

研究ノート：

記号類像性とアニメ〈アンパンマン〉の手

*北岡 一道

(2020年2月28日受理)

Semiotic Iconicity and the Hands of the Animated "Anpanman"

Ichido KITAOKA

Key words : "Anpanman" anime iconicity

1. はじめに

アニメ「それいけ！アンパンマン」は、「サザエさん」などとならんで、国民的といえるテレビ・アニメだともう。〈アンパンマン〉は、〈サザエさん〉の人間的な外見や能力など（の属性）とおおきくちがう。

マントをひるがえして空をとび、やはり超人的な敵役に、アンパンチをくらわせて、こらしめる。そして、その手には、ふつうは、ゆびがない（みえない）。ここでは、不思議なくアンパンマン〉のつくる像の世界、その中心にいる〈アンパンマン〉の像について、すこしく素描する。

2. 〈アンパンマン〉とメディア・ミックス

〈アンパンマン〉は、もと絵本（「アンパンマン」シリーズ、1973-）であったものが、アニメ化された（「それいけ！アンパンマン」1988-）、といわれる。

これまで、典型的には、おおくマンガ作品がテレビでアニメ化され、テレビ・アニメはかつて〈テレビ・マンガ〉とよばれた。〈アンパンマン〉のばあい（一応）同一の作品が絵本という媒体から、アニメという媒体に、うつっている。

こうした紙媒体作品には、絵本、マンガ雑誌、単行本、新聞（四コマ漫画、マンガ挿絵物語）などが

ある。最近になって、これらのグループに、かきおろし時点から、スマホでよむスマホマンガという平面的（非時間的）な作品があらわれるようになった。

アニメは、まずアメリカにおいてフル・アニメーションが確立された。ついで日本で、手塚氏がリミテッド・アニメーション（、アニメ）のしくみを考案・実施し、週ごとのテレビ放映が可能になった。

リミテッド・アニメーションは、（マンガとちがいの）作家一人がおこなえるものではないが、ひとつのビジネス・モデルが提供され、おおくの後続作品とプロダクションの出現につながった。

典型として、紙媒体のマンガや絵本が、テレビや映画のアニメに移行することは、メディア・ミックスの単純な型といえる。基本的には、先行の紙媒体作品が、アニメ作品にかんする告知効果をもつ。両者が、同時に平行して生産されていくようになれば、おたがいが、宣伝しあうことになる。

いま放映される「それいけ！アンパンマン」の番組にも、複数のスポンサーがつき、CMをおこなっている。それらは、たいてい〈アンパンマン〉の関連商品の告知になっている。

Googleで画像検索すると、〈アンパンマン〉の関連グッズが、（とくに、ショッピングの検索ではないのに）ずらっと、でてくる。たとえば、

*元 仁愛女子短期大学 准教授

<1> CDアルバム、「それいけ！アンパンマン、ベストヒット…」、木でできた厚いカード型のブロック、「アンパンマンの木のもじあそび」、はみがき、「できたよ！アンパンマン2はみがき」…

などなど。

絵本が、メディア・ミックスの出発点という点は、類似の、おおくのビジネス戦略のなかでは、めずらしい。上の検索のようすが示唆するように、<アンパンマン>は、グッズほか非常に多方面に展開をしている。

その世界的なひろがり、たとえば、「メディア・ミックス」総収益ランキングでも印象的だ。

<2> 1位ポケットモンスター総収益 925億ドル、約10.1兆円、2位ハローキティ…約8.8兆円、3位くまのプーさん…約8.3兆円、4位ミッキーマウス…約7.8兆円、…、6位アンパンマン…約6.6兆円、「一位はポケモン！キャラクター「メディア・ミックス」総収益の世界ランキングに日本の底力をみた」岩見且。http://finders.me/articles.php?id=1492。2020/2/20閲覧。）

<アンパンマン>は、くまのプーさんや、ミッキーマウスなどの国際キャラについて、おおきなメディア・ミックスの世界をつくっている。本邦のポケットモンスター、ハローキティには、かなわないが。

それぞれのメディア・ミックスの世界は、記号である莫大な品々からなり、品々は相互に参照している。これら品々は、唯一性を特徴とする芸術の作品とは、ことなる。品物はひとつひとつのあいだで、ふつうに流通し、ひとは、それを身につけ、手ぢかにおいて、相互参照をたのしんでいる。

以上は、巨大企業がビジネス戦略として、<メディアをミックスする>たちばだった。ただ、<メディアがミックスしている>状態なら、<アンパンマン>について、おもしろいことが、ある。

こどもたちは、<アンパンマン>のえかき歌をうたって、その類像を描く。手あそびをして、じぶんが、類像世界を身にまとう。記号は、じぶんの手に

あり、口にある。

じぶんで、<アンパンマン>の絵本を朗読して、その動画をYouTubeにあげるこどもも、いる。ここでは、極小の逆メディア・ミックスがおこっている。

3. <アンパンマン>のたち位置

アニメ作品である<アンパンマン>のたちばを、おしえてくれる記事がある。（「10年以上続いたアニメで、見たことがあるもの1位は「サザエさん」2位はあのアニメ！」(2016年11月04日、@niftyニュース編集部、https://news.nifty.com/article/item/neta/12225-161101008355/。2020/2/20閲覧。) これは、「10年以上続いた長寿アニメ」の視聴経験について、2016年にアンケートが実施されたもので、有効回答数は2825とのこと。

年代別ランキングで、<30代以下>（当時）は、
<1> 1位「サザエさん」91%、2位「ドラえもん」90%、3位「ちびまる子ちゃん」86%、4位「まんが日本昔ばなし」80%、4位「それいけ！アンパンマン」80%、…（同上）

「アンパンマン」は、（一応）長寿番組であり、この年代では視聴経験（みたことがある）のおおいものにはいつている。40代では7位65%、50代と60代以上では7位内にはいらず、番外となっている。

「サザエさん」、「ドラえもん」、「ちびまる子ちゃん」、「まんが日本昔ばなし」の3作品は、ひじょうに強力で、やや順位をかえながら、40代、50代、60代以上で上位4位を独占している。

なかでも、「サザエさん」は、すべての年代で一位となっている。ご家庭のどの年代、性別の視聴者にも、じぶんと、同一視できる主要な登場人物が、いることが、おおきいと、おもわれる。

ご年配の視聴者は、フネさんのことを、<ああ、あれはじぶんだ>とかんじる。ちいさな男の子は、<カツオくんが、じぶんのたちばだ>とおもうだろう。そういったキャラクターが、毎回、安定した家族関係のなかで登場する。

「ちびまる子ちゃん」は（そして「ドラえもん」はさらに）、すべての年代と両性の登場という点か

ら、やや欠けているかもしれない。

うえの〈1〉であげた5作品：「サザエさん」、「ドラえもん」、「ちびまる子ちゃん」「まんが日本昔ばなし」、「それいけ！アンパンマン」のなかでは、「まんが日本昔ばなし」の企画が、かなり特異なものになっている。

それは、〈受けて〉にとって、おおきなことだが、一話ごとに、ことなる話で、主要なキャラクター（や設定など）もまったく、いれかわってくる。ただ、おさない子供の視聴者にとって、これは奇異な状況では、ない。保育園で先生が、ご家庭で、おかあさんが、次々と、あたらしい本をよみきかせてくださる様子と、かわりないから。

「サザエさん」＝安定したキャラクター、と「まんが日本昔ばなし」＝いれかわるキャラクター、という対立について、中間にあるのが、「アンパンマン」だといえる。

「それいけ！アンパンマン」では、「サザエさん」、「ドラえもん」、「ちびまる子ちゃん」のような、〈家族〉がない。主要なキャラクターは、比較的、安定しているが、〈これが内側のグループ〉と、はっきり線びきされたものが、ない。

〈ジャムおじさん〉が、〈アンパンマン〉をつくりだしてくれたが、人間の父子（母子？）関係ではない、らしい。〈アンパンマン〉の顔は〈アンパン〉で、その一部をヒトにあげると、かわりの〈顔＝アンパン〉をやいてくれる。

また、やなせたかし（柳瀬崇）氏にかんするwikiの記事で、氏が作品で影響をうけた作家など、にかんする言及がある。（「やなせたかし、ウィキペディア」。2020/2/20閲覧。）

〈2〉 絵柄はエルジェの影響を受けている。（同上）

〈3〉 漫画家レイモン・ペイネを心の師匠とエッセイで語っており、ペイネ美術館の会館時には、イラストとコメントを寄せている。（同上）

エルジェ氏は、ベルギーの漫画家で、「タンタンの冒険」が代表作。レイモン・ペイネ氏は、フランスの漫画家・イラストレーターで、「ペイネの恋人

たち・シリーズ」が有名。

記事では、やなせ氏が言及された外国人作家二人をあげ、それ以外の、師弟関係や影響関係などについて、記述がない。日本の作家には共同で、また部下として、仕事をされたかたは、おられるが、〈影響をうけた〉といった、表現・示唆はなされてない。

エルジェ氏、ペイネ氏の代表作群について、〈アンパンマン〉との絵画的な類似点は指摘しにくい。〈アンパンマン〉の三頭身（ときに二頭身で？）、ふっくらした輪郭線、非常にあっさりした描きこみ、など

「それいけ！アンパンマン」の主要キャラクターたちの単純な描線は、たとえば、むしろ、ディック・ブルーナやサンリオのキャラに、にている。やなせ氏は、サンリオ（もと山梨シルクセンター）と1960年代から親交があった。グラフィックデザイナーとして、さらに出版、編集などにも、かかわっていかれた。

4. 〈アンパンマン〉の〈手〉

〈アンパンマン〉は、アニメ、「それいけ！アンパンマン」のキャラクターたちの一人（ひとつ？）で、主人公だ。〈アンパン、マン〉という名前や、じぶんを〈ぼく〉とよぶことから、男の子らしい。〈アンパンマン〉という像は、〈受けて〉から、どうみえて、どう解釈されるのか。

絵柄のひとつの特徴に、典型的に〈手〉に〈ゆび〉がかかれない、ことがある。ただ、まるく、単純な円形（だ円形）がかかれていることが、おおい。にぎった〈手〉に靴下をかぶせたようなかたちになっている。

人間に準じているらしいので、〈前肢、まえあし〉でなく〈手〉とみえる。が、〈アンパン〉が本体なので、〈手〉とよぶべきか。主要キャラのなか？に、犬の〈チーズ〉がいて、二足歩行し、ことばをしゃべり、〈前肢〉を、〈手〉のようにつかいこなしている。

主要キャラクターは、「サザエさん」や「ちびまる子ちゃん」の家族のように、しっかりととじてない。が、人間としては、〈ジャムおじさん〉と〈バ

タコさん>の二人、ペットの愛犬が<チーズ>。

人間に準じたキャラクターで、味方側が、<しょくぱんまん>と<カレーパンマン>。敵方で、ばい菌の擬人化らしいのが、<ばいきんまん>と<ドキンちゃん>の二人。敵といっても、親しい存在として、登場する。

これらキャラクターたちは、身長の違いはあまりなく（大型動物とひとの差のように）、たってあるき、たがいに、ことばをしゃべる。そして全員が、<手>はただの円形、となっている。

<手>について、おもしろい対比がある。現行の「それいけ！アンパンマン」のオープニング・テーマのなかばに、怪物のようなキャラクターたちが、ならんで8体ほど、あらわれる。（読売テレビ、2020/2/17視聴。）

画面でみえる範囲で、すべての怪物（5体）に<手>にゆびが、ついている。3体にゆびが5本、ゾウ（動物）の変形らしい1体にゆびが3本、1体の<手>は画面の外に一部でているが、5本とみえる。

その直後に、主要キャラやゲスト・キャラが、たくさんでてくる。ゲスト・キャラが19体、よこならびになる場面がある。ほとんどみんなが、<手>をだしているが、ゆびがない。

ただ、1体<カッドンマン>だけが、両方の<手>のおやゆびと、ひとさしゆびを、だしておどっている。となりの<てんどんまん>は、両手に棒（箸？）をもっているが、ゆびがない。<かまどめしどん>はかた手にシャモジをもっているが、ゆびがない。

判別しづらいのが、むかって右手はしあたりの<ニガウリマン>で、ギターを<手>にかなでている。弦にかかる右<手>にも、フィンガーボードをおさえる左<手>にも、ゆびがないようにみえる。

怪物キャラと主要・ゲスト・キャラの対比において、他界の怪物にはゆび、それも5本のゆびがあり、仲間たちには、ゆびがない（描きこまない）、とみえる。

<バイキンマン>ののる飛行物体（バイキンUFO）には、おおきな<手>（マジックハンド）がついていて、これで、たたかったり、悪さをする。

5本のゆびが、描きこまれ、おやゆびや、おやゆびの付け根（母指球）も、判然としている。ドキンちゃんは、<ドキンUFO>にのるが、それにも同様の<手=マジックハンド>がついている。双方、絵柄が、おおざっぱになるときもあるが。

また、<ばいきんメカ>のひとつである、二足歩行の大型ロボット<だだんだん（2号以下）>には、おおきなベンチ型の<手>がついている。

<バイキンマン>は、光線や超自然力というより、目にみえるおおきなメカの<手>で、攻撃、収奪をおこなってきた。

<アンパンマン>は基本的にゆびなしの丸いかたちでかかれる。基本的に、ての平も甲もわからない。<手>をにぎっているのか、ひらいているのか、も判然としない。主要キャラクターでも、同様だ。足の裏が、甲と区別して、しっかりかかれるのと対照的だ。

ただ、<手>の上下に棒があれば、<手>をにぎって（棒を固定して）いるらしい。バイバイと、<手>をふれば、<手>をひろげ（たぶん、あいてに<手>の平をみせ）ているらしい。

アニメ「それいけ！アンパンマン」は、もと絵本シリーズからきている、とされる。絵本「それいけ！アンパンマン」(1975、フレーベル館)では、<手>にゆびが5本あり、<手>は<手>の平・甲がわかるかたちで、かきこまれている。「怪傑アンパンマン」(1977)は、その表紙の<アンパンマン>の<手>は、ミトンのように、おやゆびのみ、わかれて描かれ、空をとんでいる。双方、<手>以外、アニメの図柄とほぼ、おなじに見える。

前節でみた、「サザエさん」や「ちびまる子ちゃん」のキャラクターすべては<手>が、基本的に5本ゆびで、かきこまれている。「まんが日本昔ばなし」は一話ごとにキャラがかわり、ゆびのかきこみも、かわるようだ。

<アンパンマン>が、もし5本ゆびなら、<アンパンチ>と、アンパン顔をちぎってあたえるシーンは、ずっと、なまなましくなるだろう。平手からにぎりこぶしにかえての<アンパンチ>。ゆびで、じぶんの頬肉をちぎりとする自己犠牲。

前者は、こどもにまねしてほしくない。後者は、現実化すればあまりに、自傷的で悲惨だ。〈アンパンマン〉は、とくべつだ、行為は象徴だ〉と、こどもには、おもってほしい。〈そういう解釈リテラシーは、もっている、心配しないで〉、とかれらは、いうかもしれないが。

5. むすび

〈アンパンマン〉の手にむかう視線で、その類像世界をみてきた。

第一に、〈アンパンマン〉は、非常に広大なメディア・ミックスの世界をつくりあげている。おおきくは、経済財のなす集合体だが、〈受けて〉の参与が、その世界の末端で機能している。

第二に、本稿では、〈アンパンマン〉をまずアニメ作品として、商業テレビの代表的なアニメ群のなかで、たち位置をみた。家族的、説話的なアニメとは対照的なキャラクター群、描画の特徴があった。

第三に、アニメ〈アンパンマン〉ほか、のゆびなしの手は、類像的記号の、ひとつのバランスをしめている。用例によって、その手の機能は解釈されるのであろう。その、まるい記号にも〈アンパンマン〉のアニメがやどっている、と。

参考文献

1. 池上嘉彦. 記号論への招待. 岩波新書258. 1991.
2. トラバント、ユルゲン. (翻訳) 谷口勇. 記号論の基礎原理. 南江堂. 1979.
3. やなせたかし. アンパンマンの遺書. 岩波書店. 1995.

付記

アニメについて関係資料にかんする所在情報などございました、仁愛女子短期大学教授、大西新吾先生にお礼もうしあげます。