

深夜アニメのトラウマ構造 ——最終戦争の破局は回避されるのか

森 年恵・森 茂起・木下雅博⁽¹⁾

1. はじめに

本研究の起源は、人間科学研究所所属の研究員有志を中心として、大学内の若干の研究者も加わって私的に細々と続けていた映画研究会⁽²⁾にある。当初は、当然ながら通常の映画、つまりいわゆる実写映画を対象に、時々に関心から映画を選択して議論していたが、2017年度より、新しく参加したメンバーの関心を一つの要因として、対象をアニメに拡大した。まずは「ロボット・アニメ」を取り上げ、時代を画する重要な作品を取り上げた研究会を重ねる中で、筆者たちの関心事であり研究所の重要な研究主題の一つでもある「戦争のトラウマ」⁽³⁾の視点から作品群を捉えなおす可能性が視野に入ってきた。そこで、その認識をさらに深め、今後の詳細な検討の参照枠を得るために、主要作品の主題の相関図を描くことにした。

その後は、同視点から作品群を整理することを目的として研究会を重ね、一定の成果が得られたと思われたため、図式をポスター形式で「日本トラウマティック・ストレス学会」(2018)で発表した。臨床系の主題を中心とする学会としては異色の、あるいは異質な発表と思われたが、会員の反応は予想外に暖かいものであった。いわゆる「アニメ世代」が会員に多数含まれることも要因としてあるが——それ自体はあらゆる学会と同様であろう——、アニメをよく知る会員にとって、「戦争のトラウマ」の視点から戦後日本のアニメ作品を考えることに一定の説得力があることを示していると思われた。

以上の経験を経て、同発表の内容を論文化する必要があると考えて成ったのが本稿である。ただし、発表はポスター発表でのみ可能な形で視覚的に表現されたものであり、論文の形態に移すことができるようなものではない。しかし、サイズの大きさから、ポスターをそのまま掲載して内容を伝えることもできない。そこで、ポスターに関する解説を本稿で行い、図式は、全体の印象を伝えるためにページのサイズに縮小して掲載しつつ、研究所のホームページ内に掲示して詳細な閲覧を可能にすることにした⁽⁴⁾。

なお、日本のアニメを「戦争のトラウマ」から捉える視点は、「トラウマ」の概念を明示的に使っていないとはいえ、すでに若干の論者によって提出されている。たとえば白石は、戦後日本における「マンガ・アニメは……戦争体験を伝承する「視覚的叙事詩」であるとは言えないだろうか」⁽⁵⁾と指摘している。そして、アニメ・マンガの「自由奔放な想像力と多彩さ」が可能にした「戦争と破壊の視覚的な語り」をその伝承形と捉えるとともに、「科学技術の力を信頼するところから復興を始めるしかないという、いわば底辺からの再出発における楽観論」⁽⁶⁾をも見ている。トラウマという視点から見れば、「反復強迫」としてのトラウマ的作用でもあり同時に、トラウマに対する対処の一つの形、もしかすると躁的防衛であるかもしれない対処の現れと言い換えることができるだろう。ただ白石は、歴史の全体を大枠で把握するにとどまり、個々の作品の主題やその扱いの検討には踏み込んでいない。

その意味で、より詳細な作品分析に立ち入ったものとして、足立による新しい著作がある⁽⁷⁾。私たちが学会発表に至るまでの期間に出会っていなかった仕事である。足立は、『『戦い』の表象』に注目しており、『あしたのジョー』に代表される格闘技系の作品も扱う。戦争の直接の表象と思われるロボット・アニメ以外のジャンルにおける「戦い」も、足立の「なぜ人は大きな犠牲を払ってまで戦い続けるのだろうか」⁽⁸⁾という問いの中では地続きとなるからである。「戦い」以外の主題もトラウマの表現と捉えている本稿の視野とは異なっている。しかし、「序論」に明確に記されているように、足立の仕事は、「第二次世界大戦において支払われた犠牲のあまりの大きさ」⁽⁹⁾への思いが原動力となっている点で「戦争のトラウマ」と深く関係する。

以上を前置きとして、以下に解説を行う。ただし、内容については多くを図式に譲り、作成方針および形式についての解説を行う。

2. 時代区分

戦後アニメ史を記述する際の資料としては、『日本のアニメ全史』⁽¹⁰⁾を全体的に参照し、津堅が整理する第一次から第三次までの「ブーム」⁽¹¹⁾を時代区分として採用した。それぞれに中心的役割を果たした作品をあげると(括弧内は放映開始年)、第一次が『鉄腕アトム』(1963)、第二次が『宇宙戦艦ヤマト』(1974)、『機動戦士ガンダム』(1979)、第三次が『新世紀エヴァンゲリオン』(1995)である。これ自体が「視覚的叙事詩」仮説を支持するような作品群である。第三次ブームには、本稿が重視する深夜枠の拡大、ノイタミナ枠の開始(2005年)が含まれ、本稿のタイトルに結びつければ、「アニメ＝深夜という文化の定着」という性質

を持っている。図式では、背景色のグラデーションがおよその時代および主題の変遷を表現しており、色の濃い最初の三つの山をこれらのブームに伴って起こった主題展開に重ねている。

第三次ブームは、2006年ごろをピークに以後の年間タイトル数の減少およびDVD売り上げの減少という形で終焉したと言われる⁽¹²⁾。しかし、主題の深化と作品の質から見ても、また国内外での定額制配信サイトによるテレビ放送以外の視聴形態の普及という点から見ても、それ以降にアニメが衰退したわけでは決していない。第三次ブームまでを主導してきたいわゆる「ロボットアニメ」が主役の地位を退く一方で、そこに至る過程で熟成された主題が他の形態をとって継承、展開されていると考えるのが本稿の基本的立場である。作品数には反映されていないものの、傑作群が生み出された2011年ごろに重要なピークがあったと考え——これは現在では広く共有されている見方であろう——、グラデーションで表現している。

その後現在に至るまでの流れを今の段階で言語化するのには難しいであろうが、図式ではグレーのグラデーションで表現している。「2011年傑作群の影響と展開」の時期であろうし、仮にトラウマ的事象を用いれば、「3・11以後的想像力」といった表現で特徴づけられる可能性もある。

3. トラウマ概念について

ポスターに取り上げられた作品は、「戦争のトラウマ」の処理の一つの形と思われるものに絞られている。とすれば、何を「トラウマ」とみなすのかという定義について述べておかねばならない。

しかし、「トラウマ」の定義はそれ自体大きな主題であり、研究者によって、領域によって異なる。医学領域では「トラウマ」という概念よりは「トラウマティック・ストレス」という「ストレス」概念の下位概念として扱われる。極度の強さを持つストレス、通常ストレスの範囲を超えた作用を心身の健康に及ぼすストレスと理解されている。医学的診断の観点から言えば、PTSDという障害をもたらすストレスがトラウマの狭い定義になるが、「トラウマ関連障害」という用語があるように、PTSDをもたらすものだけがトラウマと考えられているわけではない。「極度のストレス」の境界にはある程度の曖昧さがある。

他方で、トラウマの概念には、通常防衛能力で対応できる限界を超えた外界からの衝撃という理解があり、その意味で、一つの「破局＝カタストロフ」をもたらすものという理解が常に伴う。その理解から見て次の定義は、幅広い現象、つまり歴史的な事象や、集団が経験するカタストロフにも適用できるものである。

心的トラウマとは、脅威的な外的要因と個人の防衛能力の間に重大な落差が生じる体験であり、絶望感と抵抗放棄が伴い、そのため自己と世界への理解に持続的な不安定を引き起こす⁽¹³⁾。

本稿は、およそこの定義に従っているが、「個人」の箇所は、「個人ないし集団」に置き換えて考えている。戦争は、個人にとっても集団にとっても自らの「防衛能力」の及ぶ範囲をはるかに超えた脅威をもたらし、そのために生じる「絶望感」「抵抗放棄」が、のちに「自己と世界への理解に持続的な不安定」をもたらす。「不安定」の語が指す状態を特定するのは難しいものの、平常の平穏な生活を継続できないような何らかの状態と捉えておく。また、集団を対象とする場合、その集団が共有する「理解」を果たして特定できるのかという問題がありうるが、個人の中にも複数の理解が並存することは珍しくなく、「個人ないし集団」としても妥当すると考える。先に触れた「第二次世界大戦において支払われた犠牲のあまりの大きさ」は、その規模によって地域社会から国家あるいは国際関係にまで至る集団の防衛能力（処理能力）との間に「重大な落差」を生み出すがゆえにトラウマ的である。

「トラウマティック・ストレス」とも共通する理解は、ある限界を超えることで、のちに持続的な不安定が発生するというパターンである。戦争がもたらした作用は、のちにその作用が持続し、何らかのより安定的な状態をもたらし得るような対応が生まれえない限り、平穏無事な生活を常に脅かし続ける。

4、作品の選定

戦後、現在に至るまでにおびただしい数のアニメ作品が制作されてきた。そこから一枚のポスターに収めるための選定には、トラウマ的な主題だけでなく、それぞれの時代を画すと思われる代表的作品という観点が導入されている。むしろ、多数のファンを生み出し、一つの範例となったような作品に、戦争のトラウマが色濃く現れているという理解が基本となっている。

しかし、メジャーでありながらポスター内に収められていない作品も存在する。議論の時点で、あるいは学会発表の場の討論で名前が登場したものの代表に『ドラえもん』がある。『ドラえもん』には多様な主題が登場し、「戦争」はもちろん「最終兵器」や「特攻」など、本ポスターに登場する主題を扱ったものが含まれる。しかし、『ドラえもん』は多様な主題を、およそどのような主題でもその中で扱うことができるような、ジャンルに固定されないシリーズものである。制作年代も極めて長期に渡り、それ自体の歴史を検証対象にしなければならない。そ

のため作品主題を今回の図式の中に位置付けることは困難と判断した。

表題に「深夜アニメ」の言葉が含まれるのは、ポスターに記述される通り、深夜化によって少なからぬ作品の主題が成人化、シリアス化し、とくにいわゆるノイタミナ枠の作品による主題の展開が、「戦争のトラウマ」の本格的扱いを可能にしたと考え、それらの作品群への考察を中核においているからである。しかし、深夜枠の外にある作品にも、あるいは劇場作品にも同様のトラウマの扱いは展開しており、対象を「深夜アニメ」に限定したわけではない。

また、前節の内容と関係づけて付言すると、「戦争のトラウマ」を主題的に扱っているとして、その扱いが果たしてトラウマを処理する方向のものか、あるいは反復するものか、あるいはさらに症状化するものか、という内容についての判断は行っていない。トラウマの処理は、克服のように見えて実は反復であったり、回避であったり、躁防衛であったりする可能性がある。その処理の質を判断すること自体が大きな課題であり、今後個別の作品分析によって扱われるべきである。

5. 若干の理論的検討

本研究は、個々の作品の作品論に踏み込むものではない。図式に登場するいずれの作品も、「戦争のトラウマ」の観点から分析が可能であり、また本来そうした分析に基づいて図式に位置づけるべきであろう。ここに提出する図式は、詳細な分析以前に、作品の主題を——もちろん視聴体験に基づいてであるが——大づかみに理解し、「戦争のトラウマ」の扱いの諸形態として位置づけたものである。言い換えれば、今後の分析のための仮説の提示の性質を持っている。

作品論から言えば、本図式は、作品を、過去の作品との関係と、作成された時代の社会的背景というコンテキストによって位置づけたものである。したがって、「戦争のトラウマ」という各主題を結びつける——と筆者たちが理解する——上位主題のもとで、諸主題を配置したにとどまり、どのようにその主題を扱っているかという作品論は含まれない。その扱いが一定の水準を超えた、分析に値する質的水準にあるという判断と、実際に多くの視聴者を獲得し、作品受容という観点からも高く評価されているという判断がなされているのみである。

個々の作品の価値を超えて、これらの作品群が、「戦争」というわれわれの処理能力をはるかに超える事態が残したものを、アニメという媒体によって、多数の製作者の共同によって消化し、表現形態を与えてきたことに歴史的価値があると考えている。そのとき扱われるものは、通常処理能力を超えた衝撃を与える「戦争」一般の性質だけではない。我が国の戦争経験では、「通常の conventional」

戦争形態を踏み越えた事象が、処理能力をさらにはるかに超える衝撃を個人にあるいは集団に与えた。核兵器を代表とする「最終兵器」から、「無差別爆撃」「特攻」、さらには「生物・化学兵器」などがその例であり、アニメによって扱われてきた重要な主題である。

先行研究との比較を若干述べておこう。名著『戦闘美少女の精神分析』で斎藤環氏が展開した議論は、「戦闘美少女」の表象に絞って、今日もなお進行する「ひきこもり」問題と性倒錯の理解を背景に、より一般的なセクシュアリティの問題に言及したものである。「ファリック・ガールには外傷がない」⁽¹⁴⁾と言うように、トラウマ論を基軸に置く本論との間に距離があるように見える。しかし、コンテクストを重視する本論にとっては、外傷がないとみなされるナウシカも、最終戦争後の世界における救済を描く物語の中で、戦争によるトラウマに直面する存在である。また、その名著に始まってアニメ論の代表的対象となってきた「戦闘少女」は、時代が下るに従い、ますます「最終戦争」に結び付けられ、世界を救うために「志願」する特攻的な存在として展開してきたように見える。2010年台に入ると、「セクシュアリティ」の問題から離れ、もはや「美」を冠する必要も失われ、女性の社会進出と不十分な労働条件による殺伐化した職場環境のメタファーの色彩を強めてきているかもしれない。「戦い」の表象に焦点を当てた足立の議論から言えば、「なぜ戦い続けるのか」の問を解く鍵概念である「絆」の表現が、「戦い」そのものの表現に勝ってきたと言えるだろうか。これらの変遷も、「戦争のトラウマ」を背景とする系譜に位置付けることができると考えている。

また、近年一つのジャンルとして定着したかに見える「ループもの」「タイムリープ」は、処理不可能で、「取り返しのつかない」事態への対処の一つの極端形として理解することができ、すべての戦いを最終的に「解決＝回避」する道が探られているかのように見える。しばしば最終兵器や最終戦争と結び付けられてきたタイムトラベルが、トラウマの完全解消の道と重ねられているかのようである。タイトルの副題は、こうした作品群を念頭に置いて、全体を覆う主題というよりは、本図式の捉え方を象徴する視点として採用した。

本論の目的としては内容にやや立ち入りすぎたが、個々の主題の分析はさておき、アニメの持つある種の特質⁽¹⁵⁾と、深夜枠の持つ自在性が、こうした「極・端」に表現形態を与えることを可能にしたと考えるのが本論の立場である。

実は、「トラウマ」という視点の導入は、「破壊」「戦い」その他の表象による整理と異なったアプローチである。「トラウマ」というそれ自体は目に見えない原因の仮定は、事象を因果論的に説明するものと受け取られやすい。しかし本研究の意図は、作品内容をトラウマ概念で説明することではない。むしろ、戦争の

トラウマを扱う媒体としてアニメがどのように機能してきたのかを、その扱い方の検討によって明らかにしようとするものである。こうした方法論についても今後さらに検討が必要である。

なお、戦争のトラウマとアニメ史を関連づけて考える上で、作家たちの戦争体験とアニメ体験による作家間の影響関係の検討⁽¹⁶⁾も重要である。前者では、戦争との関わりという意味での世代論とともに、特異的体験が個人に及ぼす作用も考慮に入れねばならない。作家自身による戦争と自作の関連への言及も、関連を裏付ける証言として重要である⁽¹⁷⁾。また、それと関係して、あるいは重要な分析的観点として、映像としての作品の形式的側面、色彩、カット、ズーム、静止などの技法、しかも映画技法からの借り物ではなく、アニメに特化した技法の側面にも注目しなければならない。富野由悠季は、『ガンダム』で戦争を描く際、「アニメーションというフィクションだからこそ描けるリアルがある」⁽¹⁸⁾と考えたと言う。その「リアル」を、富野が述べている「戦場という光景」だけでなく、本ポスターが扱った主題群に拡張して技法的な側面から検討する必要がある。しかし、本稿および提示する図表は、主題にのみ絞っている。そうした分析のためには個別の作品分析を蓄積することがまず必要であろう。

注

- (1) 本稿、およびポスター発表をまとめるにあたり川口茂雄氏（甲南大学）の協力を得た。
- (2) 会の名は、「甲南フィルムソサエティ」である。
- (3) 映画をトラウマの視点から理解する試みに関しては、すでに「トラウマ映画 trauma cinema」の概念のもとで行なったことがある。森茂起・森年恵『トラウマ映画の心理学』新水社、2002。trauma cinemaの概念は、映画学の分野で用いられているが、同書の刊行は、英語圏における同概念の一般化に先立つものであった。
- (4) 「アニメとトラウマ」プロジェクト研究会。
URL:<https://www.konan-u.ac.jp/kihs/news/archives/3037>
- (5) 白石さや『グローバル化した日本のマンガとアニメ』、学術出版会、2013年、p. 8.
- (6) 同上、p. 318.
- (7) 足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』現代書館、2019年。
- (8) 同上、p. 7.
- (9) 同上、p. 9.
- (10) 山口康男（編著）『日本のアニメ全史 世界を制した日本アニメの奇跡』テン・ブックス、2004年。

投稿論文

- (11) 津堅信之『新版アニメーション学入門』平凡社, 2017年, p. 82-87.
- (12) 同上, p. 86.
- (13) Fischer & Riedesser, Lehrbuch der Psychotraumatologie. Stuttgart: UTB, 1998, p. 375.
(訳筆者)
- (14) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』筑摩書房, 2006年, p. 313. (初出, 太田出版, 2000年)
- (15) アニメも一つの物語形式であることから, 志水の優れた試みのように, 「物語分析」によって扱うことが可能である。志水義夫『魔法少女まどか☆マギカ講義録』新典社, 2017年。
しかし, 言葉に加えて映像と音響によって構成され, しかも映画とは異なった形式を持つアニメには, たとえば川口が試みるように, 「物語分析」とも「映画分析」とも異なった分析方法が必要である。川口茂雄「アニメ・エクスペリエンス①: 速度の芸術としてのアニメー『宇宙よりも遠い場所』」。ひとおもい, 東信社, 創刊号, 2019, p. 220-236.
- (16) 世代も考慮に入れた作家間の影響関係については志水が触れている。同上, p. 132-146.
- (17) 新しい例としては, 富野由悠季へのインタビュー記事がある。毎日新聞, 2019年10月11日, 東京夕刊。
- (18) 同上。

(もり としえ/映画学)

(もり しげゆき/臨床心理学)

(きのした まさひろ/臨床心理学)

**How *anime* has been reading war trauma :
Traumatic constructions of late night shows.**

**Toshie Mori, Masahiro Kinoshita, & Shigeyuki Mori
Collabo. with Shigeo Kawaguchi
Konan Institute of Human Sciences**

Abstract

The aim of this study is to examine representations and treatments of Japanese war trauma by anime, following their history from Astro Boy to recent late night anime shows represented by noitaminA. After describing “nuclear energy” “kamikaze” “loss,” and “apocalypse” in the robot genre, Japanese anime, along with the development of the late-night show, abandons the representation of the robot and further pursues the themes of “final war,” “final weapon,” and “apocalypse.” It has been and is producing creative work within the tension between “avoidance of catastrophe” and “mourning,” with an effort to digest topics from contemporary social issues and the world state of affairs. It successfully serves as an agent for trans-generational succession of traumatic themes.