

アニメの構成要素とその機能との連関に関する試論
—劇場版アニメーション『ミュウツターの逆襲』
の分析を手がかりとして—

大阪教育大学 教育学部
教員養成課程 国語教育専攻 小学校コース
学籍番号 162124
鳥屋原出帆

国語表現ゼミナール
指導教員 野浪正隆先生

(400字詰め原稿用紙換算 262枚 計 105114字)

令和2年1月31日提出

目次

はじめに

研究動機

研究の目的と方法

第1章 キャラクターとストーリーに関する詩学の歴史

第1節 先行研究

第2節 従来の研究手法の問題点と新たなアプローチ

第2章 アニメのキャラクター描写とストーリー展開

第1節 本論文で扱うアニメ構成要素

第2節 キャラクターとストーリーに関わるアニメの構成要素

第1項 映像

第2項 言語

第3項 音楽

第3節 アニメの構成要素が持つ機能

第1項 キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能

第2項 視聴者感情喚起機能

第4節 アニメの構成要素と諸機能の相関の有無

第3章 『ミュウツールの逆襲』分析

第1節 作品概要

第2節 分析方法

第1項 データの取り扱い

第2項 『ミュウツールの逆襲』の分析方法

第3節 『ミュウツールの逆襲』の全体構造

第1項 全体構造

第2項 2人の主人公の視点から見た『ミュウツールの逆襲』の構造

第3項 キャラクター造形

第4節 主題歌分析

第1項 主題歌分析の目的

第2項 『ミュウツールの逆襲』の主題歌

第3項 「めざせポケモンマスター'98」の機能

第4項 「風といっしょに」の機能

第5節 冒頭分析

第1項 ミュウツール視点による冒頭

第2項 サトシ視点による冒頭

第6節 山場分析

第1項 日常シーケンスと山場（非日常シーケンス）の統計的比較

第2項 山場においてアニメの構成要素が持つ機能

第7節 結末分析

第8節 『ミュウツアの逆襲』分析の総括

第1項 主題歌

第2項 冒頭

第3項 山場

第4項 結末

第4章 アニメの構成要素とその機能との連関に関する試論

第1節 本章の目的

第2節 キャラクター描写機能

第1項 映像

第2項 言語

第3項 音楽

第3節 ストーリー駆動機能

第1項 映像

第2項 言語

第3項 音楽

第4節 視聴者感情喚起機能

第1項 映像

第2項 言語

第3項 音楽

第5節 本章の総括

おわりに

本論文の意義

今後の研究課題

謝辞

参考文献

はじめに

研究動機

人間がアニメを見るときに重視するのは、ストーリーなのかキャラクターなのかという議論は長く行われてきた。しかし、明確な答えは未だに見つけられていないように思う。稿者自身のアニメ視聴体験を振り返ってみても、基本的にはストーリーの中でキャラクターを捉える読みをするためストーリー重視ということになるだろうが、作品によってはキャラクター描写に心動かされることもある。視聴時重視するのはキャラクターなのかストーリーなのかということは、個人が自覚することは難しいように思える。これは多くのアニメ視聴者に当てはまることではないだろうか。その要因として1つあげるなら、キャラクターはストーリーの中で描写され、ストーリーはキャラクターにより展開させられるものであり、両者の関係は密接であるためだ。

だが、本論文では、キャラクターとストーリーの両者をわけて考えてみることにする。密接な関係のキャラクターとストーリーをどのようにわけて考えるのかということが問題になるが、これに対する答えは、次のような問いを考えることでわかるだろう。はたして、アニメを構成する要素（主に映像・言語・音楽）は、全て平等にキャラクターを描写しストーリーを展開させるのか。換言すれば、例えば、日常の1シーンにおける映像・言語・音楽と、アニメのクライマックスにおける映像・言語・音楽は、同じようにキャラクターを描写しストーリーを展開させるのだろうか。本論文で取る立場は、当然否である。あるシーンではキャラクター描写に重きが置かれることもあれば、別のシーンではストーリー展開に重きが置かれることがあるだろう。この仮説を出発点とし、本論文ではキャラクターとストーリーが作品内でどのように機能しているかを解き明かしていきたい。

本論文では、まずはキャラクターとストーリーに関する理論の定義を行うが、それを具体的な作品分析に援用することでキャラクターとストーリーとの関係性を解き明かすこともする。取り上げる作品は、劇場版アニメーション『ミュウツウの逆襲』である。『ミュウツウの逆襲』は、1998年7月18日に公開された『ポケットモンスター』の第1作目の劇場版アニメーションである。なぜ『ミュウツウの逆襲』なのかというと、それは第1に『ポケットモンスター』の映画だからである。『ポケットモンスター』の特徴の1つにキャラクターの豊富さがあげられる。以下にそのことについて触れている文献を引用する。

ポケモンには151種類のキャラクターがいる。今までの人気キャラクター、例えばウルトラマンならば、子どもに人気なのはウルトラマンとあとは怪獣が2、3種。登場するすべての怪獣にファンがつくということはないだろう。ところがポケモンは子どもによって、好きなキャラクターが本当に違うのである。

(『ポケモンの秘密』 p. 23-24)

引用文献には、引用した箇所後に子どもたちへの好きなキャラクター調査が書かれて

いるが、調査人数も少なく、データの有意性も薄いと判断したため今回は引用しなかった。しかし、そこには男女によって好きなキャラクターに差が出ると書かれており、それは正しいように思える。重要なのは、『ポケットモンスター』は、キャラクターの個性が豊かなアニメであるということである。引用文献にもあるように、『ポケットモンスター』以前のアニメ（ないしマンガ）では、人気のあるキャラクターというものは数種類であった。しかし、『ポケットモンスター』には数多くのポケモンが存在し、ポケモンに関わった人々（ゲームプレイヤーやアニメ視聴者など）には、個人個人にお気に入りのポケモンが存在することになる。もっとも、これはゲームというメディア媒体の特性であって、アニメの場合は、ポケモンに役割を分配するため、人気が出るポケモンとそうでないポケモンにある程度傾向は見られるだろう。だが、たとえアニメでの扱いがぞんざいなポケモンであっても、ゲームでそのポケモンに思い入れを感じている場合、そのプレイヤー（視聴者）にとってアニメでの扱いがぞんざいなポケモンはただのモブポケモンではない。これはメディアミックスによるものであろう。『ミュウツウの逆襲』においても、全てのポケモンが平等に描写されているかと言えばそうではない。しかし、他のアニメと比較してもアニメの中におけるキャラクターの占める役割はかなり大きい^①と言えるだろう。

次に、『ミュウツウの逆襲』を取り上げた理由だが、これはまず興行的にヒットした映画だからである。具体的には、日本国内の映画興行収入で76億円を売り上げ、アメリカにおける邦画の興行収入（2019年現在）でも1位を獲得している。そのヒットの要因に、ポケモンのメディアミックス戦略の成功があるのは確かであるが、ストーリーが面白くないものをわざわざ見ようとする視聴者はいないため、内容面が視聴者に受け入れられたことはまちがいないだろう。アニメ映画はテレビアニメと異なり、子どもだけでなく子どもと一緒に映画館に来る親を含む大人も視聴するため、『ミュウツウの逆襲』のヒットは幅広い年齢層に受け入れられたことが要因であると言える。だが、『ミュウツウの逆襲』の内容面を見ると、何度も語られるのは、「私は誰だ。」といったミュウツウの自己存在への問いであり、主な視聴者である子どもには理解しがたい内容であることはまちがいない。ストーリーが難解だとすれば、子どもの視聴者は何を頼りに『ミュウツウの逆襲』を視聴するのかと言えば、それは先にも述べたキャラクターであろう。つまり、『ミュウツウの逆襲』は、ストーリーはもちろんのことながら、ストーリーを理解するのが難しい視聴者のために、キャラクターをベースにした視聴も可能になっていると言える。そのため、『ミュウツウの逆襲』は、ストーリーとキャラクターの連関を解き明かすには適していると考えられるのである。

アニメというのは、基本的には商業的性格を排除することができない。どのようなアニメ作品であっても、基本的にはテレビアニメの場合は視聴率を取ることが優先され、アニメ映画の場合は興行収入を多く得ることが目的とされるからだ。アニメ研究が、社会学や経済学の立場から行われることが多いことがその証拠になっている。しかし、『ミュウツウ

^① 『ポケットモンスター』は他のアニメと比較して様々なキャラクター（ポケモン）が登場し、人間に従属する存在としてではなく、各々が意志を持っていることが鮮明に描かれるため。

の逆襲』に限って言えば、本当に商業的ヒットを目的としていたのかには疑問を呈さざるをえない。その理由が以下の記述である。

自分が『ミュウツアの逆襲』に関わっていながら、こんなことを書くのはどうかと思うが、僕としては日本でのヒットはそこそこでよかった。
（「WEB アニメスタイル—シナリオえーだば創作術 だれでもできる脚本家 首藤剛志—」第182回）

引用文献を書いた首藤剛志^②は、『ミュウツアの逆襲』の脚本家であり、引用部は首藤自身が当時のことを回想して書いたものだ。これはあくまで1脚本家の考えであり、『ミュウツアの逆襲』全体に流れる思想ではないことは確かだが、少なくとも『ミュウツアの逆襲』のストーリーは首藤の考えが多く取り入れられたものであるため、ストーリー的には商業的ヒットを目的に造られたわけではないことがわかる。実際、主な視聴者である子どもが理解しづらいストーリーになっているのがその根拠になるだろう。ヒットを目的にするならば、子どもにもわかりやすい脚本を書けばよい。もっとも、首藤が子どもに難解なストーリーを描いたから『ミュウツアの逆襲』がヒットしたのか、子どもにもわかりやすいストーリーであればさらなるヒットが生み出されたのかは、今となってはわかるよしもないが。以上のことから、『ミュウツアの逆襲』は、商業的観点から分析する必要があるアニメ研究の宿命をある程度は無視し、純粋にキャラクターとストーリーの連関を分析するのに適していると言えよう。さらに言えば、従来の商業的観点からの分析では限界がある映画であるとも言える。これらが、本論文において『ミュウツアの逆襲』を取り上げた第2の理由である。

研究の目的と方法

本論文で解き明かそうとしているものは、先にも述べたようにアニメ作品におけるキャラクターとストーリーの連関である。キャラクターやストーリーを描くものは、アニメを構成する映像・言語・音楽であるため、本論文ではこれらの役割を分析していくことになる。それを明らかにするためには、まず理論の定義が必要になる。そのため、本論文ではまず第2章で理論の定義を行い、その後第3章で実際の作品分析を行う。最後に、第4章では第3章で得た分析結果をもとに第2章の理論をさらに深め、理論に普遍性を持たせることを最終的な目的とする。

作品分析では、『ミュウツアの逆襲』において、キャラクターとストーリーがどういったシーンないしシーケンスで「どのように」描かれているかを明らかにしなければならな

^② 脚本家。『魔法のプリンセス ミンキーモモ』、『ポケットモンスター』『まんがふるさと昔話』の脚本を手がけた。

1949年8月18日～2010年10月29日。

い。具体的には、あるシーンないしシークエンスにおいて、映像はキャラクターを描写する機能が強いこともあれば、逆にセリフはストーリーを展開させる機能が強いということもあるだろうし、それぞれがその中間に位置することもあるだろう。もしくは、ショットのキャラクターを描写する機能が強い場合はセリフと音楽のキャラクターを描写する機能も強く、3者には相関が見られるかもしれない。また、日常の何気ないシーンないしシークエンスでは、キャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能のどちらが優位なのか。クライマックスのシーンないしシークエンスでは、キャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能のどちらが優位なのかということも問題になるだろう。これらのことを部分部分で分析した後、第4章でそれらについて総括する。

本論文の流れとしては、第2章では、これまで何気なく用いてきたキャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能を定義する。定義する際に用いるのは、映像であれば被写体の大きさ（アップショット、フルショット、ロングショットなど）であり、セリフの場合は役割語の使われ方である。音楽はライトモチーフの有無が活用できるだろう。また、先行研究として、キャラクターに関する研究は、アニメ研究や、アニメの隣接領域であるマンガ研究や実写映像研究はもちろん、経済学を含め様々な分野で行われておりこれらを活用できるだろうし、ストーリーの研究は、ナラトロジーの研究を援用できるだろう。

後半では、前半の定義を用いて、『ミュウツアの逆襲』の各部分においてキャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能がどのように表現されているのかを見ていく。主に分析する部分は、主要キャラクターの描写、視点の移り変わり、主題歌（オープニング主題歌とエンディング主題歌）、日常シークエンスと山場シークエンスの4点である。

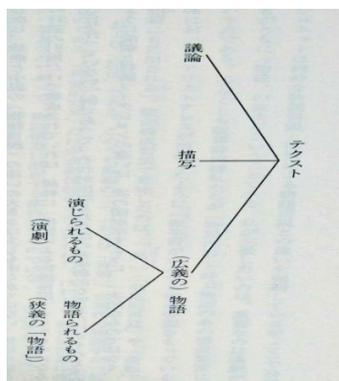
分析の際に用いる資料は、部分的なものは本論文に随時挿入するが、基本的には資料編に適宜参照して欲しい。

第1章 キャラクターとストーリーに関する詩学の歴史

第1節 先行研究

キャラクターとストーリーの研究は、ナラトロジーの分野で古くから行われてきた。ウラジーミル・プロップは、数ある民話を分析し、そこにある一定の法則があることを見出した。プロップは、『昔話の形態学』の中で、民話におけるストーリーの機能は31種類あり、作中のキャラクターには7種類の役割があると主張した。これらは1対1対応のものではないとプロップは言う。ストーリーを進める機能は31種類あるが、全ての物語において31種類全てが用いられるわけではなく、また7種類のキャラクターも登場しないものもあれば、1人のキャラクターが複数の役割を担うこともありえるとプロップは説いている。プロップの考えは、構造主義ナラトロジーの先駆的なものとして後に影響を与えた。また、ジョーゼフ・キャンベルは、プロップと異なり、民話ではなく神話を題材に物語の機能を研究した。キャンベルは、『千の顔を持つ英雄』では、神話が12種類の展開により成り立っていると説いた。プロップの考えとキャンベルの考えは、題材は異なるものの共通する部分が多いように思える。クリストファー・ボグラは、プロップやキャンベルに影響を受け、それを発展させ『神話の法則』や『物語の法則』を書いた。特に『物語の法則』では、映画の脚本を主に取り上げ、物語一般のキャラクターとストーリーの連関についても言及しており、本論文にも援用できる部分も多い。今回取り上げた、プロップ、キャンベル、ボグラは、ナラトロジーの研究ではよく取り上げられる人物であるが、3人が論じている要素（物語展開、登場人物など）は、広義の物語であるアニメにも当てはまる要素である。もちろんメディア媒体が異なるため、3人が述べていることが、アニメに完全に当てはまるかと言われればそうではないだろうが、広義の物語であるアニメの構造を捉えるには十分に有意義なツールになるだろう。

ナラトロジーの分野では、シーモア・チャトマンなどが物語テキストをストーリーを前に進める機能と、人物や風景を描写する機能に分割し分析することで、物語の構造やその潜在的可能性を解き明かそうとした。以下に示す図が、チャトマンの分類法である。もっとも、引用する理論がチャトマン独自のものかということは管見のためわからない。



(『小説と映画の修辞学』 p. 186)

チャットマンが定義するテキストとは、時間芸術に限られる。そのため、絵画や彫刻などはテキストとは呼ばないとしているが、本論文において取り扱うものはアニメであるため、本論文においてその定義が不十分であるかを論証する必要はないだろう。チャットマンの定義は、本論文におけるキャラクターとストーリーについての論に援用できる。チャットマンの言うテキスト＝アニメであり、描写＝キャラクター（やその他の様々なもの）描写であり、物語＝ストーリーである。議論については後述することにする。

次にマンガ研究を取り上げる。マンガ研究においてもっばら関心があるのはキャラクターのように思われる。様々な研究者がマンガのキャラクターの受容、描かれ方について論を展開している。マンガのストーリーに関する研究は、稿者が知るところでは先にあげたナラトロジー研究を援用したものが多い。伊藤剛は、自身の著作の中でキャラクターとストーリーについて少し触れているため引用する。

実際のところ、マンガを「読む」際、完全にキャラクターだけを見つめる「読み」があるとも考えにくく、逆にキャラクターの魅力をまったく無視したストーリーテリングもまた非現実的であろう。だからそうではなく、同じ読者の一回の「読み」の内部においても、複数のレベルの快楽が同時に駆動していると考えたほうが合理的だ。また、ある快楽の享受が他の快楽の意識化を妨げたりすると考えられる。キャラクターの魅力に強く動かされている読者は、同時に駆動されている他の快楽、たとえばストーリー上の展開の妙をあまり意識しないだろうし、逆もしかりである。さらにいえば、その「快楽」の記憶が、他者に対する「語り」の場面で呼び起こされ、「語り」として組み上がっていく過程で、さらなるフィルタリングがされる。しかし、それは「同時に」駆動されているのである。

（『テヅカ・イズ・デッドーひらかれたマンガ表現論へー』 p. 11）

伊藤の言うように、マンガの読者は、キャラクターとストーリーの両者をマンガという媒体の中で同時に読むことになるため、キャラクターとストーリーはマンガにおいて密接に関わっているという指摘はもつともである。また、伊藤の言で注目したいのは、「同時に」という注釈がついているものの、読者によってキャラクターに注目するのか、ストーリーに注目するのかには偏りが出るということである。また、大塚英志はマンガではなく、物語一般におけるキャラクターとストーリーの関係について以下のように述べている。

山梨シルクセンターという無名だった小企業がサンリオの奇跡と呼ばれる急成長をするのは七〇年代のことですが、当時に加え昭和の初期、そして九〇年代末から現在と「不況」と「ナショナリズム」が世相としてセットになった時代、キャラクターの消費が社会現象化しています。「キティちゃん」は一応、設定めいたものはありますが、物語性の希薄なキャラクターです。近代という短いスパンの中で考えると、キャラクターとそれが帰属する文脈との関わりは結びついたり離れ

たりという側面があり、またキャラクターがある種の「移行対象」である以上、個々の「空想」の中においては常に本来の物語から切り離されて消費されていく側面が常に生じます。例えば「リカちゃん」の人形や「ウルトラマン」のソフビのように、です。しかしその一方で、何より神話の時代から物語と作中人物としてのキャラクターは不可分の関係にあります。

『キャラクターメーカー—6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」—』 p. 139)

大塚の見解では、キャラクターとストーリーが密接であるという立場は伊藤と一致しているが、キャラクターがストーリーから独立して語られることがあることにも言及している点が目立つ。この意見の相違は、伊藤がマンガのみを対象に述べているのに対し、大塚は広義には物語全般を対象にしている違いによるものだろう。しかし、基本的に物語の中においてはストーリーとキャラクターが不可分であるという立場は、伊藤と共通している。

日本のマンガ、アニメなどの研究は、稿者の考えでは、西洋のナラトロジーとは異なり、ストーリーとキャラクターを一体のものとして捉えることで発展してきたように思える。本論文では、キャラクターとストーリーをわけて考えるため、基本的に取る立場は西洋のナラトロジーに近い。しかし、アニメ研究、マンガ研究などの日本の研究は、アニメの構成要素個々の機能を明らかにする上では大変有意義なものであると言えるだろう。

また、今回取り扱う『ポケットモンスター』に関する研究もいくつか取り上げておく。『ポケットモンスター』に関する文献の多くは、メディアミックス戦略に着目し、経済学や社会学の立場から書かれたものが多い他、ビジネスに関する本も出版されている。その中でも、本論文の中心命題であるキャラクターとストーリーについて述べられているものをいくつか例として取り上げる。

中沢新一は、『ポケモンの神話学—新版ポケットの中の野生—』の中で心理学や哲学の観点からゲーム『ポケットモンスター』を分析し、そのストーリーやキャラクターについて言及している。中沢は、ジャック・ラカン^①の言葉を借り、ポケモンを「対象 a」と表現した。対象 a とは、決して満たされることはないが、個人が希求して止まない欲望の対象である。子どもにとってポケモンは実在しないが、実在するように思えてならないもの、すなわち欲望の対象であると中沢は考えたのである。これは精神分析学の立場からポケモンというキャラクターを分析したものであると言える。

また、畠山兆子と松山雅子は、『新版 物語の放送形態論—仕掛けられたアニメーション番組—』の中で、『ポケットモンスター』の放送形態を論じ、放送形態と物語内容の連関を示した。換言すれば、アニメをそれ単体ではなく、メディアミックスの一環として扱った。これは見方を変えれば、メディアを横断するキャラクター研究であると言えようか。

『ポケットモンスター』に関する研究を2つ取り上げたが、両者に共通するのは、『ポケットモンスター』のキャラクターについて論じている点である。これは本論文の研究動機でも取り上げたが、『ポケットモンスター』のキャラクター性が豊かであることに起因する

^① フランスの精神分析学者。1901年4月13日～1981年9月9日。

ように思える。

最後に『ミュウツアの逆襲』の先行研究を紹介する。稿者の調べた限りでは日本には、『ミュウツアの逆襲』に関する論文はほぼ皆無である(英文で書かれたものは散見するが、これらも『ポケットモンスター』の論文同様、社会学や経済学的見地から書かれたものが多いように思われる)。例外として、片倉摩美は、卒業論文でファミリー向けの作品として『ミュウツアの逆襲』を分析している。論文では、日本語版と英語版の『ミュウツアの逆襲』を比較し、セリフ大幅な改変について論じられており、その改変の理由として日米間の文化的差異をあげている。本論文の研究手法とは直接関係はないものの、この指摘はもっともだろう。

第2節 従来の研究手法の問題点と新たなアプローチ

以上の先行研究から、本稿の研究の取るべき指針が明らかになったように思う。

多くの研究者は、キャラクターとストーリーは密接に結びついていると指摘する。稿者もこれには同意見である。だが、少々強い言い方をするが、この指摘はアニメのみならず様々な物語におけるキャラクターとストーリーの研究の可能性を自ら放棄したも同然である。ストーリーとキャラクターが密接に関わっていることは、ストーリーとキャラクターが「どのように」関わっているかの研究をしない理由にはならない。密接に関わっているからわけて考えることができないという考えでは、キャラクターとストーリー、個々を掘り下げることはできないだろうし、さらに言えばその連関を分析することもできないのではないか。そのような姿勢ではなく、まずはキャラクターとストーリーを個々に分析した上で、それらが「どのように」関わっているかを研究すること、その姿勢が重要になってくるのではないだろうか。

第2章 アニメのキャラクター描写とストーリー展開

第1節 本論文で扱うアニメ構成要素

先行研究では、様々な研究者がキャラクターとストーリーは互いに影響を及ぼし合っていると述べており、キャラクターとストーリーは不可分であると言う研究者もいた。しかし、本論文ではまずはそれらをわけて考える。作品において重要な要素であるキャラクターとストーリーの連関を解き明かすためには、まずはキャラクターとストーリーを掘り下げる必要があるからだ。その上で、それらがどのように関わっているかということを見ていく必要がある。

本章の目的は、本論文を展開していくにあたっての用語の定義と、アニメの構成要素がどのようにキャラクターとストーリーに関わるのかを論じることにある。本章で定義するのは、第3章の作品分析に援用するため、ある程度の抽象性が求められる。

先ほどから何度か用いている**アニメを構成する要素**という用語であるが、これは主に視覚と聴覚に訴えるものである。現在では4DX^①のように、映画館で椅子が揺れたり、匂いが漂ったり、もしくは食べ物と映画の内容をリンクさせたりと、視覚と聴覚以外の五感に訴えるアニメや実写映像もあるだろうが、これは特殊な例であるため本論文では扱わない。本論文で扱うのは、視覚的な映像と、聴覚的な言語・音楽である。

映像の構成要素は、本論文ではショット・カット・シーン・シークエンスの4種類であるとする。本論文ではショット→カット→シーン→シークエンスの順にまとまりが大きくなるとする。ショットとカットは同一視される場合があるが、本論文では、カットが一続きにカメラが回っている時間を指すのに対し、ショットは1カットの中から取り出した1つの写真という扱いをする。そのため、1カットの中に無数のショットが存在することになる。例えば、実写映像を例にすると1秒のカットがあるとすれば、それは最大24ないし16のショットに分割できることになる。

本論文で扱う言語とは、音声言語一般のことである。言語には、音声言語と文字言語があるが、アニメにおいて主に用いられるのは音声言語であり、文字言語が重要な役割を担うのは、『名探偵コナン』^②などの推理アニメなど限られるだろう。また、アニメには特有の文字言語が存在する場合があり、このような場合は、文字言語を分析対象とするのはかなり困難になる。ゆえに、本論文においては文字言語は扱わない。次に、問題となるのは音声言語だが、音声言語で主なものはセリフである。セリフは、狭義にはキャラクターが発する言語のことを指す。この場合、見逃されがちなものはナレーションだが、これはキャラクターとして実体を持たないが、声のみは存在するものとして扱うことができるため、本論文でも扱うことにする。また、主題歌における歌詞も歌手が歌っているため、音声言語であり、本論文の分析対象とする。

^① 映画館において客席が動いたり、水や風、匂いなど、視聴者が五感を使って体験できる機能。

^② 原作は、青山剛昌のマンガ。1996年1月8日放送開始。作中では殺人事件を解決するために文字暗号などを解くシーンがある。

音楽には物音、効果音、BGM などがあるが、今回、扱うのはキャラクターやストーリーとより深く関わると考えられる主題歌のメロディと作中で用いられる BGM のみとする。例えば、あるキャラクターが特定の効果音と結びついている場合^③は、確かにキャラクター描写と言えるだろうが、扱いが難しいため本論文の分析対象外とする。話が逸れたが、本論文で扱う音楽のうち、主題歌においてメロディが重要な役割を担うことは想像に難くないため、これを分析することの意義を詳述する必要はないだろう。ただし、BGM はその性質上、扱いが難しいとされるため、分析に用いる BGM は限定する必要がある。その理由の 1 つをわかりやすく表しているのが以下の引用部である。

音楽もまた時間に規制された構成物で、したがって私の意味する「テキスト」である。たとえば、西洋古典音楽では末尾第二音節の属和音が一般に解決の主音を引き出し、聞き手の期待をそこまでコントロールする。しかし、音楽の^{テクスチュアリティ}テキスト性は言語のテキスト性とは異なる類のものである。大部分の美学者は音楽が記号論的（あるいは少なくとも「微小・記号論的」）ではないと主張する。音楽はおのおのの要素——音符、楽節、楽章——と現実世界あるいは想像の世界の何か他のものとの間の（私たちが前者を^{シニフィアン}記号表現、後者を^{シニフィエ}記号内容と考えるような）恒久的な参照関係を持たない。しかしながら、大部分の他のテキストはそのような参照を行なう。それらは参照記号が鎖状につながった連続体なのである。

（『小説と映画の修辞学』 p. 29-30）

音楽が記号ではない（現実世界や想像の世界の何か他のものと恒久的な関係を持たない）という考えに稿者は反対である。この考えには修正を加える必要があるように思う。例えば、標題音楽^④の中のある主題は特定の人物や情景を形象する。ベドルジハ・スメタナ^⑤の「我が祖国」の「モルダウ」のメロディは、モルダウ川の流れを表象するものであり、「我が祖国」が発表された現在では、「モルダウ」のメロディ（シニフィアン）は、実際のモルダウ川の流れ（シニフィエ）と密接に結びついている。また、ヨハネス・ブラームス^⑥の「ハイドンの主題による変奏曲」を考えてみてもいい。「ハイドンの主題による変奏曲」は、ブラームスがフランツ・ヨーゼフ・ハイドン^⑦作曲（だと考えられる）の「ディヴェルティメント 変ロ長調」を編曲したものである。「ディヴェルティメント 変ロ長調」（シニフィアン）には、確かに明確な主題はなく、これを記号と呼ぶことはできないだろうが、「ハイドンの主題による変奏曲」で同じ主題が用いられることで、「ハイドンの主題」というシニフィエが形成され記号となるのである。そのため、音楽は限定的条件において記号であるという考え方をするのが妥当だろう。以上のことから、本論文で BGM を分析対象とするのは、音楽が記号であると認められるときであり、さらに限定すれば、ストーリー展開やキャラ

^③ 幼児のキャラクターが走るときに出る足音や、ロボットなどが動くときに出る音など。

^④ 音楽外の概念や心象風景を聴者に喚起させることを意図して、情景や人物などを音で描写した器楽曲。

^⑤ チェコの作曲家。1824年3月2日～1884年5月12日。

^⑥ ドイツの作曲家。1833年5月7日～1897年4月3日。

^⑦ オーストリアの作曲家。1732年3月31日～1809年5月31日。

クター描写に関わると断言できる場合のみである。そのような事例は限られる。詳しくは第3章の作品分析で述べるが、『ミュウツアの逆襲』におけるBGMは基本的に映像ないし言語の補助的な役割である。

まとめると、本論文で扱うアニメの構成要素は、①映像②言語（セリフ・歌詞）③音楽（主題歌・BGM）の3種類である。そして、基本的にこの3種類を分析するのは、それがキャラクターとストーリーに関わっていると考えられる場合のみである。もっとも、次節で詳しく触れるが、映像とセリフにおいてはキャラクターとストーリーに深く関わっているものが多く、本論文で言及するかは別として、結果的にはほぼ全ての映像とセリフを念頭に入れる必要があることは間違いないだろう。

第2節 キャラクターとストーリーに関わるアニメの構成要素

第1節では、本論文で扱うアニメの構成要素を決定した。第2節では、本論文で扱うアニメの構成要素のうち、キャラクターを描写しストーリーを展開させるものが「どれ」なのかを、概略的にではあるが見ていく。

第1項 映像

まずは、アニメの視聴者が最も多くの情報を得ると考えられる映像から見ていく。映像は、視聴者に視覚情報を提示する。その情報をショットと呼び、ショットは画面に何が映っているのかを視聴者に提示する。

現在の大多数のマンガは、どんなに大きくても見開き全体を視野の中に収めることが可能である。したがって見開きあるいはページ全体のどの部分に注意を集中して読むか、視野の広さをどの程度に限定して読むかは、最終的には読者の判断によることになるが、作家のコマ割りに導かれるところも大きい。

（『「コマ」から「フィルム」へ—マンガと漫画映画—』p. 201-202）

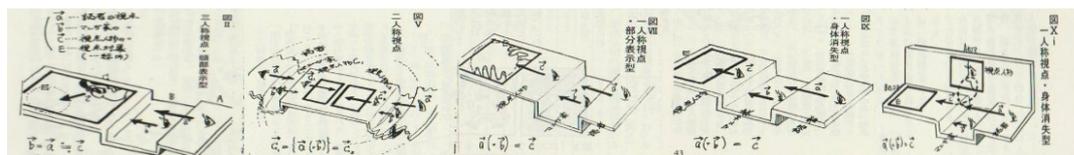
ショットは、1枚の絵に似ているが、そこにストーリーは存在しない。絵画ないし写真のような空間芸術では、これらはある時間の中の1点を切り取るわけではなく、幅を持った時間そのものを切り取るというはよく言われることである。が、アニメのショットはこれには該当しない。その理由は、絵画や写真が空間芸術であるのに対し、アニメが時間芸術であるのに由来する。時間的な連なりによって意味を伝えるアニメにおいて、ショット1つ1つはそのショットが画面に映し出されている以上の時間の継続を持たない。アニメの時間は、モンタージュによって初めて創造されるのである。モンタージュはアニメとは切り離せない関係にある。モンタージュとアニメの結びつきは、実写映像とモンタージュとの関係より密接である。実写映像において、アンドレ・バザンはモンタージュを批判し、セルゲイ・ミハーイロヴィチ・エイゼンシュテインはモンタージュを擁護したが、このよ

うな論争すらアニメでは起こりえない。なぜなら、アニメは絵でできており、絵は動かず、動いているように見えるだけだからだ。『カメラを止めるな!』^⑧は、ストーリーが1カットで構成されているが、アニメにおいてはそのようなことは不可能である。ショットの連なりからなるカットは、人間が知覚することはできないとは言え、例えば実写映像の1秒のカットが24ないし16のショットの連なりからなるように、いくつものショットのモニターによって意味が付加されているに過ぎない。何が言いたいのかと言え、アニメの映像におけるストーリーは、ショット単位では存在せず、カット以上になって初めて生成されるということである。そのため、ショットとは反対に、どれほどストーリーに関係なさそうなカット、シーン、シークエンスであっても、ストーリーに全く関係しないということはないのである。

次に、映像がキャラクター描写に関わる場合であるが、これは基本的にはキャラクターが映っている必要がある。声のみ聞こえるような場合は、セリフによるキャラクター描写は行われるが、これは映像によるキャラクター描写ではない。このロジックでは、たとえ、手や足などの体の一部が映っているのみの、画面上で見切れているキャラクターもキャラクター描写に含めることになる。が、これもストーリーを展開させる機能と同様に、キャラクターを描写する機能が0ではないことを示しているだけのことであり、キャラクター描写機能がほぼないとして無視できるキャラクター描写も存在する。また、これは例外的だが、キャラクターが映っていなくても、キャラクターに関係する映像も存在する。例をあげると1人称視点のことである。キャラクターの人称に関する研究は、竹内オサムに詳しい。竹内は、手塚マンガが映画的であると言われる理由を、同一化技法という人称の観点から分析を試みた。同一化技法とは、作中のキャラクターと読者ないし視聴者の視点が重なるようにする技法のことである。以下に示すのは、竹内があげた同一化技法の区分である。

- ① 三人称視点—頭部表示型
- ② 二人称視点
- ③ 一人称視点—部分表示型
- ④ 一人称視点—身体消失型
- ⑤ 一人称視点—モニター型

(『手塚マンガの映画的技法』と『鋭角』 p.41)



①

②

③

④

⑤

^⑧ 監督は、上田慎一郎。2017年11月4日公開。映画は前半と後半にわかれ、前半部は1カットで撮影されている。

上記の図は、同一化技法のそれぞれの説明に竹内が用いた図を引用したものである。①はキャラクターの頭部が描かれ、マンガを見ている読者とキャラクターの視線が一致することを示している。②は、2人の人物の視点から見た景色が2コマに渡って用いられることで、2人のキャラクターに読者の視点が順次一致することを示している。③は、キャラクターの一部が描かれることで、キャラクターと読者との視点が一致することを示す。④は、視点キャラクターが描かれることはないが、前後の文脈から視点キャラクターを特定し、そのキャラクターの視点に読者が同化することを示す。⑤は、2つのコマにより初めてどのキャラクターの視点かを特定でき、そのキャラクターに読者を同化させる技法である。キャラクターが描かれていないにも関わらずキャラクター描写がなされていると見なされるのは④である。本論文では、竹内の同一化技法を詳しく見ることはしないが、④の1人称視点は『ミュウツの逆襲』でも用いられる他、多くのアニメでも用いられる技法である。この④の技法は、画面にキャラクターが描かれることはないが、キャラクターの存在を前提として成り立つものであり、キャラクターを描写せずにキャラクターを描写する映像と言えらる。ただし、④の同一化技法を扱う際には問題がある。どのキャラクターの視点なのかわかりづらい場合があるからだ。1人称視点のショットの直前のカットに状況を俯瞰できるショットが配置されている場合や、1人称視点のショットの際にその視点人物のセリフがある場合などはどのキャラクターの視点か同定できるが、そうでない場合は、1人称視点であると考えられてもキャラクターを描写する機能としては扱わない方が妥当である(もっとも、このような場合は作品の欠陥であるため、あまり見られないが)。また、同一化技法の③の扱いについても扱いが難しい。なぜなら、キャラクターの身体の一部しか映っていないため、キャラクターが見切れている場合と同じくキャラクターを描写する機能が弱いとも考えられるためである。しかし、本論文では③はキャラクターを描写する機能が強く、見切れているキャラクターはキャラクターを描写する機能が弱いと定義する。これは、前者がキャラクター主体であるのに対し、後者はキャラクターがほぼ後景化しているためである。③の理論を応用すると、④のようにキャラクターが全く画面に映っていない映像であっても、その映像の視点があるキャラクターであると特定できる場合、キャラクターを描写する機能は弱くはないと見なすことができる。ただし、この同一化技法を作品分析に援用することは難しい。例えば、アップショットと同一化技法のどちらがキャラクターを描写する機能が強いのか、フルショットの場合はどうなのかのように、比較することができないからだ。そのため、同一化技法については、概略説明に留めておき、作品分析には用いないこととする。

第2項 言語

アニメの構成要素として次にあげられるものは言語だが、基本的にアニメにおいて用いられる言語はセリフであるため、本項ではセリフについて論じることとする。

セリフはキャラクターにより発せられるものであり、キャラクターが発言したものはそ

の内容に関わらず、キャラクターの特性、人格などを視聴者に伝える役割があると考えられる。仮に、意味のわからない言葉しか発しないキャラクターであっても、そのキャラクターの発するセリフ、そのキャラクターに言語機能障害があることを示すキャラクター描写であると言える。このロジックを援用すると、『ミュウツウの逆襲』でも、多くのポケモンが意味が不明瞭な鳴き声を発するが、セリフには意味がなくとも、キャラクター描写であると見なすことができるようになる。

次に、ストーリーを展開させるセリフの機能だが、これも全てのセリフがストーリーを展開させると考えていいだろう。もちろん、その程度には映像の場合と同様に差がある。そのため、ストーリーを展開させる機能が限りなく0に近いセリフも多く存在する。『ミュウツウの逆襲』において、昼食の準備をしている日常の何気ないシークエンスのサトシの一言よりも、クライマックスにおけるミュウツウとミュウの争いを止めに入る際のサトシの一言の方が、同じ一言であっても、ストーリーを展開させる機能が強いと言えるのではないだろうか。これはアニメのシノプシスを書くときのことを考えるとわかりやすい。シノプシスに書かれるものはストーリー展開に関わるものがほとんどであり、不必要だと思われるものは、除外しわざわざシノプシスには記さない。このときに除外されるものが、ストーリーを展開させる機能の弱いセリフということになる。また、このときどのキャラクターが発するセリフが、ストーリーを展開させる機能が強い傾向にあるのかということも問題になる。これについては、現時点で言及できることではない。実際の作品分析を待たなくてはならないだろう。ただし、現段階において、キャラクターに関して細かく分類することは無駄ではない。伊藤剛は、(一般的用法での)キャラクターをキャラとキャラクターに分類し、それぞれ定義を行った。伊藤の定義は、マンガを主な題材にしているが、キャラクターが存在する作品一般に援用できると考えられる。

あらためて「キャラ」を定義するとすれば、次のようになる。

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって(あるいは、それを期待させることによって)、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの

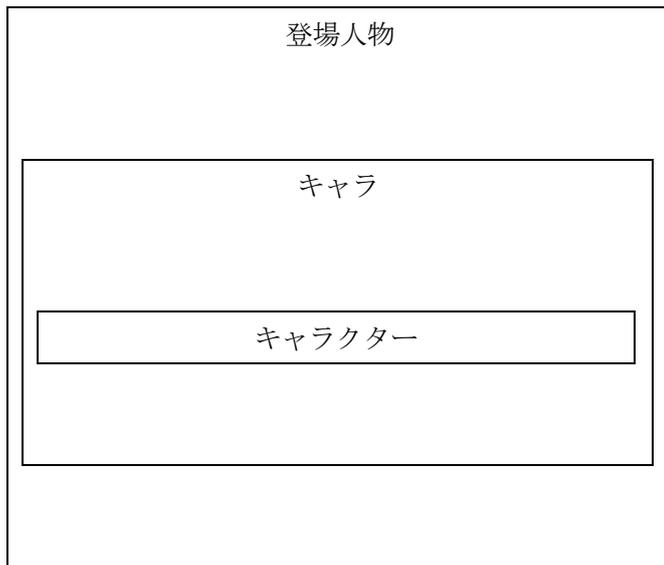
一方、「キャラクター」とは、「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの

と定義できる。

(『テヅカ・イズ・デッドーひらかれたマンガ表現論へー』p. 95-97)

伊藤の定義によると、「キャラ」の中に「キャラクター」が包括されており、「キャラクター」である場合は、必然的に「キャラ」でもあるということである。そして、作中に登

場する人物の中には、「キャラ」ではない者も存在し、それらは固有名詞を持たないという。この定義を図示すると以下のようになる。



本論文の研究対象である「キャラクター」は、上記の図の登場人物の意味である。ただし、今後も明記しない場合は、登場人物の意味で「キャラクター」を用いることにする。この伊藤の定義をストーリー展開と結びつけて考えると、作品分析において重要になるのは、登場人物・キャラ・キャラクターのどれがストーリーを展開させる機能が強いのかということである。基本的には、ストーリーを進めるのは、作品の中心的人物であるため、キャラクターがその機能が強いと言えるだろうが、結論は作品分析を待たなければならない。

また、この伊藤の定義は言語に限定されるわけではない。映像であっても、キャラクターはストーリーを展開させる役割を持ち行動を起こすことがしばしばあるが、キャラではない登場人物がそのような機能を持つことがあるのかどうかということも問題である。

第3項 音楽

本論文で扱う音楽は、主題歌のメロディと作中のBGMであるが、これらにはそれほど重きをおかない。その理由は以下の通りだ。

まずBGMだが、BGMは扱いが難しいことは先にも述べた通りである。BGMは、キャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能の強弱を同定する必要はあまりないように思われるし、そもそもBGMの機能の強弱を見極めるのは不可能に近い。なぜなら、何をもち結びつきが強いかわかを判断する基準がないからである。

特に、ストーリーを展開させる機能については、そのBGMがなければストーリーが展開しない場合を除き、BGMはストーリーに従属していると言える。そして、BGMが主となってストーリーを展開させていく場合というのは極めて稀である（管見のためか稿者はそのような事例を知らない）。音楽が題材である『のだめカンタービレ』^⑨（アニメ版ないし実写

^⑨ 原作は、二ノ宮知子のマンガ。2007年1月11日2007年6月28日放送。アニメの他に実写ドラマがある。

映像版)は、作中で実際に演奏される音楽はストーリーと密接に関わるが、BGM 自体はあくまでストーリーに従属しているため重要度は低い。その証拠にマンガ版『のだめカンタービレ』にBGMはないが、ストーリーは問題なく進行する。もちろん、アニメ版ないし実写映像版では、BGMがあることによってストーリー展開がスムーズになる場合もあるのは確かだが、あくまでBGMは補助的な機能を果たすものであることに間違いはないだろう。BGMとストーリー展開の関係は、十分条件ではあるが必要条件ではないと言える。

また、BGMによるキャラクター描写だが、映像であれば被写体の大きさなどでキャラクター描写については区分できるし、セリフであれば声色や声量、語彙の種類などから判断できるが、BGMによるキャラクター描写は、オペラにおけるライトモチーフ^⑩のようなものに限られるように思える。あるキャラクターが登場する前、画面の中に存在するとき、もしくは退場する際に同じBGMが何度も用いられる場合には、そのBGMはキャラクターを描写すると言えるだろう。例をあげると、『ポケットモンスター』のロケット団の登場時のテーマソングなどがそうである。もっとも、これもそのBGMがなければキャラクター描写が成立しないかと言われれば、そんなことはなく、キャラクター描写においてもBGMは補助的な役割を担っているに過ぎないという見方が妥当だろう。

以上のことから、補助的な役割のBGMの機能を精密に見ていくことは、不可能と言えないまでも難易度は極めて高く、またそれによって有意義な分析結果が出るようには思わない。これまでの音楽が補助的であるという考えは何も稿者の思いつきによるものではなく古くから言われていたことである。映像における音楽はその成立から存在したわけではなく、後天的なものであった。エイゼンシュテインは、映画の歴史を大きく3つにわけた。①固定カメラ②複数視点③音楽というものである。①→②によって、カメラワークが生まれ、②→③によって、映画に音楽がついた。音楽は最初から映像とともにあったのではなく、後天的なものであり、映像作品をより豊かにするためのものだった。

ここまでは、本論文で音楽(BGM)を補助的機能として扱うということを述べてきたが、主題歌におけるメロディも同様である。

第3節 アニメの構成要素が持つ機能

第1項 キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能

本節ではここまで、アニメの構成要素である映像・言語・音楽の3観点から、キャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能について見てきた。本節では、その2つの機能についてまとめるとともに、新たな観点を追加したい。

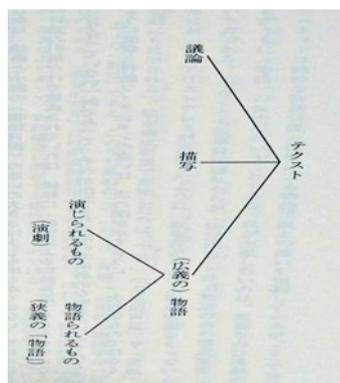
まず、キャラクターを描写する機能とストーリーを展開させる機能だが、これらを本論文では今後、言い表しやすくするために**キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能**と省略して呼ぶことにする。これらは稿者による造語だが、全くもって複雑な意味は持たない。

^⑩ オペラや標題音楽などの曲中に繰り返し用いられ、楽曲の主要な物事や人物などと結びついているメロディのこと。本論文においては、アニメの中で用いられ、特定のキャラクターと結びついているメロディのことを指す。

これらの用語の意味は、今まで用いてきた通りのものである。これらはアニメテキストそのものが持っている機能を意味する。アニメは、アニメである以上はストーリーが展開し、キャラクター（に限らず様々なもの）は描写されるのである。これらはアニメの構成要素（映像・言語・音楽）が潜在的に持つ特性であると考えられる。問題となるのは、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能を担うものは何なのかということである。アニメの構成要素である映像・言語・音楽が等しくその役割を担うわけではないことは、これまでに示した通りだ。つまり、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能を見ることは、アニメ内部の潜在的な特性ないし機能を明らかにするのである。

第2項 視聴者感情喚起機能

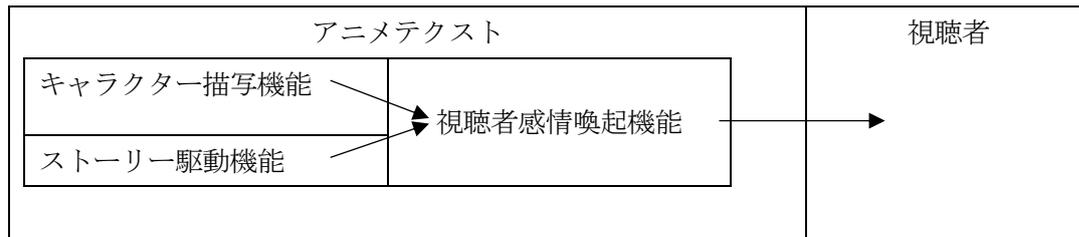
キャラクター描写機能とストーリー駆動機能は、アニメの構造とも深く関わり、アニメ作品を分析する際の1つの視点となりうるだろう。だが、アニメを分析するにあたって、またアニメの機能を論述するにあたって、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能を見るだけでは不十分である。この2つの機能は、アニメ作品内部に見られるものであり、そのアニメの構造などに深く関わるが、アニメはそもそも内部において完結するものではない。アニメは外部へと開かれている。アニメは視聴者に見られることを前提に作られたものである。これはどの物語テキストにも見られる特徴であるとは言え、商業的色合いの濃いアニメやマンガなどに顕著である。そのため、アニメやマンガは作品外部に存在する視聴者ないし読者を無視することはできない。本論文の題材はアニメのため、アニメに限って述べるが、アニメには視聴者を感動させたり、喜ばせたり、悲しませたり、楽しませたり、怒らせたりというように、視聴者の感情を喚起する機能がある。これを**視聴者感情喚起機能**と呼ぶことにする。これは、第1章第1節で引用したチャトマンの議論ともある程度関係があるだろう。以下の引用は、第1章第1節のものと同じである。



(『小説と映画の修辞学』 p. 186)

視聴者感情喚起機能とチャトマンの言う議論と違うのは、視聴者感情喚起機能はチャトマンの言う議論のようにAかBのように必ずしも議論を生むことはないということだ。むしろ、視聴者感情喚起機能は視聴者をある一定のベクトルへと誘導するため、そのような議論は生まれにくいことも多いだろう。

視聴者感情喚起機能を説明する上で不可欠なのは、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能である。なぜなら、ストーリーが違ってもキャラクターが違っても、アニメが視聴者を喚起する方法や方向性が異なるからだ。むしろ、ストーリーとキャラクターに関わらない視聴者感情喚起機能は存在しない。アニメは、広い意味でのストーリーとキャラクターなどの描写によって成り立っているからである。ゆえに、以下のことがわかる。ストーリー駆動機能とキャラクター描写機能の双方が無視できるほど弱い場合、視聴者感情喚起機能は必然的に弱くなるのだ。だからこそ、視聴者感情喚起機能を分析する場合は、ストーリー駆動機能ないしキャラクター描写機能との連関が重要になってくる。



上の図のように、視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能の影響を受け、視聴者に作用する。視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能の媒介をするのである。

次の問題として、視聴者感情喚起機能は、映像・セリフ・音楽のそれぞれに見られるものなのかということがあげられる。結論から先に言えば、アニメ作品として存在する以上、そのアニメの構成要素は視聴者に受容されるものであるため、程度の差はあれど、視聴者を喚起すると言える。キャラクターが描かれた映像から、視聴者はそのキャラクターに同情したり反感を抱いたりし、感情の動きが生じるだろう。また、視聴者はあるセリフに特別に惹かれるということもあるかもしれない。ある音楽によって心躍るという経験もするだろう。これらはいずれも、アニメ作品の構成要素が視聴者の感情に作用した結果である。ただし、その作用する方向性は映像・言語・音楽によって異なる可能性がある。1番わかりやすいのは、音楽である。キャラクターが泣いている映像を見てそのキャラクターに感情移入して泣く視聴者は、はたしてそのキャラクターが泣いているシーンに流れている BGM のみでも泣くだろうか。そのようなことはあまりないだろう（確かに視聴者を泣かせることを意図した BGM が流れている可能性は高いが）。逆に、アニメではないが、例えばオーケストラの演奏会などでオペラで用いられる曲を聴いて感動して涙を流す聴衆は、その音楽に振りつけやセリフがついたオペラを観た場合と同じように、もしくはそれ以上に感動の涙を流すだろうか。そうとは言い切れない。オーケストラの音楽に惹かれて涙を流す聴衆にとって、演者の動きやセリフはむしろ邪魔なものになるかもしれない。仮に、オペラの振りつけ（映像）と言語、音楽が視聴者の感情を同じ方向にコントロールするものであるならば、オーケストラ音楽の抜粋よりも、オペラの公演の方が視聴者の感動は大きくなるだろう。しかし、絶対的にそうであるとは言い切れないことは、我々は経験上知っている。すなわち、視聴者感情喚起機能を持つアニメの構成要素は、それぞれ別の方向に視聴者を

導く可能性もあるということである。それぞれが全く別のベクトルに視聴者を導くような極端なアニメはないだろうが（そのような作品は失敗作と言える）、ある程度の幅を持つベクトルに視聴者を誘導することは十分ありえる。

視聴者感情喚起機能は、受容論とは関係はあるが異なるものである。確かにアニメの視聴者＝受容者は、あるアニメ作品を見て、悲しんだり喜んだりするように感情の変化が生じる。それは視聴者側の心の動きであることは確かだ。だが、視聴者感情喚起機能は、実際の視聴者の反応を見るものではない。視聴者感情喚起機能とは、アニメの構成要素である映像・言語・音楽が、視聴者にある特定の感情を生起させるようにし向ける機能のことである。そのため、極端な例ではあるが、アニメ作品における視聴者感情喚起機能が、視聴者を悲しませようとする方向に作用したとしても、実際の視聴者はそれを意識的にか無意識的にかそれに影響されず、喜びの感情を生起させるということもあるだろう。より身近な例をあげるとすれば、あるアニメ作品のあるシーンにおいて、視聴者を感動させようとしたにも関わらず、視聴者はそのシーンを見て何も感じないということもありうる。そのため、視聴者感情喚起機能は、アニメから視聴者への一方向的な働きかけであり、その働きかけに応答するかは視聴者各々に委ねられるのである。そのため、視聴者感情喚起機能を見る上では、実際の視聴者を想定して特定の作品を分析することはかなり難しい。アニメに限らずだが作品の受容層は多岐に渡り、その鑑賞法や解釈も様々である。あるシーンが1人の視聴者の感情を喚起したからといって、同じシーンが別の視聴者の感情を喚起するとは限らない。また、同じシーンに心動かされた視聴者であっても、1人はそのシーンの映像に感動し、もう1人はセリフに感動するというように、それぞれ別の構成要素が個々の視聴者に重要な働きをすることも考えられる。ただし、そういったことを考え出すと、全ての視聴者のことを考慮に入れなければならないが、そのようなことは不可能である。確かに、アンケートなどを用いて実際の視聴者の受容を探ることは可能だが、これは本論文で扱う範囲外のことである。本論文では、あくまでアニメテキストが視聴者にどのように作用するのかを見ていく。本論文において視聴者感情喚起機能により喚起される視聴者は、実際の視聴者を想定しない。この実際の視聴者ではない想定される視聴者という概念が、視聴者感情喚起機能を考える上で重要になってくる。その概念とは、ウェイン・C・ブーアの言う作者によって作られた（仮定された）読者である。

読者は作者が創り出す。その作り方が拙ければ（つまり自分自身のものとたまに一致するような理解力や規範をもった読者が時折現れるのを、作者がただひたすら待っているとすれば）、たとえ彼の拙い技巧を許すとしても、彼の考えていることは実際非常に理解し難いものになるに違いない。ところが、作者が読者をうまく創り出せば（つまり読者がそれまで知らなかったようなことを知らせ、知覚と経験の全く新たな秩序へと彼らを導くならば）、作者は、みずから創り出した同輩としての読者という形で、その報いを見出すことになるのである。

（『フィクションの修辞学』 p. 483-484）

ブースの言うように、実際に作品を読む読者は存在するが、その読者は作者の書いたものに影響を受けるのであるから、確かに読者は作者によって創られるという考え方が可能になる。つまり、作者ひいては作品は、読者を創り出し導くことで読書体験を成立させるのである。この作者、作品が読者を導く作用こそ、本論文における視聴者感情喚起機能に他ならない。

第4節 アニメの構成要素と諸機能の相関の有無

以下に本章のまとめとして、映像・言語・音楽と、ストーリー駆動機能・キャラクター描写機能・視聴者感情喚起機能との相関を表にしたものを示す。

	映像	言語		音楽	
		セリフ	歌詞	BGM	主題歌
キャラクター描写機能	随時	あり	随時	補助的	補助的
ストーリー駆動機能	あり	あり	なし	補助的	補助的
視聴者感情喚起機能	あり	あり	あり	補助的	補助的

上の表についての説明をしておく。「あり」というのは映像・言語・音楽という横軸が、キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能という縦軸の機能を絶対持つということを示している。ただし、その強度については、現段階において言及することはできない。そのため、たとえその機能が「あり」となっている場合でも、その機能が著しく弱くほとんど無視できる極限值に近い場合があることも十分に考えられる。逆に「なし」というのはその機能が絶対に存在しないことが断言できるということを示している。そして最後に「随時」であるが、これはときと場合によって「あり」になる場合と「なし」になる場合があることを示している。音楽の項目で用いている「補助的」という用語は、それ独自では機能を持たないが、「あり」の機能をより強めることができることを指す。これらを前提として、本項では論を展開していく。

ストーリー駆動機能は、映像とセリフの全てが該当する。これはどのような映像やセリフであったとしても、その作品内に存在する以上は、ストーリーと少なからず関わると考えられるからである。ただし、歌詞はそれ自体は物語内容ではないため、アニメのストーリーを展開させるようなことはしない。歌詞が展開させるものは、その曲の内部のストーリーであり、アニメのストーリーではないのだ。BGMは、それ単体でストーリーを展開させるようなことはしないが、映像とセリフの補助をする。映像やセリフがシリアスなシーンの場合は、そのシリアスさを際立たせ、逆に映像やセリフがコミカルなシーンの場合は、よりコミカルになるようにする。そのため、BGMと映像・セリフの関係性は深い。対して、主題歌のメロディとの結びつきは歌詞の方が強い。その理由は、主題歌の場合、映像は後づけの場合が圧倒的に多いからだ。しかし、その主題歌がアニメ作品の中で映像とともに

用いられると、様相は変化する（同じ映像でもプロモーションビデオの場合は、映像は曲のためのものなので、後づけであることが多い）。一般的に、音楽において歌詞とメロディは不可分であり、映像は後づけされた付随的なものであるという認識がされがちであるが、ストーリー駆動機能を見る場合に限って言えばそれは当てはまらない。曲のメロディは、映像に付随することによってその映像を補助、強調し、ストーリー駆動機能を強める。ただし、メロディ自体は抽象的なものであり、独立してストーリーを進めることはできないため、その機能はあくまで補助的ではあるが。

次にキャラクター描写機能である。映像においてはキャラクターが映っている場合、もしくは（本論文では扱わないが）竹内の同一化技法のように、画面内に映っていなくてもそのショットやカットで主体であると認められる場合には、キャラクター描写機能があると言える。また、セリフはキャラクターの口から発せられるため、全てのセリフはキャラクター描写機能があると言える。歌詞によるキャラクター描写は、その機能のあるものもあればないものもある。例えば、アニメのキャラクターの声優がそのキャラクターのことを謳っている場合、それは間違いなくそのキャラクターを描写していると言えるだろう。本論文の分析対象である「めざせポケモンマスター」がこれにあたる。もしくは、声優ではなくともそのアニメ作品に登場するキャラクターのことを謳っている場合も、キャラクター描写と認めることができよう。この例は無数にある。例えば『ふたりはプリキュア』^⑩の最初の主題歌「DANZEN!ふたりはプリキュア」などがそうである。反対に、アーティストの楽曲をアニメの主題歌として使用する場合、そこにキャラクター描写機能を見出すことはできない。『NARUTO—ナルト—』^⑪の主題歌などは、そのほとんど全てがキャラクター描写を伴わないものである。BGM の場合は、ライトモチーフのようにそのキャラクターが登場しているシーンなどで何度も繰り返し用いられており、BGM とキャラクターとの結びつきが明らかな場合には、映像やセリフによるキャラクター描写を助ける役割があると判断できる。主題歌の場合も同様に、映像や歌詞があるキャラクターのことを描写している場合には、抽象的にではあるが、そのキャラクターの描写を補助する働きがあると見なすことができるだろう。

視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能と深い関係があり、独立しては存在しない機能である。映像・言語・音楽がどのように視聴者を喚起するのかということは作品次第であるが、3 者が全く別の方向に視聴者を誘導するということは考えづらい。視聴者感情喚起機能をストーリー駆動機能と結びつけて考えてみよう。あるストーリー駆動機能のあるアニメの構成要素（映像ないしセリフ）がある場合、そこには視聴者の感情を生起させる潜在的な機能を認めることができる。ストーリーを展開させるどのようなアニメの構成要素であっても、視聴者に見られることによって何らかのストーリーに関する感情を生起させるのである。キャラクター描写機能と視聴者感情喚起機能との連関においては、視聴者があるキャラクターを好いたり嫌ったりするようにし向ける機能

^⑩ 原作者は、東堂いづみ（東映アニメーションが用いる共同ペンネーム）。2006年2月5日放送開始。「DANZEN!ふたりはプリキュア」では、何度も「プリキュア」という名詞が連呼され、そのキャラクター（たち）の苦悩が謳われている。

^⑪ 原作は、岸本斉史のマンガ。2002年10月3日～2007年2月8日放送。

のことである。ここでも再三注意しておくのは、視聴者感情喚起機能は、実質的な効力があるかどうかは別にして（恐らく強制力はない）、視聴者の自由な解釈を認めることはないということだ。ストーリー駆動機能とキャラクター描写機能の持つ方向性に視聴者感情喚起機能は制限される。BGM を例に出すのがわかりやすい。視聴者が独立した楽曲として BGM を聴く場合、視聴者感情喚起機能はアニメにおけるキャラクター描写機能やストーリー駆動機能と分離された状態にある。言い換えれば、アニメの中で用いられるより視聴者を喚起する方向性に幅があるのだ。歌詞がない BGM の場合、標題音楽のような特別な事例を除きそこに明確なストーリーやキャラクターを認めることはできない。そのため、聴者は、ある程度自由にその楽曲を解釈することができる。しかし、それがアニメというテキストの中で使われると同時に、その楽曲はアニメテキストと密接に結びつくことになる。その楽曲は、ストーリーを盛り上げるために使われたり、キャラクターを描写するために使われる。もっとも、音楽はそれ独自で明確かつ具体的にストーリー駆動機能やキャラクター描写機能を持つことはないため、補助的な役割を担うのではあるが、BGM のみを聴いて個々人が持つ解釈は自由であるが、BGM の持つ視聴者感情喚起機能は、アニメテキストという文脈の中で用いられることで、その機能には制限が加わる。以上のことから、視聴者感情喚起機能は、基本的に映像・言語・音楽のどれにも認めることができる機能ではあるが、その方向性を見極めるには細心の注意を要するのである。そうでなければ、アニメテキストと関係のないところに視聴者感情喚起機能を見出す恐れや、アニメの視聴者＝受容者が持つ全ての解釈ないし感想が視聴者感情喚起機能による作用であるという間違いを生むことになりかねない。

本章を締めくくるにあたって最後に断わっておくことがある。稿者はアニメの構成要素が持つ機能としてキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の3つをあげている。その理由は、この3者がアニメの構成要素の持つ機能として大きな役割を担っていると考えられるからである。だが、この3点のみがアニメの構成要素の持つ機能であると断言するつもりは毛頭ない。例えば、キャラクター描写機能は、より広義には描写のことを指すため、より包括的な単位としては**描写機能**と呼ぶのが適切だろう。描写機能と呼ぶ場合、キャラクター描写以外の描写（情景描写など）にも目を向けることになる。が、本論文において解き明かしたいものは、ストーリーとキャラクターの連関であるため、描写を見る際に重要となるのはキャラクター描写である。そのため、少なくとも本論文においては、情景描写などは適宜見ることはあっても、重点を置く必要はないだろう。このように、キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能はあくまで包括的な単位であり、細分化することはいくらでも可能だろう。

第3章 『ミュウツウの逆襲』分析

第1節 作品概要

『ミュウツウの逆襲』は、1998年7月18日に公開された『ポケットモンスター』の劇場版アニメーション第1作目である。

『ミュウツウの逆襲』のストーリーのあらすじなどは後述するとして、ここではそれらを除いた事柄を少々説明することにする。

『ミュウツウの逆襲』には2種類がある。まず初めに、1998年に映画館で公開された「劇場版」。次に映画公開後にラジオ放送でミュウツウの生い立ちについて語られたものを映像化し、1999年7月にテレビで放送された「テレビ版」。テレビ版の方は、映画版には登場しないキャラクターが登場し、ミュウツウの生い立ちについて掘り下げられている。具体的には、ミュウツウがどのようにして生まれたのかと生まれてから目覚めるまでのことが描かれる。テレビ版のストーリーは、(後づけかもしれないが)劇場版の伏線となっているものもあり、『ミュウツウの逆襲』のストーリー構造がより複雑になっていると言えるだろう。

さらに、2019年7月12日には、『ミュウツウの逆襲』のリメイク作品として、フル3DCG^①で描かれた『ミュウツウの逆襲 EVOLUTION』が公開された。その際、1999年のテレビ版のストーリーが全てではないものの追加されている。テレビ版のストーリーを全て追加しなかった理由として、時間的制約があるだろう。1998年の劇場版では『ミュウツウの逆襲』と同時上映で『ピカチュウのなつやすみ』が放送されたが、『ミュウツウの逆襲 EVOLUTION』では同時上映されなかったため、多少の放送時間の余裕が生まれた。そのため、テレビ版のストーリーを追加したのだろうが、全てを追加する時間的余裕はなかったのだと考えられる。

これまで様々作品概略について述べて来たが、本論文の分析対象とするのはあくまで映画公開版の『ミュウツウの逆襲』である。その理由は、テレビ版よりも構成が幾分簡略で分析がやりやすいため、キャラクターとストーリーの連関を見るには適していると考えられること。『ミュウツウの逆襲 EVOLUTION』は、本論文の執筆时期的に、映像媒体(DVD)の入手とその後分析することが困難であることがあげられる。また、2000年12月30日には、『ミュウツウの逆襲』の後日談として『ポケットモンスター ミュウツウ!我ハココニ在リ』がテレビで放送されたが、これも本論文の分析対象外とする。『ポケットモンスター ミュウツウ!我ハココニ在リ』と『ミュウツウの逆襲』の連関、『ミュウツウの逆襲 EVOLUTION』と無印『ミュウツウの逆襲』の差異についての論考は今後の課題としたい。

^① 3次元の描写を、平面上に投影したCGのこと。

第2節 分析方法

第1項 データの取り扱い

本章における分析は、『ミュウツウの逆襲／ピカチュウのなつやすみ』（湯山邦彦監督／小学館／2000年6月発売）を用いて行う。

まず、映像におけるショットの扱いについてだが、本論文では被写体の大きさによって、クローズアップショット・アップショット・バストショット・ウエストショット・フルショット・ロングショット・超ロングショットの7種類に分割した。そして、クローズアップショットとロングショットをクローズショット。バストショット・ウエストショット・フルショットをミディアムショット。ロングショット・超ロングショットをルーズショットというように定義した。それぞれの区分方法については以下の表を参照して欲しい。

ショットの大区分	ショットの小区分	定義
クローズショット	クローズアップショット	顔の一部がアップショットよりも大きく映っている。
	アップショット	顔全体から首にかけて映っている。
ミディアムショット	バストショット	首から胸にかけて映っている。
	ウエストショット	胸から腰にかけて映っている。
	フルショット	腰から身体全体が移っており、画面の1/2以上を占めている。
ルーズショット	ロングショット	身体が画面の1/2未満1/6以上を占めている。
	超ロングショット	身体が画面を占めている割合が1/6未満である。

ショットの小区分については、上記の定義をもとに、稿者自身が目視で確認した。その際、視聴機材（ノートパソコン）の画面の大きさを定規で測定し、それぞれのキャラクターの大きさも定規で測定し、その比率を見極めた。ただし、2つのショットの中間に位置する大きさのショットの分類においては、稿者が主観で判断した部分もあり、完全に客観的なデータであるとは言えないだろう。だが、そのようなショットの数は少なく、データの有意性が揺らぐものではないと考える。また、ショットの中で被写体が動き、大きさが変化するものに関しては、変化後の大きさを扱った。また、映像を扱う上で重要な示唆を与えてくれるものを1つ引用する。

空間的に規定された三種類のショット〔plan 平面〕を、〔運動イメージの〕三種類の変種に対応させることができる。すなわち、ロング・ショット〔plan d' ensemble 総体の平面〕はとりわけ知覚イメージであろう。フル・ショット〔plan moyen 中くらいの平面、全身を写すショット〕は行動イメージであろう。クローズアップ〔gros plan 大きな平面、顔を写すショット〕は感情イメージであろう。

しかし同時に、エイゼンシュテインの指示にしたがえば、それらの運動イメージのそれぞれは、映画作品の全体に対するひとつの視点であり、この全体を把握するひとつの仕方である。それは、クローズアップにおいては感情的なものに生成し、フル・ショットにおいては行動的なものに生成し、ロングショットにおいては知覚的なものに生成する。そして、それらショットのそれぞれは、空間的なものであることをやめ、それ自体が、映画作品全体の或る「読^{レクチャー}み」へと生成するのである。

(『シネマ1*運動イメージ』 p. 126)

ジル・ドゥルーズのこの指摘は、ショットの中身ではなく、そのショットそのものが持つ意味について言及している点が面白い。ロングショットは、ルーズなショットであるために、周囲の状況との連関で語られる。フルショットのようなミディアムショットは、キャラクターの全身を映すため主に行動を描写するのに適しており、クローズアップのようなクローズショットは大きく映されたキャラクターの感情を描写するのに適している。無論、これら3種のイメージが全てではないことはドゥルーズ自身も認めているが、作品分析において、特にショット分析においてドゥルーズのこの定義は用いやすいものである。

言語については、稿者がDVDを視聴し、文字起こしを行った。映画と文字起こしに細かな表記の違いはあるかもしれないが、全体の分析に及ぼす影響はごく僅かであろうと考えられる。また、本論文で引用することはしないが、セリフが聞き取れない箇所については「??」のように表記した他、同一カット内に同じキャラクターが複数回発話する場合や同時発話の場合は、「・」で区別を行った。そのため、必ずしも時系列順にセリフが配置されているわけではない。最後に、1人のセリフがカットを跨ぐ場合であるが、その場合は句点を用いないことで認識できるようにした。また、その際、1番目以降のカットのセリフの発話者は括弧でくくってある。

次に音楽であるが、『ミュウツアの逆襲』で用いられている音楽のCDなどは存在するが、楽譜は入手することができなかったため、また入手できる楽譜であっても『ミュウツアの逆襲』ではアレンジが加えられており、販売されている楽譜をそのまま使用できないため、稿者がDVDを視聴し、それをもとに、拍子・調号・メロディなど最小限の情報のみを採譜した。その理由として、稿者が仮にスラーやフェルマータ等の音楽記号をつけたとしても、実際の楽譜との細かな違いが生じる可能性が極めて高く、正確な楽譜になる可能性が低いことがあげられる。使用したソフトは、「MuseScore3」である。

第2項 『ミュウツアの逆襲』の分析方法

作品分析においては、その作品の全てを取り上げ詳細に分析することが好ましいのは言うまでもない。だが、そのようなことが不可能なことはこれもまた自明である。そのため、作品において重要（だと考えられる）な部分を取り上げ分析する必要がある。

本論文で取り扱うのは、大きく以下の5箇所である。①全体構造②主題歌③冒頭④山場⑤結末。オープニング主題歌とエンディング主題歌は、それぞれ冒頭と結末に属している

が、その機能は冒頭、結末とともに扱うよりも、別のものとして扱う方が、主題歌の意義をより明らかにできると考え、今回は区別して分析する。冒頭・山場・結末各部のわけ方だが、これは最初の冒頭を日常世界と置いた。つまり、日常-非日常-日常という行き来して帰る物語^②におけるストーリーが本格的に動き出す前である。次に山場だが、これは、非日常の世界における重要シーケンス、例えば争いや内面葛藤などのストーリーを展開させてきた問題が解決される箇所と定義した。また、結末とは、非日常世界から日常世界に戻ってきた後の話であると定義した。

上記にあげた5つの箇所を、事前に調べた映像・言語・音楽のデータをもとに分析する。分析の目的は、本論文における中心命題であるアニメの構成要素（映像・言語・音楽）が、キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の3機能と作品内でどのように関わっているのか、具体的な作品においてどのように機能しているのかを分析し明らかにするのが目的である。

第3節 『ミュウツウの逆襲』の全体構造

第1項 全体構造

本項では『ミュウツウの逆襲』の全体構造を定義する。

ストーリーの概略は以下の通りである。人間によってミュウをコピーして創られたポケモンであるミュウツウが、人間に裏切られたことをきっかけに、人間に逆襲を誓う。ミュウツウは、ポケモンバトルの強いトレーナーを自身の城に招待し、招待したトレーナーのポケモンと自身が戦うことで、自身=コピーポケモンの強さを証明しようとする。サトシたちは、コピーポケモンに本物のポケモンでバトルを挑むが、コピーポケモンに完敗する。ミュウツウは、コピーポケモンの強さを証明するために、自身が招待したトレーナーのポケモンを奪い、新たなコピーポケモンを創り出す。サトシの活躍で本物のポケモンたちは解放される。サトシにより解放された本物とコピーがにらみ合う中、ミュウがサトシたちやミュウツウの前に登場し、「本物がコピーに劣るはずがない」と言う。その言葉はミュウツウの怒りを買って、本物対コピーの闘いが始まる（ポケモンバトルではないためトレーナーは指示しなければワザも用いない）。本物とコピーの争いは、同種のポケモンの本物対コピーという形になり、本物とコピー双方が傷ついていく。サトシは、その争いを見るに見かねず止めに入ったことで、ミュウツウとミュウの攻撃を浴び石化してしまう。その後、サトシはポケモンたち（本物とコピー双方）の涙により復活する。ミュウツウは、コピーであっても本物であってもこの世に既に存在している生き物であり、どちらが本物かを証明するための闘いは無意味だと悟り、サトシたちの記憶を消してどこかへ去って行く。記憶を抹消されたサトシたちは、日常の世界へと戻っていく。

以上のようなストーリーであるが、本論文では、『ミュウツウの逆襲』を、作品分析の便

^② 主人公が日常世界から非日常世界へと行き、様々な経験を経て再び日常世界に戻ってくる物語のこと。

宜上、以下のように分割することにする。

・シークエンス 1



人間によって創られたポケモンのミュウツーは、自身は何者かということに思い悩み、その葛藤から研究所を破壊する。

・シークエンス 2



ミュウツーは、ロケット団のボスであるサカキに見出され、ロケット団のために働くが、人間が自分のことを道具としか見ていないことに辟易し、その後人間に対する逆襲を誓う。

・シークエンス 3



タイトルバック。

・シークエンス 4



サトシたちが野原でひと休みしていると、ポケモンバトルをしかけられる。そのポケモンバトルで活躍するサトシの姿を見ていた最強のトレーナー（ミュウツー）は、サトシを自身の根城であるポケモン城へ招待することにする。サトシたちはその招待を受ける。

・シークエンス 5



港に着いたサトシたちは、嵐で船が出航できず、ポケモン城（ミュウツーが待つ場所）に行けないことを知らされる。しかし、最強のトレーナーから招待を受けたトレーナーたちは、最強のトレーナーと戦うために嵐の海を渡っていく。サトシたちはロケット団の助けも借りつつ嵐の海を渡ることができる。

・シークエンス 6



サトシたちがポケモン城に着いたとき、嵐の海を渡って行ったトレーナーのうち3人しかたどり着けなかったことを知らされる。しばらくサトシたちはその3人と会話をしていたが、そこにミュウツーが現れる。

・シークエンス 7



ミュウツーは圧倒的な力を誇り、招待したトレーナーやポケモンに対し暴力的かつ傍若無人に振る舞う。「無駄だ。私はこの星の、いかなるポケモンよりも強く生まれてきた。」とミュウツーが言ったことに、サトシは反論したことで、ミュウツーは本物対コピーのポケモンバトルをしかけ、サトシたちはその勝負を受け入れる。それと並行して、ロケット団の3人はポケモンのコピーが創られていることを知る。

・シークエンス 8



ポケモンバトルの結果、コピーにより本物は倒され、ミュウツーは自身にふさわしいコピーポケモンを作るために、サトシたちのポケモンを奪っていく。本物はコピー（複製）されてしまうが、サトシが本物のポケモンを助ける。

・シークエンス 9



サトシはミュウツーを許せず攻撃するがいなされる。ミュウがサトシたちの前に現れ、ミュウツーに「本物は本物だ。ワザなど使わず身体と身体でぶつかれば、本物はコピーに負けない。」と話しかける。それに反発したミュウツーは、コピーの方が優れていることを証明するために、コピーに本物と闘うことを命令し、自身もミュウと闘う。ポケモンたちが傷つくのを見かねたサトシがミュウとミュウツーの戦いに割って入り、攻撃を受けたことで石化してしまう。

・シークエンス 10



サトシはポケモンたちの涙によって復活する。ミュウツーは、コピーも本物も既にこの世に存在している者同士であるからこそ、どちらが本物かという争いは無益だと悟り、サトシたちの記憶を消してどこかへ去って行く。

・シークエンス 11



記憶を消されたサトシたちは、再び旅を続けるべく、どこか旅立っていく。

以上が各シークエンスの概略であるが、分割の際に基準として用いたのは、まず第1に場所の移り変わりである。小説などでも物語空間が変化した場合にストーリーの展開が変わることが多い。シークエンス1、2、3、4、5、6、11には物語空間の違いが見られる。非日常シークエンスのうち、シークエンス7、8においても同じ建物の中ではあるが、ストーリーが展開する空間が変更されているためこれも物語空間の変化と見なすことができる。しかし、非日常のシークエンス一連を分析するにはさらなる細分化が必要であると考える。シークエンス7では、初めてサトシたちの前にミュウツーが姿を現し圧倒的な力を振るう。そのため、同じ物語空間であるとはいえ、シークエンス6とは区別されるべきだろう。シークエンス8と9はともに本物対コピーの戦闘だが、それは片方はポケモンバトルであり、もう片方はポケモン同士の争いであり質的に全く異なる。前者を「戦い」とすれば、後者は「闘い」である。シークエンス9と10では、ミュウツーの心情に大きな変化が見られるため、これも区別する必要がある。しかし、物語空間の違いや登場するキャラクターの種類が異なるわけではないため、シークエンス9と10をどこで分割するかはこの場合非常に曖昧であり、1つの解があるなどと言うつもりはないが、今回はポケモンの涙をサトシ復活ないしミュウツーの心境変化のきっかけとして捉え、ピカチュウが泣いているショットを基準に2つのシークエンスを分割した。

これらを便宜上、シークエンス1：ミュウツーの成長。シークエンス2：ミュウツーとロケット団。シークエンス3：タイトルバック。シークエンス4：サトシたちの日常①。シークエンス5：嵐の海の渡航。シークエンス6：ポケモン城到着。シークエンス7：ミュウツーの圧倒的な力。シークエンス8：本物対コピー（バトル）。シークエンス9：本物対コピー（争い）。シークエンス10：争いの終演。シークエンス11：サトシたちの日常②。と名づけた。なお、オープニング主題歌はシークエンス4に、エンディング主題歌はシークエンス11の中に属している。

第2項 2人の主人公の視点から見た『ミュウツアの逆襲』の構造

さて、第1項で分割したシーケンスを、物語構造論に当てはめるとどうなるだろうか。これは、『ミュウツアの逆襲』を物語構造論に当てはめることを目的にしているわけではない。プロップやキャンベル、ボグラの定義は、広義の物語テキストに援用しやすく、当てはめようと思えば当てはめられないことはない。重要なのは、少なくとも2種類の当てはめ方が存在するという事実と、その2種類の当てはめ方によって作品構造上にどのような差異が生まれるのかということだ。

以下に引用するのは、ボグラが提唱した物語におけるキャラクターの典型的な役割をタイプごとにわけたものである。

1. ヒーロー (英雄)
2. メンター (賢者)
3. シュレスホールド・ガーディアン (門番)
4. ヘラルド (使者)
5. シェイプシフター (変化する者)
6. シャドウ (影/悪者)
7. トリックスター (いたづら者)

(『神話の法則』 p. 74)

個々の詳しい説明は、引用文献に書かれているため、そちらを参照してもらおうとして、ここではいくつかを取り上げて説明する。ボグラの言うヒーローとは主人公とほぼ同義であり、シャドウはそのヒーローと敵対する者のことだ。シャドウは、生き物とは限らず、キャラクターの心の中に潜む何かである可能性もある。メンターは、ヒーローに試練を与えるなどの過程を経たりしながら、最終的には主人公を助ける者のことである。これら7つのタイプは、1人のキャラクターが1つに絶対に該当するわけではなく、1人のキャラクターが複数のタイプを併せ持つこともあれば、どの機能も持たないこともある。

ここで先に述べた2種類の当てはめ方の説明に戻ることにする。2種類の当てはめ方は、ミュウツアをヒーローとした場合と、サトシをヒーローと捉えた場合である。そして、片方をヒーローとした場合、自然と片方はシャドウとなる。もともと、ミュウツアにとってのシャドウはサトシだけではないのは明らかであり、このことについては後述する。

○ミュウツア視点から見た全体構造

『ミュウツアの逆襲』は一見すると、サトシが主人公でミュウツアが敵対者に思えるがそう決めつけることはできない。ミュウツアも主人公になり得るのである。その理由を以下に引用する。

主人公は、現実味のあるゆったりとした変化をとげていき、その変化を実験し、古い行動パターンに陥りそうになりながら、最終的には人生の教訓を学び、感情

の突破口をつかむ。内面の旅は、キャラクターの一般的な成長パターンを示すひとつの方法で、特に人物がどう変化に取り組んでいるかをわかりやすくしてくれる。

(『物語の法則—強い物語とキャラを作れるハリウッド式創作術—』 p. 108)

ボグラーの定義では、主人公というものは、作中において内面に変化が生じる人物のことである。『ミュウツアの逆襲』を見ると、内面に大きな変化が生じているのはミュウツアでありサトシではない。ミュウツアは、「私は誰だ？ここはどこだ？誰が産めと頼んだ？誰が創ってくれと願った？私は私を生んだ全てを恨む。だからこれは、攻撃でもなく宣戦布告でもなく、私を生み出したお前たちへの、逆襲だ。」(『ミュウツアの逆襲』19:24-19:49)とシークエンス2の最後で述べており、これがシークエンス9のサトシの争いを止めに入った行動や、シークエンス10のポケモンたちの涙を見ることで考えを改める＝心境の変化が生じる。「確かに、お前も私も既に存在している、ポケモン同士だ。」(『ミュウツアの逆襲』1:17:15-1:17:19)というセリフは、それまでの本物とコピーは相容れないという考えとは正反対の考えである。つまり、ミュウツアは異なるが本質的には同質の2種の生き物は共存しえないという考えから、共存しえるという考えへと変化した。これは、ある意味ミュウツアの成長である。以上の心境の変化という理由から、ミュウツアが主人公として存在しうるということの証明にはなっただろう。

では、ミュウツアを主人公とした場合、これをプロップの昔話の31の機能に当てはめてみよう。なお、シークエンス6にミュウツアは登場しているが、たったの1カットでありセリフもないため、今回は分析項目から除外した。なお、各シークエンスの説明の最後に鍵括弧を用いて書いているのは、プロップの用語をそのまま当てはめたものである。これらは、『昔話の形態学』に詳しく書かれている。

・シークエンス1：ミュウツアの成長

ミュウツアは、フジ博士によって創られたコピーポケモンである。ミュウツアは自身が生まれた場所を破壊し、フジ博士や研究員を攻撃し、研究所を破壊することで1人になる「留守」。

・シークエンス2：ミュウツアとロケット団

ミュウツアと出会ったサカキは、ミュウツアに人間のために働くように言う「禁止」。ミュウツアはそれを拒み、ロケット団の基地を破壊する「違反」。

・シークエンス4：サトシたちの日常①

ミュウツアはサトシを見つける「探り出し」(敵対者の機能)。オニドリルによりサトシの情報を知る「情報漏洩」(敵対者の機能)。ミュウツアはサトシたちに招待状を渡す「謀略」(敵対者の機能)。

・シークエンス 7：ミュウツールの圧倒的な力

ミュウツールはサトシたち相手に自身の力を見せつける。

・シークエンス 8：本物対コピー（バトル）

ミュウツールとサトシたちトレーナーが戦う「闘い」。

・シークエンス 9：本物対コピー（争い）

ミュウツールはミュウと戦い、コピーは本物と戦う「闘い」。

・シークエンス 10：争いの終演

ミュウツールは自己の存在に合点がいく「不幸・欠如の解消」。ミュウツールとコピーはどこかへ去って行く「帰還」。

このように見ると、ミュウツールには敵対者の機能と主人公の機能の双方があることに気づくだろう。典型的な主人公は、敵対者に最初は負けるが、何らかのきっかけにより最後には勝利するというものである。この場合、ミュウツールの敵対者が誰なのか、誰に負けるのかという問題が生じる。ミュウツールを生み出したフジ博士なのか、ミュウツールを利用しようとしたサカキなのか、ミュウツールに招かれたサトシたちなのか、ミュウツールのもととなったミュウなのか。少なくとも、ミュウツールにアイデンティティの欠如（内面的敗北）を意識づけたフジ博士やサカキはミュウツールにとって典型的な敵対者である。ミュウもミュウツールのコンプレックスを意識づけ、その存在を否定しており、ミュウツールは自己の存在を否定された敗北者だと見ることもできるだろう。サトシの場合はミュウツールに敗北感を与えたかは難しいが、ミュウツールはサトシによってアイデンティティの欠如を回復するための手段を否定されたため、これは多少強引だが敗北したと捉えることも不可能ではないだろう。もっとも、プロップの理論において、プロップ自身が述べているように、必ずしも主人公に敗北が訪れるとは限らないため、このように強引にミュウツールの敗北を定義する必要はないように思われる。問題は「誰が」ミュウツールの敵対者であるかということだ。以上の説明から、これらのキャラクターがミュウツールの敵対者であるということに対する異論は出ないだろう。だが、より正確に言えばミュウツールにとっての敵対者は個人ではない。ミュウツールのセリフを引用すると、「私は私を生んだ全てを恨む。」であり、上記のキャラクターを含む人間（ミュウはポケモンであるがミュウツールのもとであるため例外的に敵対者に含まれる）全てがミュウツールの敵対者なのである。フジ博士には自身のコンプレックスを植え付けられ、サカキには利用されるため、2 人に対しては負けているとも言える。ミュウツールはその2 人を力でねじ伏せる。これら2つの勝利は、映画序盤に描かれており、プロップの理論に該当しないかもしれない。しかし、これはあくまで外面の勝利であり、内面に植えつけられた価値観＝アイデンティティの欠如にミュウツールは苛まれたままである。この内面の葛藤が解決されるのは、シークエンス 10 であるため、このように考えれば、やはり多少強引かもしれないが終盤において主人公は勝利するというプロップの

理論に当てはめることは可能である。ミュウツウの敵対者だが、もしくは実体を持つものではなく、ミュウツウ自身の中の欠けているものが、そうなのかもしれない。プログラムの用語で言うと「シャドウ（影）」である。

自分自身の嫌いな部分、自分で容認し難く隠している否定的な部分すべてがシャドウになるかもしれない。私たちが拒絶し根絶しようとしてきた部分が潜在意識の底に潜り込み、影響を及ぼすのである。シャドウはまたなんらかの理由で拒絶していたり、隠していた肯定的な部分を保護することもある。

（『神話の法則』 p.147）

ミュウツウの中のシャドウとは、自分がコピーであるというコンプレックスである。このコンプレックスを解消することが、映画終盤までのミュウツウの原動力となっている。そして、ミュウツウはサトシたちとの関わりの中でそのコンプレックスを最後は解消することができる。

このように考えると、ミュウツウには2種類の敵対者が存在する。まず、自分を生み出した者たちであり、これは外的要因である。次に、自分を苦しめるもの＝アイデンティティの欠如であり、これは内的要因である。ミュウツウは自身を生み出した者や利用した者（外的要因）により、アイデンティティの欠如（内的要因）を自覚させられる。外的要因に対しては、力に頼り攻撃することで抗うが、力ではどうにもすることのできない内的要因には苦しめ続けられる。

○サトシ視点から見た全体構造

次にサトシを主人公とする場合を見ていくが、サトシはアニメ『ポケットモンスター』の主人公であるため、サトシを主人公として捉えることに特に異論を差し挟む者はいないだろう。だが、『ミュウツウの逆襲』における心境は終始一貫しており、内面の変化という観点から主人公であると決定することはできない。しかし、彼が『ミュウツウの逆襲』において経験することは、プロップやキャンベルが定義するナラトロジーにおけるステージと一致する。以下に示したのは、サトシを主人公と仮定し、プロップの昔話の31の機能に当てはめたものである。なお、ミュウツウのときと同様に、鍵括弧内の言葉はプロップの『昔話の形態学』のものである。

・シークエンス4：サトシたちの日常①

日常を過ごしているサトシたちは、敵対者（ミュウツウ）による招待を受け、サトシたちはそれに騙され招待を受ける「幫助」。サトシたちは日常の世界を後にし、非日常の世界へと入る「出立」。

・シークエンス5：嵐の海の渡航

嵐で船が欠航していることを知ったサトシたちは、どうにか最強のトレーナーに会うた

めに嵐の海を渡ろうとしたところ、贈与者（ロケット団）に出会う。ロケット団はサトシたちに条件を出す、その条件は明確化されない「贈与者の第1機能」。サトシたちはロケット団により船という呪具を得る「呪具の贈与・獲得」。苦難を経験しつつ、サトシたちは目的地へ到着する「2つの国の間の空間移動」。

・シークエンス6：ポケモン城到着

サトシたちはポケモン城の中を案内され、サトシたちは自分たちと同じようにミュウツーに招待されたトレーナーたちと出会う。

・シークエンス7：ミュウツーの圧倒的な力

サトシを除く何人かがミュウツーに争いをしかけ打ちのめされる。

・シークエンス8：本物対コピー（バトル）

サトシを含む何人かがコピーポケモンと戦う「闘い」。ミュウツーはミュウと戦う。

・シークエンス9：本物対コピー（争い）

本物とコピーが傷ついていく。サトシは争いを止めるために、ミュウツーとミュウの闘いに割って入り石化する「標づけ」。

・シークエンス10：争いの終演

サトシの石化はポケモンたちの涙によって解かれ、ミュウツーは心境に変化が生じる「勝利」。サトシたちの記憶は抹消されることにより本物とコピーとの争いという凄惨な出来事は忘れ去られる「不幸・欠如の解消」。

・シークエンス11：サトシたちの日常②

日常の世界に戻ったサトシたちは、旅を再開する「帰還」。

プロップの昔話の31の機能に該当しないものもあるが、多くの機能はサトシを主人公とした場合に、当てはめることができることがわかった。機能への該当の多さという意味では、ミュウツーよりもサトシの方が、主人公として捉えやすい。多くの人々がサトシを主人公とすることに対し反対しないのは、こういった理由もあるだろう。

プロップの昔話の31の機能にサトシとミュウツーをそれぞれ当てはめると、内面の変化という点ではミュウツーが、ストーリーの中で果たす機能の多さという点ではサトシが主人公とするのに自然であるということがわかった。つまり、捉え方によってはどちらも主人公（中心人物）なのであり、どちらも敵対者（対人物）なのである。

第3項 キャラクター造形

『ミュウツーの逆襲』には、何人ものキャラクターが登場するが、特に重要だと考えら

れるのはサトシ・ミュウツー・ピカチュウ・ロケット団である。サトシ・ミュウツー・ピカチュウを取り上げる理由の1つは、サトシ・ミュウツー・ピカチュウは基本的に映画全編に登場し、ショット数も多いため『ミュウツーの逆襲』における主要人物であると考えられるためである。ロケット団は、今回扱う3者と異なり、それほどショット数も多くはなく、映画に登場する頻度も少ないが、登場するシーンにおいては重要な役割を担っていることが多いと考えられるため、取り扱うこととする。

○サトシ

サトシはテレビアニメ『ポケットモンスター』の主人公である。

サトシは『ミュウツーの逆襲』において最もショット数が多い。シークエンス4においてサトシは、ミュウツーからの誘いを特に考慮することなく受ける。もっとも、これはカスミ・タケシにも該当する特徴である。このことから、シークエンス4におけるサトシは、それほど思慮深くないキャラクターとして描かれていることがわかる。シークエンス5においては、最強のポケモンレーナーに出会うために嵐の海を渡ることを決意するひたむきさが描かれる。シークエンス7以降においては、ミュウツーの意見に反発し、ピカチュウたちを救うために必死で動く。本物とコピーの争いを止めるために一生懸命行動するなど、サトシは『ミュウツーの逆襲』において一貫して、自分の思いにひたむきで一途な姿が描かれる。結果としてサトシは、ミュウツーの心の変化を促す。ボグラーは、サトシのように自分が変化せず、他者の変化を促す主人公のことをカタリスト（触媒）・ヒーローと呼んだ。サトシはある意味、行動的であると言えよう。

○ミュウツー

ミュウツーは、生まれたそのときから自身がコピーであると言うことにコンプレックスを抱き、そのコンプレックスを生み出した人間やミュウに敵対心を持つ。作中では、シークエンス10までそのコンプレックスを原動力とし行動する。しかし、シークエンス10でサトシの行動をきっかけとし心境が変化し、コンプレックスを克服する。ミュウツーは、ボグラーの定義に当てはめるとアンチ・ヒーローである。基本的に視聴者から好かれるわけではなく、むしろ嫌われやすい。しかし、ボグラーのアンチ・ヒーローの定義にあてはまらないのは、最後にミュウツーは心情が変化することにより自滅することはない点だ。

サトシと共通するのは、感情が基本的に一直線であるということであるが、その役割は全く異なっている。サトシは、自身の心情を変化させることはないとはいえ、典型的な主人公として描かれているのに対し、ミュウツーはその描かれ方は典型的とは言えず、あまりに異様であり、視聴者にとってはサトシほど感情移入しやすくはないキャラクターであると言えよう。

ミュウツーとミュウには、それぞれライトモチーフが存在する。以下に示すのはミュウツーのライトモチーフである。

ミュウツアのテーマ



上に示した楽譜は、本章第2節第1項で述べたように稿者が採譜したものであり、オリジナルの楽譜と異なる箇所もあるだろうが、調号やメロディは共通しているはずである。便宜上、「ミュウツアのテーマ」としたこのメロディは、ミュウツアの登場シーンなどでリズムやメロディ、楽器編成を変えながら何度も用いられている。曲名は、『ミュウツアの逆襲』のサウンドトラックに書かれているが、それぞれリズムやメロディ、楽器編成の違いから呼び名が異なるため、今回は「ミュウツアのテーマ」で統一した。「ミュウツアのテーマ」は、イ短調で始まりハ短調へと転調する。イ短調とハ短調は、それぞれイ長調の同主調と平行調であり、直接的ではないものの間接的に関係がある。「ミュウツアのテーマ」は、楽器編成などとも相まって、暗く重苦しい雰囲気を感じさせる。このBGMによるキャラクター描写では、明らかにミュウツアを悪役として描写している。BGMが流れる箇所は、シークエンス4の最後（ミュウツアが海の天候を嵐へと変える）やシークエンス6の最後（ミュウツアがサトシたちの前に姿を現す）である。シークエンス4の描写はわかりやすいが、両者はともにサトシたちへの試練ないし妨害やその前段階あたるシーンである。シークエンス6が妨害行為の前段階であることは、サトシたちを傷つけるという行為がシークエンス7にあることからわかるだろう。つまり、ミュウツアのライトモチーフは、ミュウツアを敵である存在として描写する機能を持っている。このようなBGMによる描写から読み取れるのは、ミュウツアの敵対者としての役割である。

ストーリー展開において果たす機能と一部の描かれ方においては主人公でありながら、多くは敵対者として描写されるミュウツアは、二面性を持つキャラクターだと言えるだろう。

○ピカチュウ

ピカチュウは、サトシが1番初めに手に入れたポケモンである。ピカチュウがサトシのパートナーとして選ばれた経緯は有名である。ゲームで最初に手に入れることのできる3匹をサトシがパートナーとした場合、サトシが選ばなかったポケモンをゲームで選んだプレイヤーが悲しむ。そのため、最初の3匹ではなく、かつ、かわいらしく人気もあったピカチュウが選ばれたというものだ。

『ミュウツアの逆襲』におけるピカチュウの役割は、主にシークエンス9と10にあると思われる。ピカチュウは、『ポケットモンスター』を知っている者のほとんどに人気の「かわいい」キャラクターである。そのピカチュウが、シークエンス9において同じピカチュウ（コピー）に殴られる。それはバトルではない争い、自分同士の闘いである。それまで

の映画内外を問わないピカチュウの強くかわいらしいという属性を、山場のシークエンスでは崩しにきていると言える。視聴者は、ピカチュウにプラスの印象を持つ者が圧倒的に多い。実際にグッズなどの種類の多さはピカチュウの人気を物語っている。そのかわいく、また強い、視聴者のお気に入りのポケモンであるピカチュウが、その強さを発揮することもなく、ただただ殴られ続けるシーンは、それまで視聴者がピカチュウに対して持っていた既存の価値観を揺さぶるため、大変印象深いシーンになっていると言える。ピカチュウが殴られ続けるシーンは、テレビアニメでのいつものピカチュウの姿と比較して極めて異質なものである。ピカチュウに争いを止める力はないが、無力ながら本物とコピーの争い争いが無意味であることを悟り、非暴力でその運命に立ち向かうのである。その姿には、視聴者の同情を生む効果があることは間違いないだろう。さらに言えば、このシーンにおいて視聴者は、お気に入りのピカチュウに感情移入し、争いの凄惨さや無生産性を感じられる。ピカチュウの『ミュウツアの逆襲』における役割は、視聴者に対する価値観の揺さぶりと、争いの凄惨さを伝える代弁者的役割にあると言える。

○ロケット団

ロケット団は、『ミュウツアの逆襲』全体を通して登場するわけではない。登場しているカットの数は先述の3者には及ばない。だが、その役割はいくつかの点で重要である。

テレビアニメ『ポケットモンスター』におけるロケット団は、サトシのピカチュウをいつもつけ狙う敵対者である。しかし、いわゆる絶対的悪として描かれるのではなく、どこか間抜けで憎めない存在として描かれる。

そのロケット団だが、『ミュウツアの逆襲』においてはテレビアニメと役割が全く異なる。このように、テレビアニメとそのアニメの劇場版では役割が変化するキャラクターというのは何も珍しいことではない。例えば、『ドラえもん』^③におけるジャイアンが典型的な例である。ジャイアンは、いつもはのび太をいじめている敵対者であるが、劇場版においてはのび太を助ける助手の役割を果たす。ロケット団は、『ミュウツアの逆襲』において敵対者的役割なのは日常世界、すなわちシークエンス4だけであるし、シークエンス4におけるロケット団が敵対者と呼べるかどうかははっきり言って微妙である。彼らはピカチュウを虎視眈々と狙っているが、実際にピカチュウを奪うために行動を起こしはしない。そして、シークエンス5以降は敵対者として描かれることはない。シークエンス5では、サトシたちに船という呪具を与える贈与者の役割を果たし、シークエンス9では他のキャラクターに同調し、争いの凄惨さを説く。これは視聴者の気持ちの代弁であり、また視聴者の気持ちを喚起するセリフである。また、シークエンス11では、テレビアニメではおなじみの退場の際のセリフ「やな感じー」のオマージュで「いい感じー」と叫ぶが、このセリフは何もないことが幸せであるという作品の主題の1つである。このように、『ミュウツアの逆襲』におけるロケット団の役割は多岐に渡る。

^③ 原作は、藤子・F・不二雄のマンガ。1973年4月1日に放送を開始して以来、幾度もリメイクされながら現在も放送されている。

第4節 主題歌分析

第1項 主題歌分析の目的

テレビアニメやテレビドラマ、映画などの映像による物語作品において、主題歌（本稿ではオープニング主題歌とエンディング主題歌の双方を指す）は、視聴者と作品との出会いと別れを演出する。そのゆえんは、主題歌が作品の最初と最後に用いられ、両者によって本編を挟む形式が取られることが多いためである。

可変部の本編とは異なり、不変部の主題歌の一般的な機能は、視聴者に安心を与えるものである。オープニング主題歌の場合は導入として視聴者の気分を高め、エンディング主題歌では結末として視聴者に余韻を与える。そのため、主題歌は、映画を観る上で重要な役割を果たしていると言える。また、映画全体の構造を見た場合、本編を挟むオープニング主題歌とエンディング主題歌は、当然本編と無関係ではなく、密接な連関があると考えられることができる。シリーズ化された週1放送のアニメやドラマにおいて主題歌は、何度も使用されるため、その作品の世界観を抽象化したものが求められる。対して、映画の主題歌の場合は、テレビアニメとは異なり、繰り返し視聴されることはそれほど想定されていない。そのため、映画の主題歌は、映画1本分の内容を表象するものが求められ、映画の主題歌はアニメの主題歌よりもさらに映画本編との関係性が深いと言える。その傾向は映画のために作られた曲が当然強い。

テレビのシリーズ作品と映画で、主題歌の特性に相違があるのは確かだが、共通して言えることは、主題歌を分析することは、その作品がどういったものであるのかということを知るために有意義であることである。そして、主題歌分析の意義はアニメにおいて大きな意味を持つ。特にテレビアニメにおいて典型的だが、全体構造を見たとき、他の映像作品と比べてアニメはほとんど全てにおいて主題歌がアニメの首尾を担うからだ。この特徴は、日本アニメ第1号である1963年放送開始の『鉄腕アトム』^④からの伝統である。対して、テレビドラマや実写映画においては、主題歌が首尾に置かれることはそれほどないように思える。その理由について概略的な説明をするならば、アニメが子どもの視聴者を前提としているため、不変部の主題歌が可変部の本編を支え、子どもの理解を助けるためであろうか。

毎回繰り返されるオープニングとエンディングの歌と映像は、番組の始まりと終わりを示す合図としての枠組みであるが、それはまた、作品と密接に関わり、作品世界を補強する役割を担っている。

（『新版 物語の放送形態論—仕掛けられたアニメーション番組—』p.77）

上記の指摘は概略的ではあるが、アニメ本編と主題歌の関係を言い表しているように思え

^④ 原作は、手塚治虫のマンガ。1963年1月1日に放送が開始された日本初のアニメ。何度もリメイクされており、2020年1月31日現在は『GO!GO!アトム』が放送されている。

る。アニメ作品と主題歌の結びが作品世界を補強することにより、視聴者はアニメに対し期待を抱く。その期待とは、特別な解釈などを必要としない視聴者（特に子ども）にとってわかりやすい期待である。主題歌は、アニメ全体の魅力を高めることで、視聴者を惹きつけようとしている。そしてその手法のわかりやすさから、子どもをメインターゲットとして始まったアニメという文化において主題歌が首尾を担う構造が根付いたのではないだろうか。

次に、オープニング主題歌とエンディング主題歌の役割についてそれぞれ述べる。

一般的なテレビドラマやテレビアニメのオープニング主題歌の役割は、視聴者と作品との出会いを演出し、物語本編に対する期待を増幅させることである。そのため、オープニング主題歌に求められることは、本編の魅力を抽象化した歌詞や映像であり、視聴者を期待にさせるような音楽である。多くのテレビアニメのオープニング主題歌では、視聴者の期待を増幅させるための手段として、音楽は明るい、もしくは迫力のあるものであり、映像もバトルアニメの場合は戦闘シーンを描いたり、迫力あるモンタージュを用いたりする。歌詞も決意や夢を謳ったものが多い。これは一般的な話であり、例外もあるのは確かだ。

『サザエさん』^⑤のような日常アニメのオープニング主題歌の場合は、音楽は明るい、激しいモンタージュは用いられないし、歌詞も決意や夢を謳ったものではない。その理由は明白で、『サザエさん』は夢をかなえる物語でも何かを成し遂げるアニメではないからだ。とはいえ、本論文の研究対象である『ミュウツーの逆襲』はその例外には入らない。『ポケットモンスター』は、主人公であるサトシがポケモンをゲットし、彼の夢であるポケモンマスターを目指す物語である。その旅の過程で描かれるのは、バトルであり仲間やライバルとの関わりであり、オープニング主題歌にもそれらに関連することが描かれ歌われる。

では、一般的なエンディング主題歌の役割はどうだろうか。一般的なテレビドラマやテレビアニメのエンディング主題歌の役割は、視聴者と作品との別れを演出し、物語に対する余韻を残すことである。そのため、エンディング主題歌に求められることは、視聴者が自然と物語と別れることのできる穏やかな曲調であり、落ち着いた映像や歌詞である。多くのテレビアニメのエンディング主題歌では、視聴者に余韻を感じさせるための手段として、音楽は落ち着いたものであり、映像も迫力あるモンタージュなどはあまり用いられない。カット数もオープニング主題歌と比較すると、ほとんどの作品がエンディング主題歌の方が少ないように思える。ただし、歌詞に関しては、オープニング主題歌のようにパターン化されず、多岐にわたるだろう。これはエンディング主題歌で謳われる別れというものが、その作品の主題を端的に言い表すものではなく、作品の内容を具体化しているためだと考えられる。主題は（極端に）パターン化されやすい（バトルアニメでは勝利、日常アニメでは仲間との絆のように）が、エンディング主題歌は主題を謳わないことが多いため、結果としてパターン化されることは少ないのだろう。本論文の研究対象である『ポケットモンスター』では、テレビアニメの1番目のエンディング主題歌は、「ひゃくごじゅういち」で、仲間（ポケモン）について書かれている。次の2番目のエンディング主題歌は、

^⑤ 原作は、長谷川町子の4コママンガ。1969年10月5日に放送が開始されて以来、2020年1月31日現在でもその放送が続いている長寿アニメ。

「ニャースのうた」であり、ロケット団のニャースが散文的に心情を謳っている。これらに主題を見出すことはできないだろう。このように、少なくとも『ポケットモンスター』においてエンディング主題歌は、それぞれに独自の主題が存在し、その作品に共通する主題を謳っているものと見出すことはできない。そのため、エンディング主題歌が本編と密接に関わっているかは、個々のエンディング主題歌を分析するしかないのである。

以上のことから、大雑把ではあるが主題歌分析の意義について以下のことが言えるだろう。まず、どのようなアニメのタイプであっても主題歌を分析することは、そのアニメの構造を捉える上で極めて重要であるということ。また、主題歌はアニメの首尾にあたるため、その作品の主題や内容を端的に表していると考えられるということ。つまり、作品分析・作品理解において主題歌分析は不可欠なのである。

次に、本節での用語の定義について少々説明する。本論文の分析対象である映像は「映像」と表記するが、本節で扱うのは主題歌であるため、言語は「歌詞」、音楽は「メロディ」と表記することにする。

第2項 『ミュウツーの逆襲』の主題歌

『ミュウツーの逆襲』のは、オープニング主題歌が「めざせポケモンマスター' 98」で、エンディング主題歌が「風といっしょに」である。「風といっしょに」は、先に述べたことと関連づけると、モンタージュは激しくなく、カット数も少ない。曲調は穏やかで典型的なエンディング主題歌であると言える。

対して、オープニング主題歌の「めざせポケモンマスター' 98」は、テレビアニメ『ポケットモンスター』の初代主題歌として有名な「めざせポケモンマスター」をリメイクした曲であり、一部が映画用に編曲された。これは映画のために作られた曲ではないため、映画の世界観を具体的に言い表すという性質は薄いだろうが、テレビアニメと映画の世界観が同一であり、『ポケットモンスター』全体の世界観を高度に抽象化した曲であると言えるだろう。これも先ほどの例に漏れず、激しいモンタージュを用いて（『ポケットモンスター』の主人公であるサトシやそのパートナーのピカチュウたちを生き生きと描き出している）。

第3項 「めざせポケモンマスター' 98」の機能

○「めざせポケモンマスター' 98」の構成

本項の論を展開するにあたって、まずは曲の構成を見ていく。今回は便宜上、オープニング主題歌のシーン以外に2カットも合わせて分析する。

まずは映像を見ていく。映像の数え方は、カット数を数字でカウントし、ショットはアルファベットでわけた。ショットは、「めざせポケモンマスター' 98」の1つのカットを分割したものである。

このオープニング主題歌の映像にはいくつかのパターンがあり、大きく6つにわけられる。第1がモンスターボールを投げるシーン（Ⅰ）。第2が現れたポケモンたちを映し出す紹介のシーン（Ⅱ）。第3がポケモンが相手を攻撃するシーン（Ⅲ）。第4がサトシのポケ

モンが相手のポケモンにやられるシーン (IV)。第5がサトシのポケモンが相手のポケモンに反撃し倒すシーン (V)。第6が相手のポケモンを倒したことを、サトシとサトシのポケモンが喜ぶシーン (VI) である。オープニング主題歌の映像はこれらの I ~VIの映像パターンの組み合わせによってできている。以下はそれを表にしたものになる。時間は稿者が記録したため多少の誤差は生じる可能性がある。

シーン	内容	ショット番号	時間
I-1	サトシのモンスターボールの投球	1a-1e	11.54
II-1	サトシのポケモン紹介	2	4.06
I-2	相手のモンスターボールの投球	3a-3c	4.23
II-2	相手のポケモン紹介	4-5	8.94
III-1	互いに攻撃	6-7	6.27
IV-1	サトシのポケモンが攻撃される	8-10	5.81
V-1	サトシのポケモンが相手を倒す	11-15b	20.96
VI-1	相手を倒したことを喜ぶ	16-20	14.46
I-3	相手のモンスターボールの投球	21	1.73
II-3	相手のポケモン紹介	22-23	6.84
I-4	サトシのモンスターボールの投球	23-24	5.46
II-4	サトシのポケモン紹介	25a	*10.56
III-2	互いに攻撃	25c	*10.56
IV-2	サトシのポケモンが攻撃される	25c	*10.56
V-2	サトシのポケモンが相手を倒す	26-28	17.15
VI-2	相手を倒したことを喜ぶ	29-32	11.25
I-5	相手のモンスターボールの投球	33a-33c	3.44
II-5	相手のポケモン紹介	34	4.94
I-6	サトシのピカチュウ投下	35a	*4.83
II-6	サトシのポケモン紹介	35b	*4.83
V-3	サトシのポケモンが相手を倒す	35c-37b	*16.38
VI-3	相手を倒したことを喜ぶ	38	2.85

上の図は先述の I ~VIのシーンの分類法則に従ってオープニング主題歌を分類したものである。「*」がついているのは、同一カット内でシーンの種類が変化するなど、秒数を正確に測定するのが困難であるため、そのカットの秒数をそのまま書き写したものである。また、モンスターボールを投げているわけではないが、35a、35b はピカチュウがバトルのためにサトシのいる場所から飛び出すため、ポケモンの登場シーンとして A シーンと同様に扱った。

分析方法は、上の図の A~F のシーンを大きく投球シーン (A)。バトルシーン (B~E)。

勝利シーン (F) にわけて、それぞれのシーンを比較していく。

○投球シーン

まずはモンスターボールの投球シーンから見ていく。以下の図は、モンスターボールを投げるシーン 6 種類を抜粋したものである。シーン I-1 を基準としたため、シーン I-1 と同じ機能を持たない箇所は空所になっている。また、ショット 33a、33b はシーン I-1 の順序に合わせたため時系列では逆になっている。

映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間
	I-1			I-2			I-3			I-4			I-5	
1a													33b	
1b			3a										33a	
1c		11.54			4.23			1.73				2.78	344	
1d			3b					23					33c	
1e			3c			21			24				34a	
													44.83	35a
													44.84	35b

投球シーンはポケモンバトルの始まりであり、ポケモンを主とするポケモンバトルの中でトレーナーに焦点が当てられる数少ないシーンである。そのため、投球シーンの役割はバトルに望むトレーナーの表情を描写することで、その覚悟や意気込みなどの心情を描くことにあるだろう。実際、ショットを見て、サトシと海賊風トレーナーにアップショットやバストショットなどのクローズショットが多く用いられており、キャラクターの心情を鮮明に表し出している。このことから、投球シーンにおいてキャラクター描写機能は高いと言えるだろう。

シーン I に該当するショットでまず着目すべきは 1c の他にトレーナーのクローズアップショットがないことである。このショットはクローズアップのため、1b で描写されたサトシのバトルに挑む覚悟の表情が強調される。相手トレーナーは、3a で自信溢れる表情が描写されるが、1c に該当するショットがないことから、オープニング主題歌においてサトシの存在が印象づけられる。サトシの存在を印象づける映像表現として、もう 1 点述べると、投球 6 シーンのうち、最初と最後がサトシの投球シーンであることもあげられる。I-2 と I-3 で 2 度相手トレーナーの投球シーンが連続することで、投球の順序が逆になったため I-6 がサトシの投球シーンになっているのだが、そこには順番操作の恣意性が認められる。最初と最後にサトシの投球シーンを持つことで、視聴者にサトシの存在が印象づけられ、強調されるように工夫されている。

○バトルシーン

映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間
IV-1			IV-2					
8			25c					
9		5.81			*10.56			
10								
V-1			V-2			V-3		
11			26			35c		
12			27a			36		
13			27b			37a		
14		20.96	27c		17.15	37b		*16.38
15a			28					
15b								

バトルシーンは、ポケモンバトルを描写する上で中心となるシーンであり、時間も投球シーン、勝利シーンに比べて長く、ショット数も多い。バトルシーンでは他のシーンよりもポケモンに焦点が当てられる。ポケモンは動き回り、視聴者は動き回るポケモンを鮮明に印象づけられる。

バトルシーンは、サトシのポケモンがまず相手のポケモンに攻撃され、それに対して反撃することで戦闘不能にするという一連のプロセスがある。これは主人公側が一度劣勢に立たされてから、逆転するという物語の常套手段である。しかし、図を見ると明らかのように、ピカチュウのみ相手のポケモンにやられる描写がない。なぜピカチュウのみ一度も負ける描写がないのだろうか。これは第一にピカチュウの強さを表していると考えられる。ピカチュウはサトシの一番のパートナーであるとともにバトルにおけるエースの役割を担っている。サトシのエースとして映画中盤で登場するリザードン（翼の生えた龍のようなポケモン）もいるが、リザードンは力の象徴としての位置づけられているため、モブキャラ相手に繰り出すと暴力的になってしまう恐れがある。次に、サトシがピカチュウを繰り出したシチュエーションを見ると、相手はルールを犯して3体のポケモンを同時に出して

いる。通常ならサトシは苦戦を強いられるはずだが、1対1のときと違いピカチュウはやられもせずに相手を圧倒して勝利している。これは相手トレーナーが正式なバトルを否定したためであると考えられる。少年向けアニメである『ポケットモンスター』の世界において、サトシは主人公として正々堂々と戦う正義の存在である。そのため、不正をした相手トレーナーはサトシによって裁かれたと捉えられる。

○勝利シーン

映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間	映像番号	スクリーンショット	時間
VI-1			VI-2			VI-3		
16			29			38		
17			30					
18		14.46	31		11.25			2.85
19			32					
20								

勝利シーンではトレーナーがポケモンとともに勝ったことに対する喜びを共有している。また、勝利シーンはポケモンバトルの区切りになっており、1つのバトルのまとめにもなっている。

勝利シーンでまず着目すべきは、投球シーンと同様にサトシの顔のアップショットが用いられていることである。これは、サトシの存在を再び視聴者に印象づけ、ポケモンバトルにトレーナーが十分に関与していることを示すとともに、ポケモンと人間の信頼関係を映し出している。

次に、シーンVI-1とVI-2のショット18~20と31~32を見ていく。これらのショットは上空から誰かが映像を撮影していることが示される。オープニング主題歌後に判明するがこれらのショットはオニドリル（鳥ポケモン）につけられたカメラの映像であり、撮影された映像はミュウツーに送信されている。これらのショットにより、サトシたちのバトルを観察している存在が明らかになり、今後の展開への伏線となる。さらに撮影の角度が俯角のため、映像を見ている者は絶対的権力を持つものであることが示唆される。

○「めざせポケモンマスター'98」の3つの機能

ここまでの映像分析においてわかったことは、①サトシを多く映し前景化し、また正義の人物として描いていること。②描かれるのは日常の風景であるということ。③日常シー

クエンスの中に非日常性を感じさせるショット（誰かが見ているショット）を挿入していること。の3点である。

これら3点をキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の観点から分析しよう。

まず映像の効果から述べる。この「めざせポケモンマスター'98」の映像とその後のストーリーの関連は薄く間接的なものであるように見えるがそうではない。海賊風トレーナーはただのやられ役に見えるが、彼がサトシにバトルをしかけなければ、ミュウツーはサトシに招待状を送らず、物語は進展しない。ゆえに、海賊風トレーナーが描かれる一連のシーンにはストーリー駆動機能を見出すことができる。また、ショット18~20・ショット31~32の何者か（ミュウツー）がサトシたちを見ていることを示すショットでありカットは、オープニング主題歌とストーリーとの関係を端的に表している。そのため、オープニング主題歌における映像は、物語内容であると言え、物語内容であると言え。では、キャラクター描写機能はどうか。以下に、「めざせポケモンマスター'98」において描写されているキャラクター（登場人物）のショットの数の統計を取ったものを引用する。

4 オープニング	サトシ	カスミ	タケシ	海賊風トレーナー	ピカチュウ
クローズアップショット	0	0	0	0	0
アップショット	2	0	0	0	0
バーストショット	1	0	0	0	0
ウエストショット	1	0	0	1	0
フルショット	2	0	0	3	0
ロングショット	8	1	0	4	1
超ロングショット	0	2	3	0	3

ピカチュウ以外のポケモンの統計は取っていないが、これを見るといかにサトシのショットが多いかということがわかる。アップショットもサトシにおいて多用される傾向がある。このことから、サトシが前景として描かれているということがわかるだろう。そして、サトシの描かれ方というものは、これまでの分析からもわかったように、正義の人物と描かれている。サトシを正義の人物であると映画の序盤で位置づければ、映画中段で現れるミュウツーは悪であることがわかりやすくなる。これは映画に単純な二項対立を作り出しストーリー理解を助ける。次にショット数が多いのは、海賊風トレーナーである。彼はただのやられキャラ（伊藤の定義ではキャラですらない）だが、キャラクター描写の観点では、オープニング主題歌という1つの場面ではあるが前景として描かれていると言える。このことから、映像によるキャラクター描写機能は、ショット数という観点に依拠すれば、どのキャラクターであっても前景になりえ、どのキャラクターであっても後景になりえることがわかる。実際、映画において比較的ショット数が多いカスミやタケシは、オープニング主題歌においては明らかに後景である。

次に着目すべきは歌詞であるが、歌詞には直接ストーリーを展開させるような機能はない。歌詞は物語内容ではないのである。サトシがポケモンマスターを目指しているという歌詞は、サトシのキャラクター描写であるがストーリーとは直接的に関係を持たない。ポ

ケモンマスターを目指すサトシなら最強のトレーナーを探すミュウツーの誘いを受ける必然性があるというのは強引な解釈である。

次にメロディの機能を見ていく。「めざせポケモンマスター' 98」の歌詞は、以下のように区分することができる。なお、記号の意味は、A:Aメロ、B:Bメロ、S:小 (small) サビ、L:大 (large) サビであり、同じ歌詞区分 (メロディライン) の場合は数字で区別した。また、前奏と終奏はそれぞれA1とL1に含まれるものとして扱った。

歌詞区分	歌詞	映像番号	シーン
A1	たとえ火の中 水の中 草の中 森の中～ポケモンGET だぜ!	1a～(5)	I-1, II-1, I-2, II-2
B1	マサラタウンに さよならバイバイ～仲間をふやして 次の町へ(待ってる)	5～(11)	II-2, III-1, IV-1, V-1
S1	いつもいつでも うまくゆくなんて～いつでもいつも ホンキで生きてる こいつたちがいる	11～(16)	V-1, VI-1
A2	たとえ火の中 水の中 草の中 森の中～ポケモンGET だぜ!	16～(23)	VI-1, I-3, II-3
B2	たたかいつかれて おやすみグッナイ～鳴き声とどろく あのバトルが	23～(26)	II-3, I-4, II-4, III-2, IV-2, V-2
S2	きのうの敵は きょうの友って～きょうの友は あしたも友だち そうさ 永遠に (ガヤ)	26～30	V-2, VI-2
L1	ああ あこがれの ポケモンマスターに～なりたいな ならなくちゃゼッタイなってやるーッ!	31～36	VI-2, I-5, II-5, I-6, II-6, V-3

再度確認するが、ローマ数字 I～VIはそれぞれ、I:モンスターボールの投球。II:ポケモンの描写。III:お互いの攻撃描写。IV:サトシのポケモンにダメージ。V:サトシのポケモンが相手を倒す。VI:勝利を喜ぶ。といったシーンを表している。映像と歌詞に法則性はあるだろうか。それぞれ対応する歌詞を見ていく。A1とA2の歌詞で謳われるのは、ポケモンゲットの困難さとそれでもゲットしたいという意味である。映像のシーンで共通するのはIとIIだ。次にB1とB2の歌詞で謳われるのは、冒険の軌跡であり、映像のシーンではII、III、IV、Vが共通する。S1とS2の歌詞では、前半で世間一般的な一般的な解釈述べられ、後半でサトシ自身の解釈が述べられる。映像のシーンではVとVIが共通する。

L1 では、ポケモンマスターという夢への決意が3度も形を変えて謳われる。該当する映像のシーンは、VI-2, I-5, II-5, I-6, II-6, V-3 である。このように歌詞と映像を合わせてみると、一定の法則性を見出せた。歌詞の意味と映像は一致はしていないが、映像と歌詞の連関によって視聴者に訴えかけようとしていることはあるだろう。S1 と S2、それと L1 に注目して欲しい。これら3つの連は曲のサビである。また、S1 と S2 においてはVIも共通している。この3つの連に共通している映像のシーンはVである。Vはサトシが相手を倒すため、各バトルシーンの中のクライマックスに相当する。サビにVが当てられたのは偶然ではないだろう。敵を倒すシーンに曲のサビを当てることで、サトシの勝利をより強調する狙いがあることは明らかだ。特に、L1 は転調まで用いられており、メロディ的にも強調されている。サトシの勝利は、ストーリーを展開させキャラクターの描写も行う。メロディそれ単体にそのような機能はないが、歌詞と映像を強調しているのである。

以上のことから「めざせポケモンマスター' 98」のキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能について総括する。

ストーリー駆動機能のうち、映像は一見するとわかりづらいが、(少なくとも部分的には)ストーリーに関わる。それに対し、歌詞は全くといって関わらない。それは歌詞が物語内容ではないからである。メロディは映像を強調する。(歌詞で盛り上がる場所ではメロディも盛り上がりこれらには相関があるが、ストーリー駆動機能という観点では、歌詞とメロディに関連性はない)。

キャラクター描写機能は、映像においては前景のキャラクターをより描写し、歌詞では明らかにサトシを描写している。映像と歌詞にキャラクター描写機能がある以上、メロディは、映像と歌詞とは無関係ではありえず、双方の強調を行っている。

視聴者感情喚起機能についてはそれほど触れてこなかったが、この機能も存在する。サトシが活躍するという描写は、視聴者の感情をあからさまにではないが、結果的に応援するという形で喚起する。もっとも、「めざせポケモンマスター' 98」において視聴者感情喚起機能はそれほど強くないだろう。今あげたサトシを応援するという視聴者の心の動きも、サトシが苦戦する、または苦しむという過程を経なければより強いものになるであろうことは容易に想像がつく(もっとも、日常シークエンスでそのような描写があるということはかなり異例ではある)。

以上のことを総括しよう。ストーリー駆動機能において、ストーリーを駆動させるものは、(主人公である)サトシの強さである。さらに、キャラクター描写においても、サトシは前景として描かれる。これらのことから、「めざせポケモンマスター' 98」は、サトシという特定のキャラクターを描写し、ストーリーを駆動させるための原動力に位置づけていると言える。ストーリーを駆動させるために特定のキャラクターを描写しているなら、「めざせポケモンマスター' 98」において、キャラクターを描写することはストーリーを展開させることに直結する。視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写にあくまで付随しているに過ぎない。ゆえに、「めざせポケモンマスター' 98」は、極めてキャラクター描写機能が強いと言えるだろう。

第4項 「風といっしょに」の機能

○全体構造

オープニング主題歌と同様に、エンディング主題歌「風といっしょに」においてもまずは全体構造を見ていく。以下の表に、エンディング主題歌の歌詞と映像、時間を記した。全体構造を見るために、まずはオープニング主題歌と同様にエンディング主題歌においても映像を分析する。

歌詞区分	歌詞	連
S1	歩きつづけて どこまで ~たずねられて たちどまる	第1連
A1	ひとつめの たいこ~いのち はじまった	第2連
B1	やがて なにかを もとめて~きみじゃない だれかを	
A2	誕生日祝う~ふるさと 旅立った	第3連
B2	いまも なにかを もとめて~きみじゃない だれかとの……	
C1	いくつもの であい~思い出も すこし	第4連
S2	歩きつづけて どこまで~たずねられて 空を見る	第5連
S3	歩きつづけて どこまで~いっしょに また歩き出そう	第6連
S4	大地ふみしめ どこまでも~あの夢を つかむまで	第7連
S5	大地ふみしめ どこまでも~あの夢を つかむまで	第8連
S6	ラーラーラーラーラーラーラ~ラーララーラーラー	第9連

今回は、便宜上エンディング主題歌では用いられていない箇所も合わせて見ていく。上図の分類において、A=A メロ。B=B メロ。C=C メロ。S=サビ（「風といっしょに」のさびは、large, small の区別がないため「めざせポケモンマスター' 98」とは定義が異なる）であり、同一のメロディの場合は数字で区別した。歌詞は全てで9つの連にわかれ、サビは6度流れる。

上の図を見ると、映像の用いられ方が、オープニング主題歌とエンディング主題歌では全く違うことがわかるだろう。まず、カット数が全く違う。オープニング主題歌が38（実際のオープニング主題歌は36）カットあるのに対し、エンディング主題歌は12カットしかない。オープニング主題歌が154.2(36カットの場合は145.77)秒であり、エンディング主題歌は213.44秒のため、放送時間はエンディング主題歌の方が放送時間が長いにもかかわらず、カット数は少ない。1カットあたりの時間を算出しても、オープニング主題歌が4.06秒/1カット（36カットの場合は4.05秒/1カット）であり、エンディング主題歌は17.79秒/1カットとなり、エンディング主題歌の方が4倍以上1カットが流れる時間が長いことがわかる。このことから、エンディング主題歌は映像に躍動感がそれほどないことがわかるだろう。実際、エンディング主題歌の映像は、サトシたちが歩くという一定の運動を繰り返すだけで躍動感を感じられない。躍動感を感じられない要因の1つとして被写体の大きさも、ロングショットもしくは超ロングショットで固定されていることがあげられる。

人間は多くの情報を視覚から得るが、「風といっしょに」の映像に躍動感がなく、視覚情報も少ないからこそ、視聴者は歌詞に視聴者は、歌詞に注目しやすくなると言える。そのため、「風といっしょに」を分析するにあたって重要になってくるのは歌詞の意味であると考えられる。

○「風といっしょに」の映像と歌詞の連関

分析をするにあたって、まずはS1～B2に着目して欲しい。歌詞を見ると、S1では「たちどまる」と現在形が用いられているのに対し、A1では「はじまった」と過去形が用いられていることから、ここには時間の断絶があることがわかる。さらにS1では「風にたずねられてたちどまる」とあることから、A1以降は立ち止まっているときに考えたことであることが読み取れる。A1で謳われるのは命の始まりであり、次のB1では「小さな手のひら」とあることから、新たな命が生まれ、大きくなる前（赤児もしくは幼児であろう）のことが謳われている。A2以降は『ミュウツーの逆襲』のエンディング主題歌でも用いられているが、A2において謳われるのは旅立ちであり、B2ではその旅が継続していることを示される。「いま」というのは現在のことであるため、A1からB2は命の始まりから現在までの回想を謳っていることがわかる。映画でA2からエンディング主題歌が始まっているのは、映画の放送時間の問題も大きいですが、10歳になって旅立ち、数々の経験をしてきたサトシのことを指し示すためであろう。C1以降に謳われるのは、B2以降の動作（旅）が継続していく様子である。カット3、4、5、7を見て欲しい。これらのカットは、サトシたちが立ち止まっている姿が描かれる。これは歌詞の「歩きつづけて」とは矛盾しているが、「風といっしょに」が旅の軌跡を謳っているなら、当然休息も取るはずであり、雨のような自然環境に邪魔されることもあるだろう。そのため、映像は歌詞の内容をより艶やかに彩ると言える。

「風といっしょに」の被写体の大きさに着目すると、どれもロングショットないし超ロングショットで描かれていることに気がつく。「めざせポケモンマスター'98」とは異なり、「風といっしょに」は映像や歌詞において特定のキャラクターを強調することはない。その上、歌詞においては主語が明らかにされない。サトシたちが描かれるのは、サトシたちが『ポケットモンスター』の世界の日常の象徴だからであると考えられる。ストーリーとの連関も日常性という点以外ではそれほど感じさせない。以上のことから、オープニング主題歌とは違い、「風といっしょに」は、映像の意味づけは薄いため、歌詞に対して映像が従の関係であると言える。しかし、いくつかの点で、映像は歌詞を補強する働きをしている。その例が、先に例にあげたカット3、4、5、7である。

○「風といっしょに」の機能

「めざせポケモンマスター'98」と同じように、「風といっしょに」のキャラクター描写機能とストーリー駆動機能を見ていこう。

まずは映像だが、これはサトシたちを映しているものの、ロングショットや超ロングショットばかりであり、キャラクター描写機能は弱い。ストーリー駆動機能に至っては、映

画と関係性がない。そのため、ストーリー駆動機能、キャラクター描写機能ともに弱いと言える。

歌詞の場合はどうか。歌詞では主語は明確にされず、ストーリーとの関係性も曖昧である。そのため、キャラクター描写機能もストーリー駆動機能も弱いものと見なすことができる（当然、個人の解釈においてストーリーやキャラクターと関連づけることは不可能ではない）。

メロディは、映像と歌詞を補助するものであるため、キャラクター描写機能もストーリー駆動機能も持たない映像と歌詞を補助することは難しい。

となれば、「風といっしょに」は無駄なエンディング主題歌なのか。そうではない。「風といっしょに」には極めて重要な役割がある。その役割を明確に指し示す文を以下に引用する。

ポケットモンスター。これは、ポケモンマスターを目指すみんなと、不思議な生き物、ポケモンとの出会いのお話である。そしてその旅は、まだまだ続く。

（『ミュウツウの逆襲』 1:20:29-1:20:39）

重要なのは、「ポケモンマスターを目指すみんな」の「みんな」という単語である。これは明らかに、『ミュウツウの逆襲』を見ている視聴者に向けてのメッセージである。そしてその後、ロケット団のシーンが挿入され、エンディング主題歌が流れるわけだが、エンディング主題歌では歌詞の主語を明確にされていない。このことから、視聴者は多様な解釈が可能になる。まず、第1に、作中のキャラクターに自己を同化させる視聴がある。主な移入対象となるのは、サトシであろう。第2に、視聴者にメッセージを投げかけていると考えることができる。この2種類以外にも様々な解釈が視聴者には許容されているが、メインとなるのはこの2種類のように思われる。そして、本論文においてどちらに深く言及するかと言えば、当然後者である。前者は、エンディング主題歌における視点人物の不在という空所を、サトシを視点人物に据えるという形で、視聴者が能動的に補うという受容であるが、この受容は視聴者の主観によるところが大きく、どちらかと言えば受容理論のカバー範囲であるように思える。サトシを視点人物としておけるように「風といっしょに」を描くならば、サトシをルーズショットでしか描写しないということはないだろう。なぜなら、キャラクター描写機能と視聴者感情喚起機能は密接に関わっているからである。キャラクター描写機能が弱い時点で、サトシというキャラクターを媒介にした視聴者喚起は難しくなる。その点、後者は明らかに視聴者を想定したナレーションである。『ミュウツウの逆襲』を観た視聴者は、歌詞において行動する人物＝歩き続けてどこまでも行く人物と自分とを重ね合わせ、自身の生活体験や人生経験を見つめ直す。「風といっしょに」は、映画との別れを演出するとともに、視聴者に現実を意識させるため、現実と映画世界の境界に視聴者を誘導するのである。当然この機能は、ストーリー駆動機能とキャラクター描写機能と無関係ではない。視聴者は、ストーリーを見て自分はどうか、キャラクターを見て自分ならどうするかを考える。映像で主張しすぎると、視聴者は映像に着目しこの機能

は効果を果たさなくなってしまう。

これまでの分析から、ストーリー駆動機能は映像・歌詞・メロディともに存在しないことがわかる。キャラクター描写機能は存在するが、映像においてその機能は弱く、歌詞においても特定のキャラクターを歌詞の主語に置くことはできるが、明示されているわけではないためその機能は弱いと言える。メロディの機能としても今回のような場合、役割が不明瞭な映像や歌詞を補助することはできないため機能はないものとして扱う。視聴者感情喚起機能は、歌詞によって行われる。映像に視聴者を換気する機能は弱く、メロディは歌詞を補助する。これらのことを総括すると、「風といっしょに」は、視聴者感情喚起機能が極めて強く、ストーリー駆動機能とキャラクター描写機能は弱いと考えられる。

「風といっしょに」におけるアニメの構成要素と、その3つの機能についての分析は以上となるが、これを締めくくる前に、結論に存在する大きな矛盾の解決をしなくてはならない。稿者は、第2章第4節において、「視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能と深い関係があり、独立しては存在しない機能である。」と定義した。だが、「風といっしょに」はキャラクター描写機能とストーリー駆動機能がともに弱いにも関わらず、視聴者感情喚起機能は強い。これは分析によって明らかになった事実である。

この矛盾を解決するためには、アニメの3つの機能を細分化する必要がある。本来であれば、第3章は『ミュウツアの逆襲』の分析をする章であるが、これから述べることは、今後の作品分析にも大きく関わるため、少々その定義に紙面を割くこととする。

まず、「風といっしょに」はストーリー駆動機能が弱いという事実は変わらない。だが、ここで「風といっしょに」を『ミュウツアの逆襲』という全体構造の中で捉えてみればどうであろう。「風といっしょに」は、映画本編が終わった後のエンディング主題歌である。そのため、視聴者は本編を視聴した後に「風といっしょに」を見ることになる。本節第1項で述べたように、主題歌と映画本編は密接に関わっている。そのため、エンディング主題歌は、映画本編との連関の中で理解されることになる。以下に引用するのは、マンガを例にしたものだが、同様のことが述べられている。

イメージは解釈されうるものである。それはマンガのような連続的な物語においても、或るイメージは物語のなかにある前後のイメージと、いつもかならず手を結ぶことになっているからだ。ここでわれわれは全体的関節論理学の領域にたち入ることになる。これについては第三章で扱うことにしよう。このレベルにおいて、マンガはネットワークの観点から理解されなければいけない。ネットワークにおいて、それぞれのコマはどのような（複数の）コマとも、遠く離れた特別な関係を取りむすぶことができる。

（『マンガのシステムーコマはなぜ物語になるのかー』 p. 239）

引用部では「ネットワーク」という言葉で説明されているように、マンガにおけるコマは、それぞれが複雑に絡み合い網目状になっている。引用したのはマンガの例だが、同様のことは文学などさまざまな物語テキストにおいて古くから言われ続けている。アニメにおい

でも、現在流れているショットは過去のショットとの連関の上で理解されるものであり、現在のセリフは過去のセリフと関係がある。そのため、「風といっしょに」と本編のストーリー展開、キャラクター描写とは深い関係性があり、その連関によって視聴者を喚起すると考えることが可能となる。つまり、「風といっしょに」の視聴者感情喚起機能は、その曲のキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能ではなく、映画本編全体のキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能との連関によって成り立つと説明できるのだ。

第5節 冒頭分析

第5節では主題歌を分析したが、これはいわば、(機能は本編とは違うものの) 歌に着目した冒頭(日常)と結末(日常)の分析である。この第6節では冒頭をより掘り下げて分析していく。

まず初めに述べなければならないのは、『ミュウツアの逆襲』は見方によって冒頭が2つあるということである。それは、サトシが描かれた冒頭(シークエンス4)と、ミュウツアが描かれた冒頭(シークエンス1, 2)である。先にも述べたが、それぞれのキャラクターを主人公として置いた場合、もう片方は敵対者である。

第1項 ミュウツア視点による冒頭

シークエンス1, 2におけるミュウツアは、人間によって創り出されたことによるアイデンティティの欠如が原因となり、また人間に利用されることにより、人間たちへの逆襲を誓う。

シークエンス1, 2のミュウツアは、自己の存在意義について悩む姿が細かに描かれている。

○シークエンス1

	ショット	セリフ
1a		
1b		
2		ミュウツア:ここはどこだ?私は誰なんだ?誰が私をここへ連れてきた?

3a		
3b		
4		
5		ミュウツー：私は誰だ？なぜここにいる？いや、私はまだここにいるだけだ。私はまだ…
6		(ミュウツー)：世界に
7		(ミュウツー)：生まれてすらいない。
8		
9		
10		
11a		
11b		ミュウツー：私は誰だ！？
12		



『ミュウツアの逆襲』 11:08～11:55)

上に示した連続する 13 のショットは、シークエンス 1 のミュウツアが目覚めるシーンを引用したものである。映画公開版の一番初めの映像は、厳密にはこれらではないものの、セリフは引用したセリフと類似したミュウツアのモノログにより始まる。上に示した 13 のショット以外にも、シークエンス 1、2 においては、ミュウツアのモノログが多用されている。

『ミュウツアの逆襲』には、「ミュウツアの誕生」をダイジェストしてタイトル前に加えた DVD 完全版とか、テレビ放映版とか、いろいろなバージョンがあるが、最初の劇場公開版脚本はミュウツアのモノログから始まる。

「ここはどこだ？ 私はなんだ？」

つまり、いきなり、観客は作品テーマを、わけも分からず聞かされるのである。

(「WEB アニメスタイル—シナリオえーだば創作術 だれでもできる脚本家首藤剛志—」
第 169 回)

『ミュウツアの逆襲』の脚本家の首藤自身、作品のテーマをモノログでミュウツアに語らせるという手法を用いたことは認めている。

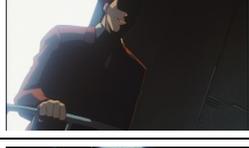
このミュウツアによるモノログは、シークエンス 1、2 以外では現れず、シークエンス 2 までとシークエンス 3 以降のミュウツアの変化を示すとともに、モノログの役割を明確に示している。このモノログは、映画の主題を示すものだが、同時に視聴者への訴えかけにもなっている。モノログは、作中キャラクター同士のコミュニケーションではない。作中キャラクターには聞こえていないセリフである。しかし、視聴者にははっきりと聞こえている。モノログは、キャラクター同士の会話でなく、キャラクターと視聴者個人個人との 1 対 1 の相互コミュニケーションであるからこそ、より直接的にキャラクターのセリフが視聴者に届けられるのである。つまり、このミュウツアのモノログは、視聴者感情喚起機能が極めて高いと言えるのである。もちろん、モノログで何を語るかも重要ではあるが（重要ではないことをわざわざモノログで語ることはそれほど多くはないだろう）。しかし、この視聴者感情喚起機能がエンディング主題歌やナレーションのそれと異なるのは、ミュウツアという人格を持つキャラクターがセリフを発しているという点であり、つまりこのモノログは、直接的に視聴者に何かの主題を届けるのではなく、キャラクターを媒介として間接的に届けるのである。ミュウツアは、別に視聴者に向けてセリフを発しているわけではない。前者を**直接的視聴者感情喚起機能**、後者を**間接的視聴者感情喚起機能**などと言うことができるだろう。あくまで、視聴者がミュウツアのモノログを見て何かしらの感情を喚起させられるのは、作品の機能によるものである。そのため、

(本論文の論及の範囲外ではあるが) 実際の視聴者を想定した場合、このシーンが視聴者に何かしらの感情を生起させる機能を持っていることに疑いようはないが、ミュウツアのモノログに喚起されないかもしれない。特に、小さな子どもの場合は、自分がなぜ存在しているのかなどは考えないだろうから、このミュウツアのモノログを聞いてもそれは、ただのパロールとしか捉えない。反対に、ある一定の年齢以上で、自分の存在について一度でも疑問を持ったことのある視聴者ならば、このミュウツアのモノログにより、人生を内省するだろう。『ミュウツアの逆襲』の受容が子どもと大人で変化すると考えられる要因は、このようなどころにあるとも言える。話が少し逸れたが、ミュウツアのモノログは間接的視聴者感情喚起機能であるという点がエンディング主題歌の「風といっしょに」やナレーションとは異なる。「風といっしょに」やナレーションは、造形されたキャラクターにより発せられるものではないため、そこに込められたメッセージ性はキャラクターというフィルターを通すことなく直接視聴者へと届けられるのである。だからこそ、少なくともそこにキャラクター描写機能を見出すことはできず、「風といっしょに」にいたっては、それ単体ではストーリー駆動機能もないと見なすことができるのである。その点、ミュウツアのモノログは、キャラクターが発しているセリフであるため、このモノログは当然キャラクター描写機能も持ち、このミュウツアの自己存在への問いこそが作品の主題なのだから、ストーリー駆動機能も当然持つ。つまり、ミュウツアのモノログは、3つの機能を全て併せ持つ。

次に着目すべき点は、映像である。引用部が顕著な例だが、シークエンス1、2において、ミュウツアのクローズショットが多用されている。特にシークエンス1においては、引用したような目のクローズアップショットが多用されており、視聴者にミュウツアの存在を印象づけている。ミュウツアの目の細かな動きは、ミュウツアの感情の動きを表している。ショット3b、7、9においてはミュウツアの自分が何者かわからないという困惑を、ショット11a、11bにおいては自分が何者かわからないことに対する怒りを描いている。これらの一連のクローズアップショットは、キャラクター描写機能の働きが強い。感情の動きという側面からキャラクターを描写している。しかし、目のクローズショットにストーリーを展開させる機能があるのかという問題となるとそう言いきるのは難しい。なぜなら、これらの一連のショットは動きを持たず(目は確かに動いているが)、描写の働きが強いからである。確かに目の動きからはミュウツアの困惑や怒りといった心情は読み取れるが、はたして試験管の中でひたすら感情の変化を示したとしてストーリーは展開するだろうか。むしろ、ストーリーの展開に重要になってくるのは、ミュウツアの感情により生じた、試験管を破壊するというショット12、13のような「行動」である。この行動によりミュウツアは試験管の外に出、フジ博士と関わりを持ち、その関わりがストーリー展開に重要な影響を与えるのである。行動=動きがストーリーに重要であると言うことに異論を挟む者はいないだろう。アニメの語源であるアニマ(anima)とは、本来命のないものに命を与えて動かすということであり、極論を言えば動かないアニメはアニメとは呼べない。アニメはキャラクターの行動によってストーリー展開する場合がほとんどである(例外的には自然現象などがある)。

○シーケンス 2

次に、シーケンス 2 を見てみよう。シーケンス 2 においても、シーケンス 1 に引き続き、ミュウツーは自己存在を問い続けている。シーケンス 1 においては、ミュウツーは自身の存在意義をフジ博士に問うが明確な答えは与えられない。ミュウツーが次に出会ったサカキは、自身の存在意義の答えをサカキに求め、サカキはそれに対する答えを示すが、ミュウツーはその答えには納得できず、自分の存在意義についての自問を続ける。そして最終的には、ミュウツーはサカキに反抗し、ロケット団の基地を破壊し、サカキのもとを去る。以下に引用するセリフは、ミュウツーとサカキのダイアログの最後のシーンである。

1		ミュウツー：私は何のために生きている？
2		サカキ：お前はポケモンだ。ポケモンは人間のために使われ人間のために生きる。
3		ミュウツー：お前のために戦えと言うのか？この私に人間のために戦えというのか？
4		サカキ：お前は人間に創られたポケモンだ。他に何の価値がある？
5		ミュウツー：私の価値だと？私は誰だ？私は何のために生きている？
6		
7		サカキ：何をする！？
8		ミュウツー：私は人間に創られた。だが人間ではない。創られたポケモンの私は、ポケモンですらない。

(『ミュウツーの逆襲』 18:04-18:44)

サカキにとってミュウツー（ポケモン）とは、人間が利用するものであり、それ以上のも

のではないのである。ミュウツーのように人間に創られたポケモンならなおのことそのように考えるだろう。だが、ミュウツーは自分が存在しているにも関わらず、何者でもないというパラドックスに苦しみを抱いており、そのようなサカキの声には反発をするしかない。自分のことをポケモンですらないと認識しているミュウツーは、サカキに利用されるという、ある意味安直な生き方ができなかつたのではないだろうか。なぜミュウツーはサカキに反発したのかは、解釈の余地が多いため、深く言及することは避けるが、結局、結果的にサカキの答えにミュウツーは満足できなかったのである。

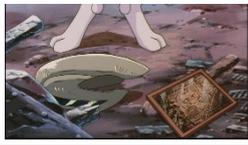
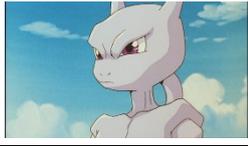
言うまでもなく、シークエンス2におけるミュウツーのモノログも、間接的に視聴者感情喚起機能を持つセリフである。これらのモノログは、シークエンス1のモノログと同様に、ミュウツーの心情を描くキャラクター描写機能を持ち、ストーリーを駆動させる機能も持つ。

次に映像だが、シークエンス2において、ミュウツーはシークエンス1同様に動きが少ない。シークエンス1では、試験管の中で眠っていたり、そこから目覚めてフジ博士の話を聞いていたりと受動的なシーンが多いため、動きが少ないのはある意味当然だが、シークエンス2においてはミュウツーはポケモンバトルを行うなどしているにも関わらず動きが少ない。それは念力により相手を圧倒しているためであり、ミュウツーの強さの表象になっている。ここで重要になるのは、ストーリーを動かすのが動きであるならば、シークエンス2における映像はストーリー駆動機能が弱いということになるということである。これは難しい問題である。ミュウツーが動き回るシーンは限られており、ミュウと戦うシークエンス9ぐらいである。動きをストーリー駆動機能として認めるならば、シークエンス9以外においてミュウツーはストーリーを展開させないということになるが本当だろうか。これは、ある意味では本当であり、ある意味では本当ではない。キャラクター自身が動かない場合、他の外的要因もともに動かない場合は、確かにストーリーは動かないだろう。だが、キャラクター自身が動かなくとも、別の何かに影響を与え動かすならば、それはストーリーを間接的にではあるが動かしており、その映像にはストーリー駆動機能があると言えよう。これは**間接的ストーリー駆動機能**と言い表すことができる。その意味では、シークエンス2におけるミュウツーの映像は、引用部においてはショット8を除き、ストーリー駆動機能は弱いと言える。キャラクター描写機能の場合、引用部ではショット1はミュウツーのキャラクター描写であるが、それ以外のショットはルーズショットも多い。ルーズショットは状況の中でキャラクターを捉えるショットであるのだから、ショット3、5のようなものは、むしろ映像というよりセリフに注目させられる。

以上、2種類のシーンからキャラクター描写機能とストーリー駆動機能を見てきた。ストーリー駆動機能に関して言えば、まずミュウツーのモノログで心情を掘り下げ、その心情の不満や怒りの積み重ねによって、ミュウツーは研究所やロケット団基地を破壊するという行動に出る。心情が行動に作用しているのである。そして、心情が表れるのはモノログであるセリフであり、行動が現れるのは映像である。すなわち、セリフによるストーリー駆動機能は、映像のストーリー駆動機能に作用するのである。言い換えれば、セリフのストーリー駆動機能は間接的（**間接的ストーリー駆動機能**）であり、映像のストーリ

一駆動機能は直接的（直接的ストーリー駆動機能。）なのである。

この法則はシークエンス2の最後まで一貫している。

1		
2		
3		
4		ミュウツー:私は誰だ?
5		ミュウツー:ここはどこだ?誰が産めと頼んだ?誰が創ってくれと願った?
6a		ミュウツー:私は私を生んだ全てを恨む。だからこれは、攻撃でもなく宣戦布告でもなく、私を生み出したお前たちへの、逆襲だ。
6b		
6c		

（『ミュウツーの逆襲』 19:12-19:53）

このシーンは、サカキに見切りをつけロケット団の基地を破壊し、研究所があった場所に再び戻ってきたときのものである。このシーンにおいて、ミュウツーはモノログしかしゃべらない。もちろん、キャラクターが1人しかいないため、会話は不可能であるが、1人でひたすら意志を述べる様子は、視聴者を惹きつける。重要なのは、ミュウツーはこのシーンにおいて特に何も行動を起こさないということである。ただひたすら自身の意志を視聴者に表明する。では、行動を起こすのはどこかと言えば、それはこのシーンの後である。ミュウツーはサトシたちに招待状を渡したり、天候を嵐にしたりする。この行動の背景には、当然人間への逆襲をするという意図がある。引用したシーンは、その意図がモノログによって明確化されるシーンである。言い換えれば、ミュウツーの行動へのきつ

かけとなるものである。

以上のことをまとめると、シークエンス 1、2 において、ミュウツーはモノローグを多用している。そのモノローグの中で語られるのは、自身の心情であり、意志である。それがモノローグ後の行動と直接的に繋がっている。モノローグ→行動という繰り返しである。ただし、それだけではない。ミュウツーの行動とモノローグの間には、必ず他者からの影響がある。つまり、モノローグは他者による作用に影響されているのである。そのため、シークエンス 1、2 のパターンは以下ようになる。ミュウツーが他者から影響を受け→その他者への反応をモノローグとして発話し、モノローグにより高まった感情を表出するために行動に移す。これが『ミュウツーの逆襲』を通してのミュウツーの行動原理であり行動パターンである。シークエンス 2 以降は、ミュウツーは一例を除き、シークエンス 2 の最後のモノローグによって高まった感情を行動へと移している。その一例とは、シークエンス 10 における心情の変化である。

第 2 項 サトシ視点による冒頭

サトシたちの冒頭を分析することは、つまりはシークエンス 4 を分析することである。シークエンス 4 の機能は、オープニング主題歌分析と重複する部分も多い。シークエンス 4 は細分化すると、以下の 3 つにわけられる。①サトシたちの日常シーン。②ロケット団のシーン③サトシたちがミュウツーに招待されるシーン。である。

○サトシたちの日常シーン

サトシたちにとってシークエンス 4 は典型的な日常シークエンスである。シークエンス 3 のタイトルバックによって、シークエンス 2 までのミュウツーの視点からは一転し、サトシたちの視点からストーリーは語られる。

1		
2		カスミ：ふーんふふふ
3		(カスミ)：ふーん。 ナレーション：ポケモンマスターを目指し、修行の旅を続けるサトシたち一行。天気も良いし、ちょっと野原でひと休み。 ピカチュウ：ピカピ。・ピッ。・ピカピカ。ピッカー。 トゲピー：チョコキョキ。・ピー。

4		サトシ：タケシー、まだー？
5		<p>カスミ：サトシー、あんたも手伝いなさいよ。</p> <p>サトシ：ダメ。腹減ってもう1ミリも動けない。</p> <p>カスミ：んもー。</p> <p>タケシ：じっくり煮込んで、ゆっくり育てる。スープもポケモンも慌てちゃいけない。</p>

『ミュウツアの逆襲』 20:20-20:59)

シークエンス4の開始とともに流れるBGMは、「トキワへの道-マサラより」というものであり、これはテレビアニメ『ポケットモンスター』においても何度も使用され、視聴者にとっても馴染みの曲だ。以下の楽譜は、稿者が『ミュウツアの逆襲／ピカチュウのなつやすみ』（湯山邦彦監督／小学館／2000年6月発売）のシークエンス4を視聴して採譜したものである。

「トキワへの森-マサラより」



テレビアニメにおいて、「トキワへの道-マサラより」は日常シーンで用いられることが圧倒的に多い（稿者はこのBGMが日常シーン以外で用いられるケースを知らない）。「トキワへの道-マサラより」は、シークエンス4において、サトシたちのミディアムショットやクローズショットが提示される前に、サトシたちの超ロングショットとともに流れ始め、今から語られ描写されるシークエンスがどういったものなのかを先に示す。曲の調性は、ニ長調で華やかなものであり、サトシたちが普段通りの生活を送っていることを強調している。「トキワへの道-マサラより」は、サトシたちの日常におけるテーマとなっており、これはストーリー駆動機能を補助する役割を持っている。その関わり方とは、ストーリーを展開させることではなく、そのシーンがどういったものかということを、**視聴者にわかりやすく提示する**という意味での関わりである。

次に視聴者が目にするのは、シチュアの映像とカスミの鼻歌である。シチュアは、タケシがテレビアニメ『ポケットモンスター』において何度も作っている定番の料理であり、これもシークエンス4が日常であることを際立たせている。カスミの鼻歌やサトシの空腹

描写（また料理の支度を手伝わない様子）も、タケシのシチュエーション同様に、サトシ・カスミ・タケシの日常である。このシーンにおいて、強調されるのは、サトシ・カスミ・タケシのキャラクターの個々の性質である。これらは映像とセリフの双方を用いて描写される。逆に、ストーリーはこのシーンにおいては展開しない。

最後に重要になってくるのは、このシーン自体は比較的短いということだ。時間にして1分にも満たない。その理由として考えられるのは、このシーンがストーリーを展開させるという機能が著しく弱いためであろう。時間的制約のある映画において、ましてや主な視聴者として子どもを想定しているアニメ映画は、いかに子どもに飽きられずに楽しませるかということが問題になる。日常シーンは確かに不可欠ではあるが、映画のストーリーを展開させないものにそれほど時間を割くことは非効率的である。逆に、『ミュウツウの逆襲』の日常シークエンスの中でも長いのは、オープニング主題歌＝バトルシーンである。これは先にも述べたように、ストーリーとも関わっており、重要度はただの日常シーンよりも高い。そのため長く描かれると考えられる。また、バトルシーンはポケモンたちが激しく躍動する。視聴者もサトシのポケモンが活躍する様は見ていて気持ちのいいものである。そのため、長く見ても飽きづらく、子どもを飽きさせないという目的においては重要なシーンになってくるのだろう。

○日常シーンの中のロケット団

次に着目すべき日常シーンは、ロケット団であろう。彼らはテレビアニメ『ポケットモンスター』において、ほぼ毎回登場してはサトシたちに倒される3人組の悪役である。悪役のはずにも関わらず、間抜けで憎めない様子は視聴者にも人気である。

『ミュウツウの逆襲』の最初の登場シーンにおいて、ロケット団はサトシたちを観察しているが、これはテレビアニメ『ポケットモンスター』でもよくある日常の風景である。サトシたちは、自分たちが見られていることには気づいていない。

コジロウ：ピカチュウ、ますます磨きがかかっている。

ムサシ：美しいー。

ニャース：ただの一度も勝てなかったニャーたち。しかし、ニャーたちの辞書には諦めという言葉はニャース。

ムサシ：必ずやあのピカチュウを、

コジロウ：なー、でもさー、あれ見てよ…

（中略）

ニャース：腹減ったニャー。

ムサシ：フライパンはあるわよ。

ニャース：そんなもの、お肉も野菜もなければただの鉄板ニャー。

ムサシ・コジロウ・ニャース：はあ。

（『ミュウツウの逆襲』 24:40-25:13）

ロケット団のセリフから窺えるように、彼らは貧乏であり、目的をいつまでも達成できず不憫である。彼らのシークエンス4での役割は、シークエンス4が日常であることをより明確に視聴者に伝えることである。そのため、シークエンス4においては、映像においてもセリフにおいても、またBGMにおいても、テレビアニメ『ポケットモンスター』と同じようにキャラクター描写がなされている。BGMは、『ミュウツールの逆襲』においては「ピカチュウ あきらめないニャ」という名だが、テレビアニメ『ポケットモンスター』においてロケット団が登場しているシーンで何度も一緒に用いられたものである。つまり、そのBGMはロケット団のライトモチーフであり、キャラクター描写を補助していると言える。しかし、これほど一貫したロケット団のキャラクター描写であっても、ストーリー展開とは関係がない。このロケット団の貧乏や不憫といった性質（不憫という性質は後の展開とも関わるといえる見方も可能だが）は、ストーリー展開の伏線にもなっていないためだ。

○ミュウツールにより招待されるサトシ

ミュウツールがサトシに招待状を出すシーンにおいて、まず精細に描写されるのはカイリユーである。カイリユーは、初期の『ポケットモンスター』におけるドラゴンタイプのポケモンであり、ゲームにおいても高い能力を持つポケモンである。また、強さやかっこよさゆえに、特に男子に人気である。

カイリユーは、サトシにミュウツールの招待状を届ける役割を持っているが、それ以後は映画に一切登場することはなく、役割としてはそれだけである。にも関わらず、カイリユーが飛んでいる映像のみが25:48から26:10まで約20秒も流れる。カイリユー自身は確かに招待状を届けることでストーリーを展開させる役割があるが、それほどまで長くカイリユーを描写するのはいささか度が過ぎているようにも思える。カイリユーが空を飛んでいる描写自体は、ストーリーには関わらない。カイリユーがストーリーを展開させるのは、サトシと出会い招待状を手渡すときである。カイリユーが空を飛んでいる描写が重要であるのは、子どもに人気のカイリユーを描写することで、視聴者を惹きつけるためであると考えられる。しかし、先述したようにこれは視聴者感情喚起機能とは区別されなければならない。視聴者感情喚起機能とは、視聴者の感情を刺激し、なにかしらの感情を生起させるものであるためだ。確かにカイリユーがかっこいいという感情を生起させる可能性は十分にあるが、それを言えば、キャラクター描写＝視聴者喚起になってしまう。視聴者感情喚起機能がないとは言えないが、先述したミュウツールのモノローグやエンディング主題歌などと比べるとその機能は弱い。

シーンが替わり、カイリユーに招待状を渡されたサトシたちは、特に深く考えることなくその招待を受ける。サトシが招待を受けた動機は、最強のトレーナーと戦うことであり、いたってシンプルである。あらゆる物語において、この日常から非日常へ向かう際には、キャラクターの葛藤が描かれることが多いが、そのようなものは『ミュウツールの逆襲』においては描かれない。それは、サトシたちの目線からでは、招待が非日常への切符であるということがわからないためだろう。サトシたちはこの後、招待状に記された場所に向かうために行動を起こす。このシーンにおいてサトシたちは、セリフにおいて前向きな様子

が描写される。そしてそのセリフが行動の起点になっている。この招待は、ミュウツーがサトシたちに行動を促すものである。すなわち、サトシたちに行動を起こさせ、ストーリーを展開させる機能を持つ＝**間接的ストーリー駆動機能**である。また、カイリューは、手渡す訳とはいえ、ミュウツーとサトシの仲介役を果たしているのだから、これもミュウツーと同様に、間接的とはいえストーリーを展開させていると言えるだろう。

第6節 山場分析

『ミュウツーの逆襲』における山場とは、すなわちシークエンス9、10を指す。そのプロットは、先述したが、ポケモンたちが本物とコピーにわかれて争い、それをサトシが止め石化する（シークエンス9）。サトシはポケモンたちの涙によって復活し、ミュウツーはそれを見て考え方を変え、サトシたちの記憶を抹消しどこかへ去って行く（シークエンス10）。というものである。

では、これらのシークエンスにおけるキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能はどうなっているだろうか。

第1項 日常シークエンスと山場（非日常シークエンス）の統計的比較

まずは、以下に示す表とグラフを参照して欲しい。

シークエンス1,2	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツー	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズアップショット	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0
アップショット	0	0	0	0	0	0	23	0	0	0
バストショット	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0
ウエストショット	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0
フルショット	0	0	0	0	0	0	9	1	0	0
ロングショット	0	0	0	0	0	0	14	0	0	0
超ロングショット	0	0	0	0	0	0	8	3	0	0
計	0	0	0	0	0	0	70	4	0	0

シークエンス4	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツー	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズアップショット	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
アップショット	3	0	0	0	0	0	0	0	0	2
バストショット	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0
ウエストショット	4	3	3	0	0	0	0	0	0	0
フルショット	7	1	2	2	2	3	0	0	6	0
ロングショット	12	6	5	2	2	2	0	0	5	4
超ロングショット	5	7	8	1	1	0	3	4	12	1
計	33	18	19	7	7	8	4	4	23	7

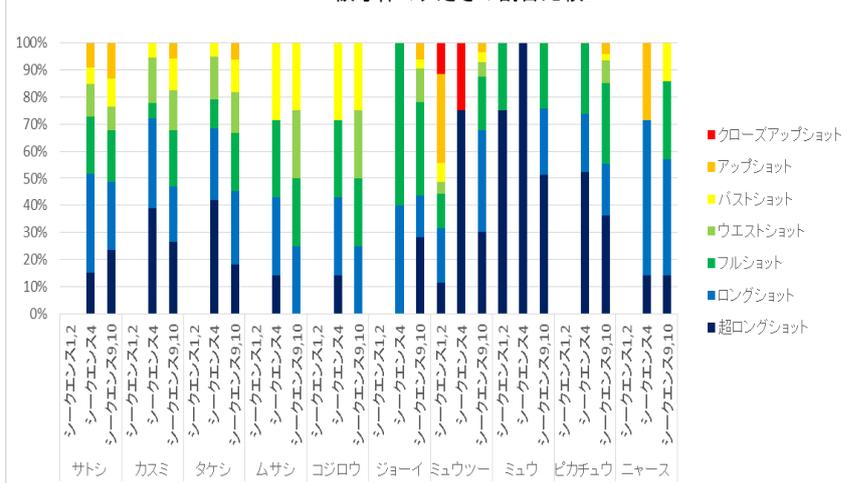
シークエンス9,10	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツー	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズアップショット	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アップショット	9	2	2	0	0	2	2	0	2	0
バストショット	7	4	4	1	1	1	2	0	4	1
ウエストショット	6	5	5	1	1	4	3	0	4	0
フルショット	13	7	7	1	1	11	11	10	14	2
ロングショット	17	7	9	1	1	5	21	10	9	3
超ロングショット	16	9	6	0	0	9	17	21	17	1
計	68	34	33	4	4	32	56	41	47	7

1,2パーセンテージ	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツー	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズアップショット	0	0	0	0	0	0	11.43	0	0	0
アップショット	0	0	0	0	0	0	32.86	0	0	0
バストショット	0	0	0	0	0	0	7.14	0	0	0
ウエストショット	0	0	0	0	0	0	4.29	0	0	0
フルショット	0	0	0	0	0	0	12.86	25	0	0
ロングショット	0	0	0	0	0	0	20	0	0	0
超ロングショット	0	0	0	0	0	0	11.43	75	0	0
計	0	0	0	0	0	0	100.01	100	0	0

4パーセンテージ	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツー	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズアップショット	0	0	0	0	0	0	25	0	0	0
アップショット	9.09	0	0	0	0	0	0	0	0	28.57
バストショット	6.06	5.56	5.26	28.57	28.57	0	0	0	0	0
ウエストショット	12.12	16.67	15.79	0	0	0	0	0	0	0
フルショット	21.21	5.56	10.53	28.57	28.57	60	0	0	26.09	0
ロングショット	36.36	33.33	26.32	28.57	28.57	40	0	0	21.74	57.14
超ロングショット	15.15	38.89	42.11	14.29	14.29	0	75	100	52.17	14.29
計	99.99	100.01	100.01	100	100	100	100	100	100	100

9,10パーセンテージ	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツー	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズアップショット	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アップショット	13.24	5.88	6.06	0	0	6.25	3.57	0	4.26	0
バストショット	10.29	11.76	12.12	25	25	3.13	3.57	0	2.13	14.29
ウエストショット	8.82	14.71	15.15	25	25	12.5	5.38	0	8.51	0
フルショット	19.12	20.59	21.21	25	25	34.38	19.64	24.39	29.79	28.57
ロングショット	25	20.59	27.27	25	25	15.63	37.5	24.39	19.15	42.86
超ロングショット	23.53	26.47	18.18	0	0	28.13	30.36	51.22	36.17	14.29
計	100	100	99.99	100	100	100.02	100.02	100	100.01	100.01

被写体の大きさの割合比較1



上に示した表とグラフは、先ほど分析したシークエンス 1、2=ミュウツターの日常シークエンスとシークエンス 4=サトシの日常シークエンスと、シークエンス 9、10=山場の3者に登場している主要キャラクターのショットを比較したものである。上の図がショット数を示し、下の図がショット数から導き出したパーセンテージを示している。その下のグラフは、各キャラクターの映り方のパーセンテージをよりわかりやすくするためにグラフ化したものである。

さらに以下に示す表とグラフは、上記のクローズアップショット・アップショット・バストショット・ウェストショット・フルショット・ロングショット・超ロングショットの7区分をより簡略化し、クローズショット（クローズアップショット・アップショット）、ミディアムショット（バストショット・ウェストショット・フルショット）ルーズショット（ロングショット・超ロングショット）の3区分で分類したものである。

シークエンス	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツター	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
シークエンス1,2										
クローズショット	0	0	0	0	0	0	0	31	0	0
ミディアムショット	0	0	0	0	0	0	0	17	1	0
ルーズショット	0	0	0	0	0	0	0	22	3	0
計	0	0	0	0	0	0	0	70	4	0
シークエンス4										
クローズショット	3	0	0	0	0	0	1	0	0	2
ミディアムショット	13	5	6	4	4	3	3	0	6	0
ルーズショット	17	13	13	3	3	2	3	4	17	5
計	33	18	19	7	7	5	4	4	23	7
シークエンス9,10										
クローズショット	9	2	2	0	0	2	2	0	2	0
ミディアムショット	26	16	16	3	3	16	16	10	19	3
ルーズショット	33	16	15	1	1	14	38	31	26	4
計	68	34	33	4	4	32	56	41	47	7

1,2パーセンテージ	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツター	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズショット	0	0	0	0	0	0	44.29	0	0	0
ミディアムショット	0	0	0	0	0	0	24.29	25	0	0
ルーズショット	0	0	0	0	0	0	31.43	75	0	0
計	0	0	0	0	0	0	100.01	100	0	0

4パーセンテージ	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツター	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズショット	9.09	0	0	0	0	0	25	0	0	28.57
ミディアムショット	39.39	27.78	31.58	57.14	57.14	60	0	0	26.09	0
ルーズショット	51.51	72.22	68.42	42.86	42.86	40	75	100	73.91	71.43
計	99.99	100	100	100	100	100	100	100	100	100

9,10パーセンテージ	サトシ	カスミ	タケシ	ムサシ	コジロウ	ジョーイ	ミュウツター	ミュウ	ピカチュウ	ニャース
クローズショット	13.24	5.88	6.06	0	0	6.25	3.57	0	4.26	0
ミディアムショット	38.24	47.06	48.48	75	75	50	28.57	24.39	40.43	42.86
ルーズショット	48.53	47.06	45.45	25	25	43.75	67.86	75.61	55.32	57.14
計	100.01	100	99.99	100	100	100	100	100	100.01	100

本物とコピーの争いを止めるべく、ミュウツーとミュウの争いに割って入る。その際、顔の表情がアップショットで映され、サトシの必死さ、争いに対する悲しむなどの感情が鮮明に表現される。同じように、右のショットは、サトシが石化したことを悲しむピカチュウのショットである。このショットはアップショットではなく（ピカチュウ自体が小さく、アップショットは用いられづらい）ミディアムショットだが、ピカチュウの悲しむ様子が描写されている。これらのショットは間違いなく、キャラクター描写機能は高いと言える。また、視聴者は、ある特定のキャラクター（それはシーンによって変化する）に感情移入するが、これらのようなキャラクターの感情を表すショットは、視聴者をそのキャラクターに感情移入させやすくする効果があると考えられる。すなわち、キャラクターの感情が表れているアップショットはその機能から見て、キャラクター描写機能と視聴者感情喚起機能の双方が高いと言えるだろう。最後になるが、サトシが争いを止めに入ることで、ピカチュウたちポケモンは涙を流し、それを見たミュウツーが心情を変化させるというストーリーであるから、これらのショットから連なるシーンないしシークエンスは、ストーリー駆動機能が高いとも言えるだろう。すなわち、これらのショット（とそのショットの連なり）は、キャラクター描写機能、ストーリー駆動機能、視聴者感情喚起機能の3者がともに高いことになる。

引用したショットは典型的な例であり、例外もあるだろうが、山場のシークエンスでクローズショットが多く用いられているということは、他のシークエンスに比べ、まず間違いなく言えることは、キャラクター描写機能は高いということである。その描写内容は感情である。次に視聴者感情喚起機能であるが、これは視聴者の感情に訴えかけるものであるため、必然的にキャラクターの感情が描かれたショットの方がその効果は高いだろう。キャラクターの感情がどのシーン、シークエンスで表れるのかにもよるが、クローズショットは感情イメージであるとするれば、クローズショットの比率が他のシークエンスと比べて高い山場のシークエンスは、視聴者感情喚起機能を持つショットやシーンが多いと言うことになるだろう。最後にストーリー駆動機能だが、これは被写体の大きさには関係しない。なぜなら、ショットは物語内容ではないからである。そのことについて詳述されたのが以下の引用部である。

このジェラルド・ジュネットの指摘は、文学作品においてのみならず、映像作品を対象とする場合に、きわめて重要な示唆を有していると言える。なぜなら、映像表現においては、小説などに比してもさらに「語られ方」「表現形式」が重要な意味を持つからである。たとえば、「ある男が煙草を吸っている」という「内容」を持つ映像のことを考える。そのとき、男がクローズアップで表現されているのか、それとも遠景の中に表現されているのかは、その「内容」とは関係ない。また、どのように映されようとも、「ある男が煙草を吸っている」という表現自体（物語言説）には変わりがない。さらには、そのシーンが1秒で表現されても、10秒で表現されても、物語内容や物語言説に変わりはないと思われる。

（『物語構造分析の理論と技法—CM・アニメ・コミックの分析を例として—』p. 86）

この引用部の指摘は、もつともなように思える。物語内容とは、「何を」語るかであり、それはショットの遠近には左右されない（もちろん、映っているものが変われば「何を」語るかは変わる）。少なくともこの引用から言えることとしては、ストーリー駆動機能を見る場合、ショットとショット、またはカットとカットの繋がり、つまり一定の長さのシーンの機能を見る必要があるということだろう。そのため、クローズショットの割合が高いからといってストーリー駆動機能が高いと安直には言えないのが難しいところである。つまりここにおいて、ドゥルーズの理論を修正する必要が出てくる。

空間的に規定された三種類のショット〔plan 平面〕を、〔運動イメージの〕三種類の変種に対応させることができる。すなわち、ロング・ショット〔plan d' ensemble 総体の平面〕はとりわけ知覚イメージであろう。フル・ショット〔plan moyen 中くらいの平面、全身を写すショット〕は行動イメージであろう。クローズアップ〔gros plan 大きな平面、顔を写すショット〕は感情イメージであろう。しかし同時に、エイゼンシュテインの指示にしたがえば、それらの運動イメージのそれぞれは、映画作品の全体に対するひとつの視点であり、この全体を把握するひとつの仕方である。それは、クローズアップにおいては感情的なものに生成し、フル・ショットにおいては行動的なものに生成し、ロングショットにおいては知覚的なものに生成する。そして、それらショットのそれぞれは、空間的なものであることをやめ、それ自体が、映画作品全体の或る「^{レクチュール}読み」へと生成するのである。

（『シネマ1*運動イメージ』p.126）

上の引用は、本章第2節第1項で引用したものと同じである。クローズショットだから感情イメージなのではなく、感情を表現するのは結果的にクローズショットが多いのである。それゆえ、先に引用したサトシのアップショットとピカチュウのバストショットを含むシーンは、クローズショットだからではなく、キャラクターの感情が明確に読み取れるからこそ、ストーリー駆動機能の存在を認めることができ、その感情がストーリーの展開において重要な役割を担っていると言えるからこそ、ストーリー駆動機能が高いとすることができるのである。

次に、キャラクターの感情という側面から見た場合、セリフも重要になる。小説のように、感情を示す動詞や形容詞がそのまま用いられることは稀だが、セリフには感情がわかりやすく表れることがある。

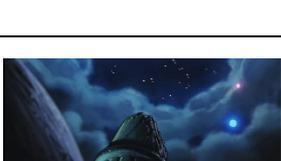
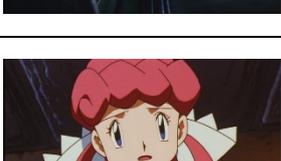
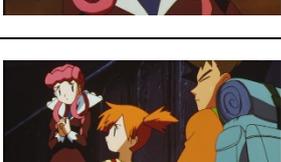
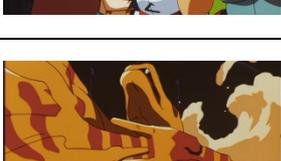
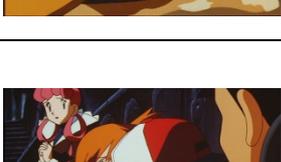
1		サトシ：許せない。お前なんか許さない。
---	---	---------------------

2		
3		カスミ：サトシ！ タケシ：サトシ！
4		
5		ロコン：コーン。 コダック：コヴァ？
6		カスミ：コダック！ タケシ：ロコン！
7		

（『ミュウツアの逆襲』1:03:01-1:03:28）

これらの引用したサトシ・カスミ・タケシのセリフには、それぞれ感情が表れている。サトシの場合は怒りであり、カスミとタケシの場合は喜びである。しかし、その感情がストーリーにおいて果たす役割には大きな違いがある。サトシのセリフは、その後ミュウツアに攻撃をしかけるとい行動に結びついているという点においてはストーリーに影響を与えるセリフであると言えるが、カスミとタケシのセリフは、ただの感情表明であり、ストーリーには関わらない。これらのセリフがストーリーに関わるか否かの大きな違いは、セリフが行動に移されるかどうかということによる。

ただし、これら2種類の分類でもまだ不十分である。次に引用するのは、上に引用したシーンの後にあるシーンである。サトシによって解放された本物はコピーと争い始める。サトシたち人間は、それを見て心を痛めているというシーンである。

1		サトシ：ピカチュウ！
2		ピカチュウツー：チュー！ ピカチュウ：ピ…カ。
3		サトシ もういい、やめろー。
4		タケシ サトシ。 カスミ サトシ。 サトシ やめさせなきゃ。 タケシ ダメだ。ミュウとミュウツーがやめない限り、戦いは続く。
5		
6		ジョーイ：生き物は、同じ種類の生き物に、自分の縄張りを渡そうとはしません。
7		カスミ：そんない。 ジョーイ：相手を追い出すまで戦います。それが生き物です。
8		リザードン：ウォー。
9		タケシ：それが生き物…、だけど、ミュウツーは人間が創った。 カスミ：でも…、今はもう生き物。 サトシ：今は生き物…。ミュウもミュウツーも。ピカチュウも、あのピカチュウも。

これらの引用部のセリフに、キャラクターの感情が表れていることに反対する者は少ないだろう。実際、先ほどのグラフで見たように、ジョーイのクローズショットの割合がシークエンス 9、10 において高いのは、主にこのシーンである。人間たちは、本物とコピーの争いの凄惨さに心を痛めている。しかし、それだけではない。カット 4 以降の一連のセリフは、説明的である。特に説明的だとわかりやすいのはジョーイのセリフである。「生き物は、同じ種類の生き物に、自分の縄張りを渡そうとはしません。」や「相手を追い出すまで戦います。それが生き物です。」といったセリフは、ダイアログの中にありながら、視聴者に対して語りかける意図が強い。むしろ、ダイアログを成立させることを目的としているよりも、視聴者に対する説明が主になっている。つまり、視聴者感情喚起機能が高いセリフと言える。これはキャラクターのセリフを通しての視聴者喚起であるため、**間接的視聴者感情喚起機能であるが、他の間接的視聴者感情喚起機能と異なるのは、そのセリフが説明的、つまりメッセージ性を持つということだ。そのため、これらの説明セリフは、間接的視聴者感情喚起機能と直接的視聴者感情喚起機能の中間に位置する**と言えよう。また、これらのセリフは説明的であるため、セリフの中にキャラクターの感情が表れているとは言えども、そのキャラクター描写機能は高いとは言えない（映像のキャラクター描写機能はまた別である）。ここでも問題となるのは、キャラクター描写機能が弱いにも関わらず、視聴者感情喚起機能が強いということである。これに対する第 1 の答えは、このシーンの場合、エンディング主題歌のときとは異なり、ストーリー駆動機能は存在するということだ。キャラクターに限定すると、感情が行動に移されることでストーリーは進展するが、カット 9 のサトシの「今は生き物…。ミュウもミュウツウも。ピカチュウも、あのピカチュウも。」というセリフは、その後のミュウツウとミュウの争いを止めに入る動機になるものでもある。つまり、サトシのセリフはストーリー駆動機能を持つため、たとえサトシのセリフが説明的でキャラクター描写機能が弱いからと言って、視聴者感情喚起機能が強いということに対して矛盾が生じることはない。だが、問題は、ジョーイ・カスミ・タケシの説明セリフである。彼らのセリフは、今後行動に移されることはないため、ストーリー駆動機能をほぼ持ち合わせてはいない。そのため、ストーリー駆動機能の存在を理由に、キャラクター描写機能のないセリフに対して視聴者感情喚起機能を認めるということには限界がある。

これを解決するためには、やはりシーン同士の繋がりから考える必要があるだろう。映像において長く流れるコピーと本物とのバトルは凄惨なものであり、そのシーンが流れている時間は決して短いものではない。そのシーンに流れる BGM は争いを（多少稿者の解釈は入るが）決して肯定的なものとしては描かない悲壮感の溢れるメロディである。その BGM とともに発話されるのが、以下のセリフである。

ジョーイ：なんなの？この戦い。本物だって、コピーだって、今は生きている。

スイート：みんな、生き物。

タケシ：創られたと言ってもこの世に生きている、生き物。

カスミ：本物とコピー、でも、同じ生き物同士、勝ち負けがあるわけ？

(『ミュウツウの逆襲』 1:09:20-1:09:40)

引用したセリフは、時系列的には先に引用した説明セリフの前のものである。ただ傍観している人間が、コピーと本物との争いを疑問視しており、その前後には闘いに傷つくポケモンが描写される。これらの人間たちのセリフによる＝視聴者への問いかけ、そして先の引用部の説明セリフは、ともにコピーと本物との凄惨な争いの描写＝キャラクター描写機能と結びついて初めて視聴者感情喚起機能を持つのである。ジョーイたちの説明セリフと近いものは、先に引用したサトシの「許せない。お前なんか許さない。」である。このセリフは演劇における傍白^⑥に近い。自分の感情をただ述べるだけであるため、これは説明ではない。そのため、視聴者感情喚起機能はあるが、今回引用した一連のキャラクターのセリフと比較すると、視聴者感情喚起機能は弱い。その代わりに、キャラクター描写機能は説明セリフと比較すると強くなる。

最後に、シークエンス 10 の最後、すなわち非日常のシークエンスの最後を見てみよう。『ミュウツウの逆襲』において、シークエンス 10 の最後でサトシたちの記憶は抹消される。そのため、ストーリーは、ここで1つの区切りとなる。それゆえ、ストーリー駆動機能はどのようになっているのかを見るには適しているだろう。

1		ミュウ：ミュウ。
2		ミュウツウ：確かに、お前も私も既に存在している、ポケモン同士だ。
3		ミュウ：ミュウ。
4		ミュウツウ：この出来事は誰も知らない方がいいのかもしれない。忘れた方が、良いのかもしれない。 ミュウ：ミュウ。

^⑥ 舞台などで相手には聞こえないという決まりごとのもと、キャラクターが観客にのみ自身の感情を吐露すること。本論文で引用したサトシの「許せない。お前なんか許さない。」というセリフは、他のキャラクターには聞こえていない。

5-9	(中略)	
10		
11		サトシ：みんな、どこへ行くの？
12a		ミュウツー：我々は生まれた。生きている。生き続ける。この世界の、どこかで。
12b		
12c		
13		ピカチュウ：ピカ。
14		サトシ：うわうわ、うわ。 ピカチュウ：ピカー。
15		

(『ミュウツーの逆襲』 1:17:11-1:18:37)

サトシの行動により考えを改めたミュウツーは、どこか別の場所へ去って行く（どこに向かったかは2000年12月30日放送の『ポケットモンスター ミュウツー!我ハココニ在リ』で明かされる）。ミュウツーたちが去って行く際の映像は、ミュウツーたちがだんだん遠ざ

かり、風景の雲の中に消えていくように描かれている。そしてこの後の映画にはミュウを除いてミュウツーたちのようなコピーポケモンは登場しない。12c の超ロングショットは、結果的にミュウツーたちよりも情景を鮮明に映しており、ショットの機能としてキャラクター描写機能は低いと言える。また、ミュウツーを主人公とした場合、ミュウツーの物語はこれで完結しており、ミュウツーとサトシたち（コピーと本物）の関わりというストーリーは終了した。この後重要になってくるのは、別のストーリーである。

第7節 結末分析

第11 シークエンスにおいて、サトシたちは記憶を抹消され波止場にいる様子と、日常の世界へと戻っていくことが描かれる。このシークエンスにはミュウツーを含めコピーポケモンは登場せず、サトシたちとミュウツーとの関わりはなかったことにされる。

そのため、第11 シークエンスにおいて、『ミュウツーの逆襲』のストーリーはそれほど進展しない。なぜなら、サトシとミュウツーはもう交わることはなく、その関わりは描かれないからだ。第11 シークエンスはエピローグに近い。一般的に、冒頭シークエンスにおいては、これから描かれるための前段階として主要人物同士の交わりではなく、個々を描くことはあるが、そこにはその後の展開の伏線が散りばめられるなどしている。これらの冒頭は、分析したようにストーリーを駆動させる力を持っている。しかし、『ミュウツーの逆襲』においては、非日常シークエンスであるシークエンス10の最後で、サトシたちは記憶を抹消されたため、サトシたちの視点ではそれまでの出来事そのものがなかったことになるのである。そのため、シークエンス11の『ミュウツーの逆襲』のストーリーを展開させる力は非常に弱い。重点が置かれるのは、別の部分である。

サトシたちにとって『ミュウツーの逆襲』のストーリーは終了したが、まだテレビアニメ『ポケットモンスター』のストーリーは完結していない。つまり、『ミュウツーの逆襲』というテレビアニメ『ポケットモンスター』における非日常、特別な世界から、再びテレビアニメ『ポケットモンスター』の日常の世界へと戻る行程が必要になるのである。第11 シークエンスにおける重要な機能は、その工程を描くことにある。

アニメ『ポケットモンスター』と『ミュウツーの逆襲』の連関をを図として捉えると以下のようなになる。

テレビアニメ『ポケットモンスター』（日常・普段）

↓

『ミュウツウの逆襲』（非日常・特別）

日常：シークエンス 4

↓：シークエンス 5

非日常：シークエンス 6、7、8、9、10

↓

日常：シークエンス 11

↓（シークエンス 11）

テレビアニメ『ポケットモンスター』（日常・普段）

アニメ『ポケットモンスター』を概観する場合、ミュウツウは映画オリジナルキャラクターのため、その視点人物はサトシにする必要がある。そのため、上の図はサトシを視点人物とした場合の『ミュウツウの逆襲』、そしてアニメ『ポケットモンスター』の関わりである。

『ミュウツウの逆襲』は、それを1つの作品としてみた場合、日常→非日常→日常という流れであるが、テレビアニメ『ポケットモンスター』というコンテンツの一部としてみた場合は、映画そのものが非日常・特別な世界である。反対に、テレビアニメ『ポケットモンスター』は日常・普段の世界となっている。

シークエンス 4 と 9、10 は既に分析しているため改めて説明する必要もないだろう。シークエンス 5 は、非日常の世界＝ミュウツウの待つ場所へとサトシたちが足を踏み入れていくその過程が描かれているため、日常と非日常の境界に位置する。シークエンス 6 は、サトシたちがミュウツウのいる場所に着いたため非日常の世界である。シークエンス 7、8 も同様だ。シークエンス 10 の後、サトシたちは日常の世界に戻るわけだが、その経路は描かれなため、非日常から日常に戻る経路にはどのシークエンスも該当しない。問題はシークエンス 11 である。『ミュウツウの逆襲』における2度目の日常であることは言うまでもないが、ナレーションやエンディング主題歌など様々なシーンでサトシたちが新たな旅へと向かうことが描かれる。これは映画を終結させるとともに、映画という特別な世界からテレビアニメという普段の世界へとサトシたちを戻すための機能も果たしているのだ。

『ミュウツウの逆襲』のストーリーを**内在的ストーリー**と呼ぶとするならば、シークエンス 11 で暗示されるストーリー（キャラクターがこれから進んで行くであろう『ミュウツウの逆襲』においては描かれることのないストーリー）は**外在的ストーリー**と呼べるだろう。外在的ストーリーに関して補足しておく、シークエンス 4 においてサトシたちのキャラクター造形は、外在的ストーリー性と関わりのあるものである。ただし、外在的ストーリー性を感じさせるものではあるが、外在的ストーリー駆動機能と呼べるものではない。そもそもであるが、外在的ストーリー駆動機能を持つアニメの構成要素はかなり限定的である。なぜなら、描かれた時点でそれは内在的ストーリーになるからだ。アニメにおいて、描かれませんが、アニメの中の何かしらがアニメで描かれなないもの（例えばキャラクター）

に対して働きかけを行い、もしくは自身で何かの行動を起こすことで、描かれているアニメ（内在的ストーリー）の外側でストーリーが駆動している場合にのみ、外在的ストーリー駆動機能は認められる。だが、それもジュネットの言う後説法^⑦などによって後からアニメの中で回想によって外在的ストーリーが描かれることになった場合、もはや内在的ストーリーと化すのである。そのため、外在的ストーリーは駆動させられるものではなく暗示されるもの＝**外在的ストーリー暗示機能**などと言う方が適切であろう。そして補足しておくなら、これまで述べてきたストーリー駆動機能は**内在的ストーリー駆動機能**のことを指している。

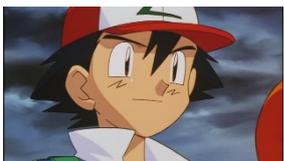
サトシたちが日常の世界へと戻る行程、つまり外在的ストーリーを暗示する行程はスムーズに行われなければならない。何かしらの遺恨や聖痕は、テレビアニメ『ポケットモンスター』の世界へと戻るには邪魔なのである。なぜなら、金銭的事情で映画を見に行けない者がいるように、映画はテレビアニメ『ポケットモンスター』を視聴している人々全員が見るものではない。ゆえに、『ミュウツウの逆襲』における何かしらの遺恨や聖痕などは、映画の中だけに留めておかねばならない。そのための手法として記憶抹消という形が取られたという考え方も可能である（この記憶抹消は、『ポケットモンスター ミュウツウ!我ハココニ在リ』において重要な要因となるため、ミュウツウというキャラクターの物語として捉えた場合は必要な行程である）。また、多くのテレビアニメが原作のアニメ映画においては、テレビアニメにおいてアニメ映画の内容に一切触れないという形が取られることが多いのもこのためだろう。

では、シークエンス 11 はどのようにしてサトシたちを、また視聴者を映画の世界から普段の世界へと誘うのか。シークエンス 11 では、先に述べたエンディング主題歌の効果と同じように、まず視聴者に余韻を与えなければならない。余韻という抽象的で不十分な言葉ではあるが、つまりは視聴者が作品と別れていくその過程を段階を踏んで表現する必要があるのである。しかし、それはキャラクターに何かしらの属性を付与するというだけではなしえない。理由は今し方述べたとおりである。つまり、キャラクターにとっては意味のないものでも、視聴者にとって意味があるものを作品において描けばいいのである。以下にシークエンス 11 の 1 シーンを引用する。

1		
2		カスミ：はー？（驚き）

^⑦ ジュネットの造語。過去にあったことを回想しそのストーリーにおける現在において語ること。

3		
4		<p>ボージャー：こんなことって…。</p> <p>ジュンサー：ハリケーンが。</p> <p>スイート：嘘みたい。</p>
5		<p>ボージャー：明日はきっと、船が出せるわ。</p>
6		
7		
8		
9		<p>サトシ：ん、あれ！</p> <p>カスミ：なに？</p>
10		
11		<p>カスミ：なーにも見えないけど。</p> <p>タケシ：雲の他は。</p>

12		サトシ：ポケモンマスターを目指して旅立った日に、 幻のポケモンを見たんだ。そして今も…。
13		カスミ：じゃあ、また会えるかもしれないね。 サトシ：え？ タケシ：幻のポケモン。
14		サトシ：あつ、うん。いつかきっとね。
15		ピカチュウ：ピッカチュウ。
16		ナレーション：ポケットモンスター。これは、
17		ナレーション：ポケモンマスターを目指すみんなと、 不思議な生き物、ポケモンとの出会いのお話である。 そしてその旅は、まだまだ続く。

『ミュウツアの逆襲』 1:19:28-1:20:39)

まず第1に、記憶を失ったキャラクターたちが不思議に思うのは、嵐が止んだことである。嵐はミュウツアによって作られらものであり、ミュウツアの力が解除されたために嵐が止んだことは視聴者なら誰もが知っている。しかし、作中のキャラクターは記憶が抹消されているためそれに気づかない。ボイジャーの「明日はきっと、船が出せるわ。」というセリフは、非日常的な状況設定の象徴である嵐が止み＝ミュウツアの効力が完全に切れ、本当の意味で日常的世界に戻ったことを示している。つまり、この嵐が止むシーンは日常の世界へと完全になったことを視聴者に示す働きがある。つまり、内在的ストーリーがほぼ終結したことを示す（無論、作品である以上、最後の一瞬まで内在的ストーリーは続いていく）。このシーンは視聴者の感情に作用するものではなく、情報を提示するものである（もっとも、全ての映像・言語・音楽は情報を提示するが）。つまり説明的機能を持つ映像であり、セリフであると言える。

そのため、『ミュウツアの逆襲』の今後のストーリーを暗示させる。つまり、引用したシ

ーンは内在的ストーリーの終結に近いことを示し、外在的ストーリーの始まりを暗示する。外在的ストーリーは、サトシたちを除いて他のキャラクターのものは描かれることのないものである。しかし、伊藤が言うようにキャラクターそれぞれには描かれることのない背景がある。ボイジャーは、映画が終わった後も波止場の主として船を出すだろう。外在的ストーリーには当然、サトシたちのストーリーも含まれるが、サトシたちのストーリーはテレビアニメ『ポケットモンスター』で(『ミュウツールの逆襲』とは直接関係がないものの)描かれるため、視聴者はそれを見ることができる。対して、映画オリジナルキャラクターの映画後のストーリーは当然見ることができない。つまり、外在的ストーリー駆動機能の効果の強さは一律ではなく、キャラクターによってその機能の強度は必然的に異なるのだ。

また、外在的ストーリー暗示機能においても、キャラクターの感情は描かれる。カット 5 や 14 のボイジャーやサトシのショットは、彼らのすがすがしい表情を映し出し、サトシやカスミ、タケシのセリフでは、彼らが未来への希望を持つことが示される。これらの映像やセリフから感情を読み取ることはそう難しくない。

日常の世界へと戻ったサトシたちは、目的のない場所に居続けることはせず、旅を続けるために新たな場所へ向かって旅立つわけだが、その(新たな)旅立ちへのモチベーションを与えるものがミュウである。このシーンが意味を持つのは、サトシたちがミュウツールと関わりを持ったためであり、仮に前後の文脈なくこのシーンだけを見せられても視聴者は心動かされることはないだろう。このシーンが『ミュウツールの逆襲』の最終シーンの1つを担うことができるのは、1つにはそれまでの非日常世界におけるストーリー展開、キャラクター描写に依拠するところが大きい。しかし、それだけではない。それはサトシたちの映像やセリフを見てみれば明らかである。ショット 14 のサトシのアップショットのすがすがしい表情、カスミやタケシ、そしてサトシの幻のポケモンにまた会えるかもしれないという期待、これらはテレビアニメ『ポケットモンスター』への接続にもなっている。サトシのセリフにあるように、サトシとピカチュウは第1話の旅立ちの日に幻のポケモン(ホウオウ)に出会っており、それがテレビアニメ『ポケットモンスター』の旅の幕開けであった。サトシがミュウを見たのは、明らかにテレビアニメ第1話のオマージュであり、サトシたちの新たな旅が再び始まることを示唆している。また、これはいささか深読みかもしれないが、サトシたちの言う伝説のポケモンにはミュウツールも含まれるわけであり、サトシたちとミュウツールの関わりが今後描かれることがある可能性を視聴者に示唆しているようにも思える(実際、『ポケットモンスター ミュウツール!我ハココニ在リ』においてサトシとミュウツールの関わりは描かれる)。

このように、第11シークエンスの日常シークエンスは、『ミュウツールの逆襲』の締めくくりであるとともに、視聴者を再びテレビアニメ『ポケットモンスター』が非常に強い。その作用は、『ポケットモンスター』という映画外の外在的ストーリーと深く関わるとともに、視聴者を喚起する。

第8節 『ミュウツアの逆襲』分析の総括

これまでの作品分析を通して、いくつか明らかになったことがある。細かな用語の整理や説明、言及などは後に譲るとして、本節では『ミュウツアの逆襲』という具体的作品の中でどのようにキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能が作用していたかを総括する必要がある。これはあくまで現時点においては『ミュウツアの逆襲』という1つの作品の中に見られる性質であるということは先に断わっておく。

第1項 主題歌

○オープニング主題歌

オープニング主題歌における主な機能は、サトシ=主人公を描写する点にあった。映像においてはサトシを多く映し、歌詞はサトシの声優がサトシの夢であるポケモンマスターへの憧れを謳っており、これらは明らかにキャラクター描写機能である。音楽も明るいものであり、サトシたちがポケモンバトルに勝利する様子（映像）や夢への憧れを謳った歌詞によるキャラクター描写を補助している。

ストーリーはオープニング主題歌においては、一見進展しないように思えるがそうではない。確かに、歌詞はストーリーとは関わりのないものであり、ストーリー駆動機能を見出すことはできないが、映像では、何者かがサトシたちを見ていることが映され、今後のストーリー展開に関わることが示される。また、バトルするという行為そのものがストーリーを進展させるきっかけとなっている。

また、視聴者感情喚起機能であるが、これはそれほど機能としては強くはない。無論、視聴者はどのような歌詞・映像・音楽にも喚起されうるが、「めざせポケモンマスター'98」は、視聴者を喚起することを目的とした歌詞・映像・音楽ではないのである。これに対して、音楽はどのようなものであれ人を感動させる力があるというのは確かにそうであるが、その感動というものはあまりに抽象的すぎてこれを視聴者感情喚起機能と呼ぶことはできないだろう。もしそれを含めると、その機能の有意性が薄らいでしまう。

○エンディング主題歌

「風といっしょに」のキャラクター描写機能だが、映像はキャラクターをクローズショットやミディアムショットで描くようなことはせず、一貫してルーズショットを用いている。また、歌詞は主語がはっきりしておらず、特定のキャラクターのことを謳ったものではない。そのため、「風といっしょに」はキャラクター描写機能は弱いと言える。

「風といっしょに」のストーリー駆動機能について述べるのは簡単である。「風といっしょに」において示されるのは、サトシたちが日常の世界=映画外の世界へと戻っていく軌跡であり、外在的ストーリー暗示機能があると言える。

最後にエンディング主題歌の「風といっしょに」だが、オープニング主題歌とは全く異なり、視聴者感情喚起機能が極めて強い。その理由は、「風といっしょに」には具体的な主語、ないし視点人物が登場しないからである。主語が不明であるという空所を、視聴者は歌詞を解釈するために埋めようとする。その際、視聴者は映画全体のストーリー展開とキ

キャラクター描写を顧み、そこに自己を投影することができる。無論、これは視聴者が絶対的にエンディング主題歌に喚起されるというわけではないが、喚起されやすくするような工夫がエンディング主題歌にはあるのである。

第2項 冒頭

○ミュウツー

シークエンス1、2で何よりも重要なのは、ミュウツーによるモノログである。モノログはキャラクター同士の会話ではなく、キャラクターと視聴者の1対1の対話であるため、そのキャラクターの感情がよりダイレクトに視聴者に伝わる。そのため、ミュウツーのモノログは、キャラクター描写機能と視聴者感情喚起機能が極めて高いと言えるだろう。また、このミュウツーのモノログにおいて語られる自己存在への問いは、ミュウツーが行動を起こす動機となっているのであり、ストーリー駆動機能も高いセリフであると言える。

また、映像とセリフの連関だが、シークエンス1、2では、ミュウツーのセリフが行動へのきっかけとなっていることを見出した。このことから次のことが言えるだろう。映像においてストーリー駆動機能を持つのは何らかの動きであり、セリフが持つストーリー駆動機能は映像における動きの起点となるものであるため間接的ストーリー駆動機能である。

○サトシたち

シークエンス4の働きは、オープニング主題歌とも重なる部分も多い。まず、日常世界におけるサトシたちのキャラクター描写が、映像・セリフ・BGMにおいて行われる。シークエンス4のサトシたちは、テレビアニメ『ポケットモンスター』とも共通する普段通りの姿である（タケシの料理・カスミの小言・サトシのバトル好きなど）。オープニング主題歌においてもそれは同様である。サトシとピカチュウがポケモンバトルにおいて敵をなぎ倒す姿は、多くの視聴者が見慣れたものである。サトシたちのキャラクター描写は、ミュウツーが招待状を出し、それを受け取るとき、すなわちストーリーが展開し出すときでも普段のテレビアニメと変わらない。サトシは最強のトレーナーと戦えることに興奮し、（これは先述していないが）タケシは綺麗なお姉さんに惹かれて特に深く考えることなく招待を受ける。

次にストーリーの展開に関してだが、サトシたちがシークエンス4において自律的に決定することは、招待を受けると決めたことによる。この招待を断われれば当然ストーリーは進展しないため、この決定はストーリー展開において重要である。ただし、その決定以外の過程において、サトシたちはミュウツーからの招待を受けるという受動的な態度であり、これはむしろミュウツーによって展開させられたストーリーであると言える。

第3項 山場

『ミュウツーの逆襲』における山場、すなわちシークエンス9、10において、まず注目すべきなのは、他のシークエンスと比較してクローズショットの比率が高いキャラクター

と低いキャラクターがいることである。当然、クローズショットはそのキャラクターの感情や行動を提示する効果があるため、キャラクター描写機能は高いと言えるだろう。そして、クローズショットの比率が高いキャラクターは、全体的にショット数も多いサトシ、ミュウツー、ピカチュウであり、主要キャラクターほど山場でのキャラクター描写がなされるということがわかる。そして、クローズショットやミディアムなどでキャラクターの感情が描かれる場合、キャラクターの感情やそこから派生する行動には、ストーリーを展開させる機能がある。つまり、山場におけるクローズショットやミディアムショット（が多く用いられるシーン）は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能の両方を併せ持つ可能性があるということが言えるだろう。

山場においては、キャラクターの感情に焦点を当てたが、キャラクターの感情はその種類によっては、視聴者に感動や同情などの心の動きを生じさせ、ときには自己をそのキャラクターと同化させる効果がある。視聴者を喚起するキャラクター描写の典型的なものは涙や悲しみ、苦難である。シークエンス 9 のサトシの憐れみ、シークエンス 10 のピカチュウの涙などは、視聴者感情喚起機能の極めて高いものである。

シークエンス 10 の最後には、ミュウツーがサトシたちの記憶を抹消するが、これにより内在的ストーリーは 1 つの区切りを迎える。

第 4 項 結末

シークエンス 11 はエピローグにあたる。その主な機能は、内在的ストーリーを完結させ、外在的ストーリーを暗示することにある。これは、『ミュウツーの逆襲』が『ポケットモンスター』というテレビアニメを原作とするため不可欠な行程である。あくまで外在的ストーリーはその存在を暗示することに重きが置かれ、それが展開することはない。強いて言うなら、エンディング主題歌においてサトシたちが歩いている描写が、内在的ストーリーと外在的ストーリーの境界にあたるだろう。

第 11 シークエンス＝エピローグにおいては、外在的ストーリーの提示も重要だが、視聴者を喚起することも同程度かそれ以上に重要である。両者にはもちろん関わりがある。なぜなら、テレビアニメ原作の場合、映画終了後に、そのテレビアニメ、さらに言えば『ポケットモンスター』というコンテンツにさらに興味を持ってもらう必要があるからだ。視聴者を映画の視聴体験だけで満足させずに、さらなる興味関心を引き出す必要がある。映画をメディアミックス戦略におけるコンテンツとして捉えた場合、内在的ストーリーと外在的ストーリーの接続、さらに 2 種類のストーリーとストーリー以外の要素（例えばキャラクター）との連関は、内在的ストーリー＝物語内容以上に重要になってくるだろう。

話が少々逸れたが、シークエンス 11 を物語として視聴者感情喚起機能を見た場合、ナレーションの役割は重要になる。ナレーションは、視聴者個人へ呼びかけるのである。つまり、この『ミュウツーの逆襲』、ないし『ポケットモンスター』は、サトシという主人公がいるが、視聴者各々もその物語に参加することが可能だということを示す。これは、明らかに視聴者感情喚起機能を持つセリフである。この視聴者感情喚起機能は、キャラクターのフィルターを通してのものではなく、ナレーションという人格を持たない者が述べて

いるため、よりわかりやすく言えば「みんな」と視聴者に直接訴えかける言葉があるがため、これは直接的に視聴者を喚起するのである。これはエンディング主題歌も同様だ。エンディング主題歌では、逆に視点を明らかにしないことで、そこに視聴者が視点人物として関与することを可能にしているのであり、これも直接的に視聴者を喚起するものである。

第4章 アニメの構成要素とその機能との連関に関する

試論

第1節 本章の目的

本論文では、どのような作品であっても、アニメの構成要素（映像・言語・音楽）が等しくキャラクターを描写し、ストーリーを展開させ、視聴者を喚起するということはありえない。その3つの機能には偏りが出るという立場を取ってきた。そしてその論は、具体的な作品分析を通して立証されたい。

ここまでの本論文の流れを少し説明しよう。第2章では、アニメの構成要素がどのようにキャラクターを描写し、ストーリーを駆動し、視聴者を喚起するかを、それぞれキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能という3つの用語を用いて定義した。第3章では、第2章で定義した用語を用いて、具体的な作品である『ミュウツアの逆襲』の分析を行った。その結果、第2章において定義したキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の3機能の意味をより詳細化し、また拡充することができた。

ここで再び第2章第4節のアニメの構成要素とアニメの3つの機能についての比較図を引用しよう。

	映像	言語		音楽	
		セリフ	歌詞	BGM	主題歌
キャラクター描写機能	随時	あり	随時	補助的	補助的
ストーリー駆動機能	あり	あり	なし	補助的	補助的
視聴者感情喚起機能	あり	あり	あり	補助的	補助的

これらの相関図は概略的であるため、作品分析を経た今なお有効であると思われる。ただし、現段階に至っては概略的であるがゆえに、その意義は薄いと言わざるを得ない。作品分析により、本章ではさらに踏み込んだ理論を展開する必要がある。例えば、映像によるストーリー駆動機能と、セリフによるストーリー駆動機能はともにその機能「あり」としているが、その機能の意味が厳密には異なるということは作品分析で明らかにした通りだ。

ここまでの本論文における定義、作品分析の結果により、ついに本論文の中心命題について言及することができるようになった。第3章の『ミュウツアの逆襲』分析は、全シークエンスを作品の展開に沿って、部分部分においてキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能を見てきたが、各分析箇所においてそれぞれの機能ごとにまとめるようなことは基本的にはしなかった。

本章の目的は、『ミュウツアの逆襲』の分析を通して得た結果をもとに、第2章において定義した用語を敷衍し、より汎用性のあるものへと論を発展させることである。その過程

を通して、ようやくアニメの構成要素とその機能に関する試論が完成することになるだろう。

第2節 キャラクター描写機能

第1項 映像

映像に関しては、キャラクター描写機能をショットを単位として見ることができる。ドゥルーズの定義に当てはめれば、周囲との関係性の中でそのキャラクターを描写するルーズショットよりも、そのキャラクターそのものを描写するミディアムショットやアップショットの方がキャラクター描写機能は高い。そのため、ミディアムショットとアップショットの比率が高いシーンないしシークエンスの方が、キャラクター描写機能は高いと言えるだろう。『ミュウツアの逆襲』では、多くのキャラクターがシークエンス4のような日常シークエンスより、シークエンス9、10のような非日常シークエンスの中の山場の方が、キャラクター描写機能が高いと言える。キャラクター描写機能の強度を判断する場合、単位は個々のキャラクターである。『ミュウツアの逆襲』において、多くのキャラクターが、非日常シークエンスの山場においてキャラクター描写がよりなされていることがわかった。つまり、キャラクターを基準とした場合、**映像のキャラクター描写機能はストーリー（ストーリー駆動機能ではない）と相関関係がある**ということが言える。これが、従来のキャラクターとストーリーは密接に関わっているという論の根拠になるものであろう。

また、映像によるキャラクター描写機能はそのキャラクターの感情が描写されているのかも重要になる。第3章の作品分析でも述べたが、ドゥルーズの理論において、クローズショットだからキャラクター描写機能が高いのではなく、クローズショットにおいては結果的にキャラクターの感情が鮮明に描かれるため、キャラクター描写機能が高いのである。

ここまではキャラクター描写機能を作中の主要キャラクターとの連関で見てきたが、映像におけるキャラクター描写機能は本来物語内容と関わりのないところでなされても構わないものである。還元すれば、ストーリー上さほど大きな役割を担わないキャラクターであったとしても、映像のキャラクター描写機能が強いこともあれば、逆もまた然りである。

『ミュウツアの逆襲』では、シークエンス4のカイリユーが飛行している映像などは比較的長く描写されるが、これは物語内容とはほとんど関係ない。にも関わらず、長く流すのは、カイリユーというキャラクターが持つ子ども（特に男子）に人気という特性のためであろう。このようなキャラクター描写は、物語内容と関係ないためストーリーと分離できるものである。ゆえに、ストーリーとは関係なく視聴者の感情を喚起したりする。ただし、その感情はストーリーとは関係がないため、「かっこいい」や「かわいい」といった抽象度の高いものとなるだろう。

結論としては、映像のキャラクター描写機能は、ストーリーと相関関係があるが、それは絶対的なものではなく、ストーリーと分離可能なものも存在する。映像のキャラクター

描写機能の強度は、キャラクター（被写体）の大きさや、そのキャラクターが映っている長さによって推し量ることができる。

第2項 言語

本論文で分析した言語はセリフと歌詞であり、セリフはモノログとダイアログにわけられる。

セリフによるキャラクター描写機能であるが、これも映像と同様に、キャラクターが関係している＝発話している場合は、全てキャラクター描写機能を持つものであるということは先述した。だが、その強度については作品分析で具体的に触れられなかったため、本項で説明することとする。

セリフの持つキャラクター描写機能の研究としては金水敏の役割語が有名であるが、これはどのキャラクターがどういったセリフを発するかを体系化したものであり、ある作品中でどのように変遷するのかをまとめたものではない。ただ、役割語に関して1つ言えるであろうことは、同一人物であっても、年齢や物語展開の中でそのセリフを変えることはあるだろう。明らかな例では、同一人物でも幼児期や青年期、老年期によって発するセリフの語尾が変わることがある。ただし、幼児期の方がキャラクター描写機能の高いセリフであるなどのように、ある作品の中で、適当なシーンを取り出してそのセリフのキャラクター描写機能の変遷を見ることはできないだろう。そのため、役割語は今回の問題を解決するための手段とはしがたい。

ただ、あるシーンにおいてキャラクター描写機能の低いセリフが用いられるということはある。キャラクター描写機能が弱いと断言できるのは、説明セリフである。『ミュウツアの逆襲』では、シークエンス9のジョーイたちのセリフがそれにあたる（ただし、映像によるキャラクター描写機能とは関係がない）。このジョーイたちのセリフをナレーションに代えることは可能だが、ナレーションがストーリー中に（しかも盛り上がるシークエンスにおいて）いきなり出てくるのでは不自然であり、物語内容の時間にも影響を及ぼす。説明は、小説では地の文でなされる。アニメで小説の地の文にあたるのは、映像における描写（キャラクター描写などを総括したものであり、映像＝描写である）や、もしくはナレーションであることが多いが、キャラクターが発する説明セリフも小説における地の文のように捉えてもいいだろう。アニメでは、ナレーションを除き、絶対的語り手は存在しない。その時々によって、様々なキャラクターが語り手の役割を担う。今回あげた例はその極端なものである。

説明セリフとは反対に、キャラクター描写機能の強いセリフとしては、そのキャラクターの感情が表れているセリフがある。還元すれば、そのキャラクターらしいセリフがそうである。『ミュウツアの逆襲』の中のサトシであれば、ポケモンバトルに対して意欲溢れるセリフなどがキャラクター描写機能が強いセリフにあたる。これは誰もが認めることだろう。これらのセリフは、全てのシークエンスを通して頻繁に現れるものであり、そのキャラクターの人物像の根幹となる部分である。だが、それとは反対に、そのキャラクターらしくない感情が表れているセリフというものも、同様にキャラクター描写機能が強いセ

リフであると言える。『ミュウツウの逆襲』では、シークエンス9において、普段かわいい存在であるピカチュウやその他のポケモンたちの争いを描くことで、視聴者が従来持っている価値観を揺さぶるが、その際のピカチュウの悲痛な鳴き声などはキャラクター描写機能が強いと言える。また、普段敵役であるロケット団が、ポケモンたちに同情するセリフも同様にキャラクター描写機能が強いと言えるだろう。このセリフにおける役割の変化、さらに言えばその特徴はセリフにおいて顕著なだけではない。映像にも見られるこの変化は、ストーリーの中の山場（ないし重要な転機、例えば日常世界から非日常世界へと向かうその境界において）で見られることが圧倒的に多い。注意しなければならないのは、キャラクターが普段と違う役割を担うという点のみに着目して、説明セリフとこのキャラクターらしくない感情が表れたセリフを混同してはならないということだ。両者はキャラクター描写機能の強度において大きな差がある。

セリフのキャラクター描写機能は、その強度が弱いものとして説明セリフがあり、逆に強度が強いものとして感情が表出したセリフがあげられる。そのうち、そのキャラクターらしいセリフは、映画の全シークエンスで頻繁に用いられるが、そのキャラクターの普段の属性と異なるセリフは、山場のシークエンスやストーリー上の転機となる箇所など、限られた箇所で見られることが多い。

第3項 音楽

音楽によるキャラクター描写は非常に限定的である。まず、音楽の機能を見る場合、それはストーリーと関わるのか、描写と関わるのか、視聴者を喚起するためのものなのか、それともそれら複数の機能を併せ持つのかということ、明確化する必要があるが、音楽自体が抽象的なものであるため、その同定がかなり困難となる。そのため、本論文においては、キャラクター描写機能のあると断言できる音楽として、ライトモチーフに限定して論じてきた。ある音楽が、あるキャラクターのライトモチーフであると断言する根拠となるのは、あるキャラクターが登場している際に頻繁に用いられていること、主題歌の場合は歌詞であるキャラクターのことが描写されていることが明確であること、曲名がキャラクターに関連したものであること、などがあげられる。『ミュウツウの逆襲』のライトモチーフとしては、オープニング主題歌の「めざせポケモンマスター'98」、ミュウツウやミュウのテーマ、ロケット団のテーマなどである。

「めざせポケモンマスター'98」のように曲の歌詞がある特定のキャラクターのことを謳っている場合、メロディはそれを補助する。また、あるキャラクターがそのシーンの中心におり、そのときに決まって流れるBGMがある場合、その音楽はオペラにおけるライトモチーフのようにキャラクターを描写する機能のあるBGMである。これら2つの例は、独立してキャラクターを描写するということはない。なぜなら、そのキャラクターが何かしらの形で造形されていなければ、その音楽（複数の音のまとまり）はそのキャラクターと関連づけて考えられることはないからである。音楽におけるキャラクター描写機能は、その音楽がキャラクターと結びつけて考えられるときのみキャラクターを描写する。

ライトモチーフのようにキャラクター描写機能を持つ音楽が、ストーリー駆動機能を

併せ持つことはそう多くはないように思える。なぜなら、その音楽がどちらに属するのかを決めるための根拠がそもそも不明瞭であるためだ。その論拠を示すのであれば、『ミュウツアの逆襲』において、ミュウツアのライトモチーフは、シークエンス 9、10 のような山場では使われることはない。そのため、少なくとも推論できることは、『ミュウツアの逆襲』におけるキャラクター描写機能のある BGM は、小説における描写のように物語内容の時間を一時的に後景化させ、前面においてキャラクターを描写・造形する役割を担っていると考えられる。そのため、ミュウツアについて BGM で十分に描写・造形したシークエンス 9、10 では、ミュウツアのライトモチーフが用いられることはないであろう。対照的に、本論文では詳しく取り上げなかったが、ミュウのライトモチーフは、ミュウ自身の登場シーンが少ないため、ミュウというキャラクターを描写・造形するために、ミュウが初めてサトシたちやミュウツアの前に姿を現したシークエンス 9（山場）においても用いられている。

音楽によるキャラクター描写は、基本的にそのキャラクターがどういう人物像であるかということを示唆するときになされる傾向が強いだろう。これは、『プリキュア』のようにキャラクターが変身し別の属性へと変化するときにも用いられる。そのため、傾向的には、音楽によって描写されるキャラクターが登場するときや、登場してそれほど時間が経っていないときに用いられやすく、映像や言語とともにキャラクターの属性を決定づける役割を担う。

第3節 ストーリー駆動機能

第1項 映像

映像によるストーリー駆動機能を見る際、重要となるのは、その映像に「何が」描かれているかであり、「どのように」描かれているかではない。つまり、あるショットがアップショットかロングショットか、また、あるシーンないしシークエンスにおいてクローズショットが多いかルーズショットが多いかは、ストーリー駆動機能とは関係のないことである。このことは第3章の作品分析で説明した通りである。

映像においてストーリー駆動機能の強弱を決める基準となるのは、動きの有無である。動きとは、キャラクターに限ったことではない。火山の噴火や地震、津波などの自然現象も動きには含められる。

そのため、例えば『ミュウツアの逆襲』の嵐もストーリー駆動機能を持つと言える。もっとも、この嵐はミュウツアが発生させたものであるため、厳密に言えばミュウツアの行動によってストーリーが展開したと捉える方が正しいだろう。だが、例えば『君の名は』^①のように彗星の落下という自然現象から人々を守るためにキャラクターが行動する場合や、人形劇ではあるがイギリスの特撮テレビ『サンダーバード』^②のように災害から人々を

① 監督は、新海誠。2016年8月26日公開。

② 制作は、ジェリー・アンダーソン。1965年9月30日～1966年12月25日放送。

守るためにキャラクターが行動する場合、その非生物的要因は明らかにストーリー駆動機能を持つ。

しかし、この論であれば、動きがあればストーリーは展開するという極端な論になってしまう。動きがあってもストーリーが進展しないことなどよくあることである。そのため、動きの機能に目を向けなければならない。

まずはキャラクターの動き＝行動に限って話そう。『ミュウツウの逆襲』の分析で見たように、シークエンス 1、2 のミュウツウの動き（破壊活動）は、何により生じたかという点、自己のアイデンティティの欠如という感情である。シークエンス 9 においてサトシがミュウツウとミュウの争いを止めに入る前には、サトシがポケモンたちを不憫に思う描写がなされていた。つまり、感情が行動の前段階としてある場合、その行動にはストーリー駆動機能があると言えるのである。『ミュウツウの逆襲』では、行動の前段階に置かれる感情は、悲しみ・怒り・憐れみなどであった。これらに共通するのは、悪い現状を打開するためには行動を起こさなければならないという点である。これは、たとえ負の感情ではなく、喜びや楽しさといった感情であったとしても同じである（ただし、喜びや楽しみの感情よりも、負の感情の方が行動と結びつきやすく、ストーリーを展開させる原動力にはなりやすいだろう）。もしくは、行動を先に見るのではなく感情に目を向けた場合、それが行動に移される場合にストーリー駆動機能があるとも言える。つまり、ストーリー駆動機能が強い場合というのは、その前後において感情と行動の双方が描かれている場合であると言える。どちらか一方の場合、ストーリー駆動機能は弱いということになるだろう。

ストーリー駆動機能に関してもう 1 つ重要なことは、名前のないような登場人物であってもストーリーを動かすことはできるということだ。『ミュウツウの逆襲』のシークエンス 4 において、サトシにポケモンバトルをしかけた海賊風トレーナーは、正式な名前を持たないキャラクターだが、彼がポケモンバトルをサトシしかけなければミュウツウはサトシを招待せず、ストーリーも展開しないため、海賊風トレーナーはストーリーを進展させたと言える。この場合、問題となるのは海賊風トレーナーには、行動の前段階となる感情があるのかということだが、少なくともこれははっきりとは描かれない。そのため、感情を行動のきっかけとしてストーリーを展開させるという理論は厳しい。が、彼のセリフや態度により、サトシはやる気を起こし、ポケモンバトルに臨む。ゆえに、海賊風トレーナーは、自身の感情や行動によってストーリーを駆動させるのではなく、他者の感情に働きかけて行動を起こさせたと言える。これは間接的ストーリー駆動機能である。このことから言えることは、**ストーリー駆動機能は、どのキャラクター（登場人物）も平等に持ちうる機能である**ということである。ただし、その頻度は主要キャラクターの方が明らかに高い。他の例をあげるとすれば、シークエンス 4 においてミュウツウがサトシに招待状を出し、サトシのやる気をかき立てたのも間接的ストーリー駆動機能にあたる。

次に、自然災害のような非生物的要因とストーリー駆動機能の関係性について述べよう。自然災害のように、非生物的要因によってストーリーが展開する場合、自然災害は生きているわけではないため、そこに感情は存在しない。しかし、非生物的要因が間違いなくストーリーを進展させているといるのは、キャラクターに感情の生起や行動を促すからであ

る。非生物的要因によって、何かしらの損害を被ったキャラクターは悲しみや怒りの感情を抱くであろうし、その非生物的要因の問題を解決しようと行動を起こすだろう。つまり、非生物的要因も、先ほど述べたように、他者の感情に働きかけて行動を起こさせる間接的ストーリー駆動機能を持つと言える。

以上のストーリー駆動機能は、内在的ストーリー駆動機能に該当する。次に述べるのは外在的ストーリー暗示機能である。外在的ストーリー暗示機能とは、そのアニメ内では描かれないことを暗示する機能のことである。『ミュウツールの逆襲』では、基本的にこの機能を持つのはシークエンス 4 とシークエンス 11 である。シークエンス 4 においては、サトシはバッチ 8 個をゲットした強者トレーナーとしてキャラクター造形がされているが、これはテレビアニメ『ポケットモンスター』の設定である。また、サトシたちはミュウツーたちと関わった記憶を抹消され、非日常世界への入り口となった波止場を後にする。エンディング主題歌では、様々な場所を歩くサトシたちの映像が流され、サトシたちが日常の世界＝テレビアニメ『ポケットモンスター』の世界へと戻っていく過程が描かれる。これは、作品外の世界を暗示することで、視聴者に余韻を与える効果があるのはもちろんだ。この外在的ストーリー暗示機能は、アニメ映画以外に原作があるアニメにおいて顕著に現れるが、アニメ映画オリジナル作品においてもよく用いられる手法である。キャラクターには、映画終了後も描かれることのない未来があり、それを暗示することで余韻を残すという効果がある。この余韻を残すという効果は、エンディング主題歌の主な機能であるため、外在的ストーリー暗示機能はエンディング主題歌に顕著に現れることが多い。エンディング主題歌において、キャラクターたちの後日談が流れる場合などは、外在的ストーリーを暗示していると言える。

以上のことをまとめると、ストーリー駆動機能は内在的ストーリー駆動機能と外在的ストーリー暗示機能にわけられ、内在的ストーリー駆動機能はさらに直接的ストーリー駆動機能と間接的ストーリー駆動機能にわけられる。内在的ストーリー駆動機能と外在的ストーリー暗示機能の違いはわかりやすいだろう。外在的ストーリー暗示機能は、主にアニメの結末部で描かれることが多く、そのアニメに原作がある場合（例えばテレビアニメをもとにアニメ映画を製作する場合など）は、冒頭においても示される。その際、内在的ストーリー駆動機能と同様に、重要になるのはキャラクターの感情である。次に、直接的ストーリー駆動機能と間接的ストーリー駆動機能の違いは、自身が主体となりストーリーを駆動させるか、自身が他者に影響を及ぼしストーリーを駆動させるかという能動か使役かの問題である。内在的ストーリー駆動機能と外在的ストーリー暗示機能は、アニメの作中のどこで強度が強いかということははっきりしている。（冒頭シークエンス）と結末シークエンスにおいては外在的ストーリー暗示機能が強く、それ以外のシークエンスにおいては内在的ストーリー駆動機能が強い。だが、直接的ストーリー駆動機能と間接的ストーリー駆動機能のどちらが優位かということは、本論文では結論づけることはできない。これは個々の作品を分析するしかないだろうが、基本的には直接的ストーリー駆動機能によりストーリーは展開すると考えられる。

第2項 言語

本論文で分析した言語には、セリフと歌詞があるが、歌詞にストーリー駆動機能を認めることはできなかったため、本項において扱うのはセリフのみとなる。ただし、注釈をつけるとすれば、歌詞に存在しないストーリー駆動機能とは、そのアニメのストーリーを展開させる機能のことを指しているのであり、その歌詞が用いられている曲を単体で見た場合、歌詞にはその曲の中のストーリーをメロディとともに進展させる効果があることは明らかである。しかし、本論文において音楽はアニメという全体構造の中の一部として扱うため、歌詞をそのように扱いはしない。

セリフは大きくモノログとダイアログにわけられる。モノログは他者と発話するわけではないため、他者に影響を与えストーリーを進展させる間接的ストーリー駆動機能はない。むしろ、モノログで重要なのは、語られる内容である。モノログにおいてはそのキャラクターの感情が鮮明に語られる。その理由の1つについて述べられているのが以下の引用部である。

もう一つ、極めて重要な相違がある。モノログによる理由の説明は、絶対的に真実である、ということである。モノログにおいて嘘を語ることなど考えられない。考えられない、という以上に不可能である。何故なら、嘘をつくためには相手がいなければならないが、モノログはその定義からして相手をもたないからである。従って、この特徴はすべてのモノログに共通する。

(『せりふの構造』 p. 41)

この引用部の著者は、演劇を題材としているが、アニメにも援用できる部分も多い。モノログは他者に向けての言葉ではないため、嘘をつく必要がなく、そのモノログにはそのキャラクターの真実の心情が表出しているという考え方であるが、確かにその通りであろう。ただし、現代のアニメにおいて、キャラクターが自分や視聴者に嘘をつくというような場合もありうるため、全面的にその考えに賛成はできない。

モノログにおいて語られることが多いのがキャラクターの心情である。もしくは、心情を読み取れるセリフであるが多い。心情は今までも述べているように、行動と結びついた場合に直接的ストーリー駆動機能を持つ。逆に言えば、そのセリフにいくら感情が表れているとしても、それが映像によって行動に移されることがなければ、そのセリフに間接的ストーリー駆動機能を認めることはできない。ダイアログにもキャラクターの感情は表れるが、それは婉曲的でモノログのように直接的なものではないこともある。なぜなら、ダイアログを成立させるためには、自己と他者とのコミュニケーションが必要になるため、感情の吐露以上にコミュニケーションを成立させるための受け答えがセリフに求められるからである。そのため、キャラクターの感情という観点から言えば、モノログの方がダイアログに比べ、よりキャラクターの感情を明確に語るため、間接的ストーリー駆動機能を持ちやすいということになる。ただし、作品全体を見た場合、アニメではモノログよりもダイアログの方が圧倒的に多いため、間接的ストーリー駆動機能を数

的な問題として捉えた場合は、ダイアログの方が間接的ストーリー駆動機能を持つ割合が高くなるだろう。

次にセリフによる直接的ストーリー駆動機能であるが、映像とは異なり、セリフが直接的ストーリー駆動機能を持つのはほぼない。例外的に、言語が直接的ストーリー駆動機能を持つアニメ作品として『DEATH NOTE』^③があげられるだろう。『DEATH NOTE』において書いた言葉（聴覚言語ではないが）は、現実の人間に影響を与える。これは、デスノートを持った人間の人を殺したいという感情が、文字を書くという行動に表れてそれが実現されるというものである。だが、これは極めて稀な例であり、言語は基本的に直接的ストーリー駆動機能を持たないと言って差し支えはないだろう。なぜなら、セリフは口により発せられるもので、行動は四肢によったなされるものであるため、本質的性格が異なるからだ。ストーリーを進展させるのは、何らかの行動であり、これは映像によって表現される。セリフはその映像による動きのきっかけとなる感情を（たとえ暗示的にでも）語ることで、間接的にストーリーを駆動させるのである。

以上のことから、ストーリー駆動機能を持つ言語はセリフに限られる。セリフはモノログとダイアログに大別でき、ともに間接的ストーリー駆動機能を持ち、直接的ストーリー駆動機能を持つセリフはほとんどない。間接的ストーリー駆動機能を持つセリフの割合においてはモノログの方が高いだろうが、その数においてはダイアログの方が多いだろう。そのため、どちらが間接的ストーリー駆動機能が強いかという問題については、残念ながら本論文では解答することができない。

第3項 音楽

稿者は、本章第2節第3項において、「音楽の機能を見る場合、それはストーリーと関わるのか、描写と関わるのか、視聴者を喚起するためのものなのか、それともそれら複数の機能を併せ持つのかということを、明確化する必要があるが、音楽自体が抽象的なものであるため、その作業がかなり困難となる。」と述べた。本項では、音楽のストーリー駆動機能を見なければならぬが、まずどの音楽がストーリー駆動機能を持つのかについて厳密に定義する必要がある。まず、ストーリー駆動機能を持つ音楽であると断言できるのは、ある類似したシーンないしシーケンスにおいて繰り返し使用され、なおかつそれが特定のキャラクターと結びついていないものである。『ミュウツウの逆襲』では、日常世界のシーケンス4で用いられた「トキワへの道-マサラより」がその典型的な例となる。

まず、主題歌におけるメロディであるが、歌詞は物語内容ではなくストーリー駆動機能を持たないため、連関を見る場合に重要になるのは映像である。映像にストーリー駆動機能が見られる場合、その主題歌のメロディが映像と同じような雰囲気を作り上げている場合に限り、メロディとストーリーとの連関を見出すことができる。言い換えれば、映像によるストーリー駆動機能を補助しているのである。

次に、BGMとストーリーとの連関であるが、これも主題歌と同様に映像とBGMとの連関

^③ 原作は、大場つぐみのマンガ。2006年10月3日～2007年6月26日放送。

を見る必要があるが、主題歌と異なるのは同時にセリフと BGM の連関も見る必要があるということだ。セリフは歌詞とは異なり、物語内容と密接に関わる。映像ないしセリフのストーリー駆動機能が強い場合、それに比例して BGM のストーリー駆動機能も高くなるのである。ただし、BGM に限らず主題歌のメロディを含む音楽は全般的に、自らが能動的にストーリーを駆動させる機能を持つというより、映像ないしセリフを補助してともにストーリーを進展させていくというイメージの方が適切だろう。そしてこれは、間接的にストーリーを駆動させるわけでもない。

音楽によるストーリー駆動機能を見る場合、その機能の強弱を同定することは難しい。音楽は、それ単体でストーリーを進めるようなことはできない。その理由は、音楽が表象するものが具体的ではないからだ。音楽は映像や言語との結びつきの中で、理解されて初めて、ストーリーを駆動させる機能を果たす。そのため、音楽のストーリー駆動機能の強度は、基本的に映像や言語のストーリー駆動機能の強度によって決まる。そして、言語が持つストーリー駆動機能が間接的である以上、映像の直接的ストーリー駆動機能に大きく影響を受けるように思える。とはいえ、これについてはここで議論するより個々のケースを見る他ないだろう。

以上を総括すると、音楽のストーリー駆動機能は、ある特定のシーンないしシーケンスとの連関があり、なおかつ特定のキャラクターと結びついていないときにその存在を認めることができる。音楽はそれ自体がストーリー駆動機能を持つのではなく、映像や言語との結びつきの中で捉えられて初めてストーリー駆動機能を持つ。厳密にはストーリー駆動機能と言うよりも、ストーリーを補助するという言い方が適切である。また、音楽のストーリー駆動機能の強度は、映像と言語のストーリー駆動機能の強度に左右されるが、基本的に言語が持つストーリー駆動機能は間接的であるため、直接的ストーリー駆動機能を持つ映像によってその強度は推し量ることが可能になる。

第 4 節 視聴者感情喚起機能

第 1 項 映像

視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能との連関によって見ることができる機能である。そのため、基本的には視聴者感情喚起機能の強度は、キャラクター描写機能やストーリー駆動機能の強度に依存することになる。これは映像・言語・音楽、全ての視聴者感情喚起機能に共通することである。

映像による視聴者喚起は、主にキャラクターを通して行われる。キャラクターが視聴者を喚起する場合の主たる要因は、キャラクターの感情である。これはある意味当然のことである。キャラクター描写機能とストーリー駆動機能において、ともにキャラクターの感情がそれぞれの機能の強度を決定する要因となっているため、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能に依存している視聴者感情喚起機能の強度もキャラクターの感情によって決定される。悲しみや憐れみといったキャラクターの感情は、視聴者に同情といった感

情を喚起させ、喜びや楽しみのようなキャラクターの感情は、視聴者に共感といった感情を喚起させる。『ミュウツウの逆襲』では、前者の典型的なものが、シークエンス 9、10 のピカチュウの涙や苦しみの描写であり、後者の典型的な例が、シークエンス 4 のサトシやポケモンたちの喜びの描写である。

キャラクターの感情が視聴者の感情を喚起するため、その強度を見るには、感情が表れているショット、つまりクローズショットやミディアムショットが手がかりとなる。これは被写体の大きさに依拠するものであるため、キャラクター描写機能の観点から視聴者感情喚起機能を見ることになる。クローズショットやミディアムショットにおいて、キャラクターの感情が表れている場合、それは視聴者の感情を喚起する。ただし、何度も述べているように、クローズショットだから視聴者の感情を喚起するのではなく、そこにどのような感情が表れているかと言うことが重要となる。ストーリー駆動機能に依拠して視聴者感情喚起機能を見る場合、そのキャラクターの感情が重要なのはもちろんのこと、そのキャラクターがどのような行動を起こすのかということを見る必要がある。

また、以上の映像の視聴者感情喚起機能は、キャラクターというフィルターを通して行われるため、おしなべて間接的である。視聴者は、キャラクターという単位を基準に、そのキャラクターに何かしらの感情を抱くという形で感情を喚起させられる。

総括すると、映像の視聴者感情喚起機能は、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能との連関によって見ることができ、その強度を推し量る場合、重要となるのはキャラクターの感情である。また、映像の視聴者感情喚起の強度は、基本的にはキャラクター描写機能とストーリー駆動機能、それぞれの機能の強度に依存し、またどちらがより優位かということはその時々による。映像の視聴者感情喚起機能は、キャラクターというフィルターを通してのものであるため、必然的に映像の持つ機能は間接的視聴者感情喚起機能であると言える。

第 2 項 言語

視聴者感情喚起機能を論ずる際、言語は大きな役割を担う。感情を伴うセリフは、キャラクターのフィルターを通して理解され、同情や感情移入を引き起こすということは映像と同じであり、これは間接的視聴者感情喚起機能である。ただし、歌詞の場合は、特定のキャラクターを描写したものであっても、その歌詞がその時々のアニメのキャラクターの感情と結びついていなければ視聴者感情喚起機能があるとは言えないだろう。なぜなら、感情はアニメの中で様々に移りゆくものであるが、歌詞で描かれる感情は不変だからだ。そのため、歌詞が視聴者感情喚起機能を持つ場合はかなり限定される。「めざせポケモンマスター' 98」は、その点において、サトシの夢を謳っているが、その夢が『ミュウツウの逆襲』において視聴者感情喚起機能と関連があるかは曖昧である。

次にセリフの視聴者感情喚起機能であるが、セリフしか持たない機能は、直接的視聴者感情喚起機能である。これは、キャラクターのフィルターを通さない言語により、視聴者に直接的に何らかのメッセージを提示する機能のことである。映像では、何か画面に存在しないものによって視聴者を喚起することはできず、音楽はそれ単体で視聴者をおある一定

のベクトルへと誘導する＝喚起することはできない。この直接的視聴者感情喚起機能の役割を果たすのは、ナレーションであり、キャラクター描写機能の希薄な歌詞である。『ミュウツウの逆襲』において、エンディング主題歌の「風といっしょに」は、視点人物を明らかにしないことによって、視聴者が自身を視点人物として歌詞を解釈することを可能にした。直接的視聴者感情喚起機能は、間接的視聴者感情喚起機能と比較するとより具体的なことを視聴者にメッセージとして伝えることができる。

また、キャラクターのセリフを通しての間接的視聴者喚起を持つものとしては説明セリフが典型的である。説明セリフは、キャラクターのフィルターを通した間接的視聴者感情喚起機能を持つものでありながらも、直接的視聴者感情喚起機能の機能も併せ持つ。もしくは、これらのセリフは、直接的視聴者感情喚起機能と間接的視聴者感情喚起機能の中間に位置するものである。

また、これは例外的な視聴者感情喚起機能であるが、あるショットやシーンにおいて、キャラクター描写機能とストーリー駆動機能双方が弱いにも関わらず、視聴者感情喚起機能が強い場合が存在する。『ミュウツウの逆襲』では、エンディング主題歌「風といっしょに」がそうである。そのような場合、前後の文脈においてキャラクター描写機能やストーリー駆動機能が強い場合がほとんどである。この場合、セリフは、そのカットやシーン単体ではなく、前のカットやシーンとの連関によって視聴者感情喚起機能を持つ。「風といっしょに」は、それまでの本編のキャラクター描写機能やストーリー駆動機能があったからこそ、視聴者を喚起するのである。

総括すると、言語の視聴者感情喚起機能は、言語のキャラクター描写機能とストーリー駆動機能との連関によって成り立ち、その強度もそれぞれの機能の強度に依存する。ただし、例外として、言語のキャラクター描写機能とストーリー駆動機能の強度が弱いにも関わらず、視聴者感情喚起機能が高い場合があるが、これはそれまでのストーリー展開やキャラクター描写の影響を間接的にではあるが受けているためである。そしてこのような例は、直接的視聴者感情喚起機能に多いように思える。また、言語の視聴者感情喚起機能は、直接的視聴者感情喚起機能と間接的視聴者感情喚起機能に大別できる。キャラクターの口から発せられるセリフは、基本的にはそのキャラクターのフィルターを通して視聴者の感情を喚起するため間接的視聴者感情喚起機能を持ち、ナレーションや視点人物のはっきりとしない歌詞は直接的視聴者感情喚起機能を持つ。ただし、説明セリフは、間接的視聴者感情喚起機能と直接的視聴者感情喚起機能の中間に位置する。

第3項 音楽

音楽は、視聴者感情喚起機能と深い関係がある。例えば、人間はある曲を聴くことによりある感情を生起させられるが、これは音楽が持つ機能である。だが、本論文で扱ってきた視聴者感情喚起機能はこれとは異なる。音楽単体が持つ視聴者感情喚起機能は、音楽が抽象的であるため、必然的に抽象的なものとなりがちだ。たとえ、それが標題音楽であったとしても、そこから特定の感情を聴者に生起させることは難しいだろう。例えば、ルー

ドヴィヒ・ヴァン・ベートーヴェン^④の「交響曲第3番変ホ長調」(英雄)は、ナポレオン・ボナパルトを題材とした曲であるが、この曲を聴いた聴者がある一定のベクトルに感情を喚起させられるとは限らないだろう。そしてそのようなことが仮に起こりえるとしても、それは音楽の知識・技能を持つ一部の聴者だけに表れる反応であると思われる。

本論文で扱うのはそうではない。本論文における音楽は、全体の構造の一部を担う要素として捉えられるものである。そのため、音楽の視聴者感情喚起機能は、映像の視聴者感情喚起機能と言語の視聴者感情喚起機能との連関で捉えなければならない。その上、音楽の視聴者感情喚起機能は、映像と言語、それぞれの視聴者感情喚起機能の強度に依存する。

音楽の視聴者感情喚起機能は、映像と言語、それぞれの視聴者感情喚起機能との連関も見る必要があるが、それと同時にキャラクター描写機能を持つ音楽と、ストーリー駆動機能を持つ音楽というそれぞれの音楽の機能との連関も見る必要がある。問題となるのは、キャラクター描写機能を持つ音楽と、ストーリー駆動機能を持つ音楽のどちらが視聴者感情喚起機能が強いのかということであるが、これは何度も述べているが、音楽そのものがその性質として抽象的であるため、その強度を量ることは難しい。

音楽の視聴者感情喚起機能とは、映像や言語の視聴者感情喚起機能と結びつき、アニメ作品という枠組みの中で音楽が視聴者にどのような感情を喚起するかを見るものである。換言すれば、音楽単体では抽象的にしか視聴者を喚起できないが、映像や言語との連関により音楽はアニメ作品と結びつき、その連関により生まれた新たな機能により、具体的に視聴者を喚起するのである。

第5節 本章の総括

ここまで、本章では、アニメの構成要素である映像・言語・音楽と、その機能であるキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能との連関について分析してきた。本論文において残されているのは、その総括である。

今までアニメの構成要素である映像・言語・音楽と、その機能であるその機能であるキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能との連関(計9種類)を、個々に見てきた。それら個々の連関は十分に見出せ、少なくともある程度はアニメ一般の性質として汎用性のある論へと発展させることができたように思う。最後に問題となるのはそれら個々と個々との連関である。ただし、その連関は、アニメ作品によって様々であり、それを一般化することは不可能に近い。仮にそのようなことをするとすれば、プロップのようにいくつものアニメを本論文の『ミュウツウの逆襲』分析と同じ手法でやらねばならないだろう(そしてそのようなことをしたとしても完全な論を述べることは不可能だろう)。そのため、これから述べるものはこれまでに本論文全ての分析結果により見出した1つの小論である。

アニメの構成要素である映像・言語・音楽と、その機能であるその機能であるキャラクタ

^④ ドイツの作曲家。1770年12月～1827年3月26日。

一描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能との連関を総括する上で、最も重要な鍵となるのは、キャラクターの感情である。ここで言うキャラクターの感情とは、特定の種類のものに限定されるわけではない。

キャラクターの感情は、キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の全ての原動力となるものである。キャラクターの感情が鮮明に描写されている場合はキャラクター描写機能が強く、感情が行動に移される場合ストーリー駆動機能が強い。また、キャラクターの感情は間接的にはあるが視聴者の感情を喚起する。直接的視聴者感情喚起機能は、そのシーンに限定するとキャラクターの感情は存在しないが、それまでのストーリー展開やキャラクター描写の結果生じるものであるため、その機能の発現にはストーリー駆動機能やキャラクター描写機能と密接な関係のあるキャラクターの感情が深く関係している。

そしてもう一点重要なこととして、**キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の3機能は、アニメ作品中のある特定のシーンないしシーケンスにおいて等しく優位になるということはないということである。**これらの機能はアニメ作品の様々な箇所において、ある場面ではある機能が優位となり、別の場面では別の機能が優位となるように、移り変わっていく。問題となるのは機能の強度ではなく、キャラクターの感情の種類である。これはナラトロジーとも関連するが、キャラクターはストーリーの終盤において大きな試練に立ち向かうことになる。その際、キャラクターは一度敵対者に敗れる。そのときの感情が苦しみや痛みといった負の感情である。そしてキャラクターはそれを乗り越え最終的には、敵対者に打ち勝ち、喜びの感情へと至る。この一連の感情の変化を表現するために用いられるのが、映像の場合はクローズショットやミディアムショットなどの寄りのショットであり、言語ではその感情を端的に言い表すセリフであり、音楽においてはその感情を盛り立てるBGMなのである。この苦しみや悲しみといった負の感情から喜びの感情へと至るプロセスが、アニメの山場において鮮明に描かれるため、キャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の3機能はともに山場において強度が強いように見える。これがアニメ作品（さらに言えば時間芸術全て）において山場が盛り上がる理由の一因である。

だが、アニメの構成要素である映像・言語・音楽の全てが山場において、必ずしも一番優位となるかについては否である。そのことは、第3章の作品分析や本章の論で何度も述べて来た。いくつか例をあげると、音楽の場合はキャラクターが初めて登場するシーンや、登場してそれほど時間が経っていないときに、キャラクター描写機能の強い音楽が用いられる傾向にあるため、音楽のキャラクター描写機能は、あるシーンないしシーケンスにおいて強いという傾向は見られない。また、映像や言語の視聴者感情喚起機能のうち、視聴者に直接的にメッセージを伝える直接的視聴者感情喚起機能が表れるのは、結末のナレーションやエンディング主題歌などアニメ作品の結末部である。

このように、アニメの構成要素である映像・言語・音楽とキャラクター描写機能・ストーリー駆動機能・視聴者感情喚起機能の3機能は、アニメ作品の中で様々な形で結びつき、あるときはいずれかが優位となり、あるときはいずれかが劣位となりながら、それぞれの

アニメ作品を創り上げているのである。

おわりに

本論文の意義

本論文における出発点となったのは、多くの研究者がキャラクターとストーリーは密接に結びついているという考えに疑問を抱いたことにある。確かに各々の研究者が言っていることは正しいとは思えたが、そのように述べている研究者の誰も、それぞれが「どのように」結びついているのかということについて言及していなかった。本論文は、それを解き明かすことを目的として書かれた。

結果としては、アニメの構成要素である映像・言語・音楽と、稿者が見出したアニメの構成要素が持つ3つの機能との連関は明らかにできたように思える。が、その連関同士の関係性についてはそれほど深く言及することができなかつたという点において不備が残ったように思える。もっとも、これを明らかにするには、やはり多くの数、そして様々な種類のアニメ作品を分析する必要があるだろう。

だが、それでもなお、従来研究されてこなかつたであろうキャラクターとストーリーとの連関に関する論を、多少なりとも深めることができたと思いたい。本論文の意義など、無数の塵のように小さなものであるだろうが、いずれはその塵が山とならんことを願ってやまない。

今後の研究課題

今後の課題としては、まず分析する作品数とそのジャンルを増やすことが求められるだろう。第2に、本論文ではキャラクターに限定して描写機能を扱ったが、より広義の描写として情景なども分析する必要がある。また、本論文ではセリフを発話された文字言語として扱ったが、声量や語尾に着目し聴覚言語として扱った場合、新たな発見があるように思える。

最終的には、上に上げたような点に留意しつつ、アニメの構成要素である映像・言語・音楽と、稿者が見出したアニメの構成要素が持つ3つの機能との連関同士の関係性について解き明かすことで、アニメの表現論をさらに深めていきたい。

謝辞

本論文を執筆するにあたっては、多くの方々にお世話になった。

まず、指導教員の野浪正隆先生には、ご自身の研究分野である言語表現とは関わりが希薄であるアニメを題材に卒業論文を書くことを快諾していただき、論文を書く際の心構えや論文内容に関する貴重なご助言をいただいた他、公私に渡り大変お世話になった。住田勝先生は、指導教員ではないにも関わらず、主にナラトロジーの分野に関して貴重なご指摘をいただいた。松岡礼子先生には、映像分析のノウハウについてお忙しいにも関わらず

ご指導いただいた。松山雅子先生は、ご退官の都合によりゼミ生は持たれないと決められていたにも関わらず、稿者が3年生のときにはアニメ分析についての基本的な方法や歌詞分析について教えていただいた。その他にも、お名前はあげてはいないが大阪教育大学国語教育講座の先生方には、本論文に関する私の些細な疑問にお答えいただくなどお世話になった。

また、この卒業論文は、大阪教育大学国語教育専攻の同期の学生の方々、また野浪ゼミナールの後輩諸君、私が所属する文芸部の部員の方々、さらにはSNSにおける知り合いの方々に提供していただいた情報がなければ完成しなかった。

最後に、本論文の執筆にご助力いただいた全ての方々に感謝の意を表すことで、本論文の締めくくりとさせてもらう。

参考文献

○言語学

- ・ヴォルフガング・イーザー『行為としての読書』／轡田收訳／発行所：株式会社岩波書店
／2005年7月第1刷発行
- ・大塚英志『キャラクターメーカー—6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」—』
／発行所：株式会社アスキー・メディアワークス／2008年4月第1版発行
- ・大塚英志『ストーリーメーカー—創作のための物語論—』／発行所：株式会社アスキー・
メディアワークス／2011年6月第1版第5刷発行
- ・ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄（上）』／平田武靖&春日恒男&浅輪幸夫&高
橋進&伊藤治雄&竹内洋一郎訳／発行所：人文書院／2013年12月第1版第8刷発行
- ・ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄（下）』／平田武靖&春日恒男&浅輪幸夫&高
橋進&伊藤治雄&竹内洋一郎訳／発行所：人文書院／2012年3月第1版第7刷発行
- ・金水敏編『役割語研究の地平』／発行所：株式会社くろしお出版／2007年9月第1刷発
行
- ・金水敏編『役割語研究の展開』／発行所：株式会社くろしお出版／2011年6月第1刷発
行
- ・佐々木健一『せりふの構造』／発行所：株式会社筑摩書房／1982年9月第1版第1刷発
行
- ・ジェラルド・ジュネット『物語のディスコース—方法論の試み—』／花輪光&和泉涼一訳
／発行所：株式会社書肆風の薔薇／1985年9月第1版第1刷発行
- ・ジェラルド・ジュネット『物語の詩学—続・物語のディスコース—』／和泉涼一&神郡悦
子訳／発行所：株式会社書肆風の薔薇／1985年12月第1版第1刷発行
- ・フェルディナン・ド・ソシュール『ソシュール 一般言語学講義—コンスタンタンのノー
ト—』／影浦峯&田中久美子訳／発行所：財団法人東京大学出版会／2007年3月第1版
発行
- ・シーモア・チャトマン『小説と映画の修辞学』／田中秀人訳／株式会社水声社発行／1998
年5月第1版第1刷発行
- ・ジル・ドゥルーズ『シネマ1*運動イメージ』／財津理&齋藤範訳／法政大学出版局発行
／2008年10月第1版第1刷発行
- ・ジル・ドゥルーズ『シネマ2*時間イメージ』／宇野邦一&石原陽一郎&江澤健一郎&大
原理志&岡村民夫訳／法政大学出版局発行／2015年1月第1版第6刷発行
- ・ロラン・バルト『第三の意味—映像と演劇と音楽と—』／沢崎浩平訳／発行所：株式会社
みすず書房／1984年11月発行
- ・ウェイン・C・ブース『フィクションの修辞学』／米本弘一&服部典之&渡辺克昭訳／白
馬書房発行／1991年2月第1刷発行

- ・ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』／北岡誠司&福田美智代訳／白馬書房発行／1987年8月初版発行
- ・クリストファー・ボグラー『神話の法則』／岡田勲監訳／ストーリーアーツ&サイエンス研究所株式会社発行／2018年7月第5刷発行
- ・クリストファー・ボグラー&デイビッド・マッケナ『物語の法則—強い物語とキャラを作れるハリウッド式創作術—』／府川由美恵訳／発行所：株式会社アスキー・メディアワークス／2013年9月第1版発行

○アニメ・映画・マンガ論

- ・秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ—マンガとマンガ映画—』／NTT出版株式会社発行／2015年5月第1版第3刷発行
- ・伊藤剛『テツカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ—』／発行所：NTT出版株式会社／2006年4月第1版第6刷発行
- ・岩本憲児&波多野哲朗編『映画理論集成』／発行所：株式会社フィルムアート社／1987年10月第3刷発行
- ・三輪健太郎『マンガと映画—コマと時間の理論—』／発行所：NTT出版株式会社／2014年1月第1版第1刷発行
- ・高田明典『物語構造分析の理論と技法—CM・アニメ・コミックの分析を例として—』／発行所：大学教育出版／2010年4月第1刷第1版発行
- ・竹内オサム『「手塚マンガの映画的手法」と『鋭角』』／発行所：竹内オサム研究室／2018年6月発行
- ・ティエリ・グルンステン『マンガのシステム—コマはなぜ物語になるのか—』／野田謙介訳／発行所：青土社／2009年11月第1刷発行
- ・ジェイムズ・モナコ『映画の教科書—どのように映画を読むか—』／岩本憲児&内山一樹&杉内昭夫&宮本高晴訳／発行所：株式会社フィルムアート社／2000年3月第16刷発行
- ・株式会社スティングレイ&日外アソシエーツ株式会社編集『アニメ作品事典—解説・原作データ付き—』／発行所：日外アソシエーツ株式会社／2010年7月第1刷発行

○メディア論

- ・畠山兆子&松山雅子『新版 物語の放送形態論—仕掛けられたアニメーション番組—』／発行所：世界思想社／2013年5月第4刷発行
- ・吉見俊哉&土屋礼子編『大衆文化とメディア』／発行所：株式会社ミネルヴァ書房／2010年8月第1版第1刷発行

○『ポケットモンスター』関連

- ・片倉摩美「ファミリー向けエイタテイメント作品のあり方—『ミュウツウの逆襲』の脚本分析を通して—」〈https://ikumi.sfc.keio.ac.jp/lab_thesis/PDF/片倉.pdf〉

- ・中沢新一『ポケモンの神話学—新版ポケットの中の野生—』／発行所：株式会社 KADOKAWA
／2016年10月初版発行
- ・ポケモンビジネス研究会『ポケモンの秘密』／発行所：株式会社小学館／1998年12月
第3刷発行
- ・「WEB アニメスタイル—シナリオえーだば創作術 だれでもできる脚本家 首藤剛志—」
<http://www.style.fm/as/05_column/05_shudo_bn.shtml>

○参考DVD

- ・湯山邦彦監督『ミュウツウの逆襲／ピカチュウのなつやすみ』／小学館／2000年6月