

人形浄瑠璃とロボットアニメ

—身体性と投影の視点から—

名取 琢自

要 約

人形浄瑠璃とセルアニメに関する深層心理学的考察の端緒として、ユング心理学における「リビドーの投影」を手がかりに、人形やアニメのロボットがどのような投影を引き受けたのか考察を試みた。リビドー表現の例としてマンガの超能力表現が非定型のエネルギーから人間型に展開した作品を紹介した。人形への投影はインドネシアのワヤン・クリも参照して検討し、人形浄瑠璃とロボットアニメの特性を比較した。

キーワード：日本語 人形浄瑠璃 アニメ 身体性 投影 リビドー

はじめに

本小論は、人間学研究所研究プロジェクト『物語と現代社会』において筆者が分担する「アニメと浄瑠璃」についての深層心理学的考察である。両分野とも、膨大な作品と批評が蓄積されており、全貌をつかむのはもとより、全体に通底する真実を抽出するのも手に余る大仕事と言わざるをえない。精密な裏付けと検証は今後の作業に譲ることとして、今回はできるだけ自由に発想をめぐらせ、筆者なりの着想をそのまま記述するにとどめた。

集合的な「物語」を担う媒体は、時代の要請に応じて変遷を重ねている。口承、テキスト、歌謡、演劇、映画、テレビドラマなど、様々な媒体や様式が現れ、脚光を浴びては、また別の媒体に主役の場を譲っていく。主たるエネルギー（リビドー）を注ぎ込むべき媒体の選択は、集合的な心理状態にも、媒体の成立条件であるテクノロジーにも大きく左右される。

本小論では「身体性」と「投影」に着目して、現代の物語媒体の「アニメ」、近世日本の

物語媒体の「人形浄瑠璃」の類似点と相違点を考察したい。人形浄瑠璃が、生身の人間が演じる歌舞伎よりも熱烈に受け入れられ、大衆のエネルギーを受けとめる媒体となった一因を、80年代から90年代にかけてロボットアニメに熱中した人々の集合的な心理とパラレルな視点から理解しうるのではなかろうか、というのが本小論の趣向である。

1. 「リビドー」概念の適用

まず、深層心理学的な視点の鍵概念として、「リビドー」を応用してみたい。ただし、リビドー概念を精密に定義するのはなかなか難しい。

「リビドーの量を、自我の強さを、アニメを、個別化を測定しえた者があつただろうか？これらの実体（もの）がそもそも存在しているという証明すら、これまで一度もなされていない。しかし、もっぱら精神療法の場で直接に患者と関わる仕事に身を捧げている精神科医にとっては、こういったことばは抽象的概念ではなく生ける現実であって、実験研究者の統計や計算値よりも直接肌身に感じる存在なのである。」（エレンベルガー『無

意識の発見』，下，p.565。下線は筆者によるもの)

確かに「リビドー」は、深層心理の臨床において使い勝手の良い。イメージに付与されたエネルギーの量と形（象徴的意味）を同時に視野に入れることができるからである。

フロイト精神分析においても、ユングの分析心理学においても、「リビドー」という語は心のエネルギーを表す言葉として重要な地位を占めてきた。フロイトは性的エネルギーに限定した用語としたが、ユングはこの言葉を広く心のエネルギー全般にまで拡張して用いたことはよく知られている。

「どのような望みも欲求もすべて、…飢えもおよそ本能と考えられるものはなんであれ、エネルギーの観点から考察しなくてはならない。…[すると] 意図の概念一般にまで拡大されるリビドの概念へ導かれる。…リビドについて語るなら、…何かある領域に伝えられるエネルギーの値と解し、ある特定の本能とは考えない方が、慎重な態度である。」(ユング「変容の象徴」p.286-7 下線は筆者。)

ユングの著作では、「リビドー」という言葉が、ときにはエネルギー量の意味で、またときにはエネルギーのとり「形」に注目した意味合いで用いられている。フロイトと訣別するきっかけとなった記念碑的な著作『変容の象徴』（原題「リビドーと変容の象徴」）においても、イメージという「形」を付与された「エネルギー」であるかのように扱われている。

エネルギーを実体化させる考え方は、ともすれば事態を曖昧にし、合理的カテゴリーから外れていく方向の思考に導くおそれがあるので、慎重に用いるべき思考法である。とはいえ、特定のイメージとして表象される「エネルギー」を想定すると、夢や能動的想像、ひいては「物語」に至るまで、ダイナミックな心理現象として考えやすくなる。

「心的エネルギー」であるリビドーは、一定の形をもつに至る。例えば、神の像もその一つ

である。

「心理学的に解するなら、神の像とは元型の性質をもつコンプレクスなのであるから、したがって投影された一定量のエネルギー（リビド）の表現形とみなさねばならない。」(同、p.137-9 下線は筆者。)

神の像以外にも、元型的イメージはいずれも、一定の形をとるのだが、これを「投影されたエネルギーの表現形」と見なすのがユングの考え方の特徴である。

「…力はすべて、さらに現象一般もすべて、エネルギーの形態である。形態とは像および現れかたである。形態はふたとおりのものを表現する。ひとつは形態をとることで形が定まるエネルギーであり、もうひとつはエネルギーが現れる媒体である。エネルギーがみずからの像を作る、ということもできるし、媒体の特性がエネルギーに一定の形をとらせる、ということもできる。」(同、p.193 下線は筆者。)

「形が定まるエネルギー」とは、媒体に注入されるというよりは、自らがそのまま特定の「形」を取り得るエネルギーである。

媒体の制約によって、とりうる形が制限される場合もある。

それぞれの時代において、脚光をあびる媒体には、相当量の集合的リビドーが注ぎ込まれ、特定の性質をもつモチーフやイメージ、物語の形式をとることになる。この考え方を使えば、ユングのリビドー概念を様々な芸術作品に応用できる道筋が開ける。

2. リビドーのマンガ的表現例

～『ジョジョの奇妙な冒険』

リビドーが集合的に注ぎ込まれている場合、特定の形式のイメージ表現に時間、労力、技術が注がれ、多数の関心を惹きつけ、熱中の対象となる。そして、表現はより精密で趣向を凝らしたものへと分化することとなる。

これとは別に、作品のなかで当初は未分化な形式でリビドーの表現が始まったものが、次第に精緻化、分化の度を高め、身体性を帯びていき、やがては人間型の形式を得るに至ることも珍しくない。

リビドー表現が身体性を帯びていくプロセスが如実に表れた一例として、マンガ作品（後にアニメ化された）を一つ紹介する。例として、荒木飛呂彦『ジョジョの奇妙な冒険』（少年ジャンプ連載）を取り上げる。この作品は主人公と舞台設定を世代交代させながら長期にわたって描き続けられた。当初のストーリーでは、登場人物が使う特殊な力は、特別な呼吸法によって増幅された生命エネルギー、「波紋」として描かれる（図1）。

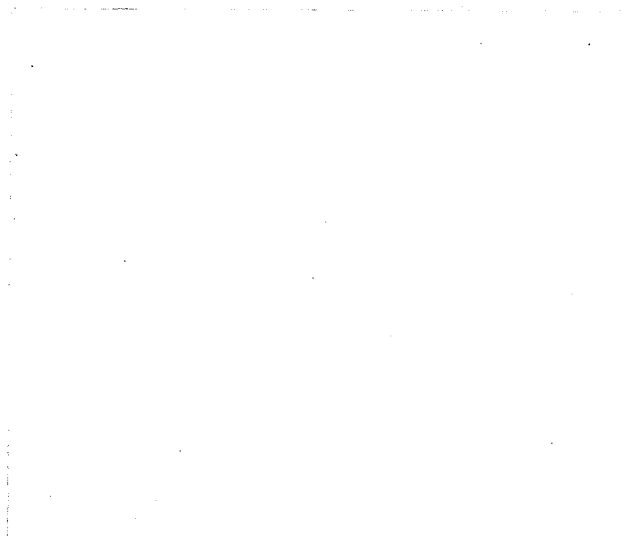


図1 エネルギー表現（3巻 p.118）

この特殊な力はロック音楽のバイブレーションを視覚化したもので、「疾走」という語に「オーバードライブ」（音を歪ませ、低周波振動を強調するギターのエフェクト）というルビがふられている。

主人公達によって、この力は物質をつなぎ合わせたり変形させたりして、巨大な葉の形や、シャボン玉に帯びた力、バラの花の水分に与えられた振動のように、特定の形をとって作用することもあるのだが、媒体にエネルギーが込められた状態にとどまっている。

物語が進展していくにつれ、このエネルギー

に、形や身体が伴うようになる。第三シリーズ以降、「波紋」エネルギーから、「幽波紋」（「スタンド」と命名される）となり、単なる無形のエネルギーではなく、人格や性格をも備えたかのような、人間に類似した形をもつ「存在」となる。（図2）

図2 人間型表現（30巻 p.218）

窓の外の少年が本体であり、手前の白い身体が「幽波紋」である。リビドーが形象化されたことになる。この「幽波紋（スタンド）」は幽体のような身体性を帯び、使い手によって様々な異なる個性的な能力をもっていて、性質や限界が個別に描かれ、より分化した表現を与えられている。

物語のラストが近づくと、「スタンド」表現はますます先鋭化し、スピード感あふれる変幻自在のエネルギー体として描かれる。最初から

物語を通読していないと、とてもついていけないほどの世界観である。表現が行き着くところは、時間・空間という世界の基本次元全体に影響を及ぼす最強の「力」であった。

少年マンガや80～90年代のSFアニメでは、主人公の能力が単調増加的に増大し、張り巡らされた伏線が処理されないまま時間切れを迎える、收拾のつかない物語になってしまう作品が数多く見られる（「伝説巨神イデオン」、「新世紀エヴァンゲリオン」他多数）。表現のインフレーションと收拾のつかなさアニメ、マンガの特徴でもある（後述）。

箱庭療法の創始者、ドラ・カルフは、箱庭表現の段階として、ノイマンの自我発達説にそって、「動物的、植物的段階」、「闘争の段階」、「集団への適応の段階」の三段階の順序を示している（カルフ、1972, p.18）。より具体的には、例えば、地形のみの表現から、木や草、動物が置かれるようになり、やがて、動物同士や人間たちが何らかの緊張状態にある、葛藤の表現が現れる。そして、最終段階としては、生活感のある風景のなかで、人間や動物が日々の暮らしを営んでいる場面が表現されたりする、といった順序である。もちろん個人差は大きく、バリエーションも大きい。ただ、こうした箱庭表現の基本段階の道筋を見ると、マンガやアニメで表現されるリビドーの表現もこれと並行した「分化」の道を辿ると見えなくもない。

この例では、形が定まらないエネルギーとしての表現から、人間型の身体をもった個別の存在へ、実体なき非生物から、人間型キャラクターへの進化が見られる。

アニメに登場する人間型の存在や、人形浄瑠璃の人形たちもまた、はっきりとした形を得る以前の「情念」やコンプレクスを表現する方向にエネルギーが注がれた結果、一定の形式をとるようになり進化したりリビドー表現であるとも考えられる。

そして、人形にせよ、人間型のキャラクターにせよ、人間の身体の似姿であり、鑑賞者の身体像や身体感覚との同一化（同一視）や投影を担うイメージとして、「身体性」を有している。リビドーが広い意味での「身体」という形式に注ぎ込まれ、鑑賞者の心とつながったとき、リビドーの

媒体は生命性を帯び、人の似姿として、生き生きと動き出す。鑑賞者の投影を引き出すには、媒体として適度の具象性と曖昧性を兼ね備えているとよいのだが、人形もアニメのキャラクターも、この条件を満たしていると考えられる。

2. 「身体性」と「投影」

本小論でのアニメとはひとまずセルアニメを想定しているが、人形や粘土をコマ撮りしたアニメーションも存在し、その延長線上に「人形浄瑠璃」も含まれる、という見方もできる（高城、2002）。しかし人形浄瑠璃はコマ撮り撮影されたものではなく、太夫の語りにあわせて同時進行的に人形を舞台で操る形式なので、「アニメ」のカテゴリーにはあえて入れずにおく。

人形浄瑠璃は江戸時代、元禄時代を中心に「時代物」「世話物」いずれをも含む浄瑠璃を想定する。人形浄瑠璃に最も強く民衆のエネルギーが注がれた時期と考えられるからである。廣瀬（2001）によると、難波人形浄瑠璃は貞享2年（1685）の竹本座誕生から始まり、近松の「曾根崎心中」（元禄16年、1703年）以降全盛期を迎え、絶頂期は延享3年（1746）から寛延元年（1748）での三年間、その後は火災や後継者不足に悩み、歌舞伎に押され、明和2年（1765）、豊竹座廃座、明和5年（1768）に竹本座が廃座し、人形浄瑠璃ブームは沈静化している。

近松の戯曲がいかに優れた文学作品であったとしても、同時代の観客の共感と支持を得られなければ、現代まで残ることは難しかったであろう。

アニメもまた同様で、多くの支持を得られた作品だけが、集合的な時代精神を反映した作品として、後世に残る「名作」の座を得ることになる。

さて、人形浄瑠璃もアニメも、登場人物の「身体」が表現の媒体となるのだが、しかしそれは生身の人間の「身体」とは、似て非なる身体である。（以後、このように人間の身体に類似しているものを「人間型」（ヒューマノイド）と呼ぶことにする。）

アニメにおいてはマンガ的な絵、人形浄瑠璃においては硬質の人形が、主体（人間、もしくは人

	人形浄瑠璃	アニメ
主体の素材	硬質の人形に着物	線画に平面的彩色
顔・頭部	まぶた開閉／口パク／変化（ガブ）	瞳を強調／口パク
音声	一人の大夫が台詞・地の文全て担当	複数声優で分担
音楽	三味線	主に近代音楽
脚本	歌舞伎／オリジナル	マンガ／オリジナル
主な分野	時代物（不遇の武士）／世話物（情愛の悲劇）	ファンタジー SF ホラー／ラブコメ
主な舞台	遊郭／商店／武家屋敷／屋外	宇宙／家庭／学校
テーマ	忠義／義理人情／純愛／正義	戦い／エロス／正義

表1 人形浄瑠璃とアニメ

間的なもの、あるいは人間として共感可能な動物や異形のもの）の表象として用いられる。

いずれも、静止した堅い材質の素材、人間の肉体でないものを、動かし、言葉と音楽を添えることによって、鑑賞者の同一化や投影を引き出すことで、「精気」を帯びさせている。

『難波土産』（穂積以貫、1738）所載の近松の言葉とされているものに、「芸といふものは実と虚との皮膜の間にあるもの也」という有名な言がある。人形という物体に、動き、言葉、音曲を添えて精気や生命を吹き込むこと自体が、実と虚の皮膜を豊かに充填することにほかならない。

そして、人形浄瑠璃がアニメと際だって異なる点は、ライブとして、目の前の舞台において、同時進行的に操られて動かされること、そして、アニメでは通常複数の声優が声を担当するのに対して、人形浄瑠璃では一人の太夫が全登場人物を語り分ける点である（表1 人形浄瑠璃とアニメ）。

大夫が一人で全パートを語る、という人形浄瑠璃の特質は、インドネシアの影絵芝居、ワヤン・クリと共通している。筆者はインドネシア取材での滞在中、一人の老人が語るワヤン・クリのもつ、語りの一体感のなかの多様な人格描写、スピーディーで立体感のある舞台運び、世界樹を象徴するアイテム（グヌンガン）に、多様な背景の意味をもたせる仕組みに、日本の伝統芸能との類似点を感じて感銘を受けたことがある。インドネシアのワヤンも、人が演じるもの、人形が

演じるもの、影絵で太夫が語るもの、三通りの演じ方があり、日本の芸能や映像文化に通ずるものがある。

ワヤン・クリの語り手を「ダラン」というが、立派なダランであるには多くの条件を満たさねばならない（セノ、1982）。登場人物全ての性格や背景に通暁しているだけでなく、適切な表現ができ、見物人を退屈させないような臨機応変の対応ができなくてはならない。そして、ワヤン・クリの上演が成功すると、「ワヤン・クリ人形の“魂”は、真実キ・ダランの魂と一つになる」（セノ、p.154）。さらに詳しくは、非常に興味深い心理状態になる。

「ダランとワヤン・クリ人形は、本質的には喜びや悲しみの感情をたがいに交感しあうことはない。／キ・ダランと観客達の心が高揚してくるにつれ、現実のワヤン・クリ人形の姿は消滅するにいたる。ダランと観客の関心の範囲にはもはや現れないのだ。／思考と感情のみが、ワヤン・クリ人形の上に集中される。ある“ラコン”〔筆者注、「物語」の意〕では」、ワヤン・クリ人形は一個の魂をもった生き物に化身してしまったように見える。／…／自分自身の魂や肉体に対する関心はもはやなくなってしまう。／…／不安な、なかば意識を失った、夢みごこちもしくは呆然たる状態の中で、ダランならびに観客たちは、きわめて強い願望に基づいて、時には“トゥ

ハン・ヤン・マハ・エサ” [筆者注 最高神のこと] を“見る”ことができる。」(同、p.154-155。下線は筆者による)

ワヤン・クリ上演において、いかに強力な変性意識状態に入ることだろう。そして、人形が意識されず、演じられている“魂”そのものと交感することになる、というのがいかに強い同一視に支えられていることか、一目瞭然である。ワヤン・クリも浄瑠璃と同様に、神々への経験な祈りを捧げ、世界を感じ取るための儀式であり、宗教的、象徴的体験を求めるものであったことも、上記のダランの条件や変性意識状態の記述と符合している。日本の人形浄瑠璃を理解する上で、とても参考になる文化である。

さて、人形浄瑠璃であるが、媒体が生身の人間でないことが、どのような利点となっているか。それは、限られた数パターンで尽くされた「頭」が、仮面のように、生身の肉感的な表情を直接表現できないからこそ生じる、陰影による表情感への、「投影」をより活性化させる点がまず考えられよう。刺激媒体があまりに明瞭であれば、それだけ知覚は「正確」に客観的になり、主観的投影を担う幅は狭くなる。知覚刺激が適度に曖昧であると、主体の側の情動やコンプレクスがほどよく活性化され、豊かな「投影」的味付けが可能になる。人形浄瑠璃は、薄暗い舞台を部分的に色温度の低い蠟燭系の照明で浮かび上がらせている点でも、より陰影を活かした投影空間をもたらししていると考えられる。

より深いコンプレクスを「投影」するには、生身の人間は、対象的な「現実」に近すぎるのではあるまいか。生身から少し距離が取れているからこそ、逆説的に、より生々しい内的情感、情動に彩られたコンプレクスの心的イメージを、生き生きと投影できるのだと考えられる。

近松の頃の人形所瑠璃は一人使いもあったが、興行的には三人使いが主流のようである。人形遣いや黒子に主人公の人形が操られている、というセッティングも、神々や“無意識”操られ、運命に翻弄されていく、情けなくも弱い人形の男女と符合している。(もっとも、近松の世話物においては、どちらかといえば男は弱くて、女は気丈で

崇高なことも多いのだが)。

金銭経済と封建的身分社会とのあいだに挟まれて、身動きの取れない羽目に陥ることが身近な不安として、悲惨な現実として目に入ってくる庶民にとって、人形遣いに操られ、台本に書かれた難題が運命的に迫ってくる状況は、格好の「自己像」でもあったであろう。そこには、物理的身体像のみならず、社会的身体像とでもいうべき、自由にならず、自らの情念を、無表情に限りなく近い「仮面」の裏に隠し持ちつつ、ときには命がけで誠の心、「心中」を貫かねばならぬ、自己存在の鏡像が見えたことだろう。

古代には、人形はシャーマンが呪術のために用いる依代でもあった(土偶など)。また、仏教伝来後は、仏像として偶像崇拜の対象でもあった。遊女が客を楽しませる芸として人形を操ったということもある(図4)。

図3 人形を使う遊女「絵本青楼美人合」より
鈴木春信画 1770『図説日本の人形史』p.6

心中物では遊女が主人公となることも多く、自らが人形を使う仕事でありながら、運命に翻

弄される悲劇的な「人形」でもある、という構造は、観客にとっても、人間とは何なんだろう、ということを考えさせるにちがいない。

3. ロボットアニメの「身体」

アニメのなかでも大きなジャンルを占めているのが、ロボットと操縦者を主人公とする作品群である。ロボットというイメージもリビドーの表現形であると仮定すれば、ロボットアニメは、生身の身体に収まりきらない「エネルギー」を秘めた第二の身体を描く格好のしかけであるということが見えてくる。

ロボットアニメの嚆矢は、鉄腕アトム、鉄人28号、(実写版のジャイアント・ロボ、マグマ大使も同様)であろう。いずれも堅くて重い「鉄」を身にまとい、体内には原子炉のような高エネルギー機関を持っている。人間の身体ではとうてい不可能な攻撃や逆境に耐え、強烈な破壊力で敵を粉砕する。これらの作品は、終戦からさほど年数も経過しておらず、軍艦、戦車といった兵器が「リビドー」表現の一翼を担っていた戦前・戦時中の雰囲気を継承しているとも考えられる。

これら黎明期のロボットアニメでは、ロボットは自律的(アトム)かあるいは命令による操作を受けつつ、高度な自律性をもって命令を遂行する(鉄人28号、ジャイアントロボ)。人間とロボットとは、直接にはつながっておらず、ロボットはまだ「自我」を投影するには距離が遠すぎる、異質な存在である。得体の知れない力、より無意識的な凶暴な力や、自我から比較的遠くなってしまった、純粋な善意とか知恵を託す存在であろう。

これと並行して洗練されていった表現が、特撮の「ウルトラマン」である。これも「ひかりのくに」という人類から想像もつかないような生態系からなぜか突然やってきた異星人が、不思議な力を駆使して人類を守ってくれるストーリーであり、「ロボット」ではないにしても、未知のテクノロジーを連想させる超能力を武器とする、巨大な硬質的存在ではある。「ウルトラマン」も、自律性をそなえた強力な存在、という点では、上記の、黎明期のロボットと共通

である。

そこに、画期的なアニメが二つ現れる。「マジンガーZ」(テレビ版)と「宇宙戦艦ヤマト」である。これら二作品は、生身の人間と機械(戦艦、ロボット)とのインターフェースが以前よりもリアルなものとして描かれた点が新しい。機械自体の自律性は小さく、操縦者が、細かいところまで直接操作しなければいけない。

逆説的ではあるが、アニメに描かれる兵器やロボットが、自律性を持たなくなればなるほど、それらは操縦者のもう一つの身体として、より自己感を強く帯びてくる。主人公の「神経」が接続され、身体の延長になった状態なのである。こうして主人公の延長体となった機械はまた、視聴者との一体感も向上した(主体性感覚をおびた体感投影を引き受けやすくなった)と考えられる。例えばジャイアント・ロボの場合、音声で指示を飛ばす操縦者の少年には同一化できても、ロボットに同一化するには少しばかり違和感がともなう。しかし、これが、操縦者が乗り込んで操作する「マジンガーZ」の場合、ロボットの動きはあたかも主人公の第二の身体が動いているよう感じられ、ロボットが走ると、視聴者にも、自分が走っている感覚に通ずるかすかな躍動感を追体験することがずっと容易になる。一つ一つの動作に、主人公のキャラクターが反映し、人間臭さが付与されているからであろう。

もう一つの画期的な区切りは、やはり「機動戦士ガンダム」である。この作品は、ロボットや宇宙船、兵器を完全な「道具」として、自律性を極限まで低めて描いて見せ、それにより、操縦者の第二の身体としての表現を最大限に高めることに成功した。

「ガンダム」は日本の産業において、機械工業がハイテク化の流れの中で、最も光芒を放っていた頃の作品であり、近未来の製品が身近で次々と現実化していく時代の様相とマッチしており、その後しばらくの間はロボットアニメも含め、テレビアニメ全盛期となる。1980年から89年までに製作された作品数は930タイトルにもなる(80年代アニメ大全, 1998)。

ロボットアニメはまさに「量産」され、作品

世界の「設定」は精密化、複雑化の一途を辿った。ロボットのパワーも、星系をまるごと破壊しうる「伝説巨神イデオン」から、ガソリンエンジンで自動車のように操縦する「旋風ザブングル」まで、様々なバリエーションがあり、「聖戦士ダンバイン」のように、妖精の世界の神秘的な「オーラ」の力で動くロボットもある。よりリアルな兵器を目指す路線は「装甲騎兵ボトムズ」の機動歩兵へと収斂されていく。

ロボットは主人公の防護服でありつつ、敵を攻撃する兵器でもあった。物語には必然的に戦闘と暴力、殺戮が組み込まれた。

表現の自由度が広がり、「戦う少年」の範疇に収まりきらない「リビドー」は、「超時空要塞マクロス」から近くは「新世紀エヴァンゲリオン」まで、女性キャラクターとのエロティックな関係を描写する領域を生み、「萌え」の文化へと継承されてきている。

おびただしい数のロボットアニメは、カルトなファン向けのマニアックな作品（「甲殻機動隊」等）や、資本を集中して製作する試行的な作品（「エウレカセブン」等）を残して、すっかり沈黙化したように見える。

「ロボット」というモチーフが使われすぎてすれ切れてしまった、ということも一因だろう。フォン・フランツ（von Franz, 1999, p.44）が述べているように、元型的なモチーフを担いいるイメージは、装いを変えていく。なぜなら、元型的投影を担ったイメージが繰り返し使われると、当初は新鮮であったものも、使い古され、すり切れて、魅力を失ってしまうからである（von Franz, 1999, p.44）。若者言葉も、目新しい間はもてはやされるが、すぐに古びてしまい、次世代にとっては、忌むべき旧世代の遺物になってしまう。

もう一つの可能性は、「ロボット」という表現型がびったりくるような心的現象自体が沈黙化した、あるいは潜在化した、という可能性である。

80年代のロボットアニメは、ちょうど、ソニーのウォークマンのような、ジャパン発の新家電が世界を席卷し、円高とバブルが日本人に我を忘れさせた時代であった。LPレコードからCDへの移行、ビデオデッキの急激な普及、

マニア向けのマイクロコンピュータから一般ユーザー向けのパソコンへの移行など、目の前でテクノロジーが「はるかにSF」（うる星やつら）していた時代だった。

80年代のロボットアニメが担った元型的イメージをリビドーと身体性の観点から見直してみるなら、ロボットが担ったのは、当時の日本の若者の時代精神にふさわしい、もう一つの「身体」だったと考えられよう。それは、未知の恐ろしい空間のはずだった、真空の漆黒の宇宙空間に大胆に分け入って、自由に動き回れるイメージであり、円高を背に、海外に堂々と（無礼にも）気軽に出かけられるようになった日本人、それまで人種差別の対象にもなりかねず、エコノミック・アニマルとさげすみの眼で見られることを覚悟しなくてはならなかった「日本人」が、テクノロジーと産業で得た金のおかげで身にまとうことができた、「鎧」を来た身体だったのではないか。（図4）

図4 「神の鎧」（永井豪「マジンサーガ」1, p.71）

鎧を着た身体は、当然のことだが、生身の身体よりも鈍感であり、苦痛とは遠いものである。このバリア感覚の強い「身体」なら、力の限りぶつかれることもでき、容赦なく攻撃することも許される。

ガンダムが目指した表現は、実は武士のチャンバラで、ロボット頭部の突起はマゲのイメージだった、という話もあり、実に示唆的である。最新のロボットと思っていたものが、古風なチャンバラ剣劇の焼き直しでもあったのだ。

そして次の時代は「ゲーム」と「携帯」をリビドーの媒体に選んだようである。

4. テクノロジーの「力」

テクノロジーは常に人を惹きつけ、魅惑する。私たちが日々のニュースで伝達されるテクノロジーの細かな進展（新技術、新発見）に関心を寄せていることから、テクノロジーの魅惑力の大きさがわかる。テクノロジーは、人と世界とが影響を及ぼし合う最先端の接点を示すものであり、テクノロジーの限界が人間の限界という側面もある。

つまりテクノロジーは、人間の手や感覚器、あるいは脳をも含めて、情報処理力など、様々な能力の延長部分であり、ある意味では、人間の一部でもある。だから、テクノロジーが拡大すれば、人間自体もどこか拡大したような感覚が生じるのであろう。パソコンのメモリが倍増すれば、どこか脳の容量が増えたかのような感触がある人もいるのではないか。逆に、パソコンが故障しているときの、窮屈感を思い起こして見れば、いかに身体と直結した存在であるかがおわかりだろう。

（こうした、身体の延長線上に追加される物理的対象について、筆者は「体感投影」を仲立ちとする接続関係を考えている。）

さて、セルアニメ、最近ではCGアニメが取って代わりつつあるが、両者いずれも、最先端のテクノロジーを反映しているものであり、新たな映像表現が可能になるたび、それ自体がアピールのポイントとなっている。

人形浄瑠璃もまた、当時最先端のテクノロジーそのものであった。人形遣いの芸の見せ所として、例えば曾根崎心中の「観音巡り」があるが、

人形に煙管を吸わせたり、駕籠を乗り降りさせたり、町の名所を再現したミニチュア・セットを用意したり、というところからも、人形やミニチュアが精巧に再現しているヴァーチャル・リアリティ的な「現実」を見ることもまた、人形浄瑠璃鑑賞の醍醐味であった（秋本,1992）。人形の「技」にはもちろん人形遣いの精進の成果という、「テクノロジー」以外の要素もたっぷり含まれていることは疑いない。しかしそうした芸も、精巧に工作された人形とセットという、確実な表現装置があつてはじめて完成するのである。

筆者はかつてオランダ・ライデンの日本学博物館の収蔵庫を見せてもらったことがあるが、シーボルトの持ち帰った物品の精巧さに驚きを禁じ得なかった。なかには男女の人形もあったが、細部に至るまで実に生々しく再現された、人のレプリカであった。また、建物の縮小模型もあり、これもディテールまで精緻に再現されており、村一つがまるごとコピーされたかのようなコレクションであった。近世日本の工業力は決して低く見積もることはできない。人形浄瑠璃の舞台装置や人形も、最高のテクノロジー作品であつたろう。

5. 依り代としての人間型（ヒューマノイド）

アニメも人形浄瑠璃も、生身の人間から少しだけ距離をおいた、いわば「人間型（ヒューマノイド）」を主体としている。生身の人間が演じる演劇や実写作品とは違っているのだが、その効果を考えてみよう。

先述のように、生身そのものではないために、戦いや負傷、流血、異形のもの、異世界のもの、そしてエロティックな場など、生身の人間が演じれば刺激が強すぎる場面でも、人間型ならば、その生々しさを一定程度減じることができる。ゆとりをもって鑑賞することができる。

心中や自害など、流血の場面も、人形の演技であるおかげで、「美しい」場面として眺めることも可能になる。生々しい身体性を一段階減じた、距離をとった体験ができるためである。

古くは土偶や埴輪も、抽象的な表現を採用することにより、呪術や殉死といった、生身の人間だったら血なまぐさて扱いにくいであろう現象から距離をとっている面がある。人形は、生

身でないがゆえに呪術の道具になりうる。

ロボットや人形がイメージを担うとき、生身の人間よりも、痛みや苦しみの感覚は薄められて感じられる。体感の同一化（共感、あるいは共振）が弱められたためであろうが、こうした映像を見続けることで、生身の肉体が味わっているであろう感覚を想像しにくくなることも考えられる。人間型表象への順応が、人間への感受性を鈍麻させる作用があるとすれば、慎重な対応が必要となろう。世話浄瑠璃で心中物が流行して、実際の心中事件も増えた、という現象も、こうした実感の薄いイメージが後押しして、踏み越えを容易にしたのかもしれない。

ところで、浄瑠璃とアニメとが大きく異なる点がある。それは、先述の、リビドー表現のインフレーションに関する相違である。アニメでは、スクリーンに映される平面画像が用いられていて、外部の物体というよりも、脳内のイメージそのもの、という感じにより近いのだが、浄瑠璃の人形は明白に外部の物体であり、観客が視点を動かせば見え方も異なり、立体的で重量感のある実体である。

自由に描きうるアニメは、それ自体が実在性に乏しく、投影されたものを持ちこたえるだけの実在感が貧弱である。画像はいかようにも描けるので、表現は容易に現実から乖離し、エスカレートしうる。ビジュアル表現としては限界が見えにくく、現実的な歯止めがききにくくなる。

一方、人形の方は、描かれたイメージそのものではなく、しっかりとした物体なので、投影されたイメージを引き受けて、同じ様相を維持して、その状態にとどまることができる。しかも、物理的に不可能な動作や変更はできず、客体としての制限が自然に備わっている。舞台の道具類も同様で、客観的物体を用いているため、現実や物理法則から遊離したものにはなりにくい。あくまで立体的な、外の物体にとどまっている、という点がアニメと大きく違うのである。

大胆に言えば、人形浄瑠璃は、まずは外界の出来事として位置づけやすく、客観性をもった体験になりやすい。その一方、アニメは確かに自分の外にある刺激なのだが、表現の自由度はとて高く、制限を設けにくいという特性が考えられる。

他にも、人形浄瑠璃とアニメに共通点は多い。どちらも「作者」が名前を出すようになって一層の興隆をみたこと、「台本」や台詞が愛好家の収集、再演の意欲をかきたて、それ自体が目的ともなったこと、演者の大夫や声優がアイドル化したこと、等々。また別の次の機会に詳しく論じてみたい。

結語

人間は、人間に似て非なるものを作りだし、そこに「魂」を吹き込むことによって、実は自らの集合的、個人的深層心理を投影する空間を作り出しているのである。人形浄瑠璃と（ロボット）アニメは、いずれも時代の雰囲気、大衆の自己像を多面的に拡大して引き出し得た点で、共通点の多い媒体であり、こうした媒体は時代を超えて、私たち日本人、あるいはアジア人にとって、馴染みやすいものなのかもしれない。

今回は媒体の性質に注目して考察を進めたが、次の機会には「物語」の中身に注目して考察を進めたい。

参考文献

秋本鈴史

1992 浄瑠璃の上演形態と興行—人形遣いの登場— 坂口弘之（編）『浄瑠璃の世界』世界思想社 p.202-222.

荒木飛呂彦

1988 ジョジョの奇妙な冒険 3 集英社

荒木飛呂彦

2005 ジョジョの奇妙な冒険 30 集英社

エレンベルガー（木村敏・中井久夫監訳）

1970/1980 『無意識の発見—力動精神医学発達史—』（上・下）弘文堂

von Franz, M.L.

1999 The Cat: A Tale of Feminine Redemption. Tronto: Inner City Books.

カルフ, D.M.

1972（河合隼雄監修）『カルフ箱庭療法』誠信書房

ユング, C.G.

1952/1985（野村美紀子訳）『変容の象徴』（上・下）ちくま学芸文庫

Jung On Psychic Energy (CW8, 1928/1948)

廣末 保

1998 近松序説 廣末保著作集 第2巻 影書房

廣瀬久也

2001 人形浄瑠璃の歴史 戎光祥出版

名取琢自

2001 曾根崎心中「観音廻り」とメルクリウスの泉, 『魂と心と知の探究』山中康裕 還暦記念
論文集, 創元社 p.38-43.

セノ・サストロアミジョヨ (松本亮他 訳)

1982 ワヤンの基礎 めこん

高城昭夫

2002 アートアニメーションの素晴らしき世界
エスクファイア・マガジン・ジャパン

和辻哲郎

1971 日本芸術史研究ー歌舞伎と繰り浄瑠璃ー
岩波書店

山田徳兵衛 (編) 小林すみ江 (解説)

1991 『図説 日本の人形史』 東京堂出版

Abstract

Ningyō Joruri (Japanese Puppet Drama) and *Robot Anime*: Viewed from Somatic Aspect and Projection

As a preliminary study about *Ningyō Joruri* (Japanese Puppet Drama) and Japanese Animation, the author examined the quality and content of projection attached to them. The concept of "projection of libido" in Jungian psychology was utilized as a clue to understand how the somatic aspect expression shifts from formless energy to humanoid figure, referring to a *Manga* expression of superhuman ability. Indonesian shadow play, *Wayang Kulit*, was suggestive as an example of projection to puppet figure(s). Difference between the two was listed out.

Keywords: *Ningyō Joruri* (Japanese Puppet Drama), Animation, Somatic Aspect, Projection, Libido