

## マンガ表現の時空(1)

### - レイヤー分解・少女マンガのコマ・マンガ表現の感性認知記号論 -

雨宮俊彦・住山晋一・増田のぞみ

## Chrono-topos of manga expressions (1) : Layer decomposition, panels in shoujo manga and kansei-cognitive semiotics of manga expressions.

Toshihiko AMEMIYA・Shinichi SUMIYAMA・Nozomi MASUDA

#### Abstract

Manga is an eclectic and synthetic visual medium consisting of multiple panels. In manga, the chrono-topos of stories are visually expressed through the spatially arranged panels which contain several pictures and words. This paper tries to analyze the characteristics of these manga expressions from the standpoints of psychology, media studies and semiotics. In part I components of the panel, i. e., characters, backgrounds, formophors, sonophors, conversations in balloons, and narrations, are extracted as layers. Characteristics of typical manga works are analyzed through the layer decomposition. Score descriptions of manga similar to musical scores are also provided based on this layer decomposition. Japanese girls' comics often show very complex panel compositions. In part II the history of panel compositions in shoujo manga are described with special emphasis on recent frameless panel expressions. In part III notable studies of manga expressions, i. e., structural semiotics, Natsume et al's theory and McCloud's treatise are critically examined and a framework of kansei cognitive semiotics on manga expressions is proposed.

Key words : Expression Analysis of Manga, Chrono-topos, Panels, Formophor, Sonophor, Layer Decomposition, Manga Score, Shoujo Manga, Structural Semiotics, Kansei, Evolutionary Aesthetics, Cognitive Linguistics, Kansei Cognitive Semiotics

#### 抄 録

マンガは、複数のコマからなる折衷的、総合的な視覚表現のメディアである。マンガでは、コマにさまざまな絵と言葉がおさめられ、ページ内の並置的なコマ配置をつうじて物語りの時空が、視覚的に表現される。本論文では、こうしたマンガの表現の全体的な特徴を、心理学、メディア論、記号論などの観点から分析をこころみる。第一部では、コマを構成する人物、背景、形喩、音喩、会話、叙述などの諸要素をレイヤーとして分解、抽出し、代表的な作品の表現の特徴を分析した。つづいて、分解した諸要素を複数の声部、コマを小節として、マンガの総譜表記をこころみた。第二部では、日本の少女マンガで複雑に発達した、コマ構成の歴史が概観され、最近多くみられるコマとコマの間に間白をつくらないコマ構成の意義の検討がおこなわれた。第三部では、構造記号論、夏目らのマンガ表現論、マクラウドのマンガ表現論などが批判的に検討され、マンガ表現論の枠組みとして、感性認知記号論の概要が提示された。

キーワード：マンガ表現論、時空、コマ、形喩、音喩、レイヤー分解、マンガの総譜、少女マンガ、構造記号論、感性、進化美学、認知言語学、感性認知記号論

本研究の雨宮俊彦の部分は、平成13年度の関西大学国内研究員研究費によって行った。

### 第三部 マンガの感性認知記号論の枠組み

#### 1. マンガ表現と感性認知記号論

第一部では、レイヤーへの分解とスコアの図示によるマンガ表現の分析がこころみられ、第二部では少女マンガにおけるコマの歴史的变化の検証がなされた。第三部では、第一部と第二部のマンガ表現の具体的な分析と歴史的概観をうけて、マンガ表現についてのより一般的な議論を、心理学や認知科学、記号論との関連でおこない、マンガ表現についての理論的な枠組みの提示をこころみたい。

ここで提示をこころみる枠組みは、とりあえずよんでおくとすれば、感性認知記号論 (Kansei-Cognitive Semiotics) となる。このややぎこちない名称は、わたしの造語で、認知記号論に感性という形容詞をつけたものである<sup>1)</sup>。

##### 1.1. 構造記号論について

記号論として、一般的にしられているのは、ソシュールなどの構造言語学を基盤にした構造記号論と、これを文化人類学的に展開した文化記号論である。両者は、前者が記号表現、後者が文化や社会事象というように、守備領域はことなり、文化記号論でつけかわる用語などもあるが、理論的には、ひとつながりのものである。基本的な立場は、ひとことについてしまうと、構造言語学が、音韻論を中心にあきらかにした、差異の対応としての言語のシステム性を、言語以外の記号や文化事象にもよみとろうということである。

図3.1. に記号表現における差異のシステムと記号内容における差異のシステムの対応というかんがえの図解をしめた<sup>2)</sup>。構造記号論によると、表現面における分節化も、

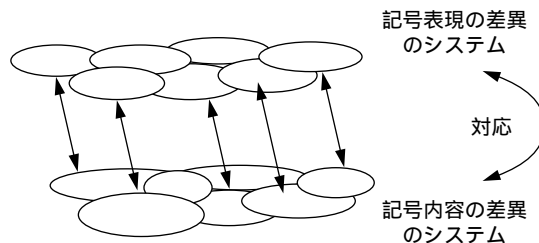


図3.1 記号表現と記号内容の恣意的な差異のシステムの対応



内容面における分節化も、両者の対応もすべて恣意的である。表現と内容の対応の恣意性なら、われわれは、机を「ツクエ」・椅子を「イス」でなく、机を「デスク」・椅子を「チェア」とよんでも、あるいは、集団として首尾一貫したかたちなら、机を「イス」・椅子を「ツクエ」とよんでもいいことはしているのだから、そんなに意外な主張ではない。しかし、構造記号論では、内容面の分節化自体も恣意的だと主張する。この主張はただしいのだろうか。

具体的に色名を例にとって説明する。たとえば虹の色で「赤」や「橙」、「黄」などの言葉が記号表現で、言葉でさしめられる〈赤〉や〈橙〉、〈黄〉などの色の集合の表象が記号内容である。構造記号論では、記号内容としての色の分節化が、まずあって、それに言葉のラベルがつけられるとはかながえない。色の分節化自体（身分け）が、恣意的に形成される文化的なラベルとしての言葉の分節化（言分け）と、両者が対応されるかたちで、同時になされるとする。色の語彙がふたつしかない文化があることも紹介し、われわれが、自然とみている色の分節化も、文化的に形成されることを強調している。

丸山圭三郎などの構造記号論者が、愛用した色の分節化の例は、残念ながらあやまりである。たしかに、虹の七色の境界とカテゴリーわけは文化によってことなる言葉のラベルの影響を受けている。しかし、各色の典型的な例とされる焦点色は、文化によってかわらないことが記憶やマッチングなどの実験でしめされている。各色の典型としての焦点色は、人類に共通の視覚系の特性によっているのである。そして、文化によってことなる色の名前も、きまった発展の順序がある。二色しか色の名前がない場合は、恣意的に色が分割されるわけではない。あかるい色（Macro-White）とくらい色（Macro-Black）の対比（Macro-Whiteはふるい和語で、「あかし」が明るいと、赤い両方の意味をもっていることと対応している。ひと昔前にいわれた、ネアカ、ネクラというのは、Macro-WhiteとMacro-Blackという、もっとも原始的な段階の色名にもとづく感性的な人物評価である。）がなされる。つぎの段階では、「赤色」が分離してくるなど、基本的な色名の数文化によってことなるが、その発展順序には、かなりの一般性があることがしめされている。これは、色の名前が、人類に共通な視覚系のしくみとは無関係に恣意的に形成されているのではなく、自然的な秩序を基盤とし、そこから選択的に投射され形成されることをしめしている。色名にしめされるように文化の差はある。しかし、これは、人類に共通の自然的な基盤からの選択的な投射としての文化秩序であって、自然秩序から断絶した、恣意的なシステムではない。

ここでは、色の例をあげたが、より一般的には、認知言語学で、典型例を中心としたブ

ロトタイプのカテゴリー論が展開されている (Taylor1995)。要するに、記号内容の分節化が自然的な秩序の制約なしに恣意的に可能だとする構造記号学の主張はまったくの誤りである<sup>3)</sup>。

1983年に出版され、ベストセラーとなり、ニューアカブーム (すでに死語。新しいアカデミズムという意味である。) のきっかけとなった、浅田彰の「構造と力」の副題は「記号論をこえて」である。「構造と力」で浅田は、文化的秩序が自然的秩序から断絶していること、文化的秩序は恣意的に形成されるシステムだが、いったんできあがるとのがれがたい必然性と強制性をもってひとにのぞむことを、強調している。これは、まさに、構造記号論の基本的な発想である。浅田には、恣意的だが必然的、自然からの断絶という人間の文化秩序がもたらす、彼がある種悲劇的にとらえた状況への愛着があるようだ。文化と自然とのむすびつきをいう、バシュラールやレヴィ・ストロースなどの論者は、一定の敬意ははらわれつつも、認識のあまいしあわせなひとたちよ、といったかんじであしらわれてしまう。浅田は、構造記号論をどうこえようとしたのだろうか。

浅田が問題としたのは、構造記号論がとらえる文化的秩序がスタティックなことである。文化記号論における中心におけるコスモスと周縁におけるカオスという発想も十分にダイナミックでないとされ、記号論はこえなくてはならないとされる。こえる方向としてさしめされたのが、ドゥルーズやガタリらの、よりダイナミックで、構造言語学・記号論のかたくるしさを脱却したポスト・モダンの言説である。80年代は、ポスト・モダンの流行をむかえる。ドゥルーズやガタリらポスト・モダンの論客の言説は、90年代後半になって、Sokal, A. and Bricmont, J. (1998) が具体的に批判したように、科学用語の誤用にみちているし、理論や仮説の客観的な検証をないがしろにするところがある<sup>4)</sup>。浅田がしめしたポスト・モダニズムの言説は、構造記号論にあった自閉的だがきっちりした記号秩序という発想を、自閉的なテキストのたわむれに発展させてしまったようだ。わたしのかんがえでは、構造記号論の問題点は、自然秩序と文化秩序のつながりを重視しなかった点にあり、功績は差異のシステムを精密に定式化した点にある<sup>5)</sup>。浅田彰は、「構造と力」で記号論をこえる方向をしめそうとしたが、構造記号論をダイナミックにするために、差異のシステムの精密でスタティックな記述のたがをゆるめ、問題点をテキストの自閉的なたわむれというかたちで極端にしてしまう方向を提示してしまった。これは、記号論を自壊させる方向である。実際、現在では、記号論はのりこえの対象として意識されることもなくなってしまった。「構造と力」は、記号論をポスト・モダニズムの言説に発展させることにより、記号論をテキストのたわむれのなかに自壊させる道をしめした本といえる。



現在では、構造記号論は、日本の知的な流行の場からは、完全にきえさったらしい。四方田（1994）は、「マンガ原論」の文庫本のあとがきで、つぎのようにのべている。「日本において1960年代から70年代にかけて、あれほどまでに多量の翻訳紹介がなされたにもかかわらず、構造論的な思考が文化流行の現場において周縁的な場所に追いやられてしまったという事態をめぐる、わたしの不満と憤慨があった。……専門用語の権威主義的なオンパレードではない形で、なんとか穏やかなリズムで記号学的思考が全体を支配するような書物を、世に問うてみたいものだ。わたしは長い間その機会を窺っていたのであり、というわけで本書にはご恩返しといった側面がある。」（四方田1999 p. 388-389）

## 1.2 . マンガの構造記号論的研究について

マンガについての記号論的な研究への評判はかんばしいものではない。

たとえば、瓜生（2000）は、「メディア・スタディーズ」のなかで、マンガについていかにかたるべきかをかたっているが、記号論的な研究については、つぎのような冷淡な言及をしているだけである。「1980年代後半、マンガ論の風景には記号論（物語の構造分析）や民俗学など、既存の知のマンガ論への導入を図る「流行」がみられた。……わざわざ名指しはしないが、こうした「流行」の中で発表されたマンガ論を竹内オサムは「悪しき科学主義」（竹内1987） 呉智英は「術学化」と呼んで批判している。」（瓜生2000 p138）

瓜生（2000）の批評のしかたは、「あの手の、だめなことはわかっているよね。」みたいな感じで、マンガの記号論的な研究をこころざしている立場としては、あまり、きもちのいいものではない。呉（1986）が、「現代マンガの全体像」の、マンガ評論の現状で、論拠をしめしながら、きっちりと名指しの批判をしているのと対照的である。ここでは、呉（1986）にならって、名指しの批判をしようとおもう。それが批判的な議論のルールとおもうからである。人文社会科学では、そんなことわかっているよね、批判するのねえ、みたいな態度で、誤りの指摘や基本的な問題をとうことをおろそかにし、言説の品質管理がなされない傾向がある。ソーカルとブリクモンの批判がなされるまで、ドゥルーズやガタリなどの言説における科学用語や理論のつかいかたの誤りの指摘が、きちんとなされなかったのは、その顕著な例である。人文社会科学が、相互に模倣しあう語り、あるいは、騙りの芸なら、そうだよねでもいいかもしれないが、真実をあきらかにしようとするなら、相互の明示的な批判的議論をつうじた言説の品質管理（だれかが権限をもって管理するのではなく、相互的なものである）は不可欠である。

そんなことで、大城（1987）の「漫画の文化記号論」をとりあげる。わたしのしっぺい

る範囲では、マンガを対象に記号論の立場からまとめられた本は、大城(1987)と四方田(1994)しかない。タイトルで記号論とうたっているのは、大城(1987)だけである。マンガの記号論がどんなものか、しりたいひとは、大城(1987)をてにとることになる。

はっきりいって、大城(1987)は、記号論以前、文化記号論以前の内容である。

本の主要な部分では、いろいろなマンガの登場人物の特性が表にしてまとめられているが、常識的で読みもはなはだあさい。たとえば、「ドラえもん」について、文化記号論というからには、ドラえもんがたんなる未来世界からの使者のSF的な設定の物語りであるというのではなく、異界の使者であるという点はおさえてほしい。そして、物語りの構造についても、魔法昔話における、(1)最初の状態、(2)欠如あるいは問題の発生、(3)異界の使者による解決策と禁止、(4)禁止の侵犯、(5)最初の状態への回帰といったプロットを基本としていることには、言及してほしい。このプロットは、たとえば、「夕鶴」では、(1)ひとりものの男、(2)妻の欠如、(3)異界からの鶴の妻の出現とのぞくなという禁止(4)禁止の侵犯、(5)最初の状態への回帰となっている。ドラえもんにも、このタイプのプロットがおおい。「ドラえもん」は異界からの使者を媒介とする民話的な構造をもったはなしなのである。それを、大城(1987)では、異界や民話との関連に言及せず、SF的な設定だけに着目し、「節度ある生き方が明白に主張されている」(p89)などと教訓でしめくくってしまう。ドラえもんなどのマンガに典型的な成長しない登場人物についても、物語りの類型に着目すべきところを、人間の理想像として教訓をよみとってしまう。また、「『ゴルゴ13』は奇想天外に満ち充ちた「現代世界史」のすぐれたテキストである。」(大城1987 p.93)などとまとめてあるのを見ると、読者がマンガをどう消費しているのかわかっているのか、心配になってしまう。キャラクターについても、物語論における基本的なキャラクター分類と物語りでの役割についての研究も紹介、参照されていないし、性格の分類も、常識レベルで、神話学や心理学などを参照した形跡はない<sup>6)</sup>。マンガが表現する世界についても、はったりの美学、察しの文化、ほんねとたてまえ、などといった、常識的な日本文化論のもとにとらえてしまっている。日本のマンガの言葉のすくなさや、日本文化における言挙げしないことと直接にむすびつけて、「日本の漫画は言挙げしないで絵で語るのである。」(p.45)と主張されても、手塚以前の日本マンガでは言葉による説明がずいぶんおおいのがあったし、アメリカやヨーロッパのマンガの出版形態とのちがいを、議論しないでは、見当はずれの俗流文化論としてしかうけとれない。

以上、大城(1987)におけるマンガの登場人物や物語りの位置づけについて、なぜ文化記号論以前なのかを指摘した。大城(1987)では、マンガにおける記号についての記述も



なされている。こちらも、構造記号論以前の内容である。冒頭から、漫画はたのしい記号であるなどと記号の心理的効果を記号に物象化したような記述ではじまるので不安になって、よみすすめると、人物やストーリーのように、たんに退屈で見当はずれというだけでなく、珍妙な記述も、いろいろでてくる。たとえば、「漫画のコマに描かれた絵は一目瞭然性を備えている。コマ自体が独自の意味を荷うのは言うまでもない。一目瞭然ではあるが、絵は多量の情報を荷っているの、その表す意味は曖昧である。」(p.46)という記述があるが、なにか情報という言葉について、独自の解釈をしているらしい。また、「漫画『百億の昼と千億の夜』は、(SF)小説『百億の昼と千億の夜』の記号化である。」(p.150)などという記述をみると、言葉は記号にいれていないのかとおもってしまう。マンガにおけるデフォルメは、手塚(1977)も議論している重要な問題だが「漫画の表現で重宝されている誇張、デフォルメ、省略の技法をハツタリ技法と呼ぼう。」(p.29)などと、ハツタリというおおざっぱな日常用語の箱に回収されてしまっている。24ページでは、漫画記号の分類がなされている。言語記号、図記号、複合記号の三分類としているのはいいが、コマがはいっていないし、擬音語・擬態語が言葉のなかのセリフに分類され、複合記号が描き文字のみとされているのは理解にくるしむ。概念規定も例示もされていない専門用語がおおいし、されても、「エージェントは、主要な登場人物であり、そのコマの中で主要な行動、役割を果たすキャラクターである。」といった調子である。これだったら、たんに登場人物とすべきである。エージェントという言葉をつかうのなら、意図をもって自律的に行動する主体で、人間だけではなく、ロボットや動物などもふくむといった規定をしなくてはいけない。

以上を要するに、大城(1987)は、記号論以前の内容である。どうみても、術学化とか、科学主義といった水準ではない。「マンガ」と「記号論」のキーワードを表題にもった本が、大城(1987)しかないというのは不幸なことだが、大城(1987)を参照して、マンガ表現の記号論の限界をいうのは見当ちがいである。

四方田(1994)は、大城(1987)とは水準がことなる。四方田は映画や文学についての博識でしられる研究者であり、この本では四方田のマンガについての博識がいかに披露されている。おもしろい例の紹介がたくさんあって、あきない。学者によるマンガ論でこれを凌駕するのは、高山(1992)くらいである。高山(1992)は、視覚表象文化についての博識をもとに、マンガ表現の諸相を絵画の歴史などと比較し、マンガ表現の特徴をうかがいあがらせるにとどめている。四方田(1994)は、それにくわえ、構造記号論への恩返しをしたいといっているように、構造記号論的な理論化や主張をとるところで提示して

いる。

四方田(1994)は、構造記号論への恩返しのできたのだろうか。こたえは「はい」かつ「いいえ」である。「はい」というのは、構造記号論的な理論化や主張を、おもしろい例でつつんで提示し本を魅力的にするのに成功したからである。「いいえ」というのは、コードなどの構造記号論的な用語をもちいた理論化が、対象とする作品群に分析をとざすようにはたらいでいて、構造記号論がマンガ表現の分析において有効な道具ではなく、むしろ拘束衣であることをしめしてしまっているからである。以下、具体的な例をあげよう。引用は文庫版からおこなう。

手塚(1977)がマンガを写實的絵画ではなく、記号だといったように、マンガには、眼や顔や、表情、うごきなど、種々の記号化された表現がみられる。四方田(1994)では、「ちびまる子ちゃん」における登場人物の記号化された表現を、関与的な意味素、コードのゼロ度、などの構造記号論の用語を駆使して整理している。「たとえば誰もが着る無地で丸首のセーターは服装のコードのゼロ度を示し、エプロンは母親を、洒落たチェックのシャツとベストはお金持ちの花輪クンを意味している。」(四方田1999、p144)は、「ちびまる子ちゃん」における服装のコードである。「頭部は基本的に正面を向いている。……正面像の採用は顔を構成する諸部分に、位階的な価値をきめてしまう。たとえば耳は、誰の場合にもつねに同一の対称的な形に描かれるため、関与的な意味素であることを止めてしまう(登場人物を見分けるためにも、人物の感情や行動を知るためにも、役に立たない。)鼻は思いきって省略される。というよりも、より正確にいえば鼻の不在が登場人物のコードにおけるゼロ度を示すことになり、それは感情や行動のコードには関与しない。……こうして結局のところ、顔にあって意味素として重要なのは、全体の顔の形・髪・眼(眉毛を含む)・口といった四要素であると判明する。」(四方田1999、p144-145)つぎに、図3.2.にしめすように、登場人物の描きわけについて、全体の顔の形がジェンダーに関連し、髪が人物の同一性と関連していることをしめしている。これが登場人物のコードである。つぎに、感情のコードをになっているのは、眼と口であることが指摘されている。行動のコードは、顔ではなく、身体の描写と関連しているということで記述は省略されている。





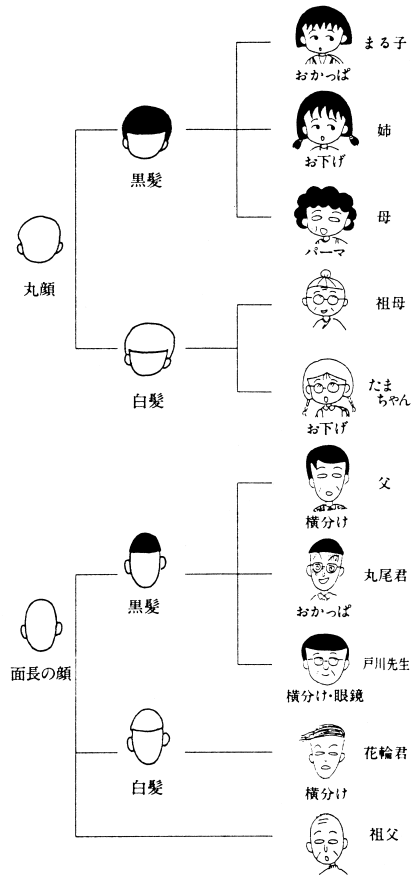


図 3.2 .「ちびまる子ちゃん」の登場人物のコードとしての分類（四方田1994）

「ちびまる子ちゃん」の登場人物のコード論は、すてきに術学的である。だけど、どの程度意味があるのだろうか。コードというのは、グッドマンの記号論でいえば、基本的には記譜システム (Notational System) についていえることである (雨宮2001a)。たとえば、信号の赤、黄、青と行動の指示はコードである。記号表現の赤と黄、青は、明確に分離しており、ある信号の例が両方に属することはない。行動の指示も同様である。両者の対応も一義的である。絵的な表現で、記譜システムを構成しているのは、交通標識もふくんだ、アイコンによる表示である (Yazdani, M. and Barker, P. 2000)。アイコン文などは、複合アイコンやアイコン文など、かなり複雑なものがあり、コミュニケーション・システムとしての安定性がもとめられているので、コードとしての分析が適している。しかし、マンガ

表現でも、おなじことがいえるだろうか。マンガ表現の世界では、つねにあたらしい感性的な表現がこころみられる。どちらとも解釈のつかない表現もおおい。人物についても、感情についても、行動についても、マンガ表現は、記譜システムを構成していない。そのため、マンガ表現でコード論をいおうとすれば、表現が安定したある作品なり、ある時期をとらえて、かなり限定した事例のグループを対象に、擬似的にコードを定式化せざるをえなくなってくる。実際、四方田(1994)も、そういった注意をはらって、絵柄が安定した5巻を対象として選び、分析したといている。しかしそうするとそのように限定した対象について、擬似的にもとめ定式化した、コードシステムにどんな一般性があるのかという疑問がしょうずる。

ローカルな表現のとりきめは、あちこちにあらわれる。たとえば、雨宮(1979)は、ひとりの子どもの絵を分析していて、動物のえがきわけが耳の形でなされていることに気がついた。しかし、これを耳という示差的特徴による動物のコードといっても、描画についてのどんな理解がふかまるだろうか。この描きわけが、ほかの絵からの影響からか、日常経験からか(たとえば、幼稚園で動物の耳飾りをつけてお遊戯をしたなど)、耳の形の印象と動物の印象は関連しているのだろうかなどといった、当該の記号システムとしてではない側面からの理解のほうが重要なのではないだろうか。

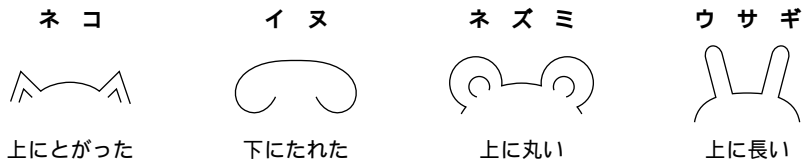


図3.3 . 耳による動物のえがきわけ(雨宮1979)

手塚(1977)はマンガの絵の描写を象形文字になぞらえた。しかし、マンガの絵の描写は、完全な象形文字ではない。マンガの絵には、ある種の綴りににた分節化はみられるが、基本的には、連続的で感性的な充満した(Replate)表現の非記譜システムの絵であり、コミュニケーション・システムとしての安定性はあまりつよく要求されないので、変異やあたらしい表現がつぎつぎとしょうじうる。したがって、マンガ表現からコードをぬきだしても、擬似的で、限定された定式化にとどまる。「ちびまる子ちゃん」のコード分析にもどると、登場人物の描き分けはどれだけ一般性があるか疑問だが、「ちびまる子ちゃん」5巻における人物表現のコードと限定したら、一般性をかいた些末なことになってしまう。



ここでは、構造記号論的なシステム内部の記述をこえて、他の作品との相互引用、顔の形や髪についての人間の認識、顔の形や髪の比喩的な意味づけ、など、システムの外部からの考察が必要となる。実際、感情のコードとして眼と口が重要だと指摘されているが、ここでは、心理学で蓄積されている表情認知の知見（池田1987、池田1995、吉川1993、Zebrowitz, L. A. 1997など）を参照したうえで、マンガ表現を分析しないと、一般性のある議論はできない。

四方田（1994）は、よくも、わるくも、構造記号論に忠実である。レトリックが文法とつねに敵対関係にあるとかオノマトペは言語にとってノイズであるというのは、かなりかぎられた文法のみかたである。今日の言語学では、比喩についての認知言語学の研究、アイロニーなどの修辞法についての語用論の研究、など修辞法とされている言語事象の法則性についておおくの研究がなされているし（雨宮2001aでは、修辞法を最近の言語学の研究の進展にてらして分類した。）、日本語のオノマトペについても、和語、漢語、外来語とならぶ語彙として、その意味と音の関連における法則性があきらかされつつある（たとえば、Hamano1998）。レトリックを文法と敵対するとか、オノマトペを言語にとってノイズとってしまうと、マンガ表現の魅力的な部分を、システムの外にほうりだしてしまうことになる。また、四方田（1994）では、眼や鼻の表現の系譜など、おおくのマンガ表現を引用したおもしろい記述がなされている。これらも、コードというスタティックな拘束衣の枠ではなく、別の枠にいれたほうが、具体的な例についての洞察が無理なくいかせる。別の枠というのは、感性認知記号論のことだが、これについては、1.4でのべる。

四方田（1994）のころみは、構造記号論をマンガ表現論に適用しようとした、おそらく、最善の仕事である。そして、構造記号論に忠実な理論的まとめをしようとして、マンガ表現が、構造記号論の枠にうまくはいらないことを露呈した。ここで、すこしわきみちになるが、なぜマンガではうまくいかないのか、構造記号論の限界がどこにあるのかを、みきわめるために、タルトゥ学派を代表するひとりであるUspenskii, B. A.（1971）による「イコンの記号論」を簡単に検討してみたい。

「イコンの記号論」は、ロシア正教のイコン（聖像）を構造記号論的な観点から、分析した名著である。ウスペンスキーの構造記号論は、ソシユール経由の二次的なものではなく、プラハ学派のながれをくんでの言語の類型論などについての言語学者としての研究の経験をもとにしたものである。ロシア正教のイコンを分析するさいにも、恣意性とか、ゼ口度といった、フランス知識人ごのみのクリーシェはつかわず、われわれにとっては奇妙な表現にみち、理解しがたいところもあるロシア正教のイコンを、未知の言語を解読する

言語学者のつもりでよみときましようと分析をはじめている。そして、幾何学的な統辞法で逆遠近法を中心とした空間表現について、意味論的な統辞法で像のおおきさや向き、位置などの描写のコンベンションをその意味とともに分析している。ウスペンスキーの逆遠近法についての分析については、次の論文の、線遠近法の検討のところでも参照する。

ウスペンスキーの分析で特筆すべきは、詳細な技法の検討からの定式化を、フレスコ画などとの比較、アイコン製作や廃棄などの宗教的なきまりや観賞についての論争などの外的な資料にあたっての位置づけ、などといった多方面からの考察と照合し、表現法のもつ世界観にまでいたっていることである。描画法のちがいが、コンベンションによるものであることを強調するところなど、ウスペンスキーの立場は、構造言語学にもとづくものである。そして、記号表現をシステムとして考察している。しかし、構造記号論の通弊である、記号表現への自閉性はない。システムの考察をつうじてその外部までいたっている。「アイコンの記号論」は、視覚表現についての、構造記号論のベストをしめした作品だとも思う<sup>7)</sup>。

「アイコンの記号論」の成功は、ウスペンスキーの博識と分析力、タルトゥ学派の記号論の蓄積<sup>8)</sup>、などといった要因もあるが、分析対象の選択もさいわいしているとおもう。アイコンはマンガのように気楽に描け、観賞するものではない。宗教的礼拝の対象なので、描きかたも文書で規定されている。作者のかつてな変更もゆるされない。描かれている対象もキリスト教のものできまっている。こうして、数百年にわたって、徐々に変化しながらも、基本的には安定して、蓄積されてきた表現の総体を分析の対象とできる。ころころ表現がかわり、気楽に消費されるマンガを、ある作家のある作品の5巻目に限定して、その表現システムを分析するのと、迫力がまるっきりちがうのは、しかたない。ある作家のある作品の5巻目に限定した表現システムの定式化をつきぬけても、数百年にわたる民衆の信仰と世界観に到達するのちがって、せいぜい、作家の仕事場とかファンの投書くらいまでしかいけない。

構造言語学があきらかにした言語のシステム性は、言語がコミュニケーションシステムとしての要件にてらして、時代をつうじてきびしい制約条件のなかで選択されてきたことにより生じている (Deacon, T. W. 1997)。聖像などでは、コミュニケーションシステムとしての、おおくの制約のなかで、安定した表現システムが定着して、構造記号論的な分析の対象となりやすい表現の領域を形成している。交通信号やアイコンシステムなども、まちがったコミュニケーションを排除するために、記譜的な記号システムが構成されており、構造記号論的な分析にはぴったりである。ただし、こちらは、制作者がはっきりしていることがおおいので、たとえばPIC (Pictogram Ideogram Communication) (藤澤・井上・清



水・高橋1995)やLOCOS(LOvers COmmunication System)(太田1987)などの構造記号論的な分析をしても、おまぬけなことになりそうだ。ウスペンスキーのいっているような未知の言語の解読のスリルはない。インディアンの絵文字(渡辺1986)などの分析のほうが、おもしろいかもしれない。マンガは、表現の安定性より変化、定型性より多様性、綴りによる一義性より感性的な曖昧な表現、などを特徴とする表現なので、構造記号論の枠にいれようとする、あっちこっちはみだしてしまう。マンガ表現の分析には、構造記号論とは、ちがった方法が必要なのである。

### 1.3. 夏目らのマンガ表現論について

夏目らのマンガ表現論は、夏目・竹熊他(1995)による「マンガの読み方」(別冊宝島EX)で、基本的な枠組みが提示されている。本論文では、第一部でおもにコマを構成する諸要素について紹介した。コマ配置の視覚的力学については、次の論文で紹介する。

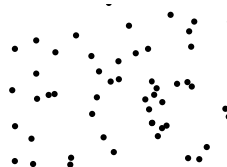
夏目のマンガ表現論の特徴は、マンガの模写をつうじて、マンガ表現のもつ意味を、線の基本的な性質からとらえようとした点にある。たとえば、夏目(1992)では、初期の手塚治虫のカブラペンによる、ややまるっこくしなやかな線がもつ意味が、作品のテーマと関連して検討されている。手塚のキャラクター描写のもつ身体生命感、人間とロボット、人間と動物、生と死、男と女、など手塚がテーマにした身体にかんする両義性は、たしかに手塚の描線によってになわれている。「マンガの読み方」では、Gペンをつかった劇画の描線、丸ペンによる大友などのクールな描線、へたうま風のラフなサインペン、など、マンガの表現世界が、それぞれの描線のもつ特有の表現力によって、いかにになわれているかが、日本のマンガの歴史の展望とともに、整理されている。

マンガの絵、とくに、人物描写は線によるデフォルメされた表現なので、描線になう意味に着目したマンガ表現論は、マンガのかんどころをうまくとらえている。あとマンガの絵の特徴は、人物の動きとか感情状態など、目にはみえず普通の絵にはえがかれることのないものが効果線や種々のマンガ特有の記号で表現されてしまうことである。「マンガの読み方」では、これらを形喩と総称して、それぞれの形とつかわれかたが、基本的な意味のカタログとして提示されている。カタログにふくまれているのは、水滴、泡、蹴りだし、吹きだし、光芒、血管、バツ、タンコブ、ツギ、焦煙、光輪、それに、一般的記号を転用したものとして、文字記号、ハート、音楽記号、矢印、背景で効果につかわれる線として、平行線、垂直線、斜線、曲線、集中線、ギザギザ、ジグザグ、波線、残像線、同心円、螺旋、カケアミ、ナワ、点描、花、などである。マンガ製作の現場にちかい執筆者の

共同作業だけに、実例も興味ふかい作品がえらばれていて、じつに充実した内容である。形喩と対になるのが、マンガの人物や出来事の描写の周辺に豊富にちりばめられている擬音語、擬態語などで、音喩と総称されている。擬音語、擬態語は、言語学では模倣語(Mimetic Words)などと呼ばれ、日本語では、和語、漢語、外来語とならび、語彙群として固有の音の規則と意味との対応をもっている(Ito and Mester 1995、Hamano1998)。「マンガの読み方」で紹介されているように、マンガは、日常でつかわれぬような新奇な模倣語の宝庫である。マンガでは、模倣語は、文字が視覚的な効果とともに表現され、形喩とならんでマンガの人物と出来事の描写を表現ゆたかに修飾している。「マンガの読み方」や本論文の第一部で実験されているが、形喩や音喩を消去してしまうと、マンガの世界は、しんとした動きと表情にとぼしいものになってしまう。第一部で分析した「Initial D」の車の疾走を表現する音喩など、同時に車の走行方向といきおいをしめす形喩としてもはたらいていて、音形喩とでもいうべきものになっている。音喩は、言語化された音と感性の世界を、視覚的に表現したものである。

描線と音喩・形喩がマンガの絵のマンガたるゆえんであり、夏目らの表現論はそこを見事にとらえている。もうひとつの、マンガの叙述の基本はコマであり、「マンガの読み方」が提示する、圧縮と解放、視線の誘導などのコマの視覚的力学はそこをみついている。コマの視覚的力学は、描線や形喩とおなじで、線の方向や質感、視覚的オブジェクトの形や空間の位置、枠の配置といった、基本的視覚的属性に着目し、これらの基本的な視覚的属性がマンガ表現においてどんな意味をにないうるのが、マンガのジャンル論、作品論につながるかたちで提示されている。マンガの模写を出発点に、マンガ表現の特徴となる基本的な視覚的属性に着目し、そこから展開される作品論、ジャンル論は、その見事な説得力とともに、それまでのマンガのテーマについての印象批評にとどまっていたマンガ論をこえて、マンガ論のあたらしい時代をひらくものとなった。

マンガに特徴的な視覚的属性が感性的に含意する意味に着目した作品論というのが、夏目らのマンガ表現論の基本的な枠組みである。この枠組みからは、マンガの言葉については、視覚的な表現との関連できりとられる。音喩における種々の視覚的效果表現、せりふのふきだしの形態とそのつかいわけなどである。言葉そのものの分析は、枠組みの外となり、視覚的属性の感性的な含意のときのような分析のきれあじはしめされない。模倣語の語彙の相のなかの位置づけ、外言と内言、叙述者の視点からの言葉と登場人物の視点からの言葉の関係、などの問題である。また、コマについても、視覚的な力学が問題にされるが、コマのなかの描写の意味的なつながりにもとづく物語りの叙述におけるコマの役割な



ども、分析対象からははずれる。夏目らのマンガ論において、言葉のつかいかたが特徴的な少女マンガの作品論のきれあじがややにぶる感があるのは、日本の少女マンガが大人の男にとって感情移入しにくいということだけでなく、分析枠組みの適合性といった事情もあるようだ。

以上のように、描線・形喩・音喩・コマの視覚力学を中心として、基本的な視覚的属性が感性的に含意する意味を分析する夏目らのマンガ表現論は、マンガのマンガ的な表現の特徴の中心を見事にとらえた独創的なものだと評価できる。分析の枠からおちるのが、ひとつは、うえにいった言葉や叙述の視点の問題である。これは文学と関連した問題領域である。もうひとつは、描線・形喩・音喩がキャラクターと関連しているために、背景と空間表現の分析がややよくなることである。高野文子の「棒が一本」やわたせせいぞうの「ハートカクテル・ホテル」の空間表現について、視点やコマと同様な圧縮と解放の視覚力学が指摘されているが、描線・形喩・音喩・コマの視覚力学のような枠組み提示まではしていない。背景と空間表現の問題は、美術と関連した問題領域になる。

夏目は、視覚的属性が感性的に含意する意味に着目した作品論を展開する一方で、その学問的な基礎についても、眼くばりをおこたらない。たとえば、形喩や描線の意味については、Werner and Kaplan (1963) の「シンボルの形成」や、Kandinsky, W. (1959) の「点・線・面」が言及される。また、木村・増田 (2001) による、形喩と音喩についての、ソシオン理論の荷重 (雨宮2001a、2001b) という観点からの分析にも、するどい知的な関心をしめしている (夏目2001)。このへんは、視覚表現の感性心理学、あるいは、感性記号論ともいべき領域で、最近、感性工学などとの関連で着目されつつあるが、理論的には、ウェルナー・カプランあたりから、あまり進歩していない、これからの研究の進展をまつ領域なのである。視覚的属性が感性的に含意する意味を基本とした夏目らのマンガ表現論の基礎となる理論は、まだ存在しない。われわれが第一にこころみたいのは、まだ存在しない理論の方向性を、感性認知記号論としてしめすことである。もうひとつは、模写による方法にたいする分解の方法、少女マンガにおけるコマ構成、背景と空間表現、言葉、など、夏目らのマンガ表現論をおぎなうような分析をこころみることである<sup>9)</sup>。

### 1.4 . 感性認知記号論の枠組

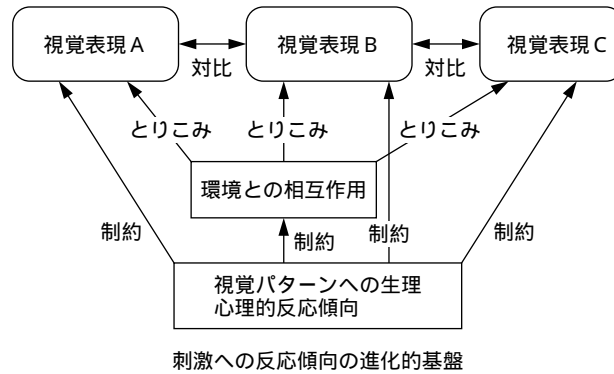
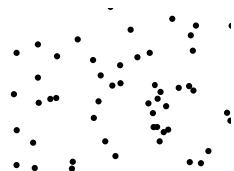


図 3.4 . 感性認知記号論の枠組み( 1 )

図 3.4. と図 3.5. に感性認知記号論における視覚表現のとらえかたの枠組みをしめした。ここで、視覚表現A、視覚表現B、視覚表現Cなどがあるのは、たとえば、図 3.3. の耳のかたちによって、えがきわけられた動物表現である。これは、図 3.2. のような、マンガにおける顔のえがきわけでも、色調の対比でも、描線のスタイルでも、種々の形喩や音喩の対比、あるいは、次の論文で検討するような消失点をもつ順遠近法と、等遠近法と逆遠近法などの空間表現の対比など、どんな視覚表現の局面であってもよい。これらの視覚表現の意味を、(1)各視覚表現間の対比、(2)環境との相互作用からの投射、(3)視覚パターンへの生理心理的反応傾向、(4)各視覚表現の比喩的な含意の、四つの観点からとらえようとするのが、感性認知記号論の基本的なもののみかたである。感性認知記号論では、記号表現の意味を、このように、折衷的な枠組みからとらえようとする。図 3.4 では、(1)、(2)、(3)が、図 3.5. では、おもに(4)がしめしてある。図をわけたのは、(4)はやや複雑なので、全部の要因をひとつの図にまとめると煩雑になりすぎるためである。以下、まず、図 3.4. にもとづいて、(1)、(2)、(3)を、つぎに図 3.5. にもとづいて、(4)を説明する。

(1)は、構造記号論のアプローチとかななる。ただし、構造記号論がこころみたように、各表現間の対比を、コードとして定式化しようとはしない。夏目らがおこなったように、例外や中間的な表現、あらたな表現への可能性も許容する、ひらかれた描きわけのタイプとして定式化すれば十分である。というのは、各タイプの表現の意味は、構造記号論が想定するように、相互の対比によるシステム内の位置だけによって規定されるものではなく、(2)や(3)からの選択的とりこみによって規定されており、また、(4)の選択的投射による含意





的な意味のあらたな拡張にもひらかれているからである。図3.4.には明示的にはしめされていないが、(1)には、他の表現媒体における描きわけなどからの影響、間テキスト的な引用なども、ふくめる。絵画的な表現のマンガへの引用、映画的なアングル設定のマンガへの影響、などである。

(2)は、環境との相互作用から、視覚表現への選択的なとりこみである。動物の耳のえがきわけが、実際の動物の観察によっていたら、環境との相互作用からの選択的なとりこみである。動物の耳のかぶりものによるお遊戯からきている場合も同様である。アニメなどにおける動物表現からの影響によるなら、(1)における間テキスト的な引用になる。この場合、環境との相互作用からの選択的なとりこみと、間テキスト的な引用の境界は、はっきりとはひきにくい。われわれの行動する環境自体に、種々のアイコンや、写真、動画、絵、記号的な意味をもった建造物など、テキスト的な表現が浸透しているからである。ではあるが、記号との相互作用と、環境との相互作用は、ちがった種類のものとして設定することが、必要である。人間の視覚・認知系は、テキスト的な表現が浸透していない自然環境のなかで進化してきて、種々の記号的な視覚表現はそれを寄生的に利用するようにして成立、発展してきたからである<sup>10)</sup>。環境との相互作用と記号との相互作用の関係については、次の論文の、環境との相互作用と絵画知覚との関連で、より具体的に検討する。

環境との相互作用、記号表現の認知、両方の基盤にあるのが、(3)の視覚パターンへの生理心理的反応傾向である。これについては、Eibl-Eibesfeldt, I. (1973) などのエソロジストを中心に、断片的だが興味深い事実が指摘されてきている。かわいらしいとかんじる顔のもつ幼形的な特徴、うつくしいとかんじる顔の平均化された特徴、ゴリラのシルバーバックと人間における加齢シグナルとしての白髪、自己模倣としての身体装飾、などである(蔵1993、Rentschler, I., Herzberger, B. and Epstein, D. 1988)。場所や風景にたいする好みについても、Appleton, J. (1996)などは、進化論的な観点から「Refuge Prospect (隠れ家展望)理論」をとえ、西欧の絵画に、いかに隠れ家展望的な要素がかきこまれているかを検討している。また、進化的には音声的コミュニケーションが重要で、人間にも共通な音声のもつ意味について、ガラスをひっかいた音が不快なのはサル悲鳴にちかいからだとか、低い声が威嚇的で高い音が宥和的なのは体の大きさのシンボリズムであるなどと指摘されている。雨宮(2001a)でも紹介したが、Ohala, J. (1995)は、笑い顔と怒った顔が、声の高さと体の大きさのシンボリズムにもとづく儀式化によるとしている。笑い顔では口の両端をうえにあげるがこうすると咽頭の長さが短くなり共鳴する音は高くなり、逆に怒った顔では口をとがらすので咽頭の長さが長くなり共鳴する音が低くなる。サイズシンボ

リズムの儀式化というのは、以下のようなながれが進化的にしょうじたとの想定である。体のおおきさによる音の高低（体のおおきな動物は低い音を、体のちいさな動物は高い音をだす）音の高低の印象（低い音が威嚇的で高い音が宥和的）同一の動物における音声による感情の表出（口をとがらせて低い音をだし威嚇し、口の端をうえにあげて高い音をだし宥和のシグナルをおくる）音声による感情表出とむすびついた口のかたちが視覚的に感情を表出するようになる（口をとがらし口の端を下にひいた怒り顔と口の端をうえにあげた笑い顔）。笑い顔と怒った顔の印象は、人間にとってはあまりに自然だが、脊椎動物におけるコミュニケーションの進化という観点からみると音声によるコミュニケーションのほうが基本的なので、Ohalaの説はおそらく正しい。そうすると、顔の感情表現の基底には、声の高低の印象、さらには体の大きさの印象づけによる強さの誇示（毛をさかだてたり手足をのばしたり）と体を小さくみせることによる宥和のシグナル（体と尻尾をまるめたり）があることになる。これが動物コミュニケーションにおけるサイズシンボリズムである。人間の日常的なコミュニケーションでも、相手を威嚇しようとするときには声を低くするし、逆に宥和的にでたりするときには声を高くし、またかしくまったり、おじぎをして体をちいさくする。音楽のような表現の領域でも、最近の研究でCook, N, D. (in Press) は、音楽の長調と短調の印象が、動物の音声コミュニケーションにおけるサイズシンボリズムと関連していることをしめしている。サイズシンボリズムについては、最近、進化のハンディキャップ原理から、低い音はリラックスしていないとだせないで、体のおおきさをしめすためではなく、余裕をみせるためだという解釈もある（Zahavi, A. and Zahavi, A. 1997）。これは、Ohalaらの理論と矛盾するものではない。少年マンガにおけるエスカレートする格闘描写などにおける、体のおおきさの表現、よゆうのかましかたなどみると、マンガ表現の世界では、サイズシンボリズムが、かなり原始的なかたちででていて、(3)の制約が無視できないものであることをかんじる。このへんは、まだ、断片的な事実の指摘にとどまっているが、進化美学として、知見を集約しようとするところみもはじまっている（Aiken, N, E. 1998、Cooke, B. and Turner, F. 1999）。単純に、進化的傾向によって、記号表現がきまっているとかがえるのは、「そんなばかな」であり、竹内久美子のような「とんでも本」的主張をしようとはおもわない。ただ、記号表現の意味を規定する制約条件のひとつとして、進化的に形成された傾向がはたらいっていることは、無視できないだろうとおもう。そして、これまでのところ感性工学については、感性の測定方法やデザインへの応用ばかりがいわれて、基礎的な理論をかいていないが、基礎理論のひとつのはしらとなるのが、進化美学であるとわたしはかんがえる。マンガ表現の理論家の



McCloud (2000) は、進化的な傾向にそった日常生活と、その埒外にでて美を探索する芸術家というステレオタイプを、マンガ論のなかでかたっている。これは、(3)の発想と、まっこうから対立するかんがえである。ステレオタイプなふるいかんがえだが、Macloudはこれを上手に表現しているのので、2.で批判的に検討することにする。また、つぎの論文では、空間象徴と場所のシンボリズムのところ、マンガの視覚表現における(3)の要因について、より具体的に検討する。

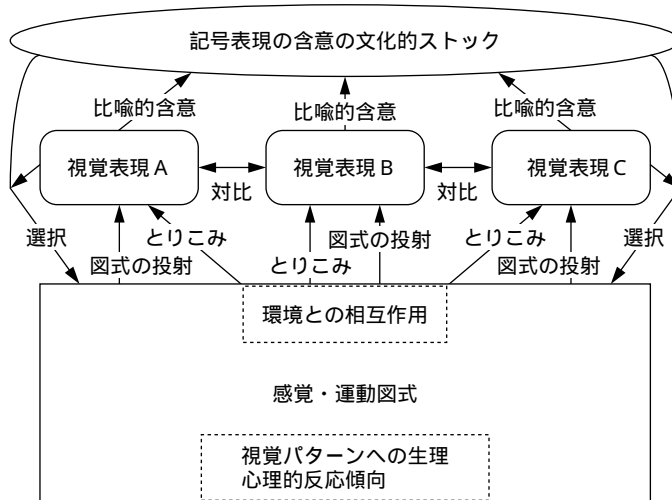


図3.5 . 感性認知記号論の枠組み(2)

図3.5は、(4)の感覚・運動図式の選択的投射による比喩的な含意のしくみをしめしたものである。(4)の意味作用のしくみは、夏目たちが形喩や音喩における喩という言葉で、あらわしているものであり、マンガにおける視覚表現がコードという枠におさまらない発展性をもっていることをしめしている。たとえば、視覚表現として泡がえがかれたとする。物理的な泡をしめしたらこれは対象の指示である。操作マニュアルや説明書などの視覚表現は、対象を一義的にさしめすのがその役割で、視覚表現の含意はあまり問題にならない。これにたいし、美術やマンガにおける視覚表現は、たんに対象をさしめすだけではなく、さまざまな含意をもち、これが重要となる。たとえば絵に鳩や時計がえがかれていても、たんに動物や事物をさしめしているだけとはかぎらない。鳩は平和の象徴だったり、時計はすぎゆく時の象徴だったりする。ふるいヨーロッパの絵画ではどんな事物が、どんな含意をもつかぎめられていて、これを研究するのがイコノロジーである。マンガにお

ける形喩などは、実際の事物に対応していない補助的な記号もおおくもちいられ、具体的な事物のさしめしを経由した比喩的な含意だけではなく、比喩的な例示もふくんでいるという点ではイコノロジーの場合とはことなるが(雨宮2001a)、視覚表現の含意のストックという意味では、絵画におけるイコノロジーに対応するものとして位置づけられる。

イコノロジーや形喩の基本部分があつかうのは文化的ストックとしての定型化された含意だが、人間はあらゆる視覚表現を比喩的にうけとりあたらしい含意がしょうじうる。比喩とひとくちにいても、隠喩や換喩、提喩など、さまざまなタイプがある。あたらしい含意と意味の生成で、もっとも重要なのは、隠喩と換喩である<sup>11)</sup>。以下、例をあげて説明する。図3.5.にしめした、感覚・運動図式の選択的投射による比喩的な含意のしくみについては、そのあとで解説する。

隠喩というのは、どんぶりに卵をうかべたうどんを、空の月にみだてて、月見うどんのように、空の月とどんぶりのなかの卵の、類似性に着目し、月見うどんというような表現法である。「のような」という、たとえであることを明示する言葉をつけると直喩となるが、直喩と隠喩は、ことなつた領域間の投射という、おなじしくみによっている。隠喩・直喩表現は日常言語にみちみちている。「春かぜのような人柄」、「冷たいしうち」など、人柄やしうちといった心理的な事象が、春風や冷たさといった具体的な事象の表現で比喩的にしめされている。「黄色い声」、「暖かい色」、「ざらざらした声」など、ことなつた感覚間の比喩的な修飾もある。「山裾」、「ツクエの脚」など、死んだ比喩として、通常の話彙にくみこまれてしまっていて、いまさら比喩とはおもわない。このように日常言語は、比喩にみちみちている。この「みちみちている」も、容器の比喩である。

認知言語学の出発点は、このように日常言語が比喩的な表現にみちみちていて、比喩はたんなる言葉のあやや飾りなどではなく、言葉の意味の基本的なしくみであることの確認にあった(Lakoff, G. and Johnson, M. 1980)。ここで、意味の基本となるのは、容器や移動、バランス、焦点化、妨害、接触などなどの、環境との相互作用における感覚・運動的な図式である(Johnson, M. 1987)。

隠喩が類似性をもとにしているとすれば、換喩は時空的な隣接性をもとにしている。たとえば、「ぼっちゃん」で、いつも赤いシャツをきている教頭を「赤シャツ」とよぶなどがその例である。やかんがわいたといっても、正確には、やかんのなかの水がお湯になったである。これを換喩では、やかんですませてしまう。永田町のかんがえといっても町がかんがえるわけではなく、永田町の政治家のことである。お手洗いにいきますといっても、たんに手を洗いにいくわけではない。なかには、手をあらわないひともいる。正確には排



尿にいきますなどと表現すべきところを、換喩的に表現している。このようにみていくと、換喩なしに日常言語はなりたないことがわかる。

人間の言葉が、あらゆるものを自在に表現できるのは、類似性によってことなつた領域の表現を隠喩的に借用し、時空的な隣接性によって表現しやすいところで関連した対象や出来事にまで換喩的に言及してしまうためである。こうした比喩的な表現の拡張と柔軟性なしに、人間の言葉を、コードとして規定しようとするなら、記譜システムであるコンピュータ言語をもとにしたロボットの言語理解におけるように、マイクロワールドのなかだけに限定した言語が必要になってしまう。人間の言葉をコードのなかにおしこめてしまうことはできない。

マンガにおける形喩、音喩は、まさにコードのなかにおしこめない視覚記号表現である。以下、雨宮(2001a)における、泡の形喩についての説明を引用する。

「たとえば、泡については、文字どおり物理的泡をしめすこともあるし、比喩的に意識の混濁状態や夢見ごちをしめすこともある。物理的泡は絵画的な外延指示だが、意識の混濁や夢見ごちをしめすのは、共示的な意味作用である。共示的な意味作用のしくみは、泥酔や失神のときに粘液や呼吸を適切にコントロールできないことがあり、そうすると泡がでたりするので、意識の混濁状態でつねに泡がでるわけではないが、泡を部分、意識の混濁を全体状態とする換喩が成立する。「青筋をたてる」が「怒る」の換喩になるのと同様である。泡の外延指示が換喩表現としてはたらいで、共示義として、意識の混濁をしめすことになる。泡が夢見ごちを共示義としてしめすのは、空中を漂うシャボン玉の連想から、泡が隠喩的に幸福な夢見ごちの状態を共示義としてしめすことになる。「宙をまうような心地」が「有頂天」の隠喩になるのと同様である。ウンゲラー・シュミット(1997)によると、一般的に、幸福な感情の表現には隠喩が、怒りなどの否定的な感情の表現には換喩がつかわれることがおおい。これは、幸福な状態は、べつの状態への飛躍による比喩がなじむのにたいし、否定的な状態では部分への集中による全体の暗示といった換喩になじみやすいからだろうとわたしは推測している。形喩表現では、例示や比喩的な例示としての表現、外延指示、外延指示の換喩や比喩による共示義表現など、さまざまなルートでの感性的な表現がみられる。形による物理的な対象や属性のレファランスから、心理的なレファランスへの拡張が隠喩や換喩によっているので、形喩という用語は内容的確にあらわしている。形喩をコードとして定式化することは適当ではない。コードが定式化できるのは、ベルタン(1977)がこころみたような記譜システムや一義的な表示の場合だからである。形喩表現では、形喩の意味をコードにしたがって一義的に定着できず、

つねにあらたな換喩、比喩のルートによる意味がしょうじうる。」(雨宮2001a p.182)

以上、隠喩と換喩による意味の拡張について解説した。意味の比喩的な投射は、描線の含意、空間表現などについてもいえる。Johnson, M. (1987) では、カンディンスキーの「点・線・面」における、視覚的なさまざまな属性の比喩的な投射的意味の豊富さについて、認知言語学における意味の身体的な基本図式を視覚表現で展開した注目すべき例として紹介している。図3.5.にしめしたように、比喩的な意味の基盤にあるのは、実際の環境との相互作用におけるさまざまな身体的な環境・運動図式である。抽象画の場合は、視覚表現はある対象を指示はせず、ある視覚的な属性を例示する。この視覚属性の例示に、バランスや、対比、包含関係などの感覚・運動図式が直接に投射され、抽象画のさまざまな比喩的な含意がしょうじうる。図3.5.でいうと、視覚表現への図式の投射、視覚表現からの比喩的な含意のルートである。ここで、どんな視覚表現にどんな感覚・運動図式を投射するかは選択は、すでにある記号表現の含意の文化的ストックにしたがって、たとえばで円満さや完全性を比喩的に表現するなどの定型的な比喩表現をすることもできるし、カンディンスキーのように、身体的な感覚・運動図式と文化的ストックのはざまに、あたらしい視覚表現による含意を定着しようとするところもみられる。身体的な感覚・運動図式の投射は選択的なもので、文化的なストックの制約のなかではあるが、つねにあたらしい含意の表現にひらかれている。具象画の場合は、樹木や家などの視覚表現がなされ、これは具体的な事物をさししめし、抽象画とおなじ形や色などの視覚属性の比喩的な含意だけではなく、指示された事物による含意がしょうじうる。樹木の表現が、安定した人格を含意したり、家の表現がふるさとを含意したりである。マンガにおける視覚表現の例示的な含意や事物の指示を介した含意は、文化的なストックに依拠したものだが、めずらしい表現やあたらしい表現もところみられ、作品を展開していくうえで、重要な役割をになっている。マンガのストーリー展開において、背景や事物の視覚的表現の明暗や配置がどんな例示的な含意や事物の指示をつうじた含意をもちうるかについては、石ノ森章太郎(1998)の「マンガ家入門」で、「龍神沼」を例とした、すばらしい解説がなされている。

図3.5.の感覚・運動図式には、図3.4.で説明した環境との相互作用と視覚パターンへの生理・心理的反応傾向がふくまれている。進化美学であつかうような、視覚パターンへの生理・心理的反応傾向は、色や形、眼にたいする反応など、基本的には、動物の生存に直接かかわるような視覚刺激にたいする評価的な反応をあつかっている。これにたいし、認知言語学があつかっている感覚・運動図式は、人間の概念的な認知の基盤になり、言語に投射されるような、より一般的な感覚・運動図式をリストアップしたものである。認知



言語学的な感覚・運動図式のほうがより一般的なので、進化美学的な視覚パターンへの生理・心理的反応傾向をなかに入れた。進化美学的な視覚パターンへの生理・心理的反応傾向は、色や形など視覚属性の例示の含意となるのがほとんどのようだ。進化的に形成された反応傾向なので、より一般的な処理のなかにかきこまれた反応傾向となり、さまざまな事物の刺激のおなじパターンにすべて反応し、具体的な事物の指示を経由しない例示的な含意になるとかながえられる。眼の場合も、具体的な眼の指示を経由してというより、眼のパターンが問題となる。環境との相互作用は、図3.4.の(2)で説明したように、具体的な環境との相互作用における、種々の事物や視覚的経験の局面の観察を、視覚表現にとりこむことである。マンガにおいては、絵や他の視覚表現を参照した表現がおおいが、実際の観察や経験を表現にとりこむのは、あたらしい表現が導入される重要なルートである。こうして取り込まれた表現は、種々の比喩的な含意をにないうる。

つぎの論文では、さまざまな空間表現の比喩的な含意について具体的に検討する。音喩と形喩については、荷重という観点から木村・増田(2001)が検討している。基本的な身体図式の比喩的な投射という観点からの検討は、また、べつの論文でおこなう予定である。

## 註

- 1) 感性というのは、視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚などの諸感覚とこれらの連関(共感覚など)情報のパターンにもとづく事物や出来事の評価のことである。人間は、場所や人、商品、自分のおかれた状況を、知的に分類し位置づけて判断するだけではなく、表情や照明、レイアウト、形などから、いい感じとか、いやな感じだとか、すっきりしているとか、力強いとか、評価的に位置づけている。知性が言語化された知識にもとづいて、記憶と照合して判断をくだすのにたいし、感性はより幅の広い感覚的パターンにもとづき、生得的な反応傾向や経験により、そのまま評価にむすびつけている。工学では、言語化、記号化された知識にもとづく逐次的な処理による判断は、知識情報処理とよばれ、人工知能においてはやくから研究されてきた。近年、記号化された情報の逐次的処理を基盤としたふるいタイプの人工知能による知識情報処理だけでは、人間の柔軟な対象や状況の処理がとらえられないとして、ニューラルネットなど、言語的に記号化されないより幅のひろい感覚情報をそのまま入力とし、並列処理して判断をみちびく方法の必要性がいわれるようになった。直列的処理を左半球、並列的な処理を右半球として、両者のハイブリッドの必要性を主張する研究者もいる(Cook, N. 1993)。感性情報処理というのは、このような状況のなかで、知識情報処理と対になるものとしていわれるようになったものである(辻1997)。工学で、感性という名前がついている分野には、まず以上のような感性情報処理という基礎的な研究分野がある。もうひとつは、より応用的な感性工学という研究分野である。感性工学は、工業製品が消費者にアピールするには、性能や安全性、コストだけではだめで、色や形など工業製品の感性的なデザインが大切だという認識にもとづくものである。感性工学では、心理学の印象評価の手法がもちいられ、さまざまな製品の印象をどうとらえデザインにいかしたらよいか研究されている(長町1989)。感性工学だと漠然とすげているから、より測定に徹して印象工学とすべきという立場の研究者もいる(大沢2000)。感性情報処理は英語圏の研究と対応づけるとAffective Computing (Pikard1997)となるが、日本の研究者は、感覚情報にもとづく評価という点を重視し、感性はそのままKanseiとするひとがおおい。これは、感性工学でも同様である。本論文でも、感性はそのままKanseiとした。感性工学は、実践重視の分野で、調査とデザインの手法がさまざまに工夫されているが、人間の感性についてはばくぜんとした一般論がかたられるだけで、理論は提示されていない。わたしのかんがえでは、人間の感性の理論のひとつのはしらとなるのが、進化美学である。これについては、本論文で簡単にふれた。感性情報処理は、ニューラルネットの手法を中心に展開されている。これが、脳の情報処理や、情報処理様式の進化などに展開していけば、感性の基礎理論を提供すると期待される。以上、感性という言葉について、わたしが参照した工学の状況を簡単にのべた。感性情報処理や感性工学における感性という言葉を受けつぎ、理論的基礎としては進化美学に着目し、マンガ表現で重要な役割をになっている線の共感覚的、感情的な含意(心理学的な研究としては古沢1991、内橋・浜家1992、工学的な研究としてはケイエンブン1995などがある)や、デフォルメされたキャラクター表現、空間的な位置や色の含意、場所の意味、などマンガ表現における感性的な意味を、とらえる枠組みとしようとするのが、記号論に感性をつけた理由である。もうひとつの認知をなぜつけたのかは、1.4.でやくわしくのべた。これは認知言語学にもとづく記号論ということである。認知言語学では、言葉の意味を身体的な基盤図式からの比喩的な投射としてとらえている。これは、マンガ表現における、形喩や音喩や種々の比喩的な含意をとらえるためにはかせない視点であり、概念枠組みである。わたしのしている範囲では、感性記号論をいっているひとはいないが、認知言語学にもとづく記号論としては、映画学の領域で、すでに認知記号論が提唱されている(Buckland, W. 2000)。感性、認知と、ふたつも接頭辞をつけて、感性認知記号論などという名称を考案したのは以上のような理由によっている。
- 2) ここで表現と内容は、さらにふたつのレベルがわけられる。表現では個々の記号例であるトークンと記号のクラスであるタイプ、内容では記号の個々の指示対象とそのクラスである指示対象のクラスであ





る。記号表現と記号内容との対応についての、より詳細な解説については、雨宮2001aを参照してほしい。

- 3) ここでのわたしの構造記号論における恣意性の前提についての批判は、生物学、心理学よりの立場からの、これまでの記号論からいうと、やや外側からのものである。菅野(1999)では、より記号論に内在的な立場から、構造記号論における記号システムの恣意性の前提にたいして、批判的な吟味がおこなわれている。構造記号論における記号システムの恣意性が前提としているのは、カテゴリーの分節化が、定義的な属性の組み合わせによるものとするかんがえである。これは、アリストテレスにさかのぼる古典的カテゴリー論の立場である。プロトタイプのカテゴリー論が、おもに対立しているのは、構造記号論による恣意性の主張ではなく、その前提としての古典的カテゴリー論である。古典的カテゴリー論とプロトタイプのカテゴリー論のどちらが妥当かは、語彙の領域によってことなる。古典的カテゴリー論とプロトタイプのカテゴリー論については、雨宮(2000)で検討した。
- 4) 科学的なテキストもこのなかに入れるかは論者のこのみのようであり、科学的なテキストもいれると、ドゥルーズやガタリなどのような壮大な理論的な物語りが、かたられることになる。「科学の場合、それは「映画の」ストップモーションに似ているところがある。それは或る不思議な減速であり、減速によってこそ、物質は現働化し、またそればかりでなく、命題によって物質を洞察しうる科学的な指向もまた現働化するのである。ファンクションというものは、「減速された」ファンクションなのである。なるほど、科学は、触媒作用においてだけではなく、粒子加速器においても、諸銀河を遠ざける膨張においても、たえずもろもろの加速度が重要だと主張している。けれども、原初的減速は、それらの現象(加速)が関係を絶つことになる当の(ゼロ-瞬間)としてではなく、むしろ、それらの現象の全面的な包み開きに完全に合致する条件として扱われているのである。減速するということは、すべての速度が超えない限界をカオスの中に置くことであり、しかも結果的に、横座標(外延量)として規定されるひとつの変数を諸速度が形成し、同時に、超えることのできない普遍定数を限界が形成するということである(たとえば、収縮の最大値)。(Sokal, A. and Bricmont, J. 1997 p.209)といった調子である。うつして、めまいがしてきたが、科学用語や数学用語を駆使した、こうしたテキストは深淵な真理をかたっていて、凡百の読者には理解しがたいのだろうか。フランスの最先端の思想だから、きっとそうだろうと、おおくのすなおな読者はおもってきた。一方、自然科学系の研究者は、たとえば中沢新一の著作をよんで、数学用語などが奇妙な意味につかわれるのをいぶかしがったが、比喩的な言葉づかいを字義的にとるのでは思想は理解できないなどといわれ、首をかしげた(中沢新一の言説の批判的吟味については、宮崎1996を参照のこと)。これらは、フランス最先端、思想の言葉といった、権威による説得である。一般的にいうと、どんな言説を真理として認定するかの基準には、整合性、事実との一致、権威の承認、中間的承認、個人的このみ(固執)などがある。言説の整合性がなく矛盾がある場合には、すべての言説が正しいことはありえない。どこかにあやまりがあるはずである。また、事実と矛盾する主張や予測をする言説にも、どこかにあやまりがあるはずである。(ただし、逆に、正しい主張や予測をしても、誤った仮定どうしが相殺しあった可能性もあり、その言説は、事実による検証はクリアしたといっても、絶対にただしといえない。さらなる厳しい事実による検証が必要となり、そういったテストをいきのびていけば、言説が正しいとして信頼すべき程度はましていく。)言説の真理性の保証としては、整合性と事実との一致がもっとも基本的である。しかし、個人として、すべての言説をこういうチェックにかけることは不可能である。自分の眼でたしかめぬことは信じないなどというひとがいるが、これは、自分が何を信じているかについての認識、自己認識の欠落をしめしているにすぎない。われわれは、おおくの直接検証できないことを信じて、毎日の生活をおくっている。これまで、そうおもってやってきたからという慣習にもとづく信念なしに生活はおくれぬ。これが基本である。しかし、慣習はまちがうこともあるし、状況がかわると適用できなくなる。われわれがいきている

状況はきわめて複雑だが、人間の頭はきわめてかぎられた能力しかもっていない。ここで、ふたつに道がわかれる。ひとつは、人間が誤りうる存在であることを前提として、誤りを除去し、無知を制御することによって、より真実にちかづこうとする、無知の社会的制御のアプローチである。もうひとつは、絶対に正しいとする信念をどこかに設定し、その信念と関連するものはすべて正しいとする、信念の集団的信じ込みのアプローチである。信念の集団的信じ込みは、集団の一体感はえられるし、不確定でわからないという状態にたえる必要はないので、ここのよいところがある。ここで、信じ込みの対象となる信念を提供するのは、教祖であったり、最先端の思想であったり、えらいひとであったり、みんなであったりする。整合性や事実との一致で、齟齬をきたすことがあっても、わかったような、わからないような説明がなされる。わからないのは、それだけ、ありがたいんだろうと納得する。権威の承認、仲間の是認、個人的このみと一致するのでじつに気持ちがいい。信念の集団的信じ込みは、このように、すぐれた方法ではあるが、問題は、信念や言説の誤りの制御があまくなり、集団もろともあやまった信念にもとづく行動をしてしまうことである。その結果、集団は悲惨な結果をむかえる。これは、カルト集団だけのことでなく、会社組織、などおおくの集団においてもしょうじうることである。ポパーのいいかたをかりれば、あやまった信念を自分たちの言説のなかで除去するかわりに、あやまった信念とともに集団が除去されるという、ダーウィンの進化を実践してしまったのである。これにかわるものとしてポパーがとなえたのが、言説のレベルにおけるダーウィンの進化の模擬である。無知の社会的制御のアプローチでは、言説のレベルで誤りの除去による信念の選択をこころみる。基本となるのは、人間が誤りうる存在であるという認識と、言説の整合性と事実による検証による誤りの除去であり、これを社会的におこなう。近年、大規模事故や行政のあやまりと関連して、情報公開がいわれているが、情報公開が必要なのは、情報をよりひろくアクセス可能にすれば、より衆知をあつめての批判的吟味が可能になり、誤りによる不都合を事前に社会的に制御することが可能になるからである。社会的な問題についての識者の意見というのは、無知の不安をなだめるための儀礼にすぎないが、事実による検証がきびしくなされている分野の専門家の意見は、重視すべきである。ここでは、ある領域の問題についての専門家がまともな専門家かの、判断が必要となる。専門家の判断が一致している場合はいいが、そうでない場合には、専門家のまともさを判断する専門家が必要になったりする。競馬で、直接情報にもとづき予想するのがむづかしいときには専門家の予想にたよるが、どの専門家の予想がたしかかわからないときには、レースの種類と専門家の予想の成績をまとめた専門家がいて、レースごとに予想家をえらんだら、うまくいったというはなしをきいたことがあるが、原理はおなじである。テクニカルにいうと、これは、階層型のニューラルネットによる誤りの逆転送による学習とおなじ原理によっている。ニューラルネットは、頭のなかのはなしだが、これを社会集団に適応したもので、ソシオンの理論であつかうテーマである。はなしが、すこしやこしくなってしまった。以上は、ポパーの批判的合理主義における誤りの除去による真理への接近というかんがえをもとに、工学における無知のあつかい、心理学と関連したクリティカル・シンキング、人間工学における事故の制御、批判的議論法の研究、ソシオンの理論における荷重の集団的力学などをもとに、雨宮が無知の社会的制御として構想しているものにもとづいた議論だった。中沢新一の言説にもどると、たとえば「森のパロック」(せりか書房)は、南方熊楠を知のグルとして、フランス現代思想とむすびつけた評伝である。ここでは、南方熊楠を時代のなかに位置づけて、その言説と意義を批判的に吟味するのではなく、「すごい」、「エキゾチックで最先端」などのレッテルをはって、めずらしい商品をうりこむように、あつかっている。よりこぶりの本だが、松尾竜五が「南方熊楠 - 一切智の夢 - 」(朝日選書)で、南方熊楠の言説を時代の制約のなかに位置づけて論じているのとは対照的だ。中沢新一の南方熊楠論でしめされているのは、言説にたいする、信念の集団的信じ込みにむけた、たくみな語りであり、人間の可謬性への認識、言説の事実とてらしての批判的吟味といった、無知の社会的制御で重要なポイントはみごとにはずし、それらを麻痺させるものであ



る。宮崎(1996)は、中沢新一のオウム真理教事件への思想的責任をきびしく問うている。具体的な責任問題はべつとしても、中沢新一の言説は、人間の可謬性への認識、言説の事実とてらしての批判的吟味をおろそかにした、カルト集団におけるグルを中心とした信念の集団的信じ込みを強化するようなものであるとはいえるだろう。無知の社会的制御の立場からすると、ソーカル・ブリクモンによる、ドゥルーズとガタリの言説の批判は、貴重な仕事である。冒頭に引用した文章について、ソーカル・ブリクモンは、「ファンクションというものは、「減速された」ファンクションなのである。」がナンセンスで、加速度が重要だというのは科学的な常識で、ドゥルーズとガタリの文章は、これらをごちゃまぜにしていると批判している。わたしには、ドゥルーズとガタリの言説における科学と数学の用語の使用が適切かについては、一部しか直接に判断できない。専門家としてのソーカル・ブリクモンを権威として信頼する。これは、べつに専門の物理学者や数学者以外のつかう、科学や数学の用語が信頼できないということではない。専門の物理学者や数学者がまちがうこともありうる。批判にたいしては、反批判がひらかれている。無知の制御といっても、誰かが最終的な決定権をもっているのではなく、相互的な批判と吟味による制御である。わたしのしる範囲では、ソーカル・ブリクモンの批判は、十分に具体的で明示的なものであったが、具体的な反批判はなされていない。フランス文化への攻撃であるとか、日本ではポストモダニズムは制度になっていないのでソーカル・ブリクモンの批判は関連性がよわい、などの言説そのものではなく、言説の位置づけについてのものだけである。ドゥルーズとガタリの言説は、比喩的思想のはなしだから、個々の用語を専門家の立場から具体的に吟味して、めくじらをたてなくても、ひとのたのしみに意地悪に水をささなくても、などという意見もあるだろう。こうした意見をいうひとは、人間の騙されやすさ、誤りが批判的な吟味をへずに集団のなかに蔓延していくことの帰結のおそろしさをしらないのである。問題は、カルト集団だけではない。集団的にあやまった信念を批判的吟味なしに野放図に増殖させ、それらがみんなの意見となり、制御できなくなり、悲惨な結果をまねいたのは、過去の歴史のはなしだけではない。現在も、進行中である。もちろん、誤りは人間とともにあり、除去などできない。個人には、誤りと愚行に身をゆだねる権利もある。しかし、社会としては、無批判なまま誤りの可能性に身をゆだねると、社会として批判的な吟味をしていくのでは、おおきなちがいであり、後者の方法を定式化しようとするのが無知の社会的制御である。マンガ表現論から、ずいぶんわきみちにはいってしまった。無知の社会的制御については、あらためて、別の論文で展開することにした。

- 5) 構造言語学者は、発声器官の生物物理的的属性も研究をせざるをえない音声学と、構造言語学で定式化された差異のシステムとしての音韻論のちがいを強調し、コンベンションを強調する。しかし、専門の言語学者としては、音韻論が人間の発声器官とかかわる音声学と無関係だとはいえないし、音韻論についても人間の知覚系の制約をうけていることはあきらかですその実験的研究もされているので、自然秩序による制約を否定するようなことはしない。
- 6) マンガのキャラクター論としては山本(1998)の「漫画キャラクター精神分析極秘カルテ」は、知的な刺激にとむ快作である。山本(1998)は、大城(1987)のようにマンガの人物に教訓をよもうとするのではなく、逆に、精神的な病気の人物をみようとする。山本(1998)の本は、精神分析の視点からのもので、すこしふざけたところもあるが知的な水準はひくくない。「だめおやじ」がストックホルム症候群というのはまさにそのとおりだし、「アトム」の診断がアイデンティティクライシスとされていたのには、その診断の冷徹さと正確さにうなづいた。本論文のあとで議論するが、マンガの魅力のひとつには、登場人物の幅のひろさがある。マンガでは近代的な小説やドラマなどででてこないような、低人(ダダリストの辻潤などがニーチェの超人との対ととなえた)超人、低人・超人(ギャグマンガのおなじみの主人公)変人、凡人、動物、ロボット、妖怪、などなど、さまざまなタイプのキャラクターが登場する。作田・山本(1998)はこのへんのマンガのおもしろさがわかっている。日常生活での教訓を、

きまじめな短慮とともに、よみとろうとする大城(1987)は、このへんのおもしろさがわかっていないように見える。ドラえものの野火のび太は、山本(1998)では、「誇大的万能感症候群」と診断されている。この診断は、「節度ある生き方が明白に主張されている」という大城(1987)と、矛盾するものではない。ただみている方向がちがうだけである。マンガのたのしさという点からすると、大城(1987)への不満は、知的な低水準にくわえ、すぐに日常生活での教訓をよみとろうとするきまじめな短慮にもある。

- 7) 構造記号論的分析のしんどいところは、まず、記号システムの精密で整合的な分析をしなくてはならないことだ。そして記号システムの外との意味のある関係、記号システムがおかれた環境条件、記号システムの社会でのつかわれかた、社会の信念体系との関連、社会の歴史的变化、人間の基本的条件との関連、などの分析までにたどりつくためには、記号システムの断片ではなく、相互に関連したひとまとまりの、かなりおおきな資料を分析しなくてはならない。レヴィ・ストロースがアメリカ大陸の神話群を分析したのは、その典型的な例である。ウスペンスキーのロシア正教のイコンの分析は、視覚表現の形式を中心にしたものだが、やはりかなりおおきなまとまった資料群を分析して、世界観との関連まで到達している。問題は、こうしたおおきなまとまった資料群を分析しつづけるのに、凡百の学者にはおよばないような、相当な臂力を要することである。構造記号論的分析が、すたれたのには、こうした事情もあるのかもしれない。
- 8) 旧ソビエトの、現在のエストニアにあるタルトゥ大学を中心に、ロシアフォルマリズム、パフチン、などのあとをうけて、芸術の記号論を展開したグループ。ウスペンスキーのほかに、ロトマン、イワーノフなどがある。記号論といっても、ソシユール経由のキーワードに依存したような記号論ではなく、プラハ学派の言語学のながれをくむものである。タルトゥ学派は、言語学の直接の研究もして、言語や文化のタイポロジーなどの成果もあり、Ivanov, V. V. (1979) には、脳の左右半球と記号についての著書もある。タルトゥ学派の研究への科学的な姿勢は、ソシユールを守り神とするおおくの文化記号論とは一線を画している。タルトゥ学派の魅力は、絵画、文学、映画などを記号論的な分析の対象としながら、文化との関連をみうしなわない視野のひろさ、包括的で科学的であろうとする素朴な姿勢、叙述のはしはしにうかがえる作品への愛着、これらの点にある。科学的であろうとする姿勢は、今日、主流派の知識人のあいだでは、時代おくれとみなされている(これについて雨宮は、ポパーとともに、「それだけ時代は悪いのだ」といいたい)。タルトゥ学派の姿勢は、ポストモダンやカルチュラルスタディーズなど、今日の芸術についての文化系知識人のなかでの、はやりのかたりのスタイルとは、しっくりいかない。しかし、雨宮がみならいたいとおもっているのは、タルトゥ学派の姿勢である。
- 9) 夏目らのマンガ表現論・作品論は、ふだん自分たちがしたしんでいるマンガ作品を対象とした、あざやかなきれあじのおもしろい分析によって、マンガ好きの知的な若者や中年をも魅了した。若い世代にとって、夏目らのマンガ表現論は、読んでいる分にはいいが、いざ自分がマンガ研究の論文をだそうとすると、のりこえたくても、のりこえがたい壁、「悟空の冒険」における孫悟空にたいするお釈迦様の手のようなものに感じられたらしい。その立場からすると、瓜生(2000)における、マンガをいかにかたるべきかの論は、夏目らのマンガ表現論を相対化するものとして、アピールするものだったようだ。すでに中年のわたしにとっては、夏目らのマンガ表現論は、魅了されつつも、自分が模索してきた構造記号論にかわる記号論にびったりあう視点からの分析枠組みとしてつかえるという位置づけだったので(雨宮2001a)、瓜生(2000)が、夏目(1999)の「マンガと戦争」で、戦争を首尾よく分析できなかったのが、夏目のマンガ表現論の限界だという指摘には首をひねった。わたしのかんがえでは、「マンガと戦争」はマンガにおける身体論として、すてきにおもしろい内容をふくんでいて、著者の意図がなんであれ、それで十分である。ひとむかし前に、サルトルが「百万人の餓えた子供にとって、いったい文学には何の意味があるか」という芝居があった脅迫的言辞をはいて、それに対し、山崎正和が「百万人



の餓死者の前でまず意味を問われるのは、政治であり宗教であり科学技術であり、ひいては人類の存在の是非ではないだろうか。自分がたまたま文学者であるからまず文学を責めるといえば誠実そうに聞こえるが、むしろそういう自責のモチがたが裏返しに思い上がりの産物だといえる。」ともっともなコメントをしたことをおもいだす(山崎1979、p7、p8)。戦争についてかたろうとするなら、人間社会科学の領域にかぎっても、戦時中の宣伝(パルマケイア叢書から「敵の顔」などのシリーズがでてい)や、集団心理(木村2001はソシオン理論でこれをこころみている)など、もっと、いろいろな視点からの分析が必要である。あるマンガ表現論をもとにした作品が戦争について上首尾にかたれなかったとしても、マンガ表現論自体には、なんの不都合もない。あるいは、戦争について上首尾にかたれない言説になんの意味があるのかといったかんがえが、まだあるのだろうか。これをみずからのかたりの倫理とするのは勝手である。また、他者にたいして言説の倫理として遵守を要求する場合にも、自分の主張を、なんらかの普遍的な倫理にむすびつけての明示的な議論とともに提示するなら、相互の批判的な議論が可能だからよい。しかし、そうでないなら、たんに自分がそうおもうから、このみだからといった理由で、倫理的な要求を、他者の言説にたいしておよぼそうとかたりの芸としてくりひろげても、考慮したり、応答する必要はない。「かくすべし」という倫理的な要求や自分の主張は、暗黙のかたりとしてじわつとにじませるのではなく、批判的吟味と議論が可能のように、明示的に主張するのが、探求者の共同体にぞくする学者としての学問的な言説の倫理であると、両宮はかんがえる。

10) 言葉の場合は、絵とちがって、環境との相互作用と類似の相互作用を可能にする外的な人工的記号と、単純にはいえない。言葉は、人間の脳の言語野にくみこまれてしまっている。記号を人間の自然環境との相互作用をつうじて進化してきた認知能力へ寄生する有用な人工物として位置づけると、絵は有益な腸内細菌のようなものである。絵は、人間の認知系にとりこまれるが、基本的には外の世界のものをとりこんだものである。これにたいし、言語は、レトロウィルスのようなものである。外部からのウィルス感染によるものだが、遺伝子の内部にくみこまれ、人間の認知系の一部になってしまう。絵の認知が若干の訓練と慣れがあれば、どんな文化のひとつでも、自然の知覚・認知系の能力をもとに簡単に達成可能なもの(Parker, D. M. and Deregowski, J. B. 1990)なのにたいし、言語を理解するための言語ウィルスへの感染は、脳の変化をしようじるほどのものである。言語ウィルスへの感染は、作用が激烈であり、感染は通常は、敏感期といわれる幼児期にのみしようじ、そののちだと、母語としてではなく、第二外国語としてのべつタイプの感染となる。絵的な表現は、健康のためにヨーグルトを摂取するように摂取しようのにたいし、言葉のほうはウィルスへの感染というほどに激烈なものになる。ここでしめした記号が人間の認知系への寄生人工物であるというかんがえは、とっぴなようにみえるかもしれないが、Deacon, T. W. (1997)なども、人間-記号共進化論のなかで、にたようなかんがえをしめしている。また、梅棹(1967)は非常にはやい時期に、宗教の感染病論を展開している。

11) 認知言語学のLakoff, G. (1987)は、意味の拡張の基盤としての比喩として、隠喩(Metaphor)と換喩(Metonymy)をあつかっている。これにたいし、瀬戸(1995)や楠見(1995)は、提喩(Synecdoche)も重要なので、いれるべきことを主張している。提喩といのは、事例で類をあらわしたり、類で事例をあらわしたりする比喩表現である。たとえば、「人はパンのみにていきるものではない」というキリストの言葉は、パンという事例で、生活の必要や経済的な価値全般をさしている。ドンファンで女たらし全般をさすのも同様である。逆に、キリストは、救世主の意味、ブッダは悟った人の意味だが、通常は、それぞれ歴史上のひとりの人をさしている。親子井には、鮭とイクラ、鯉と数の子、などの可能性もあるが、通常は、鶏肉と卵である。このように、隠喩が類似性、換喩が隣接性にもとづくのにたいし、提喩はカテゴリーの包含関係にもとづくものである。類似性、隣接性、包含関係、いずれも、人間の認識の基本的なしくみにかかわって重要である。ただ、視覚表現との関係でみると、類似性と隣接性が重要で、包含関係は言語の概念的なしくみによりかかわっていて(言語の語彙が多段の包含関係

をつうじていかに階層的にカテゴリー化されているかは雨宮2000でのべた。) マンガにおける視覚表現とのかかわりはよりよい。そのため、ここでは、比喻として、隠喩と換喩のみをあげた。パースの記号論におけるアイコン性とインデックス性との関連で若干の補足をする。パースのいうアイコン性、インデックス性は、コンベンションとならんで、記号と指示対象との関連づけの根拠である。コンベンションというのは、社会的なとりきめであり、言葉の音と指示対象との関連などがコンベンションによる関連づけの例である。構造記号論で、差異のシステムの対応といったのは、コンベンションによる記号の場合である。アイコン性というのは、記号とさしめす対象の類似性にもとづく関連づけである。絵の場合などがその例である。グッドマンなどの記号論者は、絵もコンベンションだと類似性批判をくりひろげたが、絵的な表現にコンベンショナルな側面があることを指摘することに成功したが、絵がアイコン的でないことはしめせなかった(雨宮2001a)。インデックスというのは、記号と指示対象とのあいだに時空的なむすびつきがある場合である。足跡は動物の存在をしめす、風見鶏のむきは風の向きをしめす、タバコの口紅は女性の訪問をしめす、それぞれインデキシカルな記号である。写真なども、光学的な時空的むすびつきによる、インデキシカルな記号である。絵も写真も、対象と類似しているという点では、アイコンである。写真はインデキシカルな関連によって、アイコンができるという意味では、インデキシカル・アイコンとよぶのがよいだろう。絵は、文化的慣習がしみこんだ人間の頭を経由するアイコンなので、コンベンショナル・アイコンとでもよべる。絵や写真、映画などの詳細な比較は、つぎの論文でおこなう。ここで確認しておきたいのは、写真や映画などの機械をつうじた視覚記号がインデキシカルな性質をもつことである。比喻との関連でいうと、インデックスと換喩は、時空的な関連性、隣接性にもとづいているという点で、共通している。写真や映画などの機械によるインデキシカルな映像は、視野と対象を任意のところできりとする。うつされた部分が、きりとられた、のこりの部分をさししめす。表現される部分と、しめされる全体の関係は、換喩において、青筋が怒りを換喩的に表現したり、ベッドのわきにおかれた紙幣が売春を換喩的に表現したり、するのと基本的にはおなじくみよっている。機械的映像の時代は、インデックスと換喩の時代である。これにたいし、絵は、視野や対象を機械的にきりとることはせず、頭のなかでまとめられた像を表現する(対象を任意にきりとるような絵は、近代の、とくに写真の影響をうけてからの産物である。絵のスタイルの時代的な変化については、つぎの論文でのべる。) 表現された絵はひとつのマイクロコスモスを形成し、マクロコスモスとしての対象の世界と対応する。コンベンショナル・アイコンとしての絵は、マクロコスモスからマイクロコスモスへのことなった領域間の類似性にもとづく投射という意味で隠喩とちかいところがある。機械的映像以前のマイクロコスモスとしての絵の時代は、隠喩の時代でもある。非常におおざっぱなはなしだが、比喻という点からいうと、機械的映像が浸透した現代では、過去のマイクロコスモス的な隠喩中心から、インデキシカルな換喩的表現中心への変化が、しょうじつつあるといえるかもしれない。第二部で検討された、コマの間白の問題も、マイクロコスモス的な表現をふうじこめる額縁や枠が強調された時代から、インデキシカルに画像をきりとる時代への変化の、一局面とみることができるともいえるかもしれない。インデキシカルに画像をきりとる時代では、マクロコスモスとの対応で類似性にもとづき種々のマイクロコスモスをつむぐ主体にかわって、膨大な記号情報へのインデキシカルなリンクをはる主体が前面にでてきているといえるのかもしれない。



## 2. マンガ表現の三角形

1.では、マンガ表現への構造記号論的アプローチの限界とその理由を指摘した。これにたいし、夏目らが提示した描線・形喩・音喩・コマの視覚力学のマンガ表現論は、デフォルメされたダイナミックなキャラクター描写とともに、あたらしい表現がつぎつぎうまれるマンガの感性的な表現をとらえており、マンガ表現論のあたらしい道をきりひろくものだった。夏目のマンガ表現論は、マンガ表現の領域における、感性認知記号論の先駆的な研究として位置づけることができる。夏目のマンガ表現論は、マンガの漫画的な特徴に焦点をおいたもので、マンガ表現の絵画や文学と関係するような側面はよわい。絵のスタイルは描線の特徴という側面からのみあつかわれ、言葉もふきだしの形状や音喩といった、視覚化される周辺の問題の分析が中心になる。ここでは、マクラウドのマンガ表現論を参考にして、マンガ表現における、絵と言葉の特徴についての検討をおこなう。図3.4.と図3.5.でしめした感性認知記号論がマンガにおける意味作用のしくみの見取り図だったのにたいし、図3.11.でしめすマンガ表現の三角形はマンガ表現の構成要素とその特徴の見取り図となり、両者をあわせて、わたしのかんがえるマンガ表現の感性認知記号論の枠組みということになる。

### 2.1. マクラウドのマンガ論について

マクラウドは、アメリカのマンガ家・マンガ研究者で、マンガ形式によるマンガ論として“Understanding of Comics” (McCloud, S. 1994) と“Reinventing of Comics” (McCloud, S. 2000) をだしている。“Understanding of Comics”のほうがマンガ表現の基礎的な検討をしており、「マンガ学」のタイトルで日本語訳がでている。“Reinventing of Comics”は、アメリカマンガの活性化をねがったマンガのビジネスとしての状況の解説・提言と、電子マンガについてのふたつからなっていて、“Understanding of Comics”の続編というか、応用編といったところである。

マンガによるマンガ論としては、相原・竹熊の「サルにもかけるマンガ入門」があるが、これは実際のマンガ作成の過程を題材とした、マンガをテーマにしたマンガといった内容で、マンガ論としておもしろい点はいろいろあるが、基本的には、マンガとしてのたのしんでもらうことを目的としている。これにたいし、マクラウドのマンガによるマンガ論は、マンガの実例を豊富につかかって、論を展開するほうに主眼がある。論文にしてもいいような内容で、作者が主人公として解説をたんとすすめていて、作者=主人公が叙述者と

しての役割をはなれてドラマが展開することはない。内容的にはオリジナルで高度なものだが、体裁としては、登場人物がひとりで解説するタイプの学習マンガである。

マクラウドのマンガ論は、みずからえがく豊富なマンガ表現の例示をつかって論をすすめるあたり、実作者のマンガ論として、夏目らの表現論と共通している。カンディンスキーによる線や形などの基礎的な造形の感性的な意味についての論考は、夏目も言及しているが、マクラウドはもっとおおきくあつまっている。描線についての章は、基本的には、カンディンスキーに依拠した内容に、アメコミ (American Comic) の作家の描線の特徴の評論をくわえたものである (このへんは、夏目らの描線論、形論のほうがはるかに組織的な枠組を提示している。) 内容的には、夏目らの表現論が、戦後日本マンガにおける手塚とそれにつづくおおくのマンガ家による表現の多様でゆたかな展開をうけて、マンガ表現の中核として、視覚的表現がにないうる感性的、比喩的な意味に着目して論を展開しているのにたいし、マクラウドのほうは、エジプトの壁画から現代美術にいたるまでの絵画の歴史のなかにマンガを位置づけ、マンガ表現の基礎的な考察をおこなっている。マクラウドのマンガ論は、良くも、悪くも、Fine Artを基準にしたところがあり、カンディンスキーやクレーラ、現代美術の理論家がおこなった、視覚表現についての考察を、マンガの領域で展開したものとして位置づけることができる。マクラウドが提示した、マンガ表現にかんする基礎的な考察には、マンガにおけるデフォルメ表現の意義、マンガの時空表現、コマの内容的なつながり、マンガの絵と言葉の叙述における役割関連、など興味ぶかい観察がしめされている。マクラウドのマンガ論は、夏目らのマンガ表現論とともに、マンガ表現論の基礎をなすパイオニアの仕事である。ここでは、マクラウドの議論するデフォルメ論と絵と言葉の関係、表現のスタイルについて、検討する。時空表現、コマの内容的なつながりなどについては、次の論文で考察する。

マクラウドは、マンガによる例示をしめしながら、具体的な観察を出発点として、理論を順々にくみだてていっている。デフォルメ論では、写実的な顔の絵とスマイリーみたいな図案化された絵 (図3.6.) を比較し、写実的な顔の絵にたいしてデフォルメされた図案化した絵が、まとめると、以下の特徴があることを指摘している。

- (1) 図案化された絵では、写実的な絵から特定の特徴のみを抽出し、他の特徴を捨象している。このため、特定の特徴が強調され、すぐによみとれる表現になっている。
- (2) 図案化された絵は、抽出する特徴の選択があるので、写実的な絵が客観的な表現なのにたいし、より主観的な表現となる。
- (3) 図案化された絵では、特定の特徴のみを抽出することにより、指示対象としてよりおお







図 3.6 . 写実的な顔の絵から図案化された顔の絵まで( McCloud, S. 1994 )

くの対象に適用できるようになる。

(4)図案化された人物の絵は、自己に同一化されやすいのにたいし、写実的な対象の絵は他者としてうけとられやすい。これは、日常生活において、他者は視覚的に詳細に観察できるのにたいし、自己像は図式的にしか把握されないためである(図3.7.)

(4)の論点は、マンガ表現における人物のデフォルメされた図式的な描写が、人物への同一化をうながすものであることをしめしており、興味ぶかい指摘である。マンガでデフォルメされた図式的な人物表現がつかわれるもうひとつの理由は、デフォルメされた図式的な表現のほうが、人物のうごきが表現しやすいためである。写実的な絵を、コマのなかにおくと、静止的な造形性が前面にでてしまい、うごきが表現されにくくなる。この点については、次の論文で検討する。マクラウドのデフォルメ論は、マンガの人物表現の特徴をうまくとらえている。

重要な観察はしめされているが、マクラウドの記述は、十分に分析的ではない。概念規定がおおざっぱで、例示をもとに理論をくみたててしまっているところがある。

たとえば、デフォルメ論では、図式化とデフォルメ、カリカチュアが、すべて具象にたいする抽象として位置づけられ、抽象の側の特徴が、列挙されてしまう。(1)から(4)までのまとめは、分析的な検討ができるようにわたしが整理したものである。問題となるのは、(2)で、マクラウドの記述では明示的にのべられていないが、論理的に要求されることなので、項目としてあげた。たとえば、顔の写真では、画像はカメラによっていて、シャッターチャンスやアングル、照明、露出時間、被写界深度などの設定はあるが、人間による個々の特徴の選択はなされない。これにたいし、図式的絵では、おおくのひとに共通の、



図3.7 . 図式的な自己の視覚像と写実的な他者の視覚像 (McCloud, S. 1994)

たとえば顔のトポロジカルな特徴(まるのなかにちいさいまるがふたつなど)が抽出される。一方、カリカチュアでは、対象となるひとに固有な特徴が選択され誇張されて表現される。カリカチュアには、ある種、類型的な表現の側面はあるが、うまくできたカリカチュアは、あるひとの風貌が他の一般的なひとからことなる点をぬきだし強調するので、指示対象が一般化するということはない。概念的で写実的な具体性の規定のよわい自己像とデフォルメされた人物表現をむすびつけるところは、マンガ論として重要な指摘だが、カリカチュアとなると、写実的、具象的な表現ではないが、他者をさすのにつかわれる。たとえば、「敵の顔」(Keen, S. 1986)には、嫌悪とともに排斥すべき他者をさすのにもちいらられる、非写実的なカリカチュア表現が満載されている(図3.8.)

マンガの人物表現で、デフォルメされた絵がもちいられるのは、マンガ表現の重要な特徴である。背景については、図式的な絵も、デフォルメされた絵も、写実絵画を模写したような絵も、線遠近法を駆使した絵も、写真をそのままはりつけたような絵も、もちいら



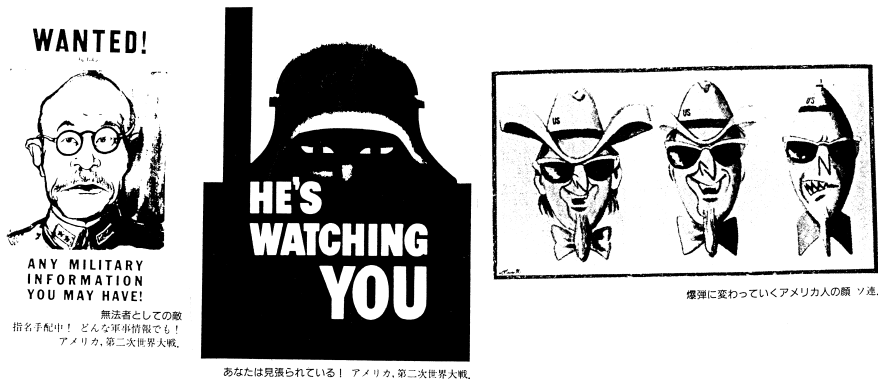


図3.8. 敵の顔(Keen, S. 1986)

れる。人物についても、さまざまなスタイルはあるが、背景描写にたいして、よりデフォルメされ、図式化するほうにかたよっていて、写真をはりつけたような表現はふつうはもちいられない。

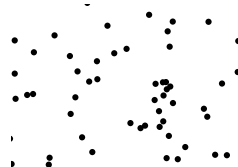
マクラウドのデフォルメされた人物表現=自己同一化論は、以上のようなマンガの特徴を考察するための重要な出発点となる。しかし、わたしのかんがえでは、図式化、デフォルメ、カリカチュアと写真的写実性の、みる側のうけとりかたは、自己と他者の対比ではなく、エージェント的とオブジェクト的の対比としなくてはならない。雨宮(2001a)では、視覚記号には基本的にオブジェクト的な特性があるのにたいし、聴覚記号には基本的にイベント的、エージェント的な特性があることをのべた。オブジェクト的とは、文字どおり物的であり、物は、空間の位置をしめる。これにたいし、イベントは出来事であり、出来事は、ある時刻に生起し注意を要求する。エージェントとは、意図をもった行為主体であり、意図を表示し、自律的に行動をおこなう存在である。基本的に絵などの視覚記号は、オブジェクト的で空間のどこかに位置する。非常口というサインは、空間のあそこか、ここにあり、その場所をしめすことが重要である。これにたいし、聴覚記号はイベント的であり、非常サイレンはある時刻になり、今、緊急事態がしょうじたということをつたえ注意を喚起することが重要で、サイレンがどこでなったかの認知はそのあとの問題である。聴覚記号でも、声は、たんにイベント的というのをこえて、誰か意図をもった主体からのメッセージとしてのエージェント性をもつ。「ここにはいるな」などという声がきこえてきたら、まず、誰がいつているんだとおもう。テープの声でもおなじである。一方、これが進入禁止のアイコンだと、ここになにがとおもう。「進入するな」の文字なら、何があ

るかによんで、いったい誰がとくる。これが声のエージェント性である。視覚記号は、原則としてオブジェクト的だが、声を文字化したものも、文としてよめば、エージェントの意図と内的状態を表現する。また、視覚記号でも、人物とくに顔と眼の描写は、意図をもって自律的に行動する存在、エージェントの存在を表現する<sup>1)</sup>。視覚的な表現は、基本的にはオブジェクト的だが、キャラクター描写+文字化された言葉によって、エージェントを表現することができる<sup>2)</sup>。(マンガにおけるイベントの表現と描写スタイルについては、次の論文の時空表現のところで検討する。)

表3.1. キャラクターと物・背景の描写スタイルの含意

	キャラクター	物・背景
写実的な描写スタイル	オブジェクト的印象の付与 客観的他者性	客観的存在感の強調
デフォルメされた描写スタイル	エージェント性の強調 一般的特徴の選択 固有の特徴の強調	主観的印象の付与 図式的 自己への同一化 図式的 自己の延長 ゆがみ 感情の投影 カリカチュア的 他者の戯画化

表3.1.に、キャラクターと物・背景について、写実的な描写スタイルとデフォルメされた描写スタイルの含意をしめした。写真的で写実的な描写は、対象がキャラクターであれ、物・背景であれ、対象のテクスチャや微妙な陰までえがかれ、立体的なオブジェクトとしての特徴が付与あるいは、強調される。キャラクターについては、これは、マクラウドのいうように他者性を含意し、物・背景については客観的存在感を強調することになる。一方、デフォルメされた描写スタイルは、一般的特徴の選択による図式的表現と、固有の特徴の強調によるカリカチュア的ゆがみ表現を区別しなくてはならない。キャラクターにおけるデフォルメされた描写スタイルの含意については、すでに説明した。物についていうと、図式的な表現は、図式的なキャラクター表現による自己への同一化とおなじで、マクラウドのいうように自己の延長としての含意をもつ。カリカチュア的な表現は、物・背景については、ゆがみ表現となる。物や背景のゆがみ表現は、表現主義的なゆがみや、遠近法のゆがみなど、さまざまな種類のものがある。これらは、写実的なスタイルにおけ



る客観的な存在感との対比で、物と背景の客観的な存在感にたいする、主観的な感情の投影の含意をもつ。

ここでのべた描写スタイルの含意は、マクラウドのデフォルメ論を、おぎない展開したものを仮説としてのべたものである。同一化については、描写スタイルだけではなく、絵と言葉の描写の視点、キャラクター設定、物語りの設定も影響してくる。これについては、つぎの論文の視点のところで、もうすこしくわしく検討する。ここで、表3.1.の含意のしくみが、図3.4.と図3.5.でのべた感性認知記号論の枠組みでの意味作用の例として把握できることを確認しておきたい。まず、スタイル間の対比は、視覚表現間の対比である。この対比の意味は、実際の相互作用を基盤に、比喩的な投射によって含意的な意味をえる。図3.7.のマクラウドの観察は、実際の相互作用から視覚表現へのとりこみである。実際の相互作用における自己像と他者像の対比のある局面が、視覚表現としてピックアップされ、換喩的に一般化され、自己性と他者性の含意をになうことになる。スマイリーみたいな図式的な顔への反応は、人間の生得的な生理心理的な反応傾向にもとづいている。また、カリカチュアがもつ強烈な印象には、顔パターンにたいする生理心理的な反応傾向からの影響が無視できないだろうし、人物表現への動物のイメージからの隠喩なども利用されているだろうし、図3.8.のような擬物化の隠喩も利用される。

以上、マクラウドのデフォルメ論を検討し、感性認知記号論の枠組みからの補足をおこなった。マクラウドは、写実的な表現から図式的な表現へいたる表現の抽象化を、さらにすすめると、描写的な形がきえて印としての形と意味との関係だけがのこる言葉になるとして、具象的写真的表現から、図式的表現をへて、究極の抽象としての言葉にいたる、具象から抽象にいたる連続性を想定する。図式的表現から、文字へのつなぎとして図3.9.のような例示をしめしている。顔の図式的表現から、FACEの文字への移行をしめすこの例示は、文字どおりマンガであり、説明にはなっていない。文字として漢字や象形文字をだせば、無理はなくなる。しかし、漢字にしても、純粋な象形はごく一部で、漢字の大部分をしめる形声文字は、音の符号をつかっている。写真的表現から、言葉まで、連続的にとらえようとするなら、音声言語とその文字化についての考察が必要である。しかし、マクラウドは、言葉についての考察なしに、写真的な写実性から、はしごをのぼすように、言葉までいたろうとして、強引に橋をかけてしまうが、この橋は、写実的な絵のほうはしっかりしているが、言葉のほうがよくて崩れてしまっている。

マクラウドは、写実的絵の具象性を起点に、さらにもうひとつの方向へ、抽象性への軸を設定する。ひとつが、うえで説明した、言葉へいたる軸である。もうひとつが写真的絵

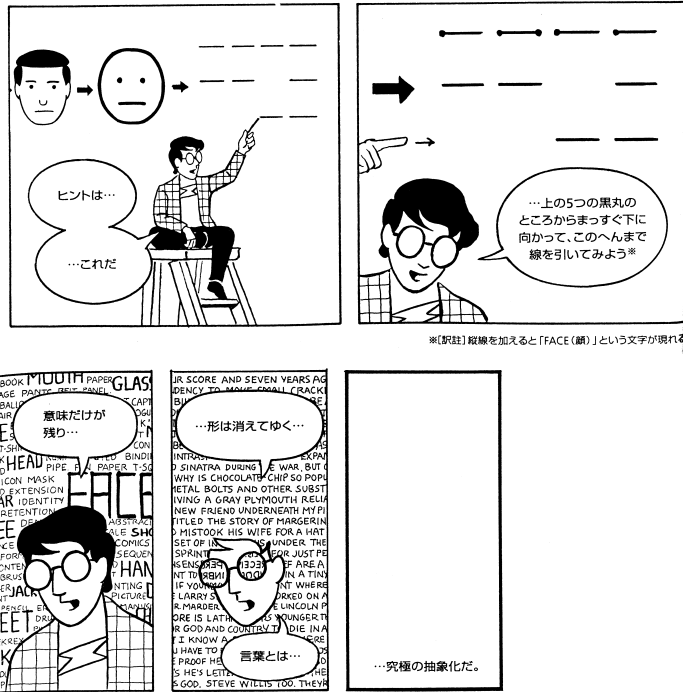


図3.9. 図式的表現から言葉への架橋: 図式顔からFACEへ (McCloud, S. 1994)

の立体性から抽象画に典型的な平面図形的にいたる軸である。両方とも、抽象への軸としては都合がわるいので、言葉への軸のほうは、意味性への軸として名前をかえる。こうして、写実的絵の具象性を起点に、言葉の意味性と、抽象画的な平面図形の抽象性へといたるふたつの軸が設定される(図3.10.)。マクラウドによると、この二軸による、三角形のなかに、マンガをはじめとするすべての視覚表現が位置づけられる。

たしかに、西欧の美術史を概観すると、マクラウドの三角形の下の右側あたりの図式的な表現スタイルから出発して、左下の写真的な写実性にいたり、その後、抽象絵画として頂点のほうへむかったり、表現主義やキュビズム、未来派など、写真的な写実性から、さまざまなタイプの図式的な表現への逆流がみられる。マクラウドの三角形は、西欧美術史のながれについてのマクラウドの観察を上手におさめている。

ただ、理論的枠組みとしてみると、あちこち破綻をきたしている。写実的な描写の具象性から言葉の意味性にいたる軸の問題点については、すでに指摘した。もうひとつの軸の、写実的な描写の具象性から、平面図形的な抽象性への軸は、あまり意味がない。ここで、マクラウドは、美術史の立場から、写実的な具象性と抽象絵画における平面的な図形性を



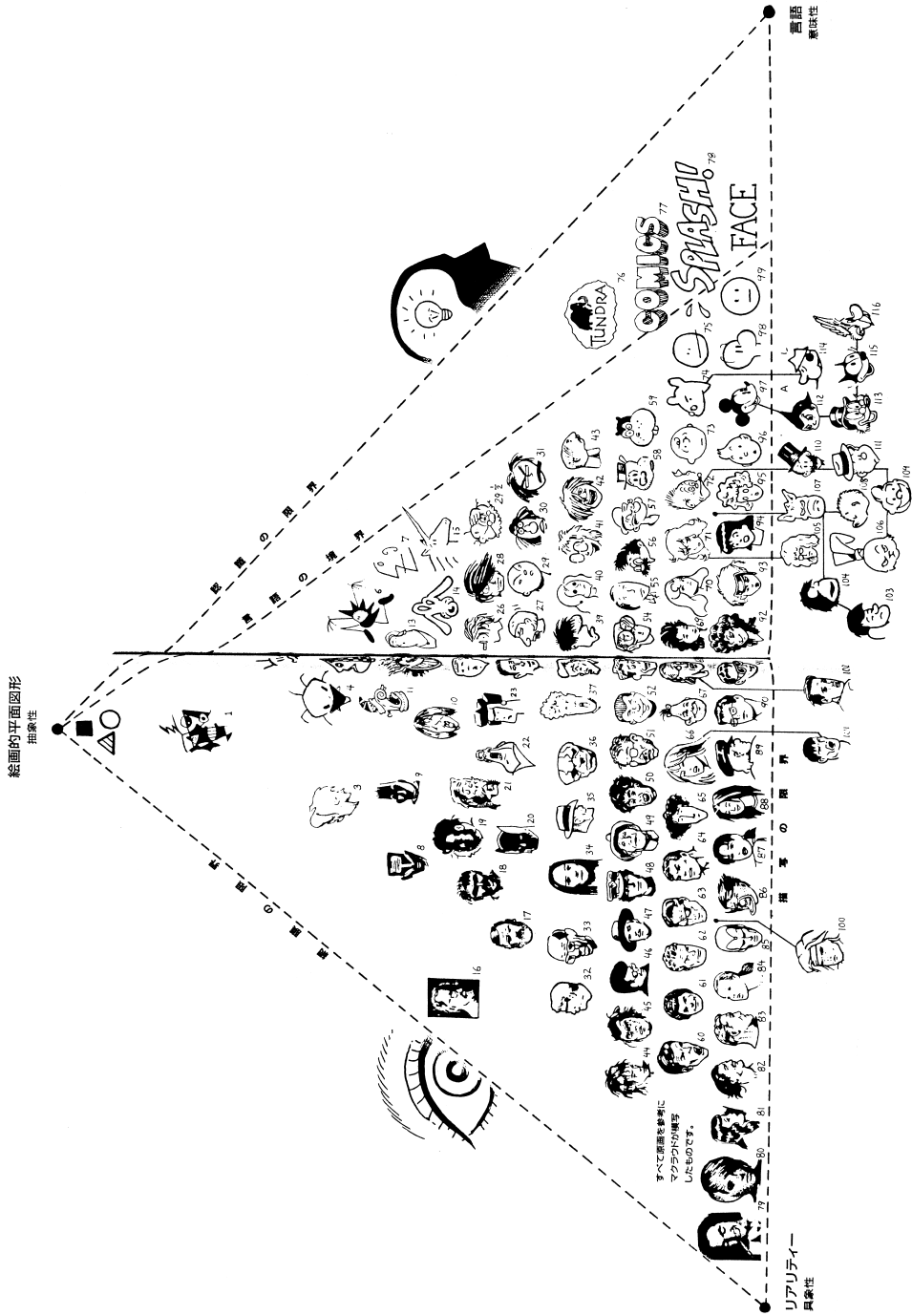


図 3.10 . McCloud(1995)によるマンガ表現の三角形( McCloud, S. 1994 )

対立させている。しかし、抽象画が図形的な平面性を特徴としていたのは、西欧の美術史で、たまたま、そうだったというだけである。具象画と抽象画のちがいは、具象画が指示対象のクラスへのラベルとなるのにたいし、抽象画が指示対象のクラスへのラベルとならない点にある。抽象画には、絵のもつさまざまな属性への直接のラベルや比喩的なラベルがはられ、例示や比喩的例示の意味はもつが、指示や指示にもとづく含意の意味はもたない(雨宮2001a)。実際、コンピュータ・グラフィックスの作品には、平面的でも、直線的でもない、立体的で、曲面からなるが、なにかを指示しているのではないような抽象的な造形作品がたくさんある。また、建物などの人工物を描写した作品には、平面的なのはすくないとしても、直線的な作品は通例である。マクラウドが二番目の軸として設定した、写実的具象性と平面図形的な抽象性は、西欧美術史のかざられた観察をもとにしたもので、二番目の軸としてはなりたない。三角形の右側の言葉について、写実的具象性と平面図形的な抽象の対比といっても、ほとんど無意味である。マクラウドが設定しようとした、マンガ表現の縦の軸は、幾何学的線 - 有機的線、立体的 - 平面的、点描法的、キュビズム的、などなどの視覚的表現のスタイルの問題として別個にあつかうべきである。視覚表現のスタイルについては、夏目らの描線論は、ペンの種類と描線という記号産出手段の特性に着目している。次の論文でのべるが、視覚的表現のスタイルは、視覚記号の産出手段をもって、どのレベルのどの局面の人間の視覚的認知過程をピックアップしたのかという観点から、より基礎的なところから、とらえる必要がある。

マクラウドのマンガ論は、良くも、悪くも、美術史の枠につよくとらわれたものである。マンガへの愛着の一方で、芸術や芸術家への憧憬が、ふしふしからうかがわれる。たとえば、“Reinventing of Comics”では、進化的に水路づけされた動機にしたがって日々の生活をおくる一般人と、進化的な水路づけを追求する人々のむれからはなれて、美を追求する芸術家といった、ロマン主義的な芸術家像がえがかれている。わたしのかんがえでは、芸術家は、社会的な慣習の枠の外にでることはあっても、進化的な水路づけの枠の外にでるわけではないので、これはおもいこみにすぎない。マクラウドは、アメリカ社会のコミックへの蔑視のせいもあるとおもうが、芸術にたいする見方が、かなりロマン主義的で素朴である。これは、日本のマンガ関係者のおおくが、本宮ひろ志(2001)みたいに、「マンガで一番大切なのは人気をとることです」とまでいかないでも、芸術性をいうのをはずかしくて、マンガの娯楽性を重要視するのと対照的である<sup>3)</sup>。





## 2.2.マンガ表現の三角形

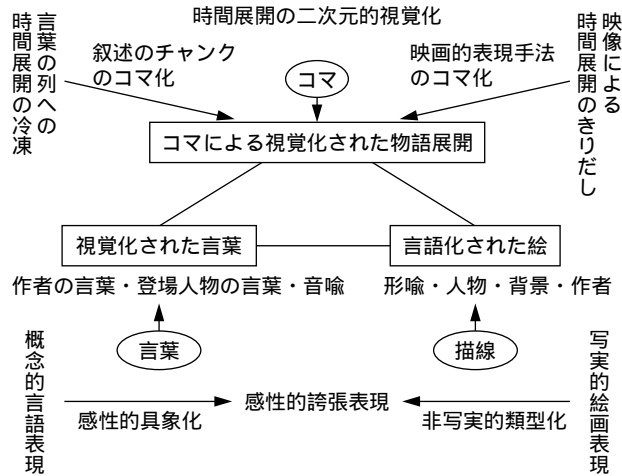


図3.11. 雨宮(2001a)によるマンガ表現の三角形

図3.11.に、雨宮(2001a)のマンガ表現の三角形をしめした。底辺の写実的な絵画表現と概念的言語表現の軸は、マクラウドのものとおなじである。ただ、絵の延長線上に文字を位置づけることはしない。言葉は音声言語が基本で、絵とは原理的にことなつた記号である。進化的には、絵がせいぜい3万年程度前までにしかさかのぼれないのにたいし、言葉のほうは10万年以上まえにさかのぼる(10万年以上前のどこまでかについては、直接の証拠がないので、いろいろ議論がある。)絵は言葉というさまざまな事象をさしめず記号が共有された集団において、言葉の指示能力を基盤にして発明されたものである(雨宮2001a)。絵をもたない文化はあつても(ただし、若干の訓練ですぐに絵を理解できるようにはなる。Deregowski, J, B. 1989)言葉をもたない文化はない。マンガにおける言葉をかんがえるときには、まず音声言語を基本にして、音声言語がさまざまに文字化、視覚化されたものとして、言語のほうから、絵にちかづいた表現として位置づけなくてはならない。マンガにおける言葉について、雨宮(2001a)の記述を引用する。

「一方、マンガにおける言葉も、純粋な言葉というより絵的な効果にいろどられたものである。Kita(1997)は、言葉の意味には対象指示が階層的に組織化されるような分析的側面とイメージ的な側面があり、擬音語、擬態語は分析的側面をかいた、イメージ的な側面だけの言葉だと指摘している。音喩は、言葉のなかでも、イメージ的で、絵的なもので

あり、マンガではその表現が、文字の形の印象による伴奏をとまってつたえられる。マンガにおける音喩は、きわだって絵的な表現といえる。また、登場人物の言葉も、吹きだしの位置や形、文字の形によって、アドレス性やプロソディー、伝達媒体、なども絵的に付加されながら表示される。ナレーションや作者の言葉などは、絵を補足するかたちで、マンガの言葉のなかでは、概念的な言語表現をになう部分である。ただこれも、マンガでは、絵的な装飾がすぐほどこされ、解説が宙にうかぶ巻物のなかにかかれたり、言葉がどういう資格で語られるかを絵として注釈するようなことになってしまう。言葉は、概念的なメッセージだけでなく、音喩にみられるような響きのイメージ、誰から誰へのメッセージかというアドレス性、声の大きさや高さ、速さ、音質などのプロソディーによるメッセージへの感情負荷、などが複合したものである。これらは、規格化された文字だけでは表現できない。マンガでは、こうした言葉の複合的なメッセージを、文字表記に絵的な表現もくわえて、つたえてしまおうとする。このようにマンガの言葉は、絵的に視覚化されている。」(雨宮2001a p.185)

本論文の第一部では、ふきだしの形によって発話のアドレス性や外言と内言のちがいが、いかに表現されているかが、実例とともに解説されている。伝達媒体については、「マンガの読み方」に、電話での会話をしめすふきだしのかたちなど、さまざまな表現の工夫が紹介されている。声の大きさや高さ、速さ、音質などは、文字のかたちや筆跡などで表現される。マンガにおいては、文字情報におきかえただけでは省略されてしまうような、音や声のもつ属性が、文字+視覚的属性に組織的に対応づけられ表現されている。ここでの視覚的属性とは、文字のおかれる空間の位置、ふきだしなどの枠の有無とのかたち、ふきだしなどの枠と人物との関係、文字の手書きや印刷の別と字体、文字の大きさ・文字列の方向・文字列全体の形・文字のふとさや色、などなどである。これらの文字にかかわる視覚的属性が、種々に表現される文字の視覚属性相互の対比、日常経験からのとりこみ、文字の視覚属性への生理的・心理的反応傾向、文字の視覚属性の比喩的な含意などの意味作用のしくみにしたがって、さまざまな意味をになうようになる。マンガ家は、さまざまな表現の工夫をし、読者がそれをよみとる。第一部のレイヤー分解であきらかになったように、マンガの構成要素の重なり表現のなかで文字がどこにくるかは、作品や情景によってちがいがあり、さまざまな奥行きのかの位置に、言葉を実験的に定位しているマンガ家もいる。

文学においても、旧約聖書における神の言葉は、どこからはっせられているかが不明なままなのをたいし、ホメロスでは誰が誰にむかってどのように発しているかが明確に描写



されているなど、どんな世界がえがかれるかと関連して、言葉の定位のさまざまなスタイルがある（Auerbach, E. 1946）。マンガでは、「ゴン」（田中政志、1巻から6巻、1992～1999）のように言葉がない作品はあるが、絵のない作品はない。マンガでは、言葉が視覚化されて空間のなかに表現されてしまうので、誰がどこで発した声か、どの音や状況をしめす音喩かなど、絵によって表現される人物や物の描写なしには、マンガにおける言葉は定位する意味的な場所をうしなってしまう。言葉だけの空間関係を利用した視覚的な詩はある。しかし、これらは、文学におけるテキストや文字の視覚的、空間的属性を利用した表現とはいえても、マンガとはいえない。これは、マンガ表現の基本が、絵を基本にして、これに視覚化された言葉を関連づけ空間的に定位させるところにあるからだろう。マンガは類型化された絵と視覚化された言葉の融合だが、両者がむすびつけられるのは、類型化された人物や物・背景の絵が構成するコマの空間である。言葉を絵で注解するようなスタイルもあるが、ここでの絵は、挿し絵になってしまう。言葉による空間表現は、ホメロスの場合でも、よみとかれる表象空間としてであり、視覚的な詩のように文字を配置しても、文字を基準に絵を定位する視覚的な空間表現は困難である。やや、議論が錯綜してしまった。言葉の視覚的属性が、音や声のどんな属性と関連し、マンガでえがかれる世界とどう関連するのかなど、マンガにおける言葉の問題については、あとの論文で、もうすこし具体的に検討することにしよう。

非写実的な類型化がされた人物や背景の絵、視覚的な属性とともに文字化された音と声は、コマのなかにえがかれ、コマの連鎖でマンガの叙述がなされる。マンガは、コマによる分節化がなされないと絵巻物に、声や解説が語り手によってなされると紙芝居にちかづく。マンガ表現は、コマをつないでいくことにより、物語を視覚的に展開していく。以下、コマについての、雨宮（2001a）の記述を引用する。

「戦前のマンガは、おなじサイズのコマが順番にならんでいるだけの、紙芝居や絵物語の世界だった。ここに、手塚が映画的な手法をマンガのコマで模倣した。カメラの移動、パン、ティルト、ズームイン、ズームアウト、カットのトリミング、クローズアップ、モブシーン、これらの映画の手法をマンガのコマはこびのなかにとり入れた。これによって、マンガにおいて、視覚的に配置されるコマをつうじて絵をおっていくことにより、スピーディーにストーリーが展開されることになった。手塚は、映画の手法を導入したことによって、物語がすぐに数百ページになったといっている。これは、マンガが非常にすばやくよめる理由である。マンガのコマでは、コマの形を斜めにしたり、配置をうずまき状にしたり、コマそのものをメタマンガ的にあつかったりと、映画にない表現も可能である。こ

これらの手法を駆使して、読者の視線を誘導したり、圧迫や解放の印象をあたえたり、リズムミカルな印象や、種々の心理的効果を表現したりと、物語の展開を表現することが可能になった。マンガのコマの種々の技法については、夏目・竹熊・他(1995)に具体的なすばらしい解説があるので、これを参照してほしい。

映画の時間展開は、実際の映像をきりだし、それを物語の進行にあわせて、ならべるといふかたちをとる。スローモーションや早送りも可能だが、特殊な場合につかわれるだけである。回想シーンやふたつのシーンを交互にしめすカットバックももちいられる。映画のかたりの時間と、実際に生じた物語の時間は、対応しないことがおおい。マンガでは、スローモーションは頻繁につかわれる。一瞬のなぐりあいを、たがいの心理や、過去の経験の回顧、作者による技の解説、などもまじえてえんえんと何十ページにもわたって描写することもある。実際の映像のきりだしを主とする映画ではこういうことはできない。小説では、ジョイスの「ユリシーズ」のような作品もあり、描写の時間の自由度は映画よりたかいが、マンガのような一覧性がないので、容易に描写が迷路にはいりこんだような印象をあたえてしまう。マンガのコマによる時間展開は、映画的な展開をとりこんだ側面がつよいが、映画のような実映像の切りだしに限定されず、小説的な自由な時間の速度による描写が可能である。また、映画、小説とことなり、一覧性がつよいので、時間の速度、展開の順序の自由度はよりたかくなる。」(雨宮2001a p.185-186.)

戦後マンガのコマは、手塚の映画的なコマの発明から、少女マンガにおける複合的なコマ、さらには、縁取りのない絵だけをむきだしにしたコマなしのコマまで、多様性をまし、それぞれ独自の表現世界を展開してきた。第二部では、少女マンガにおけるコマ構成の展開が解説されている。

以上、抽象的で概略だけになってしまったが、マンガの構成要素を図3.11.のマンガ表現の三角形によって説明した。底辺にしめしたような言葉的に類型化された絵と視覚化された言葉からなる諸要素が、コマのなかに配置され、一連のコマの配置が視覚的に物語りを叙述する。図3.11は、マンガを構成する特有の諸要素をしめしたものである。これらの諸要素からなる視覚表現は、さまざまな意味をにないうる。この意味作用のしくみをしめしたのが、図3.4.と図3.5.の感性認知記号論の枠組みである。図3.11.と図3.4.、図3.5.は折衷的な見取り図にすぎないが、これが、マンガ表現とその意味を把握しようとするわれわれの基本的な枠組みである。枠組みはたんなる枠組みでしかなく、特定の事実や実験によって検証されるというより、現象を理解するための投げ網として、そこから有効な仮説や調査、実験などをうみだせるかいなかによって取捨選択されていくものである。

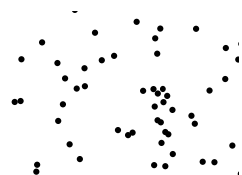


表3.1.にしめした、キャラクターと物・背景の表現におけるデフォルメのもつ意味は、より特定化された仮説であり、事実や実験によって検証しうるのにちかいくところまできている。ほかにも、マンガ表現をあきらかにするような仮説がどの程度うみだせ、それが妥当かいなかで、枠組みの有効性がたしかめられていく。

つぎの論文とそれにつづく論文では、ここで提示した枠組みを、マンガ表現に関連づけて、視覚的表現のスタイル、遠近表現、時空表現、空間の感性的意味、絵と言葉の視点、言葉の定位と叙述などの問題について、より具体的に検討する。形喩、音喩、身体表現などについては、また、べつに検討する予定である。

Lotman, I. M. (1978) は、映画にかんする記号論の小著のしめくりとして映画の魅力をつぎのようにかたっている。

「映画はわれわれに語りかけてくる、それもかなり複雑な対位法をかたちづくっている多声で。」(Lotman, I. M. 1978 p.189)

たしかに、映画は、さまざまにきりとられつながられる映像、人物の会話、ナレーション、効果音、音楽と、映像と音で多声的に物語をかたる。第一部では、コマを構成する諸要素をレイヤーとして分解し、コマをつうじて複数の諸要素がどう展開されていくかを、スコア(総譜)として図解した。スコアでしめしたように、マンガにおいても、コマを小節とすれば、実際の音はないが、人物、背景、形喩、音喩、吹きだしのなかの会話、内言、ナレーションなどを声部とした多声的表現がなされうるといえる。ただ、マンガは音楽や映画とはちがって、一律の時間で展開されるものではない。マンガは、並置的に視覚表現されたコマのなかの絵と言葉をよみとっていくものである。マンガの絵のスタイルは、デフォルメされた人物表現が基本だが、写実的な背景や絵画の模写のようなものが、ひとつのマンガのなかに混在しており、また、言葉の視覚効果も多様である。並置性とスタイルの多様性がマンガ表現の特徴である。この意味でマンガ表現は、たんに多声的というより、コラージュ的多声といったほうがいいのかもかもしれない。ロトマンにならって、つぎのようにいえるだろうか。

「マンガはわれわれに語りかけてくる、絵と言葉が複雑な対位法をかたちづくっているコラージュ的多声で。」  
(雨宮俊彦)

註

- 1) 視覚パターンのエージェントとしての知覚はWerner and Kaplan (1963) のいう相貌的知覚におよそ対応する。また、テープによる声の場合には実際の声との混同によるIllusionがしようずるのにたいし、絵による顔や眼の表現は、鳥なら実際の捕獲者の眼と混同しIllusionがしようずるかもしれないが、人間の場合は、まず絵だと認識したうえで、さしめしの理解としてのAllusionがしようずるにとどまる(Wade, N. 1990)。ただし、平面にかかれた眼を立体的にみることにより、絵によってさしめされた視線の方向のIllusionはしようずる。IllusionとAllusionの区別と、絵がもたらす奥行き感の諸問題については、つぎの論文でくわしく検討する。
- 2) Jaynes, J. (1990) は、今から2500年以上前のひとびとはBicameral Mindのもちぬしで、神の声を、幻聴として日常的にきいていたと主張している。Bicameral Mindは、文字の文化によって左半球がコントロールの中心となる前の段階で、右脳と左脳が比較的に独立してはたらく状態であるとされる(Cook, N. 1993)。左半球がコントロールの中心となっているわれわれは、行動の選択のときに、自己と対話してものをかんがえるが、Bicameral Mindのひとは、行動の選択のときに、右半球での活動を、啓示あるいは神の声としてきいて、指針とする。Jaynes, J. (1977) によると、古代の中近東などの神の像は、眼が異様におおきいのがあがるが、これはBicameral Mind衰退の時期に、神の像を礼拝することをつうじて、幻聴としての神の声をきくために、神からみつめられているという意識をたかめるためのものだったらしい。Jaynes, J. (1990) の説は、とっぴにおもえるかもしれないが、関連するいくつかの事実からすると、ただしいのかもしれない。関連する事実とは、古代の中近東で神の小像を人々がもっていたこと、集団の神の像から神の声がきこえなくなると「口すすぎの儀式」があったこと、現代になっても、ちいさい子どもは「想像の友達」をもつひとが一定の割合で存在すること、などなどである。現代では、幻聴は一般に分裂病の徴候とされていて、みとめるのをさける傾向があるが、神や想像上の友達などの仮想の人格との相互作用は、近代になるまで、一般的なものだった。異界にかんする本で、小松はつぎのようにいっている。「しかしながら、歴史は、実在の人物とその行動の集積から構成されるだけではなく、想像されたものによっても形成されている。想像されたものによって、人びとは行動し、歴史をつくることになった、ということの方が多いいいほどである。」(小松・宮田・鎌田・南 1999 p. 3) こうした、社会的なネットワークを基盤に形成される人格の存在を、ソシオン理論では、ソシオイドと総称する(雨宮2001b)。うわさの他者、有名人、神、妖怪、想像の友達、動物、ロボットなど、すべてソシオイドである。Jaynes, J. (1990) は、脳と言葉のしくみを重視しており、ソシオイドをささえる社会的なネットワークについては、社会の認知的な枠組みの役割が(Social Cognitive Imperatives) 現象をソシオイドとして認知するかいなかのうえで重要であると指摘している。議論がややわきみちにそれた。ここでは、マンガにはいきている人間、場合によっては市民だけを中心とした偏狭な近代の人間観の枠をこえて、多様なソシオイドが表現されていること、そして、このエージェントとしてのソシオイドのいきいきした表現が、デフォルメされたキャラクター描写と、うごきの表現、種々の視覚化された言葉の表現によってなされていることを確認しておきたい。
- 3) 芸術家は、社会的な慣習の外にいくことはできるが、進化的な基盤の外にいくことはできない。社会的な慣習は、文化によってことなるが、これは、人類共通の進化的に形成された可能性の基盤からの選択的投射によってなりたつたものとして位置づけることができる。この意味で、種々の文化は比喩の体系のようなものである。近代社会以降の芸術家では、当該社会でタブーとされているような領域の表現にまでふみこむことが多々ある。Colling-Wood, R. G. (1958) は、「芸術の原理」で、娯楽と芸術を対比して、娯楽が表現の世界における代替的な満足を提供するのにたいし、芸術は具体的な表現をつうじた探求活動である点がちがうといっている。ポルノや探偵物が芸術になりにくいのは、このためである。性的活動の描写でも、通常の表現の慣習をこえると、代替的な満足はこえてしまう。犯罪物



も同様である。こうした表現は、芸術であっても、娯楽としてはアピールしなくなる。ただこうした芸術における探求は、社会的に是認された慣習の枠の外にでるものであっても、進化的に形成された人間特性の基盤の埒外に行くものではない。印象派やキュビズムなどは、近代絵画の常識からみれば、社会的な常識の外に行くものである。しかし、キュビズムにおける多視点描画は原始美術や子どもの絵ではあたりまえのものだし、印象派の描法にしても人間の視覚のはたらきを具体的な表現をつうじて探求したものである。マンガが芸術かとはよくとわれるが、コリングウッドの基準にてらせば、探求としてのマンガは芸術であり、定型的な形式で代理的な満足にあたえるのは娯楽である。一般的には、新しい手法やテーマの発見をめざした探求とおおくの読者が安心してよみ満足できる娯楽とは両立しにくいことがおおいが、両方ともなりたない作品はさらにおおい。芸術におけるあたらしさの探求は、社会の慣習の外にはいくが、マクラウドが想定するようには世俗の進化的な水路づけをこえるわけではないし、推賞すべき内容ということにもならない。呪われた小説家たちの仕事も、特殊マンガ家のカルトな世界も、探求という点では、立派な芸術である。しかし、立派な芸術だといっても、かならずしも、社会的な慣習の遵守よりも、推賞すべきものとはならない。立派な芸術であり、同時に、社会的には唾棄すべき内容の作品というものもある。芸術は、具体的な感覚や言葉による表現に依拠しているために、社会的な慣習の埒外に行くことはできても、人類共通の進化的に形成された可能性の基盤の外に行くことはできない。一方、科学は、一般的な定式化とモデル作成を、人間の感覚運動器官を装置によって拡張し、自然言語のかわりに数学のような形式言語をもちいておこなうので、社会的な慣習だけでなく、人類共通の進化的に形成された可能性の基盤のそとにでて、それを対象化するところまでいく。芸術における探求に非社会的、反社会的なモメントがあるとすれば、科学における探求には非人間的、反人間的なモメントがある。せまい人間的経験の世界の外部を探求するちからは、科学がもっともつよい。科学的な探求の結果は、個々の人間や社会のおもいこみをこえて、事実とその因果関係がなんであるかをあきらかにし、社会としての問題への適切な対処を可能にする。これは、非人間的なゆえの科学のつよみである。芸術は、社会の慣習の外にはでうるが、具体的な人間的な経験の埒内にとどまる。芸術は社会的慣習と人間存在とのほざまで、表現をつうじた経験の範囲をひろげることを可能にし、科学は、その非人間的探求をつうじて、社会集団の問題解決能力を増幅する。芸術と科学の人間と社会集団への役割には、このように逆説的なところがある。しかし、こうした活動の基盤となるのは、一定の慣習をもって運営される社会集団である。雨宮(2001a)では、社会科学における科学的とされる諸理論のある部分は、知の僭称であり、まともな科学理論ではなく、社会が自生的な秩序として蓄積してきた伝統や慣習をくずすだけの結果しかもたらさなかったとのハイエクなどによる批判を紹介している。現代芸術においても、おなじように、独創性とか天才とかいうひとびとの神話につけこんだ、にせものの探求が、芸術と僭称されている。こうした似非芸術や似非科学は、真正の芸術がもたらす人間的経験のゆたかさや、真正の科学がもたらす現実への対処能力の増強、とは無縁である。かといって、似非でなければ、賞賛すべきものかということ、芸術の場合は真正であっても、社会に有害なものもあるし、真正の科学についても、同様の留保をつけるひとがいるかもしれない。これらとくらべると、たのしんでもらうことをすなおにねらった娯楽のほうが、よりひどくないとはいえるのかもしれない。

### 参考文献

- Aiken, N, E. 1998 *The Biological Origins of Art*, Praeger.
- 雨宮俊彦 1979 児童画と想像力 東京大学教育学部卒業論文
- 雨宮俊彦 2000 名づけの認知科学(1) - 語彙の体系と名づけ - 、関西大学社会学部紀要、31(2)、297-338.
- 雨宮俊彦 2001a 「相互作用で解く心と社会 複雑系・ソシオン・視覚記号」関西大学出版部
- 雨宮俊彦 2001b エージェント・環境相互作用モデルとソシオン理論(1) 荷重関係のモデル化の  
こころみ 、関西大学社会学部紀要、32(2) 253 - 291.
- Appleton, J. 1999 *The Experience of Landscape*. Wiley.
- 浅田彰 1983 「構造と力 - 記号論を超えて - 」勁草書房
- Auerbach, E. 1946. 「ミメシス - ヨーロッパ文学における現実描写 - 」篠田・川村訳 筑摩書房。  
(*Mimesis : dargestellte Wirklichkeit in der abendlandischen Literatur.*)
- Bertin, J. 1977 「図の記号学」森田訳 平凡社 (*La Graphique et le Trainment Graphique de L'information. Flammarion.*)
- Buckland, W. 2000 *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge University Press.
- Colling-Wood, R, G. 1958. 「芸術の原理」近藤訳 勁草書房 (*The Principles of Art*, Oxford University Presss.)
- Cook, N, D. 1993 「自然のコード」雨宮他訳 HBJ出版局 (*Stability and Flexibility : an Analysis of Natural Systems*, Pergamon Press.)
- Cook, N, D. (in Press) *Tone of Voice and Mind*. Benjamin Cummings.
- Cooke, B. and Turner, F. 1999. *Biopoetics*, ICUS Books.
- Deregowski, J, B. 1989 Real Space and Represented Space: Cross-cultural Perspectives. *Behavioral-and-Brain-Sciences*, 12(1), 51-119.
- Deacon, T, W. 1997 「ヒトはいかにして人となったか」金子訳 新曜社 (*The Symbolic Species*. Norton & Company.)
- Eibl-Eibesfeldt, I. 1973 「プログラムされた人間」霜山・岩淵訳 平凡社 (*Der vorprogrammierte Mensch*. Verlag Fritz Molden.)
- 藤沢・井上・清水・高橋 1995 「視覚シンボルによるコミュニケーション - 日本語版PIC - 」プレーン出版
- 古沢学 1991 感情の線表現 関西大学社会学部卒業論文
- Hamano, S. 1998 *The Sound-Symbolic System of Japanese*, CSLI Publications.
- 池田進 1987 「人の顔または表情の識別について 上 初期の実験的研究を中心にした史的展望」関西大学出版部
- 池田進 1995 「人の顔または表情の識別について 中 顔認知の諸現象をめぐる実験的研究の展望」  
関西大学出版部
- 石ノ森章太郎 1988 「マンガ家入門」秋田書店
- Ito and Mester 1995 Japanese Phonology, (in *The Handbook of Phonological Theory*, J. A. Goldsmith. ed. Blackwell.)
- Ivanov, V, V. 1979 「偶数と奇数の記号論 - 脳と諸記号システムの非対称 - 」田中訳 青木書店
- Jaynes, J. 1990 *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral mind*, Houghton Mifflin.
- Johnson, M. 1987 「心のなかの身体」菅野・中村 紀伊國屋書店 (*The Body in the Mind : the Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. University of Chicago Press.)





- Kandinski, W. 1959 「点・線・面 - 抽象芸術の基礎 -」西田訳 美術出版社。( *Punkt und Linie zu Fläche*. Bauhaus-Bucher.)
- Keen, S. 1986 「敵の顔」, 柏書房。( *Faces of the Enemy : Reflections of the Hostile Imagination*, Harper & Row.)
- ケイエンブ 1995 線画による感性表現の識別因子の抽出とその応用 大阪大学工学部修士論文
- 木村洋二・増田のぞみ 2001 マンガにおける荷重表現 ページの「めぐり効果」とマンガの「文法」をめぐって、関西大学社会学部紀要、32(2) 205-251.
- 木村洋二 2001 ソシオンの一般理論(3) - トリオンからソシオスへ -、関西大学社会学部紀要、32(2), 1-104.
- 小松・宮田・鎌田・南 1999 「日本異界絵巻」筑摩書房
- 蔵琢也 1993 「美しさをめぐる進化論」勁草書房
- 呉智英 1986 「現代マンガの全体像」双葉文庫
- 楠見孝 1995 「比喩の処理過程と意味構造」風間書房
- Lakoff, G. and Johnson, M. 1980 「レトリックと人生」渡部他訳 大修館書店( *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.)
- Lakoff, G. 1987 「認知意味論」池上・河上訳 紀伊国屋書店( *Women, Fire and Dangerous Things : What Categories Reveal about the Mind*. University of Chicago Press.)
- Lotman, I. M. 1978 「映画の記号論」平凡社
- McCloud, S. 1994 「マンガ学 - マンガによるマンガのためのマンガ理論 -」岡田訳 美術出版社( *Understanding Comics*, Kitchen Sink Press.)
- McCloud, S. 2000 *Reventing Comics*, Harper Collins Publishers.
- 本宮ひろ志 2001 「天然マンガ家」, 集英社.
- 宮崎哲弥 1996 いい加減にしてよ、中沢新一サン「正義の見方」洋泉社 所収
- 長町三生 1993 「感性商品学 感性工学の基礎と応用」海文堂出版
- 夏目房之介 1992 「手塚治虫はどこにいる」ちくまライブラリー
- 夏目・竹熊他 1995 「マンガの読み方」別冊宝島EX
- 夏目房之介 1999 「マンガと「戦争」」講談社現代新書
- 夏目房之介 2001 私信
- Ohala, J. 1995 The frequency code underlies the sound-symbolic use of voice pitch. (In Hinton, L., Nichols, J. and Ohala, J. eds. *Sound Symbolism*, Cambridge University Press.)
- 大沢 2000 「「印象の工学」とはなにか人の「印象」を正しく分析・利用するために」丸善プラネット
- 大城宣武 1987 「漫画の文化記号論」弘文堂
- 太田幸夫 1987 「ピクトグラム 絵文字 デザイン」柏書房
- Parker, D. M. and Deregowski, J. B. 1990 *Perception and Artistic Style*, North-Holland.
- Picard, R. W. 1997 *Affective Computing*. MIT Press.
- Rentschler, I., Herzberger, B. and Epstein, D. 1988 「美を脳から考える」野口・芋阪監訳 新曜社( *Beauty and the Brain*. Birkhauser Verlag.)
- 瀬戸賢一 1995 「メタファー思考 - 意味と認識のしくみ -」講談社現代新書
- Sokal, A. and Bricmont, J. 1998 「「知」の欺瞞 ポストモダン思想における科学の濫用」田崎・大野・堀訳 岩波書店( *Fashionable Nonsense: Postmodern Intellectual's Abuse of Science*. Brockman.)
- Sotaro Kita 1997 Two-Dimensional Semantic Analysis of Japanese Mimetics, *Linguistics*, 35, 379-415.

- 菅野盾樹 1999 「恣意性の神話」勁草書房
- 高山宏 1992 メディア・コミックス - わずか四十年で四百年全表象史を駆け抜ける -、「コミックメディア」香山他著 NTT出版 所収
- 田中政志 1992~1999 「ゴン1巻~6巻」講談社.
- Taylor, J. R. 1995 「認知言語学のための14章」辻訳 紀伊国屋書店 (*Linguistic Categorization: Prototypes in Linguistic Theory*. Oxford University Press.)
- 手塚治虫 1977 「マンガの描き方」光文社
- 辻三郎 1997 「感性の科学 - 感性情報処理へのアプローチ - 」サイエンス社
- 梅棹忠夫 1967 「文明の生態史観」中央公論文庫
- Ungerer, F. and Schmid, H. 1996 「認知言語学入門」池上他訳 大修館書店 (*An Introduction to Cognitive Linguistics*. Addison Wesley Longman Ltd.)
- 瓜生吉則 2000 マンガを語ることの<現在>、「メディア・スタディーズ」吉見編 せりか書房 所収
- Uspenskii, B. A. 1971 「イコンの記号学」北岡訳 新時代社
- 内橋達也・浜家明 1992 感情の線表現の再認 関西大学社会学部卒業論文
- Wade, N. 1990 「ビジュアル・アリュージョン - 知覚における絵画の意味 - 」近藤訳 ナカニシヤ出版 (*Visual Allusions: Pictures of Perception*. L. Erlbaum Associate.)
- 渡辺義彦 1986 「インディアンは手で話す」径書房
- Werner and Kaplan. 1963 「シンボルの形成」柿崎監訳, ミネルヴァ書房 (*Symbol Formation*. John Wiley.)
- 山本敦司 1998 「漫画キャラクター精神分析極秘カルテ」青春出版社
- 山崎正和 1974 人生にとって芸術とは何か「世界の名著 - 近代の芸術論 - 」中央公論社. 所収.
- Yazdani, M. and Barker, P. 2000. *Iconic Communication*. Intellect L & D E F A E.
- 四方田犬彦 1994 「漫画原論」ちくま書房(文庫版1999 ちくま文庫)
- 吉川・益谷・中村編 1993 「顔と心 顔の心理学入門」サイエンス社
- Zahavi, A. and Zahavi, A. 1997 「生物進化とハンディキャップ原理」大貫訳 白揚社 (*The Handicap Principle*, Oxford University Press.)
- Zebrowitz, L. A. 1997 「顔を読む」羽田・中尾訳 大修館書店 (*Reading Faces*, Westview Press.)

2001. 12. 8 受稿

