

## 作品批評と文化批評の思考 —社会学教育場面での検討—

有 田 亘\*

### Thoughts on Criticism of Works and Cultural Criticism: Examined in a sociology education context

Wataru Arita\*

#### Abstract

When discussing some cultural phenomena in sociology educational context, there is a school of thought that refuse to write criticism or justify writing impressions. Author-centredness and value relativism tend to fall into such thinking. In this paper, we propose to find a way to get over the impressions and criticize them by gradually introducing the viewpoints of “criticism of works” and “cultural criticism”. For that purpose, we examined urban legends related to four animation works *My Neighbor Totoro*, *Ponyo on a Cliff by the Sea*, *Howl's Moving Castle* and *Frozen*. Since urban legends are often unclear, various impressions are often confused. But in itself it can be said to be the archetype of criticism. The above four works can be discussed with a definite distinction between the intentions of the “author”, what is written in the “work”, the interpretation of the “reader”, and the “culture” behind the work. In doing so, we clarified that a sociological perspective is needed to describe how culture prescribes the interpretation of the work.

#### キーワード

作品批評、文化批評、都市伝説、文化社会学、社会学的思考

#### 1 感想文ではなく批評文

本学で私が担当している文化社会学Ⅱの授業では、「感想文ではなく批評文を書かせる」ことを目標の一つとしている。本学学生たちの学力では感想文と批評文の区別は簡単につけられない。感想文と批評文の違いが、ひいてはこの授業が、「わかりにくい」という感

---

\*ありた わたる：大阪国際大学人間科学部准教授〈2019.12.6受理〉

想が授業アンケートでもしばしば寄せられる。これは本稿の検討すべき第一のポイントである。「批評文を書くように」という授業目標を設定することははたして難しすぎるのかどうか。

感想文と批評文の区別ができない原因は、一義的には国語力の低さである。つまり正確にテキスト（本稿では、文章のみならず、画像や動画テキストも扱う）を読み解くことができない。ただ学生たちの低学力は、しばしば二つの思い込みに引きずられているがゆえのものであることが、授業カードの記述などからは読み取れる。

一つは価値相対主義。「考え方は人それぞれなのだから、どんな意見を述べてもよい。それぞれがすべて正解である。」という信憑はかなり根強く、そもそもそういう考え方をしてはならないことを高校までの学校では習わなかったという（ことが価値相対主義の正しさを裏付けている、と信じている）学生も多い。とはいえ、そうした誤解は高校までに習った国語のことを引き合いに出せば比較的容易に解くことはできる。文章読解の問題には必ず正解がある以上、人それぞれではない正しい読み方がある、ということである。説明しさえすればこのことは理解してもらいやすい。たとえ「作者の気持ち」を作者自身ではないわれわれ読者が読み取らねばならないような設問においてすら。

このことは、第二の思い込みが価値相対主義を批判する論拠に使えるほどに根強いものであるのを示している。すなわち、「あるテキストに対する解釈とは、作者が意図したもののことである」と思い込む学生たちの態度は、まさに彼らが高校までに国語を通じて身につけてきたものにほかならない（丹藤2010：2）。とはいえもちろん、そうした態度は大学での学問においては採用されない。なにか難しくどう解釈してよいかわからないようなテキストに出くわしたとき、「何が正解なのか？」を「作者に聞くしかない」と考えるのは近代批評の初期における「実証主義」的な思考（たとえばサント＝ブーヴ）ではあるのだが、今日の批評はその批判的な超克である「テキスト論的転回」の上に成り立っていることも周知の通りである（石井2000：35-54）。それゆえ、「研究によってこういう可能性がある」とか「このようにも読める」とかというように物を考えるのが、基本的には大学における学問のスタイルなのだが、それは初学者たちに価値相対主義的な感想文を呼び寄せる危険をはらんでもいる。すなわち、「どのようにも読めるのなら、自分の好きなように読んでもよいはずだ…」と。

実際、学生たちの価値相対主義にはあまり「相対的」とは言いがたい偏りが見出される。彼らはあくまでも「好きなように」読むことを求めており、「嫌なように」読むことは拒絶する。だがこの感想文の自己絶対化とでも言うべき現象を指摘することは、批評文とは何かを理解しやすくすることに繋がるのではないか。

## 2 アニメの都市伝説の検討

前節の問題意識に沿って、文化社会学Ⅱの授業の題材として取り上げられたアニメーション作品と、その都市伝説を以下に検討していこう。

都市伝説は、それ自体が批評文の原型とも言える。それが話題としている作品の真偽不明な解釈を提示しているという点において。そしてまた、それが取り沙汰されるときには

その解釈の真偽確定が目指されている、少なくともそういう素振りが見られる（「それを信じるか信じないかはあなた次第です。」）という点において。

加えて、批評理論的にはかなり単純化した整理を行うことにはなるが、都市伝説を検討することは、テキスト論的な作品批評とはどのようなものをクリアに示すことができるだろう。なぜなら、都市伝説の真偽を検討する場合には、「作者」の意図、「作品」に書かれている事柄、「読者」の解釈を区別することになるからである。すなわち、「作者」の意図どおり作品を解釈する必要はないが、「読者」の自由な解釈に全てが委ねられるわけでもない。「作品」に書かれていることだけに基づいて価値判断がなされなければならない。それが、「感想文」ではなく、「作品批評」というものである、と。

したがって、以下に示すのは都市伝説の真偽の検討ではなく、都市伝説の真偽を検討することによっていかなる批評的立場が選択されるのか、ということの検討である。

## 2.1 『となりのトトロ』

おそらくジブリアニメの中でも最も有名な都市伝説の一つ、『となりのトトロ』の終盤、猫バスにサツキとメイが乗ったシーンで二人は死んでいる。なぜなら二人の影が描かれていないからだ。」の真偽、というよりも批評文として成立するかどうかを検討しよう。

スタジオジブリは、「そのような事実や設定は『となりのトトロ』には全くありません」と公式発表している（スタジオジブリ広報部2007）。影がないのは「作画上で不要と判断して略しているだけ」である、とされる。「作画上不要」というのは、猫バスに乗っているサツキとメイの姿を絵で表現するにあたってははっきりとした陰影をつける必要がそもそも無いような個所だということの意味している。実際に視聴してみると、そもそも猫バスのソファの毛脚が長すぎるので、影は描いてあるようにも見えるし描いていないようにも見える。

この曖昧さこそがうわさの流布量（オルポート・ポストマン [1952]）を増大させると考えれば、この都市伝説が広く知れわたっている理由も納得がいくというものだ。しかしここで、「作品批評」の観点から言えば、「サツキとメイの影ははっきりと描かれてはいない」という事実に基づいて考えることこそが重要であろう。「二人は死んでいない（影はある）」と言う作者（集団）の意図にも、またそれに逆らって「影がない（ように自分には見えた!）」と言う読者の感想にも与しない客観的判断が求められるのである。すなわち、国語で言えば文法や文章作法にあたる作画上のルールに則って、影はあってもなくても描かれない。それゆえ「正解」は不明であるというのが正しいのであって、むしろその決着をつけようとする事自体が誤りだということにもなる。

むしろ興味深いのは、通常は「作者の意図」が優先されがちなあいまいな描写の解釈に際して、都市伝説の場ではむしろ作者に逆らう態度を読者が見せることであろう。批評理論的には、批評理論の入門的読者にとって、実証主義的な「作者」偏重の観点よりも「テキスト」の記述を重視する読解を優先すべきだということを理解するための好例を、「トトロ」の都市伝説は提供してくれているようにも見える。だが実際にはおそらくそうではなく、学生たちは自分の好きな解釈、自分にとって心地よい感想を求めている。作者の意

図に沿わない解釈が都市伝説として流通することが多いのがそのことを示している。

## 2.2 『崖の上のポニョ』

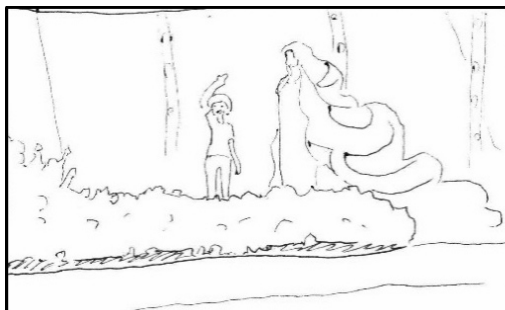
前節で述べた問題点を克服するには、別のアニメ作品の都市伝説と合わせて検討すればよいと思われる。ジブリアニメにはほとんどすべてに都市伝説が流布されているが、その多くは『トトロ』のケースのように、作者が作中に書いていないものを読者が読み取ってしまう、というものである。それに対して『崖の上のポニョ』では、作者が書いているにもかかわらず、読者が読み取ろうとしないというケースを見ることができる。具体的に確認してみよう。

主人公ポニョの母親であるとともに海の女神でもあるグランマンマーレの正体は、体長1 kmにも及ぶ巨大なチョウチンアンコウであると設定されている。作者宮崎駿自身がインタビューに答えてそう語っている（宮崎2013：34）。美しく光り輝く女性の姿をしたグランマンマーレは、チョウチンアンコウの触手の先にある発光体の部分に当たる、というのである。

だから、グランマンマーレは作中ではけっして足元が描かれない。あたかも『トトロ』の中でサツキとメイの影が描かれないように、直接的な描写は注意深く避けられている。なぜなら、そこにあるのは、巨大アンコウの長い触手にほかならないから（グランマンマーレの上半身が先端の発光体である以上、必然的に）である。

だが同時に宮崎は、一見ほのぼのとかわいく親しみ深い体裁をとったそのアニメにとって、おぞましく恐ろしくもあるだろうその事実を直接には描かず、間接的にだけ指し示す工夫をこらそうともしている。『トトロ』における影は存在しているものの「作画上不要」という判断に基づいて省略されたわけだが、それに対してグランマンマーレの足元には、省略せず作画する必要のあるものが存在することを「隠す」描写が付け加えられるのである。

『ポニョ』の終盤近く、グランマンマーレがリサと立ち話しているシーンがそれである（図解1）。画面手前方向からの呼びかけに手を振って答えたりサは、そちらに歩いてくるのだが、そのときリサは花壇を回り込む形になる（図解2）。絵コンテにはそういう作画



(図解1)

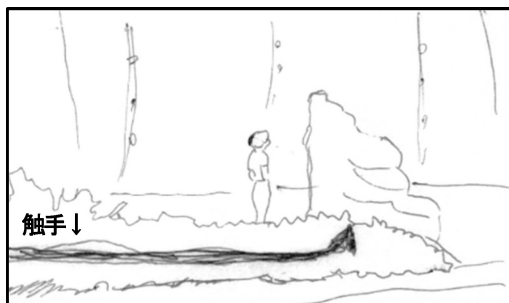


(図解2)

をするように、との指定もなされている。だが、「呼びかけに答えて歩み寄る」のを描くだけのことで、「花壇を回り込む」ような面倒な手間をかけること自体が、「作画上不要」なものであることは言うまでもない。

これはもちろん、図解3のように足元に横たわって伸びている触手部分を隠すための指定、というよりは、隠していることを強調するための指定である。『トトロ』の例で見たとおり、アニメーションの制作において作画上不要なものは存在していても描かれなかったわけだが、このルールに則ると、逆に作画上必要なものは必ず描かれねばならないことになる。つまり一見無くてもよいように思われる不自然な花壇も、何らかの作画上の必要があるからこそ描かれている。不自然さはむしろその必然性を指し示す「描写」なのである。なお、描かれているものにはすべて描かれるだけの必要があって描かれているのであって、意味の無いものは描くべきでないし描かれない、というのは宮崎や、特に高畑勲が主導するスタジオジブリにおいて一貫している制作態度であることは知られている。

したがって、アニメ作画上のルールに則った「作品批評」の帰結として、この個所ではグランマンマーレの正体が指し示されている、という解釈が導かれる。ただしその解釈は、作品に書かれているものに基づくというよりは、作品に書かれていないことが指し示されているものに基づくというねじれたものではある。「書かれているものだけにに基づく」という作品批評の原則にこだわる立場からすれば、何かが指し示されているとはいえ、何が指し示されているかは作品中にはけっして書かれてはいないとも言える。通常は制作者



(図解3)

ただだけが目にすることができる設定資料や絵コンテには書かれているのだとしても。それゆえ、『トトロ』における影同様、グランマンマーレの正体は作品に書かれているものだけから判断しようとする限り、真偽不明であいまい、ということになる。たとえ作者が書いたと主張しようとも。

しかしさらにここで指摘しておくべきは、グランマンマーレの正体についての話は都市伝説としてはほぼ流布されていない、という事実である。ネット上には本稿が参照している岡田斗司夫（2019）の読解を元ネタとする記事が散見される程度である。作者が書いている（と主張している）ものを読者は読み取ろうとしていない。むしろ読み取することを拒んでいる。これは『トトロ』において、作者が書いていない（と主張している）ものを読者が好んで読み取ろうとし、都市伝説として広く流布されているのと好対照をなしている。

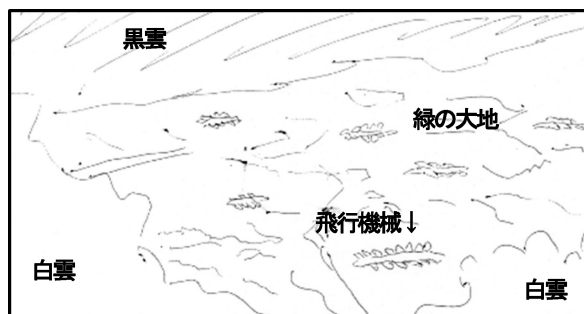
『トトロ』と『ポニョ』のケースにおける批評理論的な観点からの共通性は明らかであろう。両者ともに、作者の意図は無視され、読者の好む解釈が選択されているが、そのことを価値相対主義的に正当化しているのは、テキスト論的な作品批評の装いをともなった読解の態度である。すなわち、テキストに書かれているものだけを見る限り、どう解釈すべきな（のではない）のかははっきりしない。だから、どう解釈する・しないかは人それぞれだ（から自分の好きなようにする）、というわけである。

### 2.3 『ハウルの動く城』

上記『トトロ』・『ポニョ』のケースについては、実際テキストにははっきりとした記述がないがゆえに価値相対主義の侵入を許す側面があった。ではテキストにはっきりとした描写があった場合はどうなるだろうか。『ハウルの動く城』を例にその点を検討しよう。

#### 2.3.1 エンディングシーン

この作品のエンディングには、サリマン先生が「仕方ないわ。この馬鹿げた戦争をやめさせましょう」と言うのに続いてカメラがパンし、すると雲の切れ目から軍用飛行機械が飛んでいるのが見えるカットが挿入される、という個所がある（図解4）。



(図解4)



そのシーンについてインタビュアーがプロデューサーの鈴木敏夫に、「あんなにあっさり戦争を終わらせてしまうというのは、安易なんじゃないですか？」とたずねたことがあった。すると鈴木は、珍しく声を荒げてこう叱りつけたという。「あなたは最後のカットをどう見たの？ 飛行機が飛んでたでしょう？ つまり、宮崎駿は「また新たな戦争が始まった」ということを描いてるんです！ あの飛行機は「戦地から帰ってきた」んじゃないんです！ 「また戦争に向かってる」んですよ！」（『サイズー』2005）。

つまり、上記のエンディングを見て、戦争から飛行機が引き上げていると思ってしまう視聴者は度しがたい誤読をしている、というわけである。なぜなら、注意深く見ると、そのカットで描かれている地表には緑の木々が茂っているからである。そのシーンの直前まではサリマン言うところの「馬鹿げた戦争」が行われ、国土がすべて焼き尽くされるのが描写されていた。そうすぐに大地が緑色に戻るわけではないのだから、カメラのパンは映像作品で一般によく用いられる、時間の経過を表現する技法と解釈せねばならない。つまり、サリマンは一度降伏して戦争を終わらせる決心をしたものの、その後しばらくして（大地が緑を取り戻した頃には）再び戦争を始めた。人間という愚かな生き物はそう安易に戦争をやめることはできないというメッセージがそのカットには込められているのだ。鈴木は作者宮崎駿に成り代わって作者の意図をそうはっきりと伝えた。（成り代わって断言できるほどはっきりと作品に書かれているではないか、というわけである。）

だがそれに対して、「これをわかれというのか？」という反発を示す読者も多い（岡田2018）。授業での学生たち（『ハウル』が好きで何度も観たという者も多い）の反応も同様だった。公平を期して述べるなら、確かに作者はやり過ぎている、とも思われる。ほんの一瞬のさりげない描写なので、それを何の説明も受けずに読み取るには難易度が高すぎる、とは言えるかもしれない。ただその一方で、上記の説明を受けさえすれば、何を意味しているのかわかりにくかったシーンが、とたんに腑に落ちるものへと変化するようにも思われるのである。多くの読者はその説明を受けつけないが、しかし作者側はすでに見たとおり、その説明を強く主張している。

作者の主張を読者が受けつけない理由の最たるものは、図解4のカットに続いてさらにカメラがパンすると、動く城が空高く舞い上がっていくカットがあり、そこにソフィーが若い姿のまま描かれているところに見出される（図解5）。悪魔の呪いが解け、ハウルは



(図解5)

心を、ソフィーは若さを取り戻すというハッピーエンドにおいて、時間の経過は描かれていない、と考える読者は多い。

しかしもしそうだとすれば、読者はハッピーエンドを望むあまり重要な点を誤読していると言わざるをえないだろう。すなわち、ハウルもそしてソフィーも、魔法使い（魔女）なのだから、見た目の年齢はいつまでも若いままでいられる、という点を。それを考慮に入れば、時間の経過は当然のものとして受け入れられる描写はなされている。

それでもなお時間経過の描写を受け入れない読者が多いのはなぜか。学生たちの反応からは、さらに重要な点を彼らが誤読しているからだということがわかってきた。彼らはソフィーが魔女であるという設定を読み落としていた。いやむしろ拒否していたのである。

### 2.3.2 クライマックスシーン

「主人公ソフィーは魔女である」という設定は原作の小説にも書かれているものである。だが受講学生の多くはその解釈を認めようとしなかった。読解あるいは論証としては次のようにシンプルなものであるにもかかわらず、である。

- ①「魔女」とは「悪魔と契約した（から魔法が使える）女」のことをいう。
- ②カルシファーは悪魔である。
- ③ソフィーはカルシファーと契約し、それ以後魔法を使えるようになった。そういう描写がある。

①と②は作中にかなりはっきりとした描写が何度も現れるので、誤読や反論の余地はないが、ソフィーが魔女になる＝契約する場面がどこなのかは説明の必要があるだろう。

それはこの作品のクライマックス、異空間を通り抜けたソフィーが幼少期のハウルとカルシファーが契約する瞬間に出くわすシーンである。<sup>i</sup> そのときハウルは星の子（カルシファー）に自分の心臓を与える代わりに強大な魔力を得る契約の最中だったわけだが、そこへソフィーがさらなるその契約の当事者として介入したことになる。「私はソフィー！ 待ってて！ 必ず帰ってくる！ ハウル！ カルシファー！」という彼女の叫び声は、ハウルにもカルシファーにも明らかに届いており（二人が目線をソフィーの方に送っているはっきりとした描写がある）、したがってその契約はハウル・カルシファーの二者関係ではなく、ハウル・カルシファー・ソフィーの三者関係として成立したことが描かれているのである。

この契約が完了したことで本物の魔女になったソフィーは、「ハウルの心（臓）を元に戻す」、すなわち、ハウルとカルシファーの契約を解除するという魔法を実行する力を得た。これはこの作品の主要主題の「謎解き」、つまり「どうすればハウルにかけられた呪いを解き、心を取り戻してあげられるのか？」という問いへの答えとなっている。

契約解除はハウルにもカルシファーにもできない。両者の心臓と命とを引き換えにした「悪魔の」契約である以上、解除すれば二人は死んでしまうだろう。<sup>ii</sup> しかし、ソフィー（星の子にカルシファーと命名したのは、そのシーンからはっきりとわかるとおり、ほか



ならぬ彼女である)を加えた三者関係の契約だった(「未来で待ってて!(未来で二人を助けてあげるから!))とすれば、そうはならない。ハウル・カルシファーの契約解除という魔法の実行は、ソフィーによってしか、しかも十分な魔力を得た未来のソフィーによってしか、不可能であるということ、そしてその未来のソフィーの魔力はほかならぬ最初の契約の瞬間に予言されたことなのだ、というのをクライマックスシーンは明示している。<sup>iii</sup>

このように、作品のクライマックスを「作品批評」として正しく読み取ってれば、ソフィーが魔女であることも、またエンディングシーンでの時間経過の描写も、当然読み取れるはずである。逆に、この読解がなければ、読者はクライマックスが何となくハッピーエンドであることを感じ取っているだけで、そこで何が起きているのかを、つまり作品に書かれている事柄を、読み取れていないことになる。

にもかかわらず作品に書かれていることを読み取ることを読者は拒否する。この現象が起こるのは「作品批評」の限界と言うこともできる。作品批評はテキスト論的には内的読解と呼ばれるものであるという性質上、作品に「書かれているかどうか」は厳密に決定できるが、それを「読み取れるかどうか」は決定できないからである。

#### 2.4 『アナと雪の女王』

『ハウル』の作品批評の限界は、作品の難解さをどう評価するかと関わっていた。「書かれているが読めない(がゆえに、書かれていないのと同じ)」という形で価値相対主義が、つまり書かれているとおりに読みたいという読者の願望・欲望が、侵入する。

では難解ではない形で、作品に書かれているにもかかわらず、誰もがそうは読もうとしない場合はどうなるだろうか。ディズニーアニメの『アナと雪の女王』の、最も有名なシーンを例に検討してみよう。すなわち松たか子が声優をしているエルサが「Let It Go(ありのままに)」を歌うあの場面である。

雪山のロングショットで、雪の女王となるエルサが1人で雪山を登っている。英語の歌詞では「The snow glows white on the mountain tonight Not a footprint to be seen.(今夜の山は雪が白く輝いて、足跡はまったく見えない)」と歌っており、松たか子の吹替版でも「降り始めた雪は足跡消して」となっている。意味としてはほぼ同じと考えてよい。このとき、エルサは雪山の中をトボトボとマントを引きずって歩きながら、振り返って「自分の足跡が残らない」と言っているわけだが、これは「彼女が人間世界で生きていた、これまでの痕跡が消えていく」ことのメタファーとなっている。一生懸命、良い女王になろうとしていたのだが、もうそれをやめて山の中に入っていくと、自分の足跡が雪に消えて行く、つまり、自分が社会の中で持っていた立場や責任などがどんどんなくなっていく、という暗示である。打ちひしがれた彼女にとって、本来は寒さや雪から自分を守ってくれるはずのその大きなマントは、今や、雪の中で引きずられて自分にとって重しでしかない。月の影が後ろに伸びているから、このマントがさらに巨大なものに見え、彼女を後ろに引っ張っている邪魔者になっているのがわかる。これは、エルサの内面がこの時どのようになっているのかを絵だけで表現している個所である。

ここには、描かれているものにはすべて描かれるだけの必要があって描かれているのであって、意味の無いものは描くべきでないし描かれない、というスタジオジブリに見られた制作態度がディズニーにおいても一貫していることが見てとれる。アニメーションというのは、実写映画や演劇と違ってすべてが絵で描かれる以上、着ている服、当たっている光の方向や風の強さなど、すべてが必然性をもって表現されるということである。

そうすると、この歌の初めのうちは絶望的な孤独と寒さを感じていたはずのエルサが、しだいにマントを脱ぎ捨て、ついには雪山の中で「少しも寒くないわ」とまで言う存在になっていく過程に注目せざるをえない。つまり、彼女が雪の女王というモンスターになっていく過程に。

通常、登場人物が悪の世界へ落ちていくシーンをわかりやすく表現するには、暗く恐ろしいものが用いられる。だが、この子供向けアニメはエルサが徐々にモンスターになっていく様子を美しく明るく描こうとする。観客たちを怖がらせないように、恐ろしさをわかりにくくしているのである。しかもそのネガティブな過程を見せつけていく中で、「ありのままに」と邦訳されるほどに肯定的な響きの歌「Let It Go」を効果的に用いながら。

本来、「Let it go」というのは直訳するなら「もうどうなってもいい」「放っておいてくれ」「もう元には戻らない」といった意味であり、「ありのままに」と訳すのはかなりの意識、あるいは誤訳であることを確認しておこう。だから、有名な「Let it go, let it go Can't hold it back anymore. (どうだっていい もう何も隠せない)」というパートをエルサが笑いながら歌っているのは、かなり反語的なのである。「anymore」も「どうせ」というニュアンスになる。したがって、「ありのままの姿見せるのよ」という邦訳をつけてしまうとまったく伝わり方が違ってしまいが、彼女はそのシーンで「ああ、もう！ どうだっていい！ 本当にどうでもいい！ どうせもう元には戻らない！」と笑って言いながら、雪だるまを作っているのである。この雪だるま（オラフ）は後で命を持って動き出す。エルサが笑いながら作っているのも、まるで楽しく良いことをしているようにも見えかねないのだが、キリスト教文化圏では「物を作って、それに命を与え、それが動き出す」ということをするのは明らかに「魔女」であり、悪魔の所業なのだということを、われわれ日本人は意識すべきかもしれない。

こういった描写を通じて、彼女が徐々にダークサイドの方へはまり込んでいっている様子が描かれる。「ありのままの自分になるの」と松たか子が吹き替えて歌っている部分は原語では「Let it go, let it go Turn away and slam the door」である。「slam the door」というのは「背中を向けてバタンと扉を閉める」という意味で、英語圏では「相手の関係を完全に否定して、拒否する」場合に用いる表現である。

しかしそんな恐ろしいことを言いながらも、エルサの表情は段々と明るくなっていくのに注目すべきだろう。歌い終わってエルサが扉をバタンと閉める彼女の目つきは、とろけるような自己陶酔的な表情で描かれている。

このシーンは、たとえば日本のアニメでなら、あるキャラクターが「そうか、わかった。殺せばいいんだ。邪魔な人はみんな殺しちゃえばいいんだね。アハハ……ッ」などと言いながら、明るく笑っているシーンだと思えばよい、と岡田斗司夫は解説を加

えている。そしてそういう場合、わかりやすい表現として「受け」のキャラクターが使われることが多い、と。笑いながら「殺せばいい」と言っているキャラクターの狂気みだ感じをわかりやすく伝えるには「受け」キャラクターがその横で「ひいー！」と言って怯えていたりするのを描けばよい。だがそうしてしまうと、それは絵を使った表現ではなく、絵を使った説明になってしまう。そうした説明的なわかりやすさをあえて排した表現に徹しているところが、『アナ雪』のディズニーアニメとしては異例な、むしろ『ハウル』や『ポニョ』などジブリアニメに通じるような特徴と言える、というわけである。(岡田 2018) たしかに、ミュージカル的な表現を多用するディズニーアニメなら、たとえば「もうどうだっていい！ 扉を閉めてやる。少しも寒くないわ」などと笑いながら歌うエルサに対してアナが「ええー!？」とあわてたりする説明的表現を差し挟むのはたやすいし、いかにもありそうなことではある。そうすれば子供にも確実に伝わるわかりやすさが得られるだろうが、その一方で作品としての深みは失われるだろう。そして作品がその深みを表現するのみであるのに対し、その深みを説明することこそ、むしろ批評の仕事なのだとも言える。

とはいえ、「Let It Go」が歌われるシーンの説明の排し方はそれほどわかりにくいものではない。そのことを指摘するためにあえて以上のような「説明」的な読解を述べてきた。それらはアニメに用いられるわかりやすい英語や、アニメーションの表現上のルールに則ってさえすれば、それほどわかりにくいものではない。むしろ「子供向け」であるがゆえに、通常のディズニーアニメは過剰なまでにわかりやすい表現を多用していると言うべきであろう。ただそれがわかりにくいのはわれわれ日本人には英語のニュアンスがわかりにくい、つまり文化的差異の問題があるからである。

日本人の多くは、ディズニーアニメを吹き替え版で、また英語版でも字幕付きで観賞する。つまり字数制限がある中で意識された英語を通じて。また英語圏のセンスや価値観を知らないままに。その結果として日本語版の『アナ雪』はそれ自体が、英語オリジナル版の『アナ雪』に対するある種の都市伝説の役割を果たすことになる。

したがって、作者がそう書いているのみならず、英語圏の大人の読者ならそう読み取るであろう「Let It Go」のシーンのニュアンスを、日本人の読者は違う仕方を読み取ることになるだろう。それは英語圏の子供たちの解釈ともおそらく異なる読み取り方である。日本語吹き替え版と、ポジティブに美しいものをディズニーに期待する日本文化に基づくなら、その歌は「ありのままに」と訳されるべきであって、それ以外の解釈はありえない。授業の中でこの説明を受けた上でなお、わかりにくい『アナ雪』解釈ではなくて、アニメを楽しみたいという感想が続出したのがそのことを裏付けている。

### 3 作品批評の思考から文化批評の思考へ

私が難しすぎる授業を学生たちに押し付けていたのかどうかは本稿ではさて措くとして、以上に述べてきた一連のエピソードは、アニメやマンガばかりを取り上げている授業の中で、どのように文化を、そして社会学を教えることに繋げるのか、という点では比較的一貫した理路を導き出すことができたのではないかと考えている。

すなわち、第一に、感想文ではなくテキストに書かれているものを正確に読み取る作品批評の必要性を明らかにするためにジブリやディズニーのアニメと、その都市伝説（に相当する言説）を論じた。第二に、そのうえで『トトロ』は作者が書いていないものを読者が読み取るケースであるのに対し、『ポニョ』は作者が書いているものを読者が読み取らないケースであったわけだが、両者とも証拠があいまい、すなわちテキストに書かれているものに依拠する限り判別がつかないものであることが「作品批評」として導かれた。第三に、しかし『ハウル』は作者が書いているものを読者が読み取らないという点では『ポニョ』と同じだが、作画上のルールに則るならテキストに書かれていることは間違いないことが作品批評として導かれるケースだった。とはいえ第四に、『ハウル』の難解さゆえに作品批評の限界がそこに露呈することになった。その限界を克服するために必要となるのが「文化」という観点を取り入れた批評、すなわち文化批評である。つまり第五に、『アナ雪』のケースが明らかにしているように、テキストに書かれている事柄をどのように理解するかを規定するのは「文化」であり、文化の違いによって解釈の違いが生じる（個々人の感想や好みの違いではなく）ことが示された。

このようにして、「好きな作品を楽しむ」ということだけにしか関心が向かない学生たちが必然的に、その「自らの関心の方向性」自体に関心を向けることに繋がるような「作品」鑑賞の具体的な手順を踏むことができたのが、それら四作品を具体例に取り上げたこのたびの文化社会学Ⅱの授業であったように思う。最後に、この理路を表に整理しておくことにする。

【表】

	作者が書いていないものを、 読者が読み取る	作者が書いているものを、 読者が読み取らない
証拠があいまい (都市伝説)	『となりのトトロ』	『崖の上のポニョ』
証拠が明確 (都市伝説でない)	『アナと雪の女王』	『ハウルの動く城』

【注】

- i この時間移動自体もソフィー自身の魔力によるものと解釈可能だが、使い犬ヒンや指輪の魔法に導かれたとの解釈も可能なので、深くは立ち入らないでおく。
- ii この点についての描写は作中に多い。たとえばソフィーとカルシファーの次のようなやりとり。「契約の秘密については おいらはしゃべらないよ」「あんたに水をかけて消すって脅したら?」「何てこと言うんだ そしたらハウルも死ぬぞ」だがクライマックスでカルシファーは意見を改める。「ソフィーなら平気だよ、多分。おいらに水をかけても、おいらもハウルも死ななかったから。」ということは、本来契約解除は死をもたらすものだったのだ。
- iii ハウルやカルシファー言うところの「こんがらがった」呪いというのは、悪魔の契約が二者関係ではなく、ソフィーを含む三者関係という複雑なものであることを指していると考えられる。

【参考文献】

オルポート, G.W.・ポストマン, L. [1952]『デマの心理学』南博訳 岩波現代叢書  
石井洋二郎 2000『文学の思考 サント=プーヴからブルデューまで』東京大学出版会

作品批評と文化批評の思考—社会学教育場面での検討—

丹藤博文 2010 「言語論的転回としての文学の読み」『愛知教育大学研究報告』59, pp.1-5.

スタジオジブリ広報部 2007 「2007年05月—スタジオジブリ | STUDIO GHIBLI」

<http://www.ghibli.jp/storage/diary/003717/>

宮崎駿 2013 『続・風の帰る場所—映画監督・宮崎駿はいかに始まり、いかに幕を引いたのか』ロッキングオン

『サイゾー』2005 サイゾー (「スタジオジブリのあの人を直撃! 『ハウル』は本当に成功だったんですか」)

岡田斗司夫 2018 「『ハウルの動く城』は、宮崎駿にとって“初の恋愛映画”であり、ジブリにとって“初の敗戦作品”だった!」『岡田斗司夫アーカイブ#243』

<https://epbot.site/contents/detail/20180812-nicotext>

岡田斗司夫 2019 「『崖の上のポニョ』を精神分析する～宮崎駿という病」『岡田斗司夫アーカイブ#296』<https://epbot.site/contents/detail/20190825-nicotext>

