されて見られないアニメの場面が知りたい人々が、アニメを補完する媒体としてマンガも消費し始める。その後には、地上波でアニメを放映する番組が減り、インターネットにより様々な消費形態を持つ、③情報と技術のコミュニケーション世代（1998年～）が続く。今回のアンケート調査の回答者は20歳前後を中心とする学生であるため、第2期の後半から第3期にアニメに触れたものが大部分を占めている。

日本アニメが受容される際には、フランスと日本とで文脈の違いがいくつか存在する。フランスでは80年代後半に、大量の日本アニメ番組が制作年の新旧にかかわらず放映され、現在でも過去の人気作は制作年を遡って再放送されており、日本の視聴者とフランスの視聴者では同世代でも知っているアニメにギャップが生じる<sup>(7)</sup>。また日本では女兒向け、男児向けと対象を区別してアニメが制作されるケースが多いが、フランスの場合、子供向けアニメは1つのカテゴリーとして作られるべきと考えられている（リヨン第三大学日本語学科准教授ジュリアン・ブヴァール氏へのインタビューより、2012年8月30日実施）。よって、フランスでは、日本の作品に関しても、女兒向け・男児向けを区別する意識が日本以上に曖昧な状態で鑑賞される傾向がある。日本アニメの越境と広がり考察する際、このような日本とは異なる文脈が存在することも留意しておきたい。

現在のフランスにおいては、最も視聴者を獲得している地上波民法のTF1やM6、公営のフランステレビジョンともに、日本製のアニメはほぼ放映されていない。地上波で唯一有料のケーブル局Canal+も今は日本アニメを放映しておらず、視聴者が格段に減る地上波デジタルやケーブルテレビで主に放映されている。今回の調査対象者たちは、アンケートで「最近見た作品」に挙げられた日本アニメのタイトルから判断すると、インターネット上にアップロードされた動画を無料で見られるサイトで視聴している場合が多いと推測される。現在のフランスで日本アニメを楽しむためには、ケーブル放送に加入していたり、デジタル視聴が可能な環境を持っていたり、インターネットで検索したりといった能動的な行為を行うことが必要となり、2000年以前のテレビをつければ当たり前のように大量の日本アニメと出会うことができた状況とは異なった段階を迎えている。このような背景のもとでフランスの学生たちはどのように日本アニメを読み取っているのか、以下ではアンケート調査の結果をみていく。

## 2. 調査

### 2-1. 調査概要

本研究では、フランスにおける日本のポピュラーカルチャーの受容状況に関して造詣の深いジュリアン・ブヴァール氏（日本語学科准教授）に対して2012年8月30日にリヨン第三大学で

インタビューを行った。また、2013年2月22日～2013年4月21日の期間、リヨン第三大学日本語学科の学生を対象にインターネットアンケートサイトを利用した調査を実施した。回答者は日本語学科に所属しているため、日本文化に関心が高く、他のフランス人大学生よりも日本アニメに対する知識が豊富であることが予測される。期間中に得られた回答は102件であった。ブヴァール氏のインタビューはテキストにおこし、分析の参考にしている。

アンケート調査では、基礎項目として回答者の年齢、性別及びその人のアニメ体験と興味のある日本文化などを聞いたのち、日本アニメのキャラクターを提示し、どこの国の出身だと思うか判断をしてもらった。またその判断の理由についても記述してもらった。

1節で紹介したように、日本アニメ・マンガに対してキャラクターの瞳の大きさや髪の色などが「非現実的」、あるいは「日本人らしくない」と批判されることがあるのは、キャラクターの身体表象の仕方に日本アニメの大きな特徴があることを示唆している。したがって、身体的特徴を区別しやすいよう、提示するキャラクターの選択基準は、次のルールによるものとした。日本のアニメで欧米人がよく登場するのは少女向けアニメであることから（東園子ほか 2012）、少女向けアニメからキャラクターを選択することとし、登場するキャラクターのジェンダーは女性に統一した。その上で、日本人・欧米人・架空の国の人の三パターン、髪の色が黄（金）・黒・アニメに特徴的な色（青）の三パターンを組み合わせ、さらに肌の色について褐色の人物と青色の人物をそれぞれ1つ付け加えた合計10種類のキャラクターを選択した<sup>(17)</sup>。具体的には、「リボンの騎士」<sup>(8)</sup>のサファイア、「エースをねらえ！」<sup>(9)</sup>の竜崎麗香（お蝶夫人）、「花の子ルンルン」<sup>(10)</sup>のルンルン、「魔法の妖精ペルシャ」<sup>(11)</sup>のペルシャ、「魔法の天使クリーミイマミ」<sup>(12)</sup>の森沢優、「ふしぎの海のナディア」<sup>(13)</sup>のナディア、「ベルサイユのばら」<sup>(14)</sup>のオスカル、「小公女セーラ」<sup>(15)</sup>のセーラ、「魔女っ子メグちゃん」<sup>(16)</sup>のノン、「エースをねらえ！」<sup>(17)</sup>の岡ひろみである。

また、キャラクターの出身地を回答してもらう際の選択肢は、一般的な地理区分を基に、東アジア（中国、韓国、日本等）、その他アジア（タイ、インド、イラン等）、北米、中南米、オセアニア、アフリカ、ヨーロッパに分けた（日本アニメの研究なのでアジアを東アジアとその他アジアに区分した）。以下、このアンケート調査の結果を紹介する。

## 2-2. 分析結果

回答者の男女比は、女性81%、男性17%、その他2%で女性が多数を占める。年齢に関しては、大学生を対象としていたため19歳が最も多く（23%）、18～22歳が78%になるが、15～34歳までの幅があった。

では、回答者たちは、どのようにアニメキャラクターの出身地を判断していただろうか。まず、キャラクターの認知（知っているかどうか）によって、出身地の判断に違いがあるかどうかを見る。その後で出身地を判断するポイントがどこにあったのかを自由記述から分析する。

## ① キャラクターの認知による違い

この調査にあたって、あるアニメのキャラクターのことを「知っている人」は、その出身地を作品の舞台設定などの知識に基づき判断し、キャラクターを知らない人は外見から判断することによって、キャラクターの認知が回答傾向に影響を及ぼすのではないかという仮説を立てた。例えば、お蝶夫人は日本人という設定であるが、その外見は黄色の巻き髪であることから、このキャラクターを知っている人は日本人、知らない人は欧米人だと判断することではないかと推測したのである。そこで、当該キャラクターを知っているか知らないかで<sup>(18)</sup>、出身地の判断がどの程度違っているかを確認する。各キャラクターに関する具体的な結果は以下の通りであった。表1～10に結果を示す。

表1 サファイア（シルバーランド・黒髪）の出身地判断

	国			合計	
	東アジア	北米	ヨーロッパ		
サファイア 知ってる	度数	6	1	22	29
	%	20.7%	3.4%	75.9%	100.0%
知らない	度数	21	3	43	67
	%	31.3%	4.5%	64.2%	100.0%
合計	度数	27	4	65	96
	%	28.1%	4.2%	67.7%	100.0%

サファイアは、シルバーランドという架空の国の出身であり、黒髪、黒と緑の二色使いの瞳で描かれている。こうした見た目をもとに、回答者はどのような判断を行ったのだろうか。結果を見ると、キャラクターを知っていることと知らないことで回答に大きな違いはない。若干、知らない人の方が東アジアと答えている割合が高い。自由記述から見ると、サファイアのことを知らないでヨーロッパと判断した人は「服」で判断し、東アジア（日本）と答えた人は、「画法」や「デッサン」を判断基準に挙げている。

表2 お蝶夫人（日本・黄髪）の出身地判断

	国						合計	
	東アジア	他アジア	北米	南米	オセアニア	ヨーロッパ		
お蝶 知ってる	度数	1	0	0	0	0	7	8
	%	12.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	87.5%	100.0%
知らない	度数	23	2	16	1	1	40	83
	%	27.7%	2.4%	19.3%	1.2%	1.2%	48.2%	100.0%
合計	度数	24	2	16	1	1	47	91
	%	26.4%	2.2%	17.6%	1.1%	1.1%	51.6%	100.0%

お蝶夫人は、上記のとおり黄髪の日本人である。キャラクターを知っている場合と知らない場合で数値が違っているが、先述の仮説とは異なる結果になっている。このキャラクターを知



っているとした人の多くがヨーロッパと間違えて答えているのである（その理由は別のキャラクターと混同していることによる）。その一方で、お蝶夫人を知らないとした人は、予想通り約半数がヨーロッパ、約2割が北米と答えている。自由回答と合わせて検討すると、判断基準は主として彼女の「黄色の髪」のようだ。しかしながら、キャラクターを知らないのに東アジア（日本）と答えた人も、意外なほど多い。その判断基準は「画法」「デッサン」などと回答している人が多かった。

表3 ルンルン（フランス・黄髪）の出身地判断

			国				合計
			東アジア	北米	オセアニア	ヨーロッパ	
ルンルン	知ってる	度数	12	6	1	11	30
		%	40.0%	20.0%	3.3%	36.7%	100.0%
	知らない	度数	17	6	0	33	56
		%	30.4%	10.7%	0.0%	58.9%	100.0%
合計		度数	29	12	1	44	86
		%	33.7%	14.0%	1.2%	51.2%	100.0%

ルンルンは黄色の髪で、花の精の血を引くフランス生まれの女の子である。やはり、知らない人は「髪の色（黄色）」を手掛かりにヨーロッパと答えている。キャラクターを知っている人の方が回答を間違っているのは、キャラクターの設定を覚えているのではなく、日本のアニメだったという認識のみが記憶に残っていたからであると考えられる。

表4 ペルシャ（日本（アフリカ）・青髪）の国判断

			国					合計
			東アジア	他アジア	北米	アフリカ	ヨーロッパ	
ペルシャ	知ってる	度数	25	0	0	4	2	31
		%	80.6%	0.0%	0.0%	12.9%	6.5%	100.0%
	知らない	度数	37	1	3	0	11	52
		%	71.2%	1.9%	5.8%	0.0%	21.2%	100.0%
合計		度数	62	1	3	4	13	83
		%	74.7%	1.2%	3.6%	4.8%	15.7%	100.0%

ペルシャは青い髪の日本人だが、アフリカで生まれ育ったという設定がある。ペルシャを知っている人は、ほぼ正確に出身地を書いている。知らない人の判断として東アジアが多いのは、「青い髪」が根拠となっている。他にもマンガ特有の「デッサン」（大きい目、尖った鼻）などが挙がっており、それらは「魔法少女 magical girl」という「ジャンル」のものと判断されていた。



表5 優（日本・青髪）の出身地判断

		国				合計	
		東アジア	他アジア	北米	ヨーロッパ		
マミ	知ってる	度数	46	0	0	3	49
		%	93.9%	0.0%	0.0%	6.1%	100.0%
	知らない	度数	33	1	1	2	37
		%	89.2%	2.7%	2.7%	5.4%	100.0%
合計		度数	79	1	1	5	86
		%	91.9%	1.2%	1.2%	5.8%	100.0%

優は、青い髪の日本人である。このキャラクターを知っている人はもちろん、知らない人も東アジア（日本）と回答している。知らない人の判断根拠は、「服」や「顔」、「画法」「デザイン」である。ペルシャの場合と同様に、「魔法少女 magical girl」という「ジャンル」のものとも見なし、日本出身と判断されている場合もあった。

表6 ナディア（架空の国・褐色の肌）の出身地判断

		国							合計	
		東アジア	他アジア	北米	南米	オセアニア	アフリカ	ヨーロッパ		
ナディア	知ってる	度数	8	3	1	6	2	11	3	34
		%	23.5%	8.8%	2.9%	17.6%	5.9%	32.4%	8.8%	100.0%
	知らない	度数	16	7	1	8	2	12	2	48
		%	33.3%	14.6%	2.1%	16.7%	4.2%	25.0%	4.2%	100.0%
合計		度数	24	10	2	14	4	23	5	82
		%	29.3%	12.2%	2.4%	17.1%	4.9%	28.0%	6.1%	100.0%

ナディアは、褐色の肌、藍色の髪をもつタルテソス王国の王女で、アフリカにルーツを持つという設定のキャラクターである。キャラクターを知っているかどうかで大きな違いはない。知っている人も知らない人も、褐色の肌からアフリカなどと回答しており、「肌の色」が重要な判断基準になっている。

表7 オスカル（フランス・黄髪）の出身地判断

		国				合計	
		東アジア	他アジア	北米	ヨーロッパ		
オスカル	知ってる	度数	12	0	0	35	47
		%	25.5%	0.0%	0.0%	74.5%	100.0%
	知らない	度数	13	1	3	28	45
		%	28.9%	2.2%	6.7%	62.2%	100.0%
合計		度数	25	1	3	63	92
		%	27.2%	1.1%	3.3%	68.5%	100.0%

オスカルは黄色の髪でフランス人という設定である。知っているのと知らないで大きな違いは

ない、知らない人は「髪の色」をもとにヨーロッパと答えている。知らない人で東アジアと答えている人は、お蝶夫人の場合と同様に、「画法」「デッサン」が判断根拠になっている<sup>(19)</sup>。

表8 セーラ（イギリス・黒髪）の出身地判断

			国				合計	
			東アジア	他アジア	北米	ヨーロッパ		
セーラ	知ってる	度数	19	2	1	43	65	
		%	29.2%	3.1%	1.5%	66.2%		100.0%
	知らない	度数	11	2	3	9	25	
		%	44.0%	8.0%	12.0%	36.0%		100.0%
合計			度数	30	4	4	52	90
			%	33.3%	4.4%	4.4%	57.8%	100.0%

セーラはほぼ黒髪と判断できる濃紺の髪色でイギリス人という設定である。キャラクターを知っている人と知らない人で判断に差が出た。知っている人はヨーロッパと回答しているが、知らない人は、黒髪のせいだ東アジア出身と回答している。

表9 ノン（魔法界・青い肌・青髪）の出身地判断

			国					合計	
			東アジア	他アジア	北米	オセアニア	ヨーロッパ		
ノン	知ってる	度数	9	1	0	0	0	10	
		%	90.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%		100.0%
	知らない	度数	27	16	3	2	3	51	
		%	52.9%	31.4%	5.9%	3.9%	5.9%		100.0%
合計			度数	36	17	3	2	3	61
			%	59.0%	27.9%	4.9%	3.3%	4.9%	100.0%

ノンは魔法界出身の青い肌で青い髪のキャラクターで、人間界の日本と思しき場所で生活する。ノンについてもキャラクターを知っている人と知らない人で差が出た。知っている人は日本出身のキャラクターとみなしたが、知らない人は、「服」や「額につけられた宝石」から、他のアジア（インド）などと予想していた。

表10 ひろみ（日本・黒髪）の出身地判断

			国		合計	
			東アジア	他アジア		
ひろみ	知ってる	度数	15	0	15	
		%	100.0%	0.0%		100.0%
	知らない	度数	35	1	36	
		%	97.2%	2.8%		100.0%
合計			度数	50	1	51
			%	98.0%	2.0%	100.0%

岡ひろみは黒髪の日本人キャラクターである。知っているも知らなくても東アジアと回答した人がほとんどであった。知らない人の判断理由としては、「目」と「髪」, 「画法」「デッサン」, 「スポーツアニメ」 (=ジャンル) ということが挙げられている。

以上の結果から、当該キャラクターを知っているか否かで出身地の判断が異なる場合もあれば、さほど異なる場合もあることが分かった。仮説とは異なり、アニメのキャラクターを知っている人でも、キャラクターの外見（服、髪の色、肌の色、アクセサリなど）から判断するケースがみられ、知らない人もキャラクターの外見以外の情報（画法やデッサン、魔法少女やスポーツアニメといったジャンルなど）から判断していることもあった。例えば、お蝶夫人のケースのように、知っていると答えている人がむしろ「ヨーロッパ」出身と判断し、知らないと答えている人が「日本」と判断するというねじれ現象が見られる例さえあった。これは、キャラクターの既知・未知とは異なるレベルで、髪の色などをもとに判断するか、画法などをもとに判断するか、といった「リテラシー」の在り方に差があることを示しているのかもしれない。この点について以下で自由回答記述をもとに詳しく見ていこう。

## ② 判断の理由

キャラクターの出身地を判断した理由を自由記述してもらったところ<sup>(20)</sup>、その数は401個になった<sup>(21)</sup>。キャラクターは10種類あるので、1つ当たり平均40.1個の自由回答があったことになる。

自由回答の内容を分類したところ、大きく二つのカテゴリーに分けることができた。一つは髪の色、目の色、皮膚の色、服装など、「外見上の特徴」に言及するもので、183個（45.6%）にのぼった。もう一つは作家や作品名、魔法少女などのアニメジャンル名、描画の特徴など「マンガ・アニメ的知識」に言及するもので、同じく183個（45.6%）の回答があった。残りは、「分からない」といったどちらにも属さないものである。

「外見上の特徴」の具体的な記述例としては、「マスカット銃兵の衣装」「帽子、パフショルダーチュニック、タイツとマント」「彼女のブロンドの髪」「少し波打つ金髪の髪形」「髪の色」「ブロンドの髪、青い目、髪のカット」「典型的なコーカサス山脈地方の人の時代物の髪形なので」「彼女の皮膚の色が濃いので、インド人だと思う」「肌と髪の色と、服のスタイルもとてもエキゾチック」「青い目で金髪」「額の宝石がインドっぽい」「黒い髪」などがあつた<sup>(22)</sup>。

次に、「マンガ・アニメ的知識」に言及するものとしては、「90年代のマンガの画法スタイル」「古い少女マンガの画法スタイル」「デッサンが日本のマンガの特徴を持っている」「マンガの典型的なデッサン（大きい目、尖った鼻、髪形、唇）」「魔法少女（magical girl）のシリーズの一つ。日本でたくさん見かけるジャンル」「デッサン、アニメの魔法少女（magical girl）のタイプ、ヒロインのステレオタイプなキャラクター」「魔法少女（magical girl）は日本人」「登場人物の目が手塚治虫のアトムを髣髴とさせる」「セーラムーンのマンガのモンスターに似てい

る」[『アルバートル』シリーズ(『キャプテンハーロック』の仏題)の悪者に似ている][『小公女セーラ』, 日本のアニメーションシリーズ「簡単! オリーブとトム(フランスでの『キャプテン翼』のキャラクター名)」「ナディアが自分の起源を探そうとアフリカに旅立ったことを覚えている」などがあった。この中には判断が間違っているものもあるが、その判断を行う場合にマンガ・アニメに関する知識を用いている点で、このカテゴリーに分類できると解釈した。

ただし、「外見上の特徴」に言及している回答の中には、例えば、髪の色が黒ければアジア系、黄色の髪ならば欧米系といったように現実に即した判断がある一方で、マンガ・アニメ的知識と合わせてキャラクターを判断しているものがある。例えば、「青い髪」を日本アニメの特徴と捉え日本人と判断している回答があった<sup>(23)</sup>。これはむしろ「マンガ・アニメ的知識」に分類してもよい回答であり、「外見上の特徴」に「マンガ・アニメ的知識」が混入している例である。

今回の調査から、アニメのキャラクターの出身地の判断は、それぞれの地域の人たちに実際に多い髪の色、目の色、また実際に存在する服装などの現実の世界に対する認識に基づく場合と、様々なマンガやアニメでの人物描写を参照しながらなされる場合があることが明らかになった。

この判断の二層性は、アニメリテラシーの二層性に他ならない。アニメの「読み取り方」には、現実に即した読みと、蓄積されたアニメ知識に即した読みが存在しているということだ。この二種類の判断の仕方を、アニメとリアリズムをめぐる議論に関連づけて考察してみたい。

### 3. アニメリテラシーにおける二つのリアリズム

前節でみたように、フランスにおいては、アニメのキャラクターの「外見上の特徴」に基づく現実に即した判断方法と「マンガ・アニメ的知識」を参照した判断方法の違いがあった。フランスと日本ではアニメ受容の歴史が異なっているものの、この違いについて考える際には、実は日本の状況を考察した議論が参考になると私たちは考えた。

それは大塚英志の「自然主義的リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」に関する議論である。「自然主義的リアリズム」とは、「絵画にせよ、小説にせよ、現実をなるべく正確に再現しようとする考え方」で、架空の人物や世界を描く際にも現実の人間の肉体や考え方、あるいは現実の論理を元にして作品を作る(大塚 2006: 19-20)。それに対して、「現実の原理原則ではなくアニメやコミックというジャンルが内包する仮想現実の原理原則に従って書かれている」(大塚 2006: 21) ような「アニメやまんが的な、いうなれば自然主義的伝統と異なるリアリズム」(大塚 2003: 210) が、「まんが・アニメ的リアリズム」である。

では、アニメやマンガの世界を元にした描写はどのような意味で「リアリズム」と呼べるのか。それにはまず自然主義的リアリズムにおける「リアリティ」とは何かを考える必要がある。稲葉振一郎は、リアリズムの「リアリティ」とは「このような人間がいても不思議ではない」

というところにあり、「リアリティ」を「説得力」という言葉で置き換え可能なものとして捉えている（稲葉 2006：58）。リアリズム小説や映画が「現実世界」を前提にした舞台で物語を展開するのは、「作品世界が作り手と受け手とのあいだでたやすく共有される」（稲葉 2006：56）のために、両者間で共有された前提を元に作品を描いた方が効率がいいからである。そして、作り手と受け手の間でかなりの程度共有されていると見込めるのが「現実世界」である。稲葉によれば、リアリズムが基盤とする「現実世界」とは「お約束」とは意識されない、される必要のない「お約束」（稲葉 2006：56）である。

東浩紀は稲葉の議論を受け、自然主義文学において現実社会を描写すれば物語を伝えるのに効率がいいと考えられたのは、「近代社会が、人々のイデオロギーや世界観を調整し、構成員がひとつの「現実」を想像的に共有するように強制していたから」と述べている（東浩紀 2007：63）。「現実世界」は作り手と受け手に共有された前提となっているからこそ、「リアリティ」という「説得力」を生み出すのである。

したがって、自然主義的リアリズムが作り手と受け手が共に生きる「現実世界」という「お約束」を元にしてのに対し、マンガやアニメの世界の「お約束」を元にしてのものが「まんが・アニメ的リアリズム」といえるだろう。マンガやアニメに慣れ親しみ、その「お約束」を熟知した人からすれば、マンガ・アニメ的な「お約束」に基づいた描写は、「現実世界」という「お約束」に基づいた描写が「説得力」を持つと同じように、「説得力」を持ちうることになる。青い髪の間髪は髪を染めでもしない限り「現実世界」には存在しない。だが、日本製のアニメでは髪の色が日本人があたりまえのように描かれている。それはその登場人物が奇抜な髪色にしようと染髪した結果なのではなく、物語世界の中では黒い髪と同じように何ら不自然ではない髪の色として通用しているというのが、日本のアニメの「お約束」である。今回の調査で少なからぬ回答者が青い髪をしたキャラクターを「日本人」と判断したことは、この日本のアニメの「お約束」がフランスの若い人たちに共有されていることを示唆している。

東浩紀は、私たちは「特定の想像力の環境」に生きており、それが作家の表現や作品の消費形態を規定すると述べている（東浩紀 2007：64）。そして、現在は「自然主義的リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」という二つの「想像力の環境」が並立しているとして（東浩紀 2007：66）、そのような現状を「想像力の二環境化」と名付けている（東浩紀 2007：68）。ここで東が述べている「想像力」とは、本論でアニメを読み書きする能力を示すアニメリテラシーと近い概念であろう。彼の議論は現代の日本の状況を想定したものであるが、アンケート調査からうかがえた二つのキャラクターの判断方法からすると、フランスの学生たちも東のいう二つの想像力（リテラシー）を醸成する環境に生きていられると考えられる。

さて、本論では、国を越境して受容される日本アニメの表現が、現地の人たちにどのように読み取られているのかに焦点を当て、人々のアニメのリテラシーについて考えてきた。そして、フランスの学生に、日本で見られるような、二つの想像力（リテラシー）を見出した。ただし、フランスにおける二層化したアニメリテラシーが、東の指摘する日本の状況と全く同一のもの

であるかどうかについては、疑問が残る。したがって、今後、日本において同様の調査をして比較検討することが必要である。海外で日本アニメが受容されることに代表される、ポピュラーカルチャーのグローバル化という現象を考える上で、リテラシーの問題は興味深い切り口の一つとなりうるのではないだろうか。

※本稿は、公益財団法人日産財団・第2回社会学分野（公募）、平成24年度、「日本の少女向けテレビアニメにおける外国イメージの変容」（研究代表者：谷本奈穂）の助成、および、文部科学省科学研究費補助金・挑戦的萌芽研究「戦後の少女向けポピュラー文化とナショナリズムの関連についての実証的研究」（研究代表者：増田のぞみ）の助成を受けて書かれたものである。

## 参考文献

- 東園子・増田のぞみ・谷本奈穂・山中千恵・猪俣紀子, 2012, 「少女向けテレビアニメにおける主人公の表象分析(2)―「西洋」イメージに着目して」第85回日本社会学会大会一般研究報告（於：札幌学院大学）
- 東浩紀, 2007, 『ゲーム的リアリズムの誕生―動物化するポストモダン2』, 講談社
- アン・アリソン（実川元子訳）, 2010, 『菊とポケモン―グローバル化する日本の文化力』, 新潮社
- 稲葉振一郎, 2006, 『モダンのクールダウン』NTT出版
- 猪俣紀子, 2007, 「フランスにおける若者マンガ読者層とBD」『マンガ研究』vol.12, pp.6-14, 日本マンガ学会
- 上野俊哉, 2010, 「アニメは見て書け」『アニメは越境する』, pp.1-8, 岩波書店
- 大塚英志, 2003, 『物語の体操―みるみる小説が書ける6つのレッスン』, 朝日新聞出版
- 大塚英志, 2006, 『キャラクター小説の作り方』, 角川書店
- 白石さや, 2013, 『グローバル化した日本のマンガとアニメ』, 学術出版会
- スーザン・J・ネイビア（神山京子訳）, 2002, 『現代日本のアニメ―『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』, 中央公論新社
- 津堅信之, 2005, 『アニメーション学入門』, 平凡社
- 朴己洙（崔盛旭訳）, 2010, 「宮崎駿アニメーションのストーリーテリング戦略」, 『アニメは越境する』, pp.131-157, 岩波書店
- 三原龍太郎, 2010, 『ハルビ in USA―日本アニメ国際化の研究』, NTT出版
- 吉村和真, 2007, 「マンガ―その無自覚なまでの習得過程と影響力」, 『知のリテラシー文化』（葉口英子ほか編）, pp.1-24, ナカニシヤ書店

## 注

- (1) パスカル・ラルデュイエ（Pascal Lardellier）による。Le Monde diplomatique, (<http://www.monde-diplomatique.fr/>), 1996年12月。
- (2) たとえば登場人物の髪色を理解するためのフランス語のファンサイトが散見され、グザヴィエ・ギベールは2007年に目の大きさについて手塚の影響や幼形成熟の点から考察している。（<http://www.du9.org/dossier/regards-croises/>）
- (3) 「マンガ・リテラシー」については、吉村和真の議論が参考になる。吉村は、「マンガ・リテラシー」の習得過程が無自覚に刷り込まれるものであり、「選択不可能」であるゆえに、母国語がその使用者の思考や価値観を無意識のうちに規定してしまうのと同じような大きな影響力をもつと指摘している（吉村 2007）。
- (4) この点に関連して、上野は韓国で書かれた宮崎駿作品の物語分析・構造分析として朴己洙の論考



- (朴 2010) を紹介し、アニメに対する言説の差異に注目させている。一方、海外における日本アニメの受容については、「涼宮ハルヒの憂鬱」の北米における展開を元にアニメの国際性とローカル化について論じた三原龍太郎による『ハルヒ in USA』などがある。
- (5) フランスでは日本のアニメとマンガの受容は結びついているので、フランスでマンガが定着した段階を3つにまとめたもの(猪俣 2007)を踏襲し、アニメの定着として記述した。
  - (6) ドロテという女性がナビゲートする番組で、フランスの学校が休みの水曜日には1日に7時間、バカンス期間にはそれ以上の時間数放映された。
  - (7) たとえば2009年に「ドラゴンボール」(日本での放映年1986年)、「キャプテン翼」(1983年)、2010年に「アタッカーYOU!」(1984年)、「キャプテンハーロック」(1978年)、「天空のエスカフローネ」(1996年)などが国営放送及び無料の民間放送で放映されている。
  - (8) 日本では1967年4月～1968年4月、フジテレビ系で放映された。虫プロダクション制作。
  - (9) 日本では1973年10月～1974年3月、毎日放送・NETテレビ系列で放映された。東京ムービー制作。
  - (10) 日本では1979年2月～1980年2月、テレビ朝日系列で放映された。東映アニメーション制作。
  - (11) 日本では1984年7月～1985年5月、日本テレビ系列で放映された。スタジオぴえろ制作。
  - (12) 日本では1983年7月～1984年6月まで、日本テレビ系列で放映された。スタジオぴえろ制作。
  - (13) 日本では1990年4月～1991年4月まで、NHKで放映された。ガイナックス制作。
  - (14) 日本では1979年10月～1980年9月まで、日本テレビ系列で放映された。東京ムービー新社制作。
  - (15) 日本では1985年1月～12月、「ハウス世界名作劇場」枠にて、フジテレビ系列で放映された。日本アニメーション制作。
  - (16) 日本では1974年4月～1975年9月まで、テレビ朝日系列(当時はNET日本教育テレビ)で放映された。東映動画制作。
  - (17) 日本人・欧米人・架空の国の人と金髪・黒髪・アニメ色(青髪)の組み合わせは、 $3 \times 3$ で9種類になるはずだが、青髪の欧米人女性キャラクターを探し出すことができなかつたため、8種類になっている。
  - (17) 「知っている」と答えても、勘違いしている場合がある。
  - (18) キャラクターを知っていて東アジアと答えているのは、キャラクターの出身地ではなくてアニメが日本製であると答えている可能性も考えられる。
  - (19) 「分かりません」などの文章はカウントした。ただし、スラッシュだけなどのものは除外した。
  - (20) 自由記述は、キャラクターを知っているか知らないかで区別せずカウントしているが、特にこの場合は、知らない人の基準が重要になるだろう。
  - (21) 外見上の特徴に言及した回答のうち、髪の色に言及しているものは89個(22.2%)、目の色に言及しているものは41個(10.2%)、皮膚の色に言及しているものは23個(5.7%)、服・アクセサリーに言及しているものは86個(21.4%)であった。
  - (22) ただし、皮膚の色については、髪の色よりも現実的な判断がなされている可能性がある。例えば、褐色の肌のキャラクターはアフリカや中南米出身だと判断される一方で、皮膚が青いキャラクターは「想像の国」「おそらくE.T.」といった回答があった。