

[研究論文]

《トイ・ストーリー》におけるキャラクターの アイデンティティについて

On characters' identities in the movie *Toy Story*

丸山松彦

Matsuhiko Maruyama

〈抄 録〉

本論文は映画《トイ・ストーリー》のキャラクターが、オモチャらしい人格を手に入れる過程を考察することで、アニメにおけるキャラクターはアイデンティティを獲得できるのかを明らかにしたい。あるいは、獲得できない理由を明らかにしたい。

また《トイ・ストーリー》には作品世界と現実世界を巧妙につなぐ仕掛けが施されていることにも注目する。それはアニメの中でキャラクターはオモチャであるが、現実世界でもオモチャとして販売されていることである。これは他の作品における、オモチャとキャラクターの関係とは異なった特異な状況といえる。

本論文はこの2点を軸に考察することで、キャラクター、オモチャがいかなる関係を持ち、どのように作品とその世界観を構築しているかを明らかにしようとするものである。

なお筆者は博士論文において写真における差異の問題について論じたが、本稿ではこの理論をアニメの分野に適用するものとする。

キーワード：アニメ、キャラクター、アイデンティティ、オリジナル、複製

Abstract

This essay attempts to clarify whether or not characters in animated movies can acquire their own identities by looking at this process in the movie “Toy Story” with its toy-like characters.

Also, attention is given to the ingenious way the real world and movie world are connected, where the characters are toys not only in the animation world, but are also toys sold in the real world.

This relationship with toys and characters is different from that of most other animated movies.

By considering these two points, this essay attempts to reveal what kind of relationship the toys and characters have and how they construct the movie and its world view.

Although the author's doctoral thesis addresses this disparity in photography, this essay applies those concepts to animated movies.

Keywords : Animation, Character, Identity, Original, Replication

1. 序論

本論文は映画《トイ・ストーリー》のキャラクターが、作品中においてどのようにアイデンティティ

を確立し、またどのようにキャラクターが描かれているかに注目することで、キャラクターがおかれた設定と、鑑賞者の現実世界が巧妙につながる仕組みを考察する。

筆者は博士論文において写真における差異の問題について論じたが、本稿ではこの理論をアニメの分野に適用するものとする。複製可能な写真という媒体は、オリジナルと複製の問題を内包している¹⁾。本論において、筆者は写真において考察したそのような問題をアニメに登場するキャラクターにおいて考察する。

《トイ・ストーリー》で注目したいのは彼らが自分たちをオモチャと強く認識し、子供と遊ぶことに情熱をもっていることであり、人間の目の届かないところでは、自由に動き回っていることである。彼らがオモチャらしい人格を手に入れる過程を考察することで、アニメにおけるキャラクターがアイデンティティを獲得する過程をバズ・ライトイヤー（以下バズ）を通じて明らかにしたい。あるいは、獲得できない理由を明らかにしたい。

《トイ・ストーリー》には作中世界と現実世界を巧妙につなぐ仕掛けが施されていることにも注目する。それはアニメの中のキャラクターはオモチャであるが、現実世界でもオモチャとして販売されることである。アニメの中でオモチャの持ち主であるアンディが手にしているバズと、私たちが手にしているバズはどちらもオモチャであり、私たちはその両者をバズというキャラクターとして認識している。私たちは玩具売り場へ行き、アニメと同じくバズを手にとることができるのだが、これは他の作品における、オモチャとキャラクターの関係と比較すると特異な状況といえる。このように『トイ・ストーリー』はオモチャによってアニメと現実がつながる構造を備えている。

本論文はこの2点を軸に考察することで、アニメ、オモチャ、鑑賞者がいかなる関係をもち、作品とその世界観を構築しているかを明らかにしようとするものである。

なお本論での作品名の表記は次のようにする。1995年公開《トイ・ストーリー》は《トイ1》、1999年公開の《トイ・ストーリー2》は《トイ2》、2010年公開の《トイ・ストーリー3》は《トイ3》とし、シリーズ全体をさす場合は《トイ・ストーリー》とする。

また本論ではキャラクターに対し「登場人物」や「人格」という言葉を用いるが、アニメ、マンガにおいては人間、非人間のキャラクターが同列に扱われる事態を考慮し、あえて使用する。

2.1 「オモチャのルール」

まず《トイ・ストーリー》の概要について述べる。主な登場人物はオモチャであるが、人間が見ていないときは勝手に動き回り、おしゃべりをし、子供部屋を舞台に遊びまわる。そして人間の気配がするやいなや、もとの位置に急いで戻って動けないふりをするのである。一方で彼らは自分がオモチャであることを自覚し、子供の相手をするところによるこびを感じている。オモチャ以外に人間の登場人物も存在するが、原則的に彼らはオモチャが動くことを知らないという設定である。またこの世界ではすべてのオモチャが自分の意志で動き回り、オモチャ同士は何らかのコミュニケーションが可能になっている。ただし、ボードゲームやトランプなど道具に属するものは意志をもっていないようだ。人間や動物に近い容姿をもったオモチャや、乗り物のオモチャがキャラクターとして自分の意志をもっているようである。

また彼らには独自の行動規範があり、それは《トイ1》でウッディとバズがシドの家を脱出する計画を語るシーンに見ることができる。シドはアンディのとなりに住む男の子でオモチャに乱暴を働いている。そこでオモチャが動く姿をシドに見せ、乱暴な行為を止めようとする。シドのオモチャたちに相談を持ちかけるウッディは「オモチャのルールはやぶるが」と発言している。つまり《トイ・ストーリー》においてオモチャは自分の意思で動くことができるにもかかわらず、人前では動かないと

いう規則を守って行動しているのだ。彼らは「オモチャのルール」に則り、人間の目に触れるときは表情とポーズを決めて動けないふりをするのである。この設定は《トイ1》でシドを驚かせるシーンをのぞけばシリーズ全編を通じて守られており、大前提といえる。

2.2 バズというキャラクター

バズは《トイ1》に初登場し、《トイ2》《トイ3》においても重要な登場人物である。バズは宇宙の平和を守る「スペース・レンジャー」のオモチャであり、《トイ1》でアンディの誕生日プレゼントとして母親から贈られる。アンディのオモチャたちは自らがオモチャであるという認識のもと行動しているのに対し、バズは当初から「スペース・レンジャー」になりきった行動をとる。通信機で連絡をとり、レーザーを構え、パッケージの宇宙船を修理するのである。次は《トイ1》でウッディがバズに対して語る台詞である。

ウッディ オモチャ、オモチャだ。

バズ 失礼、私のことだったらこう呼んでいただきたい。“スペース・レンジャー”

さらにバズは空を飛ぶことができると言い張り、子供部屋を「飛んで」みせる。「無限の彼方へ」という決め台詞とともに、ベッドから飛び降り、ホット・ホイールの車から天井にジャンプして戻ってきたバズを見て、ウッディは次のように発言する。

ウッディ あんなの飛んだんじゃない。落ちただけ。かっこつけて落ちただけだ。

確かにこのシーンでバズは自らの力で飛んでいるようには見えない。ジャンプを繰り返し、「かっこつけて落ちた」だけである。それでもバズは飛んでみせたといい、仲間のオモチャたちはバズを賞賛するが、ウッディは納得できない。こうした言動を見る限り、バズは自身のことを完全に「スペース・レンジャー」だと思い込んでいる。ところがそのバズは《トイ1》で「バズ・ライトイヤー」のテレビ・コマーシャルを見かけ、無数のバズが玩具屋に並んでいる様子や「飛びません (NOT A FLYING TOY.)」の注意書きを目撃してしまう。その直後、バズは自身が「スペース・レンジャー」であることを確かめるようにつばさを広げて、空を飛ぼうと階段からジャンプする。しかしバズは空を飛ぶことなく落下し、腕がとれてしまう。落胆し、やけをおこしたバズはシドに捕まり、打ち上げロケットに括り付けられてしまう。そのシーンのウッディとバズの会話を見てみる。

ウッディ 一緒にアンディの家に帰ろう。

バズ アンディの家とシドの家、どこが違うんだ。

ウッディ おいバズ、高いところから落ちて頭が変になっちゃったのかよ。

バズ いいやウッディ、頭は最高にさえている。君が正しいことがやっとわかったのだ。
私はスペース・レンジャーじゃない。取るに足らない、くだらんオモチャさ。

ウッディ 落ち込むことなんてないさ。

オモチャってのはスペース・レンジャーよりずっといいもんだぜ。

このシーンでウッディに励まされたバズは足の裏に書かれた「アンディ」の文字を見つめ、何かを悟ったように表情が変わり、ウッディと協力し、アンディのもとへと帰ろうと奮闘する。そして《ト

イ1》のラストシーンでウッディはバズのロケットに点火し、アンディの乗った車を目指すのである。次はそのシーンの会話である。

ウッディ やった！ バズ、飛んでるぜ！
バズ 飛んでるんじゃない。落ちているだけだ。かっこつけてな。

バズは自ら飛んでいることも否定し、前述のウッディの発言を受け入れている。テレビ・コマーシャルを目撃する前と後では、明らかにバズの言動に変化が見られる。オモチャであることを突きつけられたバズは、明らかに落胆し、自分を見失っているように見える。しかしウッディからオモチャのあり方を教わったバズは、自分がオモチャであることを受け入れ、オモチャらしい行動をとるようになる。その行動の根拠はウッディがいうように、アンディへの思いであり、オモチャの使命は持ち主である「子供の相手をする事」なのである。それを表した描写を《トイ2》に見ることができる。博物館へ送られそうになるウッディをバズが見つげ出し、一緒に帰ろうと促すが、ウッディは家に帰らないと言い出すシーンである。

バズ 君はコレクターズアイテムじゃない。子供の遊び相手だ 君はだだのオモチャだ！
ウッディ だけどいつまで？
バズ オモチャは子供に愛されてこそ生きるよろこびがある。
かつてそう教えてくれたヤツがいたんだ。

ここでバズは完全にオモチャであることを自覚し、オモチャとして子供の相手をする事による喜びを感じ、その心情はウッディに教えられたとはっきりと語っている。このことからバズは登場してからこのシーンまでの間に、心情に変化があり、当初はもてななかった別の人格が形成されたといえる。

こうした状況をアイデンティティの問題と捉えて考察してみよう。岡本裕一朗はエリック・H・エリクソンをもとに次のように述べている。

人間は社会のなかで存在し、他人とともに生活しなくてはなりません。そのため、他人や社会から、「君って、こんな人なんだね」と決めつけられたり、いろいろレッテルが貼付けられたりします。これを、エリクソンは「社会的アイデンティティ」と呼んでいます。そのアイデンティティは「ボクは、こんな人だ」と自分で思っている「個人的アイデンティティ」ではありません。
(中略)

したがって、「社会的アイデンティティ」と「個人的アイデンティティ」の間のズレを調整し、新しく配置し直して、安定した「自己アイデンティティ」を形成することが、青年期には必要になるのです²⁾。

エリクソンのモデルを用いてバズの状況を語れば、「スペース・レンジャー」が「個人的アイデンティティ」であり「オモチャ」が「社会的アイデンティティ」に当てはまる。バズは両者の葛藤を乗り越えて安定した「ただのオモチャ」を「自己アイデンティティ」として確立しようとしていたのだ。《トイ1》から《トイ2》においてバズは青年期の「モラトリアム」期間を乗り越え、オモチャ社会でどのように行動するかを、他者との関わり合いの中で確立したといえる。このようにしてみるとバズは

「スペース・レンジャー」の人格をあらかじめもっていたが、オモチャの社会で成長し、「ただのオモチャ」という人格を手に入れ、以後もそれに則り行動している。つまり、バズは「ただのオモチャ」というアイデンティティを手に入れたといえる。このことからアニメにおけるキャラクターのアイデンティティは物語の過程で成立する、と説明できそうだ。

3.1 アイデンティティと「キャラ」

しかし本当にそうだろうか。バズは本当に自らを「スペース・レンジャー」と思い込んでいるのだろうか。バズが登場する《トイ1》を振り返ってみる。何度も確認するが、「オモチャのルール」は人間の前では動けないふりをし、ポーズをとったまま動かないことである。この点についてバズの行動を振り返ってみよう。

バズは宇宙船の形をしたパッケージで販売されており、開封されるまでは「ハイパー・スリープ」状態を保っており、また自らの意思で保たなくてはならない。そのことは《トイ2》において「アルのトイ・バーン」でディスプレイされているバズ（ベルトをつけた個体で以下は新型バズと表記）が語っている。新型バズはバズが「ハイパー・スリープ」から脱走したものと思い込み、宇宙船に戻そうとする。この設定により未開封のバズたちが動かないのは「ハイパー・スリープ」という「バズ・ライトイヤー」の「ルール」によるものだと説明できる。

ここで疑問が生まれる。バズは心底「スペース・レンジャー」だと思い込んでいるならば、開封後は常に動き回り、「スペース・レンジャー」として行動するはずである。バズが本当に「スペース・レンジャー」であるならば、「オモチャのルール」に縛られる必要がないからだ。しかしながらバズはアンディをはじめ、人前では動けないふりをしている。つまりバズは「オモチャのルール」を忠実に守っているのだ。先にあげた台詞を見ても、ウッディが「ただのオモチャ」と論すのに対し、バズは自らを「スペース・レンジャー」と呼んでくれというだけで、「私はオモチャではない」という発言をしない。すなわちバズは自分がオモチャであることを否定していない。バズは「スペース・レンジャー」であると同時に「オモチャ」であることを認識しているのだ。ではテレビ・コマーシャルを見たバズの驚愕と落胆は一体何であるのか。何に対する驚愕なのであろうか。

ここでアイデンティティの概念に関連し、「キャラ」という概念を用いてバズの行動を振り返ってみたい。「キャラ」という言葉について土井隆義は次のように述べている。

アイデンティティとは、外面的な要素も内面的な要素もそのまま併存させておくのではなく、揺らぎをはらみながらも一貫した文脈へとそれらを収束させていこうとするものでした。

それに対して、今日の若い世代は、アイデンティティという言葉で表されるような一貫したものとしてではなく、キャラという言葉で示されるような断片的な要素を寄せ集めたものとして、自らの人格をイメージするようになっていきます。アイデンティティは、いくども揺らぎを繰り返しながら、社会生活のなかで徐々に構築されていくものですが、キャラは、対人関係に応じて意図的に演じられる外キャラにしても、生まれもった人格特性を示す内キャラにしても、あらかじめ出来上がっている固定的なものです。したがって、その輪郭が揺らぐことはありません。状況に応じて切り替えられはしても、それ自体は変化しないソリッドなものなのです³⁾。

土井はキャラを用いるのは「人間関係の破綻を回避し、そこに明瞭性と安定性を与えるために、相互に協力しあってキャラを演じあっている」ため、外キャラを演じることは自己欺瞞や相手をだますことではないとしている⁴⁾。さらに「キャラ」は「ある側面だけを切り取って強調した自分らしさの

表現であり、その意味では個性の一部」なのだという⁵⁾。こうした「キャラ」の実際のコミュニケーションでの使われ方について、岡本裕一郎は次のように述べている。

じっさい、こうした特性は、現代人に顕著に見受けられます。それをあらわす言葉が、「キャラ」という流行語だと言えるでしょう。「いじられキャラ」とか「まじめキャラ」、「天然キャラ」や「いやしキャラ」をはじめ、若い人の間ではたくさんの「キャラ」が使われています。また、「キャラのたつ」人は、周りからもウケがいいようです。(中略)

つまり、「小説や演劇やマンガなどの登場人物やその役柄」を「キャラクター」を呼ぶのですが、それと同じように人間関係のなかで「役柄」をフィクションとして演じるとき、「キャラ」が語られます。たとえば、「いじられキャラ」は、あくまでも演技するような役柄であって、その点については、演じる人も周りの人も了解済みです。「キャラ」はあくまで「遊び」であり、「マジ」に受け取ってはなりません⁶⁾。

こうした「キャラ」の概念に即してバズの行動を見ると、バズが「オモチャのルール」に従うことができるのは「スペース・レンジャー」のアイデンティティをもっているからではなく、「スペース・レンジャー」という「外キャラ」をもっているからといえる。バズがつばさを広げ、空を飛ぼうとするのは「外キャラ」を忠実に演じているからであり、それは自分らしさの表現なのである。バズは自分を認めてもらうために「外キャラ」を演じつつけていたし、演じ続けなければいけない。だからこそ空を飛ぼうとジャンプするのである。しかしテレビ・コマーシャルの暴露によって「スペース・レンジャー」の「外キャラ」にほころびが生じる。バズの「外キャラ」は空を飛べるはずであるが、それが不可能なことを知ったバズは、もう「スペース・レンジャー」を演じることはできない。バズが落胆したのは「外キャラ」が立ち行かなくなったからなのだ。そしてアンディのオモチャたちが暴露の前のバズに対して、後のバズに対しても同等に接しているのは、バズも持っている「外キャラ」を理解しているからである。彼らはバズの「キャラ」を「了解済み」なのであって、本物の「バズ・ライトイヤー」として接しているわけではないのだ。

彼らがバズの「外キャラ」を認めているのは自分たちもまた「外キャラ」をもっているからである。ウッディは保安官らしいリーダーの「外キャラ」を、ミスター・ポテトヘッドは体のパーツがとれるユニークな「外キャラ」を、グリーン・アーミーメンたちは統率のとれた忠実な兵士の「外キャラ」を演じている。それは自分らしさの表現だからである。そして彼らが共通してもっている「内キャラ」は持ち主のアンディに対する思いによって支えられた「ただのオモチャ」という「キャラ」であり、最後までそれを守ろうとする。アンディのオモチャたちにとって「ただのオモチャ」は揺るぎない絶対的な「内キャラ」なのである。岡本の指摘に従うならば「キャラ」はあくまで「遊び」であるのだが、彼らが「外キャラ」を真に演じられるのは、彼らがオモチャという存在であるためだ。オモチャは遊ぶことを目的につくられるのだから、彼らにとっての「遊び」とは身体に忠実で本質的な行為なのである。

そしてバズはウッディとともにシドの家から脱出しようと奮闘する過程で、もう一度「外キャラ」を手にしようとする。それは持ち主の相手をする「ただのオモチャ」という強固な「内キャラ」に支えられた、「スペース・レンジャー」という「外キャラ」である。バズは「外キャラ」を失いつつも、もう一度「外キャラ」を「立て」るべく「内キャラ」の増強をはかったのである。バズはテレビ・コマーシャルの暴露の後も「スペース・レンジャー」のキャラを完全に失ったのではなく、仲間のオモチャとともに持ち主のために情熱をかける「内キャラ」を手に入れたのである。であればこそ《トイ2》

で博物館へ行こうとしたウッディに「君はただのおモチャだ」と語りかけることができるのである。一方のウッディに「キャラ」を当てはめると、ウッディは博物館に行くことで「ただのおモチャ」を捨てようとしていたのだ。ウッディは自分が人気番組のキャラクターだったという未知の「外キャラ」を知ったからこそ、「ただのおモチャ」という「内キャラ」に揺らぎが生じ、博物館へ行こうとしたのである。

前述の土井の議論では「キャラ」は「あらかじめ出来上がっている固定的なもの」であり、「状況に応じて切り替えられはしても、それ自体は変化しない」のだが、バズはこれには当てはまらない。

私たちはバズがあらかじめもっていた「スペース・レンジャー」の「外キャラ」が変化する過程を見ることができた。その過程からはバズが「外キャラ」を切り替えたのではなく、自らの意思で変化させたことがわかる。

《トイ・ストーリー》において「キャラ」の概念を考察すると、キャラクターは人格をもち、それは人間が用いるアイデンティティのような、一貫した自己の同一性を構築しようとするものではないが、キャラクター本人とその周辺との関わり合いの中で手にするものだと理解できる。そして手にする人格の性質はキャラクター自身が積極的に関与する余地が残されているが、ある一定の制約を抜け出すことはできない。その制約はアニメの物語全体を支える設定のようなものといえる。

3.2 「キャラクター」と「キャラ」

バズはこれまで見てきた以外にも「キャラ」をもつ。《トイ2》に登場する新型バズはバズと異なった「キャラ」を手にすることになる。新型バズは「アルのトイ・バーン」に陳列されているときは動けないふりをしており、おもちゃの「キャラ」を備えている。はじめのうちはバズ同様「スペース・レンジャー」の「キャラ」をもっているが、「悪の帝王」という設定の敵役、ザーグのおもちゃと戦うシーンで、ザーグが実の父親であると知らされる。以後はザーグと新型バズに父と子の関係が確立し、新型バズは「息子」という「キャラ」を手にしている。一方のザーグも「悪の帝王」ではなく「パパ」という「キャラ」を手にしている。バズも新型バズも同じおもちゃの製品であり、バズと新型バズはベルトを装備している以外に身体的な違いは見られない。仲間のおもちゃもバズと思い込んで接しているし、バズが登場するまで新型バズの存在には気づかない程である。名前も同じであり、作品中でも2人のバズはお互いに「バズ」と声をかけている。また《トイ3》でのバズはスイッチを「デモ・モード」にされることで「スペース・レンジャー」になってしまい、リセットボタンによってスペイン語を操る「スパニッシュ・バズ」にもなってしまう。

新型バズの例は同一に見えるが個体の異なる身体それぞれに「キャラ」が芽生える例であり、「スパニッシュ・バズ」は同一の身体に複数の同一性をもたない「キャラ」が成立する例である。バズはバズ本人の中にも複数の「キャラ」をもち、異なる個体においても複数の「キャラ」をもっている。それでもなお、私たちはバズを1人の「キャラクター」として同じ名前と呼ぶことができるのはなぜであろうか。ここであらためて、キャラクターとはいかなる存在なのかを明らかにしてみたい。

伊藤剛はキャラクターの定義について「キャラ」と「キャラクター」に分けて次のように述べている。

あらためて「キャラ」を定義するとすれば、次のようになる。

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

一方、「キャラクター」とは、「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの⁷⁾

さらに伊藤は「キャラクター」と「キャラ」の関係について次のように述べている。

「キャラクター」は、必ず基盤に「キャラ」であることを持つ。だが、図像のコードの選択によって、あるいは作家の描線の個性などによって、「キャラ」であることの強度に差ができる。おそらく「キャラ」であることの強度とは、テキストに編入されることなく、単独に環境の中にあっても、強烈に「存在感」を持つことと規定できる。だからそれは、作品世界のなかでのエピソードや時間軸に支えられることを、必ずしも必要としない。その程度には「キャラクター」としての強度＝立つことと、「キャラ」としての強度とは、独立の現象なのである⁸⁾。

伊藤は主にマンガを念頭に述べているのだが、アニメにおいても大方この定義を利用することができるだろう。ここでの「キャラ」という言葉の意味は、前節でとりあげた土井の「キャラ」とは若干異なっている。もちろん一方はマンガであり、一方は人間に対して用いているのだから差異は当然としても、土井の「断片的な要素を寄せ集めたものとして、自らの人格をイメージする」ことは伊藤の「人格・のようなもの」に対応すると読むこともできる。伊藤の指摘からは「キャラ」は図像としての見方と、人格としての見方があり、3DCGで描かれるバズの身体は「線画を基本とした図像」に該当し、マンガのように「図像のコードの選択」や「作家の描線の個性」に左右されるまでもなく、同じ身体を備えている。よってバズは図像の強度が変化することはない。そしてバズの図像から見えてくる「人格・のようなもの」とはまさしく「スペース・レンジャー」の人格である。レーザー、通信機、ヘルメット、飛び出すつばさを備えたバズはSF的な要素をふんだんに盛り込んだヒーローとして見ることができ、はじめからもっている「スペース・レンジャー」の「キャラ」に対応している。さらにバズの身体を注意深く観察すると、あちこちにネジの取り付け部分や、可動式人形に見られる球体間接を確認でききるが、これは「ただのおモチャ」の「キャラ」に対応している。バズにはこうした身体から伺える「キャラ」に加えて、2つの「キャラ」を挟んで、挫折しながらも立ち直る「人生」を想像することができる。

つまり私たちは、バズに対して《トイ1》で「スペース・レンジャー」としての「キャラ」に出会い、物語の中で「ただのおモチャ」の「キャラ」を見ることになる。この過程から「人生」や「生活」を見いだすことが可能となり、バズを「キャラクター」として読むことができたのである。さらに、バズを「キャラクター」として読むことができた私たちは、《トイ2》と《トイ3》で他の「キャラ」に出会ったとしても、(たとえ「キャラ」に人格の上で強度の差があったとしても)既に「キャラクター」の強烈な「存在感」をバズに見ているため、同じ「キャラクター」としてつなぎとめることができる。これがバズをアニメにおいて1人のキャラクターとして認識できる構造なのである。

ここまでの議論では1人のキャラクターに複数の「キャラ」を見いだすことができた。すなわち「キャラクター」の内には「キャラ」が複数存在する可能性があり、ときとしてそれは同一性をもたず交換可能であるかのように見えるが、それらすべての要素を引き受けてもなお、ひとつの「キャラクター」として成立しうる、ということだ。なおかつそのキャラクターをひとつの名前で言い表すことも確認できた。キャラクターの存在とはまさに「キャラ」をもちながらキャラクターが成立することであり、人格の同一性が欠けたとしても「キャラ」の強度によって同一性が確保されるのである。

4. 商品としてのオモチャ

さて前章でとりあげた伊藤のいう「テキストに編入されない単独の環境」に注目したい。作品世界のキャラクターを現実の世界においたとき、キャラクターと現実世界がいかにしてつながるかを、商品としてのオモチャを通じて次に見ていくことにする。

前章の伊藤の指摘から、キャラないしキャラクターはテキストに捉われない存在であることがわかった。実際にキャラクターは様々な場所に登場し、キャラクターグッズが多数販売されている。キャラクターのイラストが描かれた日用品、キャラクターの形を模したオモチャなどである。《トイ・ストーリー》には、ポテトヘッド、バービー人形、トトロのぬいぐるみなど、はじめからオモチャとして販売されている商品が、登場人物となっている。そしてバズは作品公開に合わせて、アニメに登場する宇宙船の形をしたパッケージ、アニメの設定と同じ大きさ、同じギミックをもったモデルがオモチャとして販売されており、続編が公開されるたびにリニューアルを繰り返している⁹⁾。

ここで《トイ・ストーリー》のキャラクターたちはオモチャであることを再度確認しておく必要がある。私たちが手にするバズのオモチャは、アニメの中でも同じパッケージに入ったオモチャなのである。両者の違いはどこにあるのか。オモチャはそもそも生き物ではないから動かない、というのは簡単だが、アニメのオモチャは「オモチャのルール」を守っているため人間の前では動かないのである。であれば私たちが手にするバズも、私たちが見ている限り動くはずがないのである。バズはアニメの中でオモチャであり、私たちが手にするバズもオモチャである。言葉の上で両者に違いはない。これは単なるキャラクターの商品化と異なった、特異な状態といえるだろう。

比較のため、1977年公開《くまのプーさん 完全保存版》(以下《くまのプーさん》と表記)をとりあげる。この作品の登場人物はクリストファー・ロビンをのぞいて動物のぬいぐるみという設定である。主人公のプーはぬいぐるみであり、それはアニメ冒頭部分の体操をするシーンに表れている。プーが前屈みをすると背中が破けてしまい、裂け目からはぬいぐるみの中身がのぞいている。それを確認したプーは「ほつれちゃった」といい、糸を結び直して破れた背中を修復するのである。結び直すシーンは鏡に映し出されており、プーは「直った、ありがとう」と鏡の中のプーにお礼をいう。これはぬいぐるみの証拠であり、自らもぬいぐるみの身体を受け入れた行動といえる。他にもロバのぬいぐるみのイーヨーはしっぽが釘でつけられており、すぐにとれてしまうが、そのたびにクリストファー・ロビンが直している。彼はプーたちがぬいぐるみであることを了承した上で付き合っているのだ。

バズもプーもアニメの中ではオモチャであることを本人が認め、周囲も認めている。私たちは現実世界でオモチャの商品、ぬいぐるみの商品として手にできるが、バズとプーの違いは人前での反応である。アニメの中でプーは人前で動いているのだから、そのぬいぐるみ(商品)が動かない状況はアニメと矛盾している。しかしバズは「オモチャのルール」によってアニメでも人前で動かないのだから、アニメとの矛盾が生じないのである。もしも《トイ・ストーリー》の登場人物たちが「オモチャのルール」を設けずにアンディと遊んでいるのなら、それは《くまのプーさん》と同じ構造となる。

バズとプーの違いをもう一つあげると、《くまのプーさん》のキャラクターはいずれも動物をモチーフにしていることだ。この動物をモチーフにしたオモチャについて、ジョン・バージャーは次のように述べている。

産業化社会の子供たちは、玩具、漫画、写真、あらゆる種類の装飾など、動物のイメージに囲まれて育っている。他のキャラクターでは競争にならない。(中略) 子供の遊びにも動物や動物

を装ったものが世界中で使われている。しかし動物の複製が中産階級の子供の装飾に常に使われるようになるのは十九世紀になってからであり、ディズニーのように巨大な宣伝と販売網によって全ての子供の玩具となるのは今世紀になってからであった。(中略)

家族で動物園に行くのは、祭りやフットボールの試合に行くよりも感傷的な場面である。大人は子供に複製品のオリジナルを見せるために連れて行く。自分の子供の頃を思い出して、複製の動物世界の無邪気を再確認しようというのだろう¹⁰⁾。

ぬいぐるみが動物の複製だとして、プーのオリジナルは熊なのだろうか。プーは熊のぬいぐるみという身体を与えられているが、それはアニメに登場するキャラクターの「キャラ」であり、オリジナルを熊というのは無理がある。この場合、プーのオリジナルを見に行くとするれば、動物園ではなくアニメであろう。

バージャーの議論を通して見えてくるのはキャラクターをめぐる、オリジナルと複製の議論である。こうした議論について次に大塚英志を参照する。

例えば「鉄腕アトム」の時代は、まず手塚治虫原作のコミックがオリジナルとして存在し、それが二次商品としてアニメ化され、さらにそれがお菓子のパッケージやプラモデルといった三次商品を生んだ。原作を頂点に置いてその下位に二次商品、三次商品が配置されているという図式である。

ところが「うる星やつら」になると事情は変わる。確かにタテマエとしては高橋留美子の原作が〈オリジナル〉でありテレビや劇場のアニメは二次的な商品ということになっている。しかし、実態は違う。例えば押井守演出によるアニメ版「うる星やつら」は、受け手であるファンにとって高橋留美子のコミックと等価なのである。(中略)高橋留美子の〈オリジナル〉は、その中における一つのバリエーションにすぎないのである。

これはどういうことなのか。とりあえず、〈オリジナル〉は存在した。しかし二次商品、三次商品も〈オリジナル〉と同一の位相に存在している。「うる星」において一連の商品の頂点に位置するのは高橋留美子のコミックではない。それはコンセプトとしての「うる星やつら」なのである。それは当然、高橋作品から排出されたものなのだけれど、目には見えない(具体的な商品として存在しない)「うる星やつら」のコンセプトの下位商品として高橋留美子のまんがも押井守のアニメも存在するのだ。

コンセプトとしての「うる星やつら」というのは、要するに「うる星」を作る上でのルールのようなものである。絵柄やキャラクターの性格、様々な設定—これをはずしたらもはや「うる星」でなくなってしまう¹¹⁾。

大塚の議論に従うならば、《くまのプーさん》はA. A. ミルンの『クマのプーさん』を原作にしているため、キャラクターとしてのプーのオリジナルはミルンのテキストであり、アニメの《くまのプーさん》は二次商品となる。ここで注意したいのはA. A. ミルンのテキストに添えられるE. H. シェパードの描くプーの姿は挿絵であり、キャラクターではない点である。実際にA. A. ミルンの『クマのプーさん』にはE. H. シェパードによる挿絵と説明されている¹²⁾。前章のキャラクターの定義を思い出してほしい。キャラクターは「キャラ」を内包しており、「キャラ」は「比較的簡単な線画を基本とした図像」によって成り立っている。よってE. H. シェパードの挿絵はあくまでも絵であってキャラクターの図像ではないのである¹³⁾。シェパードの挿絵もテキストをオリジナルにした二次商品なのであ

る。プーのオリジナルはテキストであり、二次商品としてアニメや挿絵があるのだが、アニメのプーはこの段階ではじめてキャラクターになったのであり、キャラクターのプーをもとにしたぬいぐるみは、テキストをオリジナルにした三次商品ではなく、アニメに登場するプーと同様に二次商品なのである。バージャーの議論においてオリジナルの動物と複製のぬいぐるみという構造は、動物園の動物がキャラクターではなく、生き物であるから成立するのである。熊のぬいぐるみは動物をオリジナルにした複製であり、アニメのプーはテキストをオリジナルにした複製である。しかしアニメのプーをもとにしたぬいぐるみは複製の複製であり、オリジナルを介さずに成立する複製なのである。つまりアニメで一度キャラクターとなったプーはぬいぐるみでも、イラストでもオリジナルの複製に変わりはないが、二次、三次といった副次的な階層の複製ではない。すべてが同一の位相に存在する複製の集合であり、最初にキャラクターが成立したアニメでさえも、同じ位相の複製となってしまうのだ。

大塚は《鉄腕アトム》のマンガ（原作コミック）をオリジナルとし、アニメを二次商品と説明したが、アトムはマンガの段階で既にキャラクターとなっている。よって《鉄腕アトム》でも《うる星やつら》でも事態は同じなのである。重要なのはキャラクターが成立するか否かである。最初からマンガやアニメとして存在しているアトム、ラムちゃん、バズは既にキャラクターであるため、副次的な上下関係をもたない複製の集合として商品が存在しているのだ。キャラクターをもとにした商品のオリジナルと複製の関係は、オリジナルの存在が極めて希薄となる。商品はすべてがオリジナルであり、複製である。すなわちオリジナルの不在ということだ。オリジナルの代わりに商品の頂点に位置するのは、大塚が指摘するように目には見えない（具体的な商品として存在しない）コンセプトであるが、私たちは《くまのプーさん》においてこのコンセプトに触れることができる。それはつまり、ミルンのテキストのことである。キャラクター成立前のテキストは挿絵という二次商品に対して、オリジナルの位相にあったはずだが、アニメによってプーのキャラクターが成立すると、オリジナルであったテキストはキャラクターに対してコンセプトという位相に移行したはずである。アニメにおいてキャラクターのプーを見ている私たちはテキストを読むことで、目に見えないはずのコンセプトに触れることができる。このことからコンセプトはキャラクターに対しては常に上位の位相に位置していると考えられる。マンガを発端とする《鉄腕アトム》においてもコンセプトはマンガのアトムではなく、マンガの上位に位置し、商品としては存在しないのである。この姿なきコンセプトこそ、複製で成り立つキャラクターにとってオリジナルのような存在なのである。

すなわち、キャラクターにとってオリジナルは存在しないのではない。オリジナルはコンセプトという別様の形で存在しており、複製とは異なる位相に位置しているのだ。これがキャラクターにおけるオリジナルの不在の状態なのである。さらにこのオリジナルの不在によって複製は強度をもつことになる。キャラクターはオリジナル無き複製であり、オリジナル無き身体を備えている。その複製の身体を使って、巧みにオリジナルを覆い隠している。キャラクターは複製の身体を通して、その見えざるオリジナル、つまりはコンセプトを私たちに想像させるのである。私たちはキャラクターを見るとき、必然的にコンセプトを思考することになり、総じてキャラクターは身体に備わっている以上の存在感を私たちにもたらすのだ。

こうした議論から見えてくるのは、私たちが手にするバズのオモチャもアニメの中でアンディが手にするバズも複製であるため、その意味では同じ存在ということだ。そしてこのような現象はキャラクターをもとにした商品には普遍的に当てはまる構造であり、《トイ・ストーリー》に限ったことではない。《トイ・ストーリー》において特異な点とはキャラクターを支えるコンセプトの内容なのである。それは、オモチャは動かないという現実的な「オモチャのルール」をキャラクター自身が語り、実行していることである。このコンセプトが備えている巧みなりアリティがアニメと現実世界をつな

ぐのである。

5. 結論にかえて

これまで、アニメの内側、外側からキャラクターを見てきたが、アイデンティティの確立を見いだすことはできなかった。しかしながら、「キャラクター」と「キャラ」を分けた考察を当てはめることで、独自の構造を見ることができた。私たちは彼らに現代人がコミュニケーションの中で使用するような「キャラ」の使い方を見いだすことができ、「ただのおモチャ」という人格を確認した。おモチャをめぐる議論からはオリジナルと複製の関係を引き出し、キャラクターはオリジナルの不在をもって、複製としての身体を持つことを見た。さらにキャラクターのもつ人格と身体は強度をともなって、私たちに存在感を感じさせることも見えてきた。

《トイ・ストーリー》のキャラクターにおいて人格と身体は「おモチャのルール」によって規定される。「ただのおモチャ」という「キャラ」からは逆説的に人間のような人格が生まれることとなり、おモチャの図像として描かれる身体からは、オリジナル無きキャラクターの本質の一端を見ることができた。すなわち、この「おモチャのルール」というコンセプトが《トイ・ストーリー》に生気を与えているのだ。姿を現さないはずのコンセプトが、アニメの中でキャラクター自身から巧妙に明かされる。私たちはそれをコンセプトと意識しないままに抱えこみ、キャラクターを通して思考している。これこそが《トイ・ストーリー》がもつ特別な構造なのである。

《トイ・ストーリー》は私たちに様々なことを語りかけている。その語りは誰もが手にしたおモチャへの愛着を呼び覚まし、現実と非現実の境目を巧みに乗り越える。あるいは乗り越えようと私たちに語りかけ、私たちはそれを想像力によって受け入れる。アニメの中のアンディが想像力を働かせながらおモチャと遊んでいるように。

注

- 1) ヴァルター・ベンヤミン『複製技術時代の芸術』、佐々木基一編集、晶文社、1999年などに詳しい。
- 2) 岡本裕一郎『12歳からの現代思想』、筑摩書房、2009年、53頁。
- 3) 土井隆義『キャラ化する/される子どもたち』、岩波書店、2009年、23-24頁。
- 4) 土井、前掲書、26頁。
- 5) 土井、前掲書、26頁。
- 6) 岡本、前掲書、56-57頁。
- 7) 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』、NTT出版、2005年、95-97頁。
- 8) 伊藤、前掲書、104頁。
- 9) タカラトミー社が発売する「トイ・ストーリー コレクションシリーズ」は作品中のキャラクターをサイズ・材質・パッケージに至るまで再現している。
- 10) ジョン・バージャー『見るということ』、飯沢耕太郎監修、笠原美智子訳、白水社、1993年、32-34頁。
- 11) 大塚英志『定本 物語消費論』、角川書店、2001年、75-77頁。
- 12) A. A. ミルン『クマのプーさん』、石井桃子訳、岩波少年文庫、2000年、9頁、249-250頁、253頁。
- 13) キャラクターと絵の違いについては伊藤、前掲書、96頁の説明を参考にされたい。