

「プレーンなキャラクター」の視線
——ごく個人的なキャラクター史・応答の可能性——

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3223357

辻仁奈／Nina Tsuji

「プレーンなキャラクター」の視線

——ごく個人的なキャラクター史・応答の可能性——

The Gaze from “Plain Characters”: a Personal Anime Character History & the Possibility of Replying from them

要旨

本稿では、筆者がこれまで常に描いてきた「アニメ」的な表現と筆者の関係について再考することを目的とする。まず第1-2章までで「アニメ」キャラクターとの個人的な付き合いを振り返りつつ「プレーンなキャラクター」という現在の筆者のスタイルを洗い出す。第3章では、キャラクターと視線、それにまつわる存在証明の関係について論じ、続く第4章では、それまでの議論をひきつぎながら一年次制作『ストーリーズに追加』について検討する。

1. はじめに

筆者は、幼少期から現在に至るまで、絵を描くことを自身の中心に据えてきた。現在は商業的なアニメーション分野においても活動しており、公私ともに絵と共にあると言える。その絵は、日本のテレビアニメーションで多く見られるような、平面的な形態にディフォルメされた少年少女キャラクターを描くものであり、そのスタイルは、ファインアートとは区別され「アニメ」として分類されるものであった。¹「アニメ」には、好悪さまざまのイメージが付き纏う。それは、筆者が自身の表現に対して持つ、どこか後ろめたいような印象とも決して無関係ではない。これまでの筆者は、自身のアイデンティティに深く関わる「アニメ」的な表現に対して深く掘り下げることを避けてきた。本稿においては、自作や自分自身と「アニメ」的表現との関係に対していま一度向き合いたい。

2. キャラクターとの付き合い

2-1. これまでの「キャラクター」との付き合い——美少女キャラクターと女性の自分——

筆者は、幼少期から上述のような「アニメ」的な少年や少女のキャラクターばかり描いてきた。時に抽象的なものや、風景などの人物以外のモチーフも描くことがあったが、それらはキャラクターの添え物となることが主であった。現在、筆者は、個人的な制作と、少人数によるインディーズ的なミュージックビデオを中心とした商業的な制作の両面においてアニメーションに触れているが、そのどちらも基本的には「アニメ」に分類されるようなスタイルをとっている。

ここで一度、これまで筆者が触れてきたメディアを、アニメーションを中心に振り返り、自作への影響を確認したい。

アニメーションにまつわる最初の記憶は、未就学児の頃に何度も繰り返し見ていた『千と千尋の神隠し』と『蒸気船ウィリー』である。小学校に上がるころから少女向けメディ

¹ ここでいう「アニメ」の定義は、津堅信之によるものを参照した。「アニメ：アニメーションの一分野。日本で、映画・テレビ等の商業目的で制作され、かつ、主としてセルアニメーション（二〇〇〇年代以降はセルアニメーション的な2Dの絵柄を使ったデジタルアニメーション）の手法を使用し、さまざまなストーリー表現が重視され、加えて、キャラクターデザインが様式化されたアニメーション」津堅(2017), 第一部一章参照

アに触れはじめ、『美少女戦士セーラームーン』や『プリキュア』シリーズなどの魔法少女を扱った作品や、『ちゃお』や『なかよし』などの少女漫画に親しむようになる。この時期に特に夢中になった作品は、CLAMP による『カードキャプターさくら』や PEACH-PIT による『しゅごキャラ!』など、元々おとな向けの、さらに言えば、男性向けのフィールドで活躍していた作家によるものであった。また、同時期に関東の親せき宅で、深夜に偶然『化物語』を目にする。これが筆者の最初の深夜アニメ体験となった。この頃の筆者のイラストは、制服を着た女子中高生や変身する魔法少女などの少女漫画キャラクターが主であった。それらは専ら憧れの対象として取り扱われており、憧れの少女像を象徴する細かい描写に飾られた大きな目や、制服などのコスチュームの詳細な描写にイラストの力点が置かれていた。

筆者にとって大きな転機となったのは、小学生の中頃に、ニンテンドーDSi ソフト『うごくメモ帳（以下『うごメモ』表記）』²に触れたことである。『うごメモ』はアニメーションの制作ソフトでありながら、同時に作品プラットフォームでもあり、ソーシャルネットワークサービスの機能を有していた。それは、ボーカロイドをはじめとしたインターネット文化、いわゆる「オタク」系文化に触れる窓となり、また、制作と投稿・コミュニケーションを明確に紐づける契機となった。DSi というツールの制約から、その情報はかなり断片的なものではあったが、筆者は「オタク」的な趣味に強く影響を受け、のちに Twitter や Pixiv、ニコニコ動画などのコミュニケーション・サービスを利用し始めることになる。このころ、少女漫画系統だった筆者の作風は、ボーカロイド文化・深夜アニメ・ライトノベルや『艦隊これくしょん -艦これ-』のような美少女ゲーム等の（主に男性向けの）「オタク」文化の影響を強く反映したものへと変化した。憧れの対象だった少女漫画的な美少女は、ボーカロイドや美少女ゲーム、深夜アニメといったオタク文化の美少女に自然とスライドしていった。そのため、筆者の美少女キャラクターは、ジャンル本来のねらいである男性の需要を満たす存在としてではなく、少女漫画の影響を受けていた頃と同じ「憧れの対象」として描かれていた。そのため、当時のイラストは少女のコスチューム

² 『うごくメモ帳』（2008 年サービス開始）は、ニンテンドーDSi 用ソフトウェアであり、ニンテンドーDSi、DSiLL シリーズにはじめからインストールされている。手描きアニメーション制作機能と、動画投稿プラットフォームの機能を有していた。株式会社はてなによる運営の「うごメモはてな」「うごメモシェアター」というゲーム内ネットワークサービスは 2013 年に終了した。

公式サイト, <https://www.nintendo.co.jp/ds/dsiware/kguj/index.html>, (2024 年 3 月 28 日確認)

の装飾や絵柄の方向性が変化したのみで、筆者の中での基本的な位置づけには変化がなかった。

男性を中心として駆動する「オタク」文化の美少女キャラクターは、時に過度に性的なイメージを伴う。そのことに気づかないまま、彼女たちを単なる憧れの対象として捉えていた筆者だが、年を重ねるにつれ、そのコードに気づきはじめた。女性の身体をもつ筆者は、オタク文化における、美少女キャラクターの身体に対する視線を無邪気にトレースすることを続けることができなくなった。十代後半ごろから、筆者は装飾的な美少女キャラクターを描くことを中断し、中性的で装飾をもたない「プレーンなキャラクター」を多く描くようになる。少年のようにも少女のようにも見える、シンプルな服装とシンプルな髪型のキャラクターは、そのままでは彼/彼女が何者であるかを語らない。この中性的なキャラクターの描き方は現在まで引き継がれており、商業的作品においても、特段の事情がない限りはその方向性を続けている。

以上の、現在に至るまでの筆者とキャラクターの付き合いを簡潔にまとめると次のようになる。まず幼少期の憧れの対象として、少女漫画に由来する少女キャラクターが存在した。十代半ばごろ、憧れの対象のイメージは、男性向けを中心としたオタク文化由来の美少女キャラクターにスライドした。十代後半には男性向け文化と自身の属性に齟齬が生じ、それまでの装飾的なキャラクターから「プレーンなキャラクター」へと転向し、その流れが現在の作風まで（商業的な側面に至っても）続いている。どの時点においても、筆者の作風は日本のテレビアニメーションに見られるような「アニメ」キャラクターの枠から大きく外れはしないが、いくつかの転換点があったと言える。これらの変化は、はっきりと段階的に分けられるというよりは、これまでの全ての影響を少しずつ継承しながら変化しつつ、現在の状態に落ち着いているという方が正確であろう。

では、現在に続く「プレーンなキャラクター」とは、筆者にとってどのような存在なのだろうか。次節で詳しく見ていくことにしたい。

2-2. 「プレーンなキャラクター」

前述のとおり「プレーンなキャラクター」は装飾を持たない。体つきや髪型は中性的で（時には明確な性別が設定されていない）髪の色もアジア人に多い黒や茶色であり、衣装も無地のシャツなどを着ていて、まるでオンラインゲームの初期アバターのような外見を

している。東浩紀は『動物化するポストモダン』において、美少女キャラクターを「萌え要素」から構成された「データベース的消費」的なものとして分析している³。東の分析は2001年のものであるが、四半世紀ほど経った今日においても、一般的な「アニメ」的なキャラクターには、その身体やコスチュームに特徴的な要素が多く配されていることが多い。顔の造形そのものというよりは、瞳や髪の色や衣装のデザイン、メガネなどのアクセサリーといった諸要素によってそのキャラクターが区別され、その性格や立ち位置も外見からある程度分かるようになっていく⁴。

筆者にとっての「プレーンなキャラクター」とは、男性向けオタク文化の特徴の一つであるデータベース的消費から逃れようとして「できるだけ選ばないこと」を選択した結果のように思われる。それはもちろん「無個性」という一つの要素にはなってしまうが、当時の筆者には、女性でありながら、男性によって消費される「萌え要素」の集合体として記述された少女キャラクターの文脈を無邪気に受け入れることは難しかった。

しかし、筆者とキャラクターの関係において「オタク文化」は完全には拒絶されなかった。それは、表面的なレイヤーにおいては、人体のデフォルメや平面的な描き方、若い人物を好んで描くなどを挙げることができる。しかし、本稿で注意を向けたいのはその部分ではなく、その存在、その視線との関係性についてである。

次章からは、「プレーンなキャラクター」とアニメーションの関係、そして「プレーンなキャラクター」と視線（まなざし）の関係について論じたい。

3. 存在証明のためのキャラクター

3-1. タマネギ人間と美少女由来のキャラクター

筆者は「周りからどう見られているのか」をかなり気にする。オタク的な趣味が揶揄されがちな環境に身を置く期間が長かったからかもしれない。この特性は仕事としてのアニメーション制作にはとても役立った。しかし、これは同時にある不安を引き起こす。個性がない。存在をどうやって証明すべきなのか——何かに深く没頭することも稀で、流されやすく、ミーハーで、特筆すべき個性を持たない筆者は、中心が無いように見えるタマ

³ 東(2001)pp.71-78 参照

⁴ 『艦隊これくしょん -艦これ-』（2013）では、データベース的な「萌え要素」と、艦の特徴や史実の共通点をピックアップする形でデザインが行われることも多い。

ネギのような人間である。そのような人間だからこそ、自身の不安を打ち消すため、自分自身の存在を、その足場を確保しようと試みる。では、自身の存在を証明するのに最も手っ取り早いものは何か——それは、恐らく「他者に承認してもらう」ことである。ここでの「承認」とは何も肯定という意味でなくとも、「確認」のような意味でも良い。自分自身の顔を鏡越しに見つめるよりも、他人の顔を通して自身の姿を認めることの方がはるかに「確認」として機能する。鷺田清一曰く「(...)わたしは自分の顔に、（自分でも気づかない）その微妙な変化に、他人の顔をまなざすことによって、間接にしか近づくことができない。」⁵。筆者にとっての現在の自作品は、その「他者」の役割を不完全ながら引き受ける存在として機能しているのではないだろうか。

奥村隆は、社会とコミュニケーションについて語る上で、社会には「存在証明を分け合う」ために形成される側面があるとしている。⁶奥村は、R・D レインやゴフマンを引きながら、「他者による私の承認」の体験が他者という主体に「呑み込まれる」脅威に触れ「『他者＝主体』と作る〈承認の体系〉は『賭』という性格を持つ」⁷としている。他者による承認は、他者という主体に依存するものであり、そうしている限り、かなりの不確実性を伴うのである。

ここで、筆者が長い間触れてきた「オタク」的なキャラクターについて『〈美少女〉の現代史』におけるササキバラ・ゴウによる分析に触れておきたい。ササキバラは、美少女キャラクターを、特徴的な「見られる存在」としてデザインされた、男性の視線を前提とする「視線の物象化」と形容している。そして、その役割として「自らの実存を確認できる場所を与える」「『視線としての私』の居場所を与える」ことを挙げている⁸。そこには、「視線としての男性」と「見られる対象としての美少女」という、ある種の主従に似た関係が成立している。つくりものの美少女キャラクターは見られることを前提に存在するため、視線の主を裏切る心配がなく、現実の人間との〈承認の体系〉の間に生じる「賭」を通過する必要がある。

⁵ 鷺田(1998)p. 23 参照

⁶ 奥村 (2024) pp. 46-51 参照

⁷ 同上, p. 51 参照

⁸ ササキバラ(2004)pp. 173-176 参照

つまり、「オタク」文化における美少女キャラクターは、本当の人格を持たない擬似的な「他者」となることで、生身の他者の介入の場合に生じる不確実性を廃しつつ、その〈承認の体系〉を不完全な形で、しかし確実に満たす機能を果たしていると言える。

その構造を可能にするのは、美少女キャラクターと男性の間にある権力勾配である。美少女キャラクターは見られることなしに存在を許されず、男性は一方的に視線を投げることで、値踏みをするを許される。「かわいい」という値踏みによって「彼女をキャラクターにする」ことは、現実世界の男女の間でも行われる。しかし、いっぽうで、ササキバラは、視線の主である男性が、その一方的に許された視線の持つ暴力性にたじろいでいるとも分析している⁹。

筆者の描くキャラクター、つまり「プレーンなキャラクター」の場合はどうか。筆者は上述のように「オタク」文化の影響を受け続けている。そのため、自作における少年少女も「『視線としての私』を保証する役割」をある程度引き受けていると予想される。視線の主である男性と美少女キャラクターの間には「見るものと見られることで存在するもの」という風なある種の主従関係が横たわっていたが、作者である筆者と「プレーンなキャラクター」の間においても、筆者がその身体を描いている以上、そこにもまた「描くものと描かれることで存在するもの」という親子関係に似た主従が発生する。また、筆者は幼少期から「アニメ」的なスタイルのキャラクターを描き続け、それを用いて SNS 等で他者とコミュニケーションを重ねているため、それ自体もアイデンティティの一部と化している。筆者にとって、「プレーンなキャラクター」は、何重もの意味で自身の存在証明のための装置としての役割を託されていると言えるだろう。しかし、一方的な視線を投げかけること、その権力勾配に居心地の悪さを感じるのは筆者においても同様である。キャラクターは幼少期からともにあった、半ば自らと癒着した存在であるからだ。不可能であるとはわかっている、できる限り誠実でありたいと思ってしまう。では、それらの居心地の悪さをどのように和らげるのか。

3-2. 動いていることの不確実性

キャラクターとして最低限の特徴しか持たない「プレーンな」少年少女は、「見られる存在」としてデザインされた要素が弱いため、不確実性を排した存在の保証においては、

⁹ ササキバラ (2004) pp. 170-176 参照

特徴的な美少女キャラクターたちに及ばない。しかし、果たして、不確実性を完全に排した、いわば完全に従属的な存在による「承認」を、人は本当に心の底から受け止めることができるのだろうか？筆者の個人的な感覚としては、受け入れ難いように思われる。筆者は、不可能であると知りつつも、キャラクターに対してどこか誠実でありたいと欲していて、その全てを知りたくない、コントロールしたくないと願っている。それは、筆者が、美少女キャラクターの文脈から逃れようとしたことにも表れている。完全に従属的な、コントロール可能な存在によってなされる「承認」を手放しで受け入れられる人はあまり多くはいないのではないだろうか？キャラクターのアンコントロールな側面は、「承認」を少しだけ揺るがし、少しの不確実性を生むが、同時に、少しだけではあるが、その承認を「信じる」ものにしてくれる。

キャラクターからデータベース的な特徴を排することは、アンコントロールで疑似的に対等なキャラクターを求めるうえで一つの解決策になり得る可能性がある。分からないものを支配することは困難だ。この不確実性において、筆者は、主従関係に亀裂が入ることを期待しているのかもしれない。

装飾性を排した「プレーン」なデザインはその亀裂の手段の一つに数えられたが、もう一つ的手段として挙げられるのが、アニメーション、つまり、動いていることである。アニメーションによって時間軸を得ることは、制作者にも予想できない印象を持つことにつながる。筆者は、その不確実性を強化するために「動き」を迎え入れているのではないだろうか——それがつまり、キャラクターとの時間の共有であり、アニメーションである。筆者は多くのアニメーションを制作しているが、動画が再生されるまでは、描いた絵が実際にどのように動くかを完全な形で予想することができない。それは商業分野ではほとんど完全にデメリットと言って差し支えないが、個人的な制作においてはそうとも言い切れない。「動き」を迎え入れることは、生身の人間にキャラクターを近づけるということとは少し異なる。必ずしも、人間のような生き生きとした動きである必要はない。自らの視線の受け皿の対象となる存在が、完全に固定された従属下の存在ではないこと、そしてそれがこちらの罪悪感と硬直を否定することそれ自体を期待しているのだ。

プレーンなキャラクターはアニメーションと相性が良い。¹⁰それは、装飾を排すること

¹⁰ プレーンなキャラクターは、表面に特徴を持たず、それ単体では「何者であるか」を語らないし、語ることができないため、動きでその語りを補強する必要が生じる場合もある。

で作画が容易になるという実利的な側面ももちろんある。しかしそれ以上に、キャラクターの動きによって予想が裏切られることでその不確実性がより増し、それは「私の承認」に役立つこととなる。

3-3. 身勝手さをどこまで引き受けるか

キャラクターはいうまでもなくつくりものであるから、「私の承認」がキャラクターによって「呑み込まれる」ことはないし、現実の他者との間に発生するような賭けはそもそも成立していない。「プレーンなキャラクター」による「承認」は根本的には覆されないと知っていながら、そのわずかに生じた不確実性を担保に、多少「信じる」ものとなる。その関係が絶対に揺るがされることがないと理解していながら、それを心から信じることができず、居心地の悪さを解消するために不確実性を求めるのは、矛盾したナーバスな態度だ。しかし、別にキャラクターが「私の承認」の全てを引き受ける必要はない。生身の人間である他者とも交流する中で、時折、その役割がキャラクターにまわってくるときがあるかもしれない。視線は物理的には存在しない。アニメキャラクターから視線が返ってくることもあるかもしれない。筆者は「プレーンなキャラクター」と共にあるときに、「あちら」からの視線が返ってくるように錯覚することを、応答の余地がほんの少しでも残されていることを期待しているのだ。

4. 『ストーリーズに追加』

最後に、一年次制作『ストーリーズに追加』について少しだけふれておきたい。本作は、生身の他者をキャラクターのように扱う細切れの日常をテーマとしている。MBTI テストや血液型による性格診断のように、生身の人間をまるでキャラクターのように（＝データベースに紐づけるように）取り扱うことは、特に若者の間で頻繁に目にされる。データベース的に処理するということは、相手のことを自分の意識の統御下に置きたいという願望を含んでいるように思える。それは、前章で扱った美少女キャラクターへの扱いとよく似ている。

『ストーリーズに追加』で画面に映るキャラクターは、アニメ的な絵で描かれた、まさに前述の「プレーンなキャラクター」である。対して、視点の主である「わたし」は最後

のシーンを除いて生身の手足を持ち、顔を持たない（ようにみえる）。この構造は、ササキバラが美少女キャラクターとの関わりについて述べる「透明な、純粋な視線としての私」つまり「見られる側に立たない」形をなぞっている¹¹。しかし「プレーンなキャラクター」は、徐々にこちらを見つめ始めるし、こちらの制御下にはない行動（＝こちらの知り得ない世界との関り）をほのめかすようになる。

ここで重要になる点が、アナログ画材を用いたことである。この作品では実写背景にアニメーションを載せるために、ストップモーションの要領で屋外でのステレオプティカル的な撮影を行っている。実写の風景の上にアニメーションを載せるだけならばデジタル合成で事足りる。しかし、この技法による「アンコントロールラブル」な側面が生まれることは重要である。その場の空気感を画面に閉じ込めること以上に、コピー&ペーストが不可能な絵のブレによって、風で揺れる OHP シートによって生まれるその制御の不安定さが、相手の応答の可能性の余地を残している。

『ストーリーズに追加』は両者と世界がアニメの様式に飲み込まれることで幕を閉じる。それは決して不幸な結末ではない。元来、他者を理解するということは不可能なことであり、データベースをいかに拒否しても、結局そこには細分化されたデータベースが残る。むしろ、他者を理解した気になる方が危うい。理解しきれない、知り得ないという前提のもと『ストーリーズに追加』の登場人物たちはその付き合いを続けていく。現実の人間との付き合いでは、自身の身勝手な理解を引き受けることが必要なのではないだろうか。そしてそれは、表面的に見ればキャラクターとの付き合いと大きくは変わらない。他者を通じた自己の完全な承認など起こり得ないのだから、キャラクターを通じた自己の不完全な承認もまったくの無意味というわけではないのである。

5. 終わりに

本稿では、個人的なキャラクターとの付き合いから「プレーンなキャラクター」という現在のスタイルを洗い出し、存在証明の足がかりとして取り扱った。今回は筆者－キャラクターのごく個人的な関係についての分析にとどまった。筆者自身以外の鑑賞者と、筆者のキャラクターの間にどのような関係が生じるのかについては、自身の商業的なキャリア

¹¹ ササキバラ(2004) p. 177 参照/また、この構造は、近年の男性向け成人向け漫画でもよく見られる。

も含めてまた詳しく検討したい。

文献

- ・ 東浩紀(2001)『動物化するポストモダン』, 講談社
- ・ うごくメモ帳公式サイト, <https://www.nintendo.co.jp/ds/dsiware/kguj/index.html>,
(2024年3月28日確認)
- ・ 奥村隆(2024)『他者という技法』, 筑摩書房
- ・ ササキバラ・ゴウ(2004)『〈美少女〉の現代史』, 講談社
- ・ 津堅信之(2017)『新版 アニメーション学入門』, (電子版), 平凡社
- ・ トマス・ラマール(2013)『アニメ・マシーン』(藤木秀朗 監訳, 大崎晴美 訳), 名古屋大学出版会
- ・ 鷺田清一(1998)『顔の現象学』, 講談社