

マンガのレトリック

畑 山 浩 昭 (桜美林大学)

1. はじめに

インターネットの検索サイト Google¹ で、「manga」という英単語で検索すると、49,900,000 のページが見つかった。この数字は、日本国内で、例えば「週刊少年マガジン」が300万部売れているとか、「少年ジャンプ」は330万部売れているといった情報よりも、驚くべき数字なのかもしれない。² 日本語で「漫画」あるいは「マンガ」³ という語で検索しても、相当な数のページが見つかるが、「manga」でヒットする膨大なページ数が示すのは、マンガに対する国際的な関心の高さである。

拙論での私の問いは、「マンガ表現は、なぜ、どのようにして、こんなにも力を持ち得たか？」ということである。マンガは日本の代表的大衆文化であり、現在のアニメやゲームが世界各国で流行している現象の原点ともいえる表現メディアである。この問いを考えるにあたり、マンガの表現形式と、表現者（マンガ家）の創意工夫、表現内容等を分析する事により、マンガ作品と外の世界、すなわち、ビジネス、社会、文化、民族といった領域との関係を考察するための手がかりを模索したい。

仕事の手順としては、まず、マンガの文法について考える。マンガは、一般的な用語で説明すると「コマ」「絵」「台詞」の相互作用により表現メディアとしてまとまっている。どのようなルールが、マンガ表現の中に文法として存在するのかを考察する。次に、表現者の表現方法についての創意工夫を分析する。マンガの文法に従いながらも、新たな表現の可能性を求めて、個別のマンガ家が自分のスタイルを追求する事が、マンガの持つ力に大きな関係があると仮定するからである。また、マンガというジャンルの中で取り扱っているテーマやキャラクターなどについても、多少の考察を試みる。これにより、マンガが大衆文化として置かれている現在の日本社会を理解する手がかりを得られるとともに、韓国やアメリカで発展するマンガ文化と比較・対照するための基調的な基準を与えられると思う。

2. レトリック分析の視点

マンガが大衆文化となっていることから、マンガ表現を一種のレトリックとして見つめ、そのダイナミックな力を発生させる仕組みを見極めたい。レトリック研究における批評の態度は、様々な

¹ インターネット検索サイト。http://www.google.com

² この数字は日本雑誌協会のホームページを参考にした。アドレスは、http://www.j-magazine.or.jp/FIPP/index.html

³ 夏目房之介によると、漢字で漫画と書くと、明治から戦前までの風刺漫画、子ども漫画を指し、マンガと書くと、戦後の物語マンガを中心に指すそうである。「マンガの文法」『コミック学のみかた』、AERAMook, 1997.

立場の人々にとって、様々な表現（ディスコース）が産出する「力」と「説得性」の解明を試みることである。マンガは国境を越えて、多くの人々に読まれているので、マンガそのものの本質において、レトリカルな要素が含まれていると仮定するからである。四方田犬彦は『漫画原論』の中で、以下のように述べている⁵

文法と修辞学は永遠に宿敵の間柄にある。文法が体系規範を提示すれば、修辞学はそれを嘲笑するかのように逸脱と例外に賭ける... 漫画にあつては、修辞的な逸脱そのものがあらかじめ体系の本質に横たわっている（383）

したがって拙論では、マンガが持ち得た力を、レトリックの手法を用いて分析する。⁶

表現（ディスコース）が、聴衆や観客、読者などの、オーディエンスに多大な影響を与えた様々な実例を吟味すると、そこには必ず「何か特別なもの」が存在する事に気づく。その何かは、例えば「表現者」が特別であったり、「表現の仕方」の工夫であったり、「表現の内容」や「表現を取り囲むコンテキスト」の特殊性であったりする。これらに共通する「特別な感じ」は、オーディエンスの心の中にある「日常的なもの」あるいは「普通のこと」といった気持ちの対局に存在し、この両極の相違が「新しさ」や「珍しさ」といった感情をも生み出し、ディスコースに「特別性」を与えることになる。特別性が、いわゆるディスコースの「力」や「説得性」を産出する。

マンガ表現をレトリックとして分析するということは、大衆に受け入れられているマンガが持つ特別性を発見するということである。この特別性を分析する際に、前述の「マンガの文法」「表現者の創意工夫」「表現内容」といった題材が分析の対象となる。さらに重要と思われる事は、その特別な、非日常的なメディアであるマンガが、⁷ 社会に日常的に存在しているという事実を詳しく調べる事が、その社会や文化について考察する手段と成るのである。

3. マンガの文法

マンガの本質を見極めるためには、マンガがどのようにして成り立っているかを知らなければならない。言い換えると、多くのマンガに共通しているマンガの文法を整理することが大事である。マンガの文法を研究する際に、ふたつの点について留意しなければならない。ひとつは、マンガの表現法が、現実生きる私達の認識や表現とどのように異なるか、つまり、レトリック分析として

⁴ 表現とディスコースは同じではないが、レトリックの場合、言語で表現されるテキストと、それを取り囲むコンテキストを合わせてディスコースと捉えると同時に、そのプロセスを重視する。

⁵ 四方田犬彦、『漫画原論』、ちくま学術文庫、2002。（第1刷は1999年）。

⁶ ここでは近代的なレトリック研究の定義を使用している。クラシックレトリックに基づく、説得術としてのレトリック研究も、当然続けられている。定義の移り変わりについては、Bizzell と Herzberg 編集の『The Rhetorical Tradition』、Bedford Books of St. Martin's Press, 1990, 「General Introduction」によくまとめられている。

⁷ つまり、大衆文化に成り得たマンガは、それ自体が有する特殊性、特別性において力を得ているはずだ（大衆に支持されているはずだ）というレトリック的見解による前提。

述べると、どれほど日常的な物の見方や表現方法から逸脱して、特別な表現手法になっているかということを見極めることである。ふたつめは、その特殊性が、他のメディアの有する特殊性と何がどのように異なるかを比較することである。これにより、マンガの文法が持つレトリカルな特殊性、非日常性が浮き彫りになる。

以下、マンガの文法を語る上で、最も基礎的な概念とされる「コマ」「絵」「台詞・ことば」という順序で分析を試みることにする。^{*}

3-1. コマ

四方田は、「漫画を漫画たらしめているのはコマの存在に他ならない」と述べている。^{*} コマによって分けられたページの連続が、マンガらしさの最たる特徴になっている。白い一枚のページを、いくつかのコマに分けて、それぞれコマ内に、絵と台詞を入れ混みながら、マンガの物語は進んでいく。

日本で発売されるマンガは普通、右から左へ、上から下へというコマの順序で読み進められる。コマの大きさは一定ではなく、大小様々で、時には1ページ全体、あるいは、左右2ページつないで「ひとコマ」という場合もある。

この、一見単純なルールの中に、重要なレトリック的非日常性が含まれている。私達が認知器官を通して、外界の情報を連続的に認識・理解・整理するのに対して、マンガは「区切られた複数の場面」という物理的な非連続性を有しながらも、コマ間を超えてコンテンツを関係づける作業の中で、想像的連続性を表現していることである。映画もアニメーションも、物理的には、莫大な量のコマを連続しているが、現実の実際の人間の動きに似ていることが前提である。しかしマンガの場合は、その限られたページ数やコマ割こそがマンガがマンガたる由縁であるという前提から、コマを作る、あるいは、使う時にコマ、絵、台詞すべてにおいて「選択」が行われる。

コマの選択に関して述べると、例えば、小さいコマから始めて、中くらいのコマを途中で何回か使い、クライマックスのところで、大きなコマを使うといった手法がある。これは、コマの大小を戦略的に使い分ける事により、物語をドラマティックにする効果がある。あるいは見開きの2ページのコマのレイアウトをバランスよく並べる事により、右のページと左のページを対照的に映し出すといった効果が得られる。このように見ると、コマが象徴的に、非常に戦略的なレトリックにより使用されていることがわかる。

3-2. 絵

ひとつひとつのコマの中にはふつう、絵が入っている。読者は「そのコマが持つ意味、果たすべき役割」のようなものを読み取りながら、次のコマ、また次のコマへと視点を動かす。それぞれのコマに何を描くか、アングルはどうするか、絵の大きさはどうかなど、やはり制作における「選択」

^{*} 夏目房之介、「マンガの文法」『コミック学のみかた』, (脚注3参照)

^{*} 四方田犬彦,『漫画原論』, (脚注5参照)

が繰り返される。コマからコマへ移動しながら物語が進行するので、各コマに入るべき絵も、物語のなかで位置づけられることになる。結果的に、描かれた絵、例えばキャラクターの表情や動き、風景などが、実際には連続するであろう数多くの動きの中で、「一瞬だけ選ばれた、極度に象徴的なイメージ」を、コマの連続の中で読者に与えることになるのである。

これは、レトリック理論で解説すると、絵の「選択」と、その連続のための「結合」という戦略的な手法が実践されていると言える。¹⁰ 私達は普通、ことばでコミュニケーションを図る際に、適切な語彙を選び、適切なルールに従って、選んだ語彙を結びつけることによって文を作る。この「適切性」により、コミュニケーションをスムーズに運ぼうと努力する。¹¹ しかし、「適切に」という感覚は、「安全に、大過なく」ではない。基本的にはそのコミュニケーションをどのようにしたいかという発話者の態度や考えから発生する。怒りを表現するための「適切な表現」もあれば、相手への親密度を表すための「適切性」もある。その「適切性」に応じて、語彙を選び、結合させるのである。

言語と同じように、コマに描かれたマンガの絵も、いろいろな可能性がある中からひとつだけ「選ばれた絵」としてそのコマに存在し、その前後のコマ、あるいは、そのページにある他のコマに描かれている「選ばれた絵」と照会され、関係づけられることにより「結合」されていくなかで、レトリカルに意味が発生するのである。実際にマンガの絵を見ていくと、例えば登場人物の表情が、ある感情や意図を表すために、極めてシンボリックであることが容易に理解できる。

3-3. 吹き出しと台詞・その他の音やことば

台詞は、吹き出しと呼ばれる、風船のような形をした線の中に入れられるのが普通である。吹き出しの中は無地（白抜き）で、背後にある絵よりも上位に位置される。吹き出しの中に台詞が入れられ、キャラクターの発話として位置づけられる。

台詞は多様な形で表記される。発話のちょっとした途切れなどは、スペースや改行、あるいは、点の連続等で表される。同じ人物の連続した発話でも、複数の吹き出し、あるいは、一部が連結している吹き出しにより表記されることもある。また、文字の形や大きさを変形する事により、程度や質の強調を表すこともできる。

キャラクターの思考や心情も、吹き出しにより表されることが多い。実際の発話と区別するために、発話の吹き出しが、キャラクターの口元や頭部に、尖ったヤリのような形でつけられるのに対し、思考や心情を表す吹き出しは、例えば大小の円形が連なる形で、キャラクターにつけられる。

キャラクターの発話以外の音も、文字によって記されるが、その多くはオノマトペである。例えば、何かと何かがぶつかる音や壊れる音などは、オノマトペで表される。しかし、マンガにおいて

¹⁰ ヤーコブソンは、失語症の研究から、私達が言語を使用する際に「選択」と「結合」という活動を行っている事を指摘している。これがレトリックを考察するための、基礎理論ともなっている。この議論については、野内良三、『レトリック入門』、世界思想社、2002年、を参照。

¹¹ これは、Grice がとなえる、いわゆる協調の原理（The Cooperative Principle）の意味での適切性のこと。

は、オノマトペの伝統的な定義以上の役割を果たしている。¹² 現実音を客観的に表記する以上に、例えば描かれている絵の意味を強調するためのものであったり、キャラクターのある心情の程度を強調するものだったりする。

台詞と吹き出しの関係は、コマと絵とのバランスの中にあり、制限を受けているにもかかわらず、実際の発話や思考、音に比べると、極度に脚色された表記になっている。その文字や吹き出しの大きさや形、あるいは、創作的なオノマトペが、コマに描かれている会話や場面、イベントを過剰に演出する。

4. マンガ家の創意工夫

マンガの文法としての「コマ」「絵」「台詞」といった基本要素を分析すると、それらの形式そのものが、レトリック的可能性、つまり、日常や普通といった概念の対局上にある「非日常性や異常・過剰、あるいは、逸脱」といった表現上の可能性を持っていることがわかる。つまり、マンガの文法そのものに、レトリックが備わっているということである。

マンガ家は、これらの特性をふまえた上で、自分なりの工夫をし、作品を仕上げている。マンガの文法自体が、非日常性や現実的理解や認識の逸脱を含有しているとすると、マンガ家は、マンガをマンガたらしめている文法そのものからさらに、レトリック的に逸脱することにより、マンガ家としての個性や特徴を出していることになる。基本的なルールに従うだけでは、際立ったマンガ家にはなれないからである。このことについて、いくつかの作品を検証・分析してみたい。¹³

手塚治虫（てづかおさむ）の『火の鳥』¹⁴の文庫版をめくると、特徴的なコマの使い方にすぐに気づく。コマは四角、つまり、正方形や長方形が普通であるが、この作品中には「斜めのコマ線」を使用する事により、変わったコマの形が多数ある。また、ページにすべて同じサイズのコマを並べて、それぞれのコマの右端と左端にそれぞれキャラクターを配置し、真ん中に台詞を置いているシーンもある。さらに、大きいコマの中に小さなコマを入れ混んだり、キャラクターが、存在すべきコマ線を壊して別のコマに移動するシーン等、かなり逸脱したコマの使用例が見られる。

萩尾望都（はぎおもうと）の『トーマの心臓』¹⁵では、コマが隠れるように使用されているケースが目立つ。つまり、絵や台詞がコマの領域を大きく逸脱していて、時にはコマ線が途中で途切れている場合もある。また、キャラクターの思考や心理の描写では、吹き出しを使わず、背景として描かれた絵の上に直接テキストが書かれるといった手法も見られる。特徴的なのは、コマと絵と台詞の視覚的な差異をなくした表現方法である。

小林まこと（こばやしまこと）の『柔道部物語』¹⁶では、吹き出しが特徴的に使用されている。

¹² この議論については、四方田の『マンガ原論』（脚注7）の121～122ページを参照。

¹³ 対象の作品は、筆者の家族が所有しているもので、対象作品の選択についての理論的基準はない。

¹⁴ 手塚治虫、『火の鳥1』、角川文庫、1985。

¹⁵ 萩尾望都、『トーマの心臓2』、小学館、1978。

¹⁶ 小林まこと、『柔道部物語2』、講談社、1987。

ほとんどの吹き出しが、円形の風船の形をしておらず、ギザギザとしたデコボコの形の吹き出しが多用されており、常にキャラクターが大きな声で叫びながら会話をしているような印象を受ける。また表情に多様なタッチの差異を設けながら、同一のキャラクターを描いており、同一人物内にある性格や精神の多重性を表現している。

例をあげるときりがないが、特筆すべきは、各マンガ家が、マンガの文法を変形、逸脱、あるいは、破壊しながら、作品を仕上げているということである。言い換えると、マンガの文法の本質がレトリック的要素を多分に含有しているにもかかわらず、そこから抜け出して、冒険を試みるマンガ家の仕事そのものがレトリック的行為なのである。逸脱の逸脱、特殊の特殊、強調の強調といった反復法でありながらも逆説的な構造になっているのである。

5. マンガの表現内容

現在の日本で流通しているマンガの作品を眺めると、マンガで表現される内容（テーマやキャラクター、プロット等）に、制限や制約がほとんどないように思われる。内容について、その芸術性や文学性を評価するための賞や文化的習慣もあまりない。マンガのあるべき方向を探るような学会もない。

マンガは基本的には商業ベースであるため、日本のマンガが国境を越える時、いろいろな問題がおこる。その多くは、何をどこまで一般に、あるいは、特定の世代に読ませられるかという道徳的、倫理的、教育的判断に関するものである。特に、子どもにとって教育上ふさわしくない内容は、カットされたり編集されたりして、その国で問題にならないよう処理されることになる。

一方でマンガは、戦争や政治、経済といったテーマも取り扱うようになり、文学と同じような問題を取り扱う作品が数多く出されている。また、マンガという表現形式が、小学校や中学校の教育図書に使用されるのも珍しくない。したがって、社会的には良い面も悪い面も持ち合わせた影響力の強いメディアということになり、その判断基準は、「内容」ということになる。

マンガによって表現できないものはないかのように、様々なテーマや題材を取り扱う作品が多数生まれている。拙論の課題からこの現象を考えると、この「自由度の高さ」や「批評的基準の曖昧さ」が、マンガをより挑発的、実験的、新進的にさせているのではないかと考えられる。規制の形式や典型的な物語、あるいは社会的通念といったものを、創造的に破壊する（つまり、壊しながら新しいものを造る）活動が、マンガで行われているのではないだろうか。そしてこれが、大衆に向けられて商業的に行われている活動であることを考える時、マンガが、強烈的な逸脱や過剰を本質的に持ち合わせているレトリックに見えるのである。

6. 結論

マンガの文法（コマ、絵、台詞）、マンガ家の創意工夫、表現内容を、レトリックの視点と理論的概念を通して分析すると、そのどれをとっても象徴的、挑発的で、逸脱や例外といったことばに表されるような実例が山ほどあることに気づく。現実には起こりえるような出来事を、単純にマンガの

形式で表現しようとするだけでも、象徴的な絵やことばだけが選ばれ、複数のコマで組み合わせられることになる。また、その作品の制作者も、読者と共有しているマンガリテラシーに準じながらも、よりインパクトのある表現のために、ルールの逸脱や例外を作品中に取り入れる。さらに、現実では起こりえないようなことも、マンガの作品中ではリアリティーとして起こる。このような実践が、マンガのレトリック的伝統を作り上げている。

マンガというメディアが、こんなにも大衆文化として受け入れられた理由は、マンガそのものやマンガ家の創作行為が産出するレトリック性が原因になっていると同時に、人間が、実はマンガのように世界を認識している、あるいは、「マンガのように世界を認識したがつている」という事実もあるだろう。近代のレトリック理論の中で、人間が象徴的動物であることが指摘されてきたが、¹⁷ 私達が物事を象徴的な場面の連続として捉えているとしたら、マンガの実践はまさしく象徴的連続の具現である。混沌とした世界を、ことばを用いて整理整頓し、秩序を保って象徴的な意味を保ちながら、認識、理解する過程を、マンガはより端的かつ過剰に（さらに象徴的に）表現している。ここに、マンガ表現の大衆化という現象のひとつの答えがあるように思える。

¹⁷ John Locke, Friedrich Nietzsche, I.A. Richards, Kenneth Burke らの議論に見られる、言語観。言語が現実とリンクせず、言語使用が象徴的に社会的事実やアイデンティティー、コミュニティを形成しているという見方。