

アニメ・声・身体についての覚書

太田 純 貴

はじめに

本稿の目的は、科学研究費プロジェクト（アニメの「声」の文化とその制度化を言語学、現代思想、メディア論の共同で捉える試み）（研究代表者・太田一郎）に関連して、アニメと声についての先行研究や既存の知見・論点を限定的ではあるが紹介・整理することである。そのため、本稿はサーヴェイ的性格の研究ノートや覚書に相当する。

「アニメの「声」の文化」を取り上げるときには、複数の問題系を設定できる。その際、声優や「キャラクター」、アニメの受容者といったファクターは直接・間接的を問わず必ず貫入してくるだろう¹。便宜的にこの三項を頂点に三角形を描けば、多様な問題系をさらに見出ししていくことができる。例えば、声優とキャラクターを結ぶ線においては、ヴォイストレーニングや、それを担保する声優学校、そこで使用されるテクノロジーといった声の「制度化」に関わる要素を指摘できる。声優と受容者を結ぶ線には、SNSやラジオといったメディアや声優に直接会
1 本稿のキャラ／キャラクターについては、しばしば参照項とされる伊藤剛の定義に原則として従う。キャラクターは、「人格・のようなもの」である「キャラ」を土台として成立する、人格を備えた身体表象として指摘される（伊藤剛『テヅカイズ・テッド』、星海社新書、二〇一四年、一二六頁）。

うことが可能なイベントがこよう。キャラクターと受容者を結ぶ線には、爆音で聴取が可能な映画館といった「声」の受容環境も浮かんでくる。受容者同士の関係に目を向ければ、コミックマーケットやファンコミュニティも無視できない。この三項全体には、『アニメージュ』、『月刊ニュータイプ』、『アニメディア』といったアニメ関連雑誌や『ボイス・アニメージュ』のような声優専門雑誌、それらの発行・流通に携わる出版社も関わってくる。

以上を踏まえると、アニメと声をめぐる議論は多岐かつ複層的であり、声優の問題に単純に還元して語ることは困難が伴う。加えて、「声優」という概念²、自体も、決して一枚岩的には語れない。男性／女性といったジェンダー的視角や宮崎駿（作品）における声優を専門としない俳優の起用——声のプロフェッショナル／アマチュアという区分——などを鑑みれば、それは明らかである²。とはいえ、アニメと声の関係を論じる際に、声優というファクターが欠かせないのもまた事実である。そこで、アニメと声をめぐる複雑な問題系を論じる端緒を築くために、本稿では声優の歴史および声と身体をめぐるいくつかの議論に絞って取り上げることにする。議論を先取りするが、声優史と声（優）の／と身体をめぐる論点は相互に貫入し合っている。

¹ 宮崎駿／スタジオジブリ作品と声優については、例えば以下を参照。小川びい「島本須美の系譜——ジブリ作品と声優」、『ユリイカ』12月号、青土社、二〇〇四年、一三二・一三三頁。スタジオジブリ広報部長である西岡純一による「ジブリが役者を起用する理由」、動画<https://www.youtube.com/watch?v=continue=9S&v=mbfuqkY6hI>、二〇一〇年四月一三日公開（情報取得日二〇一八年一月一九日）。また、声をめぐる声優の関与は、映画の吹き替えやナレーション、ゲーム、オーディオドラマなど多岐にわたっている。

1. 声優ブーム（の語られ方）

声優をめぐる資料としてまずあげられるのは、声優本人、声優プロダクションスタッフや音響監督など関係者による文献である。ここでは、声優個人の経歴や声優という職業、声優業界（ビジネス）の現状などがその内側から処世訓的・経験的にしばしば語られる。個別の声優ではなく、例えば女性人気声優といったデータベース的な枠組みで声優を捉えようとする試みもあげられる³。このようなアプローチにおいては、声優の個人的・自叙伝的側面が強調され、記述の様態が叙情的であつたり現在の状況に向かつて目的論的に言及されたりする傾向が見えられ。しかしながら、このような資料は声優をめぐる人的系譜の把握や個々の声優に伝記的・作家論的にアプローチする際には有用な場合もあるろう。上記のような資料を踏まえながら、個々の声優にはとどまらない、声優についての社会的・文化史的アプローチもある。その一つが、声優ブームや職業声優の成立についての論述である。

初期の声優ブームに関しては、一九六〇年代に野沢那智など洋画（映画）の吹き替えを担当した声優に熱狂的なファンがいたことや、特定の海外俳優に特定の声優を対応させる「持ち役制度」について、例えば、声優事務所のアーツビジョンを設立した松田咲実が述べている⁴。こ

³ 例えば以下。アニメージュFC『人気アニメ・ヴォイスの謎』、コアラブックス、一九九六年。藤津亮太『声優語』アニメに命を吹き込むプロフェッショナル』、一迅社、二〇一七年。

⁴ 松田咲実『声優白書』、オークラ出版、二〇〇〇年、一五頁。

れを第一次声優ブームとすれば、それ以降の声優ブームは、TVアニメ時代の本格的な幕開けとしての『鉄腕アトム』の放送開始（一九六三年）やアニメブームを睨みながら整理される⁵。

一九六〇年代後半から一九七〇年代においては『巨人の星』や『機動戦士ガンダム』などさまざまなジャンルのアニメ作品が制作される。そのなかでも一九七〇年代半ばから後半にかけてTVアニメと劇場版の両方が公開された『宇宙戦艦ヤマト』によって、アニメブームが生じる。それを契機に声優たちがフォークスされていく。先述の第一次声優ブームを踏まえて、この動向が第二次声優ブームとして言及されることもある。第一次・第二次声優ブームや関連する動向・事象を受けて、声優プロダクションや養成事務所の設立や労働環境の整備などが進展する。声優を生み出す制度の組織化・体系化を背景に、一九九〇年代には『美少女戦士セーラームーン』をきっかけとして第三次声優ブームが起る⁶。

⁵ 東映の長編アニメ映画『白蛇伝』（脚本・演出は藪下泰司、「声の出演」は森繁久彌と宮城まり子、一九五八年）のように、TVアニメに先行して劇場版アニメは公開されている。劇場版アニメの歴史については例えば以下を参照。アニメージュ編集部編『劇場アニメ70年史』、徳間書店、一九八九年。同書で「声の出演」が最初に明記されるのは、一九三三年に完成した（一九三三年公開）『力と女の世の中』（監督・政岡憲三）においてである。そこであげられているのは、古川緑波、沢蘭子、村島洋子、磯野秋雄、三井秀男、藤田房子、藤田陽子である（アニメージュ編集部編『劇場アニメ70年史』、一四頁）。「声帯模写」を得意とした古川緑波が声を担当していることは示唆的である。⁶ 夏葉薫は第三次声優ブームの継続・終焉について見解を保留している（夏葉薫『声優史概説』、小森健太郎＋遊井かなめ『声優論アニメを彩る

このように語られることの多い声優ブームであるが、映画研究を土台として声優論を展開している内藤豊裕は、『宇宙戦艦ヤマト』以前に「アニメ声優ブーム」があったことを指摘する。それは声優研究についての資料の扱いや声優の存在論とでもいべきより広範な問題意識とつながっている。これらは後述するが、そのために、メディア史をにらみながら声優ブーム以前の声優史をたどって声優の定義と展開を論じた森川友義・辻谷耕史の議論を、まずは取り上げたい。

2. 声優の定義と系譜をめぐって

森川・辻谷は声優を「メディアを通じて、独自の創造力に基づき、言葉（時には歌唱を含む）により芸術を表現する人」と定義して、声優の起源をメディア史において掘り起こすことを試みている⁷。その議論は声優史をめぐってしばしば参照され、基準点とされる。

この定義に基づき森川・辻谷が注目するメディアは、ラジオである。日本のラジオ放送が一九二五年に開始されることを踏まえて、同年の女神たち（島本須美から兩宮天まで）⁸、河出書房新社、二〇一五年、二二二頁。それに対し、例えば、上田麻由子は第三次声優ブームから第四次声優ブームへの切り替わりもしくは両者の断絶を、推定的にはあるが述べている。「……一九九〇年代の第三次声優ブームを経て、二〇〇〇年代後半から現在に至るまで第四次声優ブームが続いているといわれる」（上田麻由子「甘やかな声の網——男性声優と二・五次元」、『ユリイカ』9月臨時増刊号、青土社、二〇一四年、一一一頁）。

⁷ 森川友義・辻谷耕史「声優の誕生とその発展」、メディア史研究会編『メディア史研究』第13号、ゆまに書房、二〇〇二年、五四頁。

アニメ・声・身体についての覚書

番組編成にある映画『噫無情』をラジオ用に改めた映画説明を担当した活弁士の熊岡天堂が声優の嚆矢として言及される。「ラジオドラマ——森川・辻谷によって提出された「ラヂオ劇」「ラヂオドラマ」を包括する概念——への出演というかたちでラジオ放送に関与していく熊岡のような「ラジオ声優」は、しかしながら、現代の声優と異なる点が三つあるという。それは、專業的な職業声優の不在、ラジオドラマの一回性、音響録音テクノロジーの未成熟である。ラジオ声優時代における職業声優の不在に関しては、プロ声優が不可欠であるという認識が当時共有されていたことが指摘されつつ、職業声優の養成に大きく貢献した組織として、ラヂオドラマ研究会、NHK東京放送劇団、新興の新劇団、民放ラジオ局が挙げられる⁹。

こうした指摘は、声の（より一層の）専門化・職業化・制度化という問題につながる。実際、森川・辻谷はテレビ声優の第一号として一九五二年から連続放映された人形劇（『猿飛佐助』（近江浩一演出）を皮切りに、一九五〇年代から一九六〇年代にかけての海外テレビドラマと声優の関係や吹き替えをめぐるテクノロジーの進展や論争、一九七〇年代の声優の組織化や労働環境の改善などを指摘する¹⁰。そのなかで、先述した第一次声優ブームに相当する一九六〇年代の洋画吹

⁸ 森川・辻谷「声優の誕生とその発展」、六三頁。

⁹ 職業としての声優については以下の議論も参照。小林翔「声優試論——「アニメブーム」に見る職業声優の転換点」、日本アニメーション学会機関誌編集委員会編『アニメーション研究』、16（2）、二〇一五年、三二—四頁。

¹⁰ 森川友義・辻谷耕史「声優のプロ誕生——海外テレビドラマと声優」、メディア史研究会編『メディア史研究』第14号、ゆまに書房、二〇〇三年、一一五—二九九頁。

替における声優の持ち役システムの成功は、次のように言及される。

持ち役システムの成功は声に特化した声優への注目を促し、声優に自信を与えるきっかけとなった点で歴史的意義があった(…)ここに至り、声優は舞台の副業という立場から開放され、声優を本業として認識することができたのである。これはもちろん意識の問題であって、それ以前に声優を本業とする声優のプロがそれ以前に全く存在していなかったとするものではない。ここで重要なのは、声優という職業に舞台俳優を凌駕できる可能性を、声優自身が見出したという点である。ここにおいて自他共に認める「声優のプロ」が誕生したのである。¹¹

一方、森川・辻谷は熊岡天堂への言及に加え、新劇の舞台俳優である井上正夫を(…)『声優の祖』と称して良いほど、初期ラジオドラマに数多く出演し、ドラマに果たした貢献度は非常に大きい」と述べるように、ラジオ声優と現代の声優を、相違点をあげつつも同一線上におく¹²。だが「ラジオ声優」と現代的な「声優」のあいだには、先述の相違点以外にも、声と身体や視覚と聴覚の関係を巡って幾筋も亀裂が走っているように思われる。この点について言及していくため、「声優」ということば(の誕生)についても留意しておこう。『鉄腕アトム』のお茶の水博士の声優であり声優養成所の勝田話法研究所(後年の勝田声優学院)の設立者である勝田久は、「声優」という用語の誕生について以下のよ

¹¹ 森川・辻谷「声優のプロ誕生——海外テレビドラマと声優」、一三三頁。

¹² 森川・辻谷「声優の誕生とその発展」、五七頁。

うに述べている。

昭和一六年、NHKは(…)ラジオにはラジオの特性を熟知した、専門の俳優が必要になってくるであろうと予測した。(…)ジャーナリストは、このラジオ専門の俳優を「声優」と呼ぶことにした。名づけ親は、当時読売新聞芸能記者(後に日本テレビ顧問)、故小林徳二郎氏と聞いている

これが声優の起源であり、呼称の始まりなのである。¹³

森川・辻谷は単発ドラマではなく連続ドラマが主となる終戦後のNHKのラジオ番組について言及し、そこで勝田の指摘を踏まえつつ、「声優」という言葉の誕生を一九四〇年代半ばから一九五〇年代半ばと論じている¹⁴。

それに対し、内藤は、勝田の指摘や、引いては声優業界関係者や実務者による回顧録やアニメ専門雑誌の記事といった資料について、学術的客観性という観点から慎重な扱いを要することを繰り返し述べてい

¹³ 勝田久『声優のすべて——見えない主役』、集英社、一九七九年、四八頁。同内容が以下の文献でも確認できる。勝田久「第14回勝田久の声優入門」、『アニメージュ』9月号、徳間書店、一九七九年、一三五頁。勝田久『声優への道』、勝田話法研究所、一九七八年、二七二―二八頁。

¹⁴ 森川・辻谷「声優の誕生とその発展」、六八頁。同様の枠組みで声優史を概観している研究として以下。藤津亮太「声優論——通史的、実証的一考察」、小山昌宏・須川亜紀子編著『アニメ研究入門【応用編】アニメを究める11のコツ』、現代書館、二〇一八年、九三―一七頁。

る¹⁵。

急いで付け加えておきたいのは、内藤はアニメに限定して声優を考察してはいいということである。内藤は声優の系譜をたどる際に、声優の役割に注目する必要性を強調し、声優の直接的な起源が日本映画にお

¹⁵内藤豊裕「アニメ時代の「声優」の役割とそのメディア的構造の変
化——日本における「声優」とは何か? (2)——」、『学習院大学人文科
学論集』(25)、学習院大学大学院人文科学研究科、二〇一六年、三四三頁
および三五九頁の注29と30。他にも以下を参考。内藤豊裕「日本における
「声優」とは何か?——映画史の視点から——」、『学習院大学人文科学論
集』(24)、学習院大学大学院人文科学研究科、二〇一五年、三一九—三二〇
頁。内藤豊裕「「スター化」する声優——日本における「声優」とは何か?
(3)——」、『学習院大学人文科学論集』(26)、学習院大学大学院人文科学
研究科、二〇一七年、一三三—一三四頁。内藤のこうした姿勢の延長上の一
つに、『海のトリトン』に関する熱狂を通じた「声優ブーム」の再考がある。
主人公・トリトンの声を担当した塩屋翼をめぐる熱狂が取り上げられ、そ
れは塩屋個人ではなく「キャラクターと声優の(意識的・無意識的な)同
一視」から生じていると指摘される。第一次声優ブームにおける洋画の吹
替声優にたいする熱狂と塩屋をめぐるそのメディア的構造はほぼ同一で
あることを認めながらも、内藤は第二次声優ブームを喚起した『宇宙戦艦
ヤマト』が生み出したアニメブーム以前にアニメの声優が焦点化された事
例を提示している。それは、図式化された声優史への批判として読み取る
こともできよう。この点に関しては、以下を参照。内藤「アニメ時代の「声優」
の役割とそのメディア的構造の変化——日本における「声優」とは何か?
(2)——」、三四二頁。また、本稿で第二次声優ブームとして言及してい
る内容を、内藤は第一次声優ブームとしている。内藤「アニメ時代の「声優」
の役割とそのメディア的構造の変化——日本における「声優」とは何か?
(2)——」、三三九頁。

ける「声色活弁士」であることを主張する。「声色活弁士は、基本的には、
それぞれがそれぞれの年恰好に応じた映画内の人物たちの「台詞」のみ
を喋った「台詞の代行者」であった」¹⁶。

「台詞の代行者」としての性格が繰り返し強調されることで、「声色活
弁士」は見世物的で講師的性格の強い「活弁士」と明確に区分される。
ゆえに、熊岡天堂という活弁士・ラジオ声優を声優の直接的起源とする
森川・辻谷の議論を、その学術的重要性を評価しつつも、内藤は退ける。
声優の起源をめぐるメディア史的議論についてはこれ以上の深入りは避
けるが、二点だけ指摘しておきたい。一つは、声優と声色活弁士の関係
については、先行する森本純一郎の議論で指摘されているという点であ
る。森本は「音楽」と「音声」の違いに着目して、日本のアニメーショ
ンを「音声」という観点から検証する。その端緒として、映画(活動写
真)や「(声色)弁士」が取り上げられる。しかしながら、声色活弁士(声
色弁士)と活弁士が十分に分節化されていないことや大正期のラジオド
ラマの役者を声優の原型とみなす点などにおいて、森本のスタンスは森
川・辻谷のそれと近接し、内藤のスタンスとは対立することには注意が
必要である¹⁷。それを踏まえた上でのもう一つは、声優の起源をめぐ
る内藤の議論は、声優をめぐる声と身体、映像と音声という問題系と裏
表の関係にあることである。アニメと声(優)と身体については、内藤
¹⁶内藤「日本における「声優」とは何か?——映画史の視点から——」、
三四〇頁。
¹⁷森本純一郎「声優、それは話芸たりうるか」、『東京工芸大学芸術学
部紀要』15号、東京工芸大学芸術学部、二〇〇九年、一一七—一二四頁。上
記の内藤の論考において、森本の議論は言及されていない。

以外にも複数の議論が展開されている。次節では、この点について関連する議論・論点のいくつかを概観する。

3. 声（優）と身体

声優の起源に関して森川・辻谷の議論と内藤のそれは対立するが、両者は声優の「身体」を問題とするという点では共通する。とはいえ、ここで言及される「身体」の位相は大きく異なっている。前者の議論では、声優が俳優の延長上に捉えられる傾向にあり、この時身体的な要素として「演技」が浮上してくる。それは、声優をめぐる議論で散見される「声の俳優としての声優」「声優である前に俳優」といった視点と繋がる。藤津亮太によれば、声優をめぐる今後大きな研究テーマとなるのはこの「演技」（にまつわる事柄）である¹⁸。

内藤は、「演技」とは異なる角度から声優と身体について取り上げている。その議論における身体は、いくつかのレベルにまたがっているが、前提となるのが視覚的要素すなわち映像である。ゆえに、声（優）の問題を視覚と聴覚にまたがるものとして捉える内藤の議論は、聴覚的なレベルのみ定位している森川・辻谷の議論と再び衝突する。内藤は、ラジオドラマにおける声が喚起する「身体（のイメージ）」は、その聴き手によって任意に設定されるものであり、それゆえに声の発生源との「ズレ」は生じず——聴き手が異なれば形成される身体イメージもまた異なることは当然認めながら——、想像源の声とそれが喚起する身体（イメージ）は同一性を帯びることになると指摘した上で、声優

¹⁸ 藤津前掲、一一四頁。

は「自らの発する一つの「声」に対して、「（映像上の）身体」と「（声優自身の）身体」という二つの身体像が対応する存在」とされる¹⁹。視覚（映像）と聴覚（声）をめぐる声優の身体の重層性をベースに、声優ユニット「ハミング・バード」などの事例をあげつつ、声優とキャラクターが相互に身体性・実在性を確保していくこと、映像にのみ依拠することなくリアルとフィクションのあわいを漂いながら複数のメディアを横滑りしていく——メディア・ミックス的に展開していく——声優（の身体性）について、そして椎名へきるを立脚点としてキャラクターを参照項としない自律的存在としての声優（「キャラクターの演じ手」としての声優、もしくは「個」としてスター化した声優）について、議論が展開されることになる²⁰。

以上のような演技を土台とした身体論や、メディアと声優の身体を取り上げる議論以外に、声に内在する身体性にフォーカスしていく議論や視点もあげられる。その際に言及される概念として「アイコン」「インデックス」がある²¹。それを取り上げるための補助線として、やや回り道

¹⁹ 内藤「日本における「声優」とは何か？——映画史の視点から——」、三四二頁。

²⁰ 特に以下を参照。内藤「アニメ時代の「声優」の役割とそのメディア的構造の変化——日本における「声優」とは何か？（2）——」、三三三—三六五頁。内藤「スター化する声優——日本における「声優」とは何か？（3）——」、一三一—一七三頁。

²¹ 声の身体性をめぐっては、「アイコン」「インデックス」概念と同等以上言及されるのが、ロラン・バルトの「声の肌理（粒）（le grain de voix）」である。アニメと声（優）および「声の肌理」という概念をめぐっては、多様に議論が展開されているため、機会を改めて論じたい。それに関して示唆

になるが、小山昌宏の指摘を取り上げておこう。

アニメや漫画に関して多数の論考を残している小山が「音」や「声」を取り上げている議論として、「マルチモーダル情報論——アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』にみる視聴覚・音楽情報の読解』があげられる²²。ここでは『魔法少女まどか☆マギカ』を対象に、アニメにおける視聴覚要素のダイナミックな相関関係が、主に音声と音楽——soundとmusic——という聴覚的側面から分析されている。この論考では、声(voice)や声質は言及されるものの音声の一環として取り上げられるため、それ自体としてはさほど前景化していない。だが、小山はアニメと声の問題について決して無関心ではない。上記の議論に先行するインタビューで、小山は女性声優(史)や声について述べている²³。このイ

的な論考・資料として、黒寄想の一連の議論と、「ポピュラーカルチャー研究プロジェクト」の一環として「声」をテーマとして開催された研究会報告書が挙げられる。黒寄想「仮声のマスク(前)」、齋藤恵太編「アーギユメンツ」#1、岡田真太郎発行、二〇一五年、四二―五四頁。黒寄想「仮声のマスク(中)」、黒寄想編「アーギユメンツ」#2、岡田真太郎発行、二〇一七年、五〇―六二頁。黒寄想「仮声のマスク(後)」、黒寄想／仲山ひふみ編「アーギユメンツ」#3、洪家株式会社他発行、二〇一八年、一二四―一三三頁。増田聡責任編集『ポピュラーカルチャー研究』vol.1 No.4 2007、京都精華大学表現研究機構、二〇〇八年。

²² 小山昌宏「マルチモーダル情報論——アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』にみる視聴覚・音楽情報の読解」、小山昌宏・須川亜紀子編著『アニメ研究入門【応用編】アニメを究める11つの骨」、現代書館、二〇一八年、二五〇―二七五頁。

²³ 小山昌宏(聞き手：初見智子)「わたしの「女性声優」史——「メーテル」発「のため、閻魔あい」經由、「暁美ほむら」着、小山昌宏発行編集『サブカル・

アニメ・声・身体についての覚書

ンタビューは「マルチモーダル情報論」においては手薄な印象を受ける声という論点を、部分的にはあるが補っている。そこで小山は『魔法少女まどか☆マギカ』のキャラクターの発言を参照して、例えば「多声(性)」を取り上げる。小山の「多声(性)」とは共感などのアニメ受容にもかかわる概念で、登場キャラクター同士の関係性が織り込まれた、すなわち他者の存在(差異)がすでに含まれた声のモードである。それは、基本的には物語のレヴェルに定位しよう。ポリフォニックな声のモードについては、小山以外には細馬宏通の議論が示唆的である。細馬はアニメーション『この世界の片隅に』の主人公・すずの声を担当した女優のん(能年玲奈)の声を取り上げ、物語や意味には必ずしも回収しきれない重層的な声、もしくは声の多層性という可能性の実現を浮き彫りにしている²⁴。

上述のインタビューで小山は発声方法などの声をめぐる俳優と声優の相違を取り上げた指導学生の研究について言及している。当該研究者)かどうかは現時点では未確認であるが、そうした相違を、音域や抑揚といった言語学的見地から定量的に把握することを試みた研究として、例えば金原侑香の論考がある²⁵。

「アイコン」「インデックス」といった概念は、アニメと声(優)そしてポップマガジンまぐまアニメの声と音と音楽と』PB9、蒼天社、二〇一八年、二七頁。

²⁴ 細馬宏通『二つの「この世界の片隅に」——漫画、アニメーションの声と動作』、青土社、二〇一七年。特に二二―二九頁。

²⁵ 金原侑香「現代アニメーションで好まれる声の考察——声優と俳優を比較して——」、神戸学院大学人文学会編『人間文化』第43号、神戸学院大学人文学会、二〇一八年、七七八―八頁。

関連する身体の問題を論じる際、先述のような音声学・言語学分野で獲得された研究成果と、声（優）をめぐる研究で散見されるメディア論や現代思想を援用したアプローチとを架橋する蝶番的な可能性を秘めているように思われる。関連する先鞭的な議論として、ジン・リーファン（斬麗芳）と、ジンを踏まえた鈴木真吾の指摘が挙げられる²⁶。

ジンの議論で言及される「イコン」「インデックス」とは、チャールズ・サンダース・パースの記号論における概念である。周知のように、パースは記号を三つに分類する。対象と類似関係において把握される「イコン」、恣意的関係において把握される「シンボル」、そして近接的（物理的・因果的）関係において把握される「インデックス」と、大雑把に分けられる。ジンは、『イノセンス』（押井守監督、二〇〇四年）の主人公・草薙素子の声優交替案——草薙素子の声を担当してきた田中敦子から山口智子への交替案——をめぐるエピソードを例に、アニメーションにおける声が「イコン性」と「インデックス性」を備えていることを、次のように指摘する。

声のイコン性は、甲高い声や洪い声、または「おばあちゃんのような」声、「子供のような」声、「可愛らしい」声等々、対象と類似

²⁶ ジン・リーファン「日本のアニメーションにおける音声の機能——『GHOST IN THE SHELL』攻殻機動隊」、『新世紀エヴァンゲリオン』、『蒼穹のファフナー』を中心に、「北海道大学大学院文学研究科論集」第10号、北海道大学大学院文学研究科、二〇一〇年、二三五―二五二頁。鈴木真吾「サウンド／ヴォイス研究アニメを奏でる3つの音——アニメにとつての音とは何か」、小山昌宏＋須川亜紀子編著『増補改訂版アニメ研究入門アニメを究める9つのツボ』、現代書館、二〇一四年、九六―一九九頁。

性を持つ声質のことであり、キャラクターの性格を作り上げる機能を果たしている。

それに対し、声のインデックス性とは、声優に付随している物理的な特徴であり、アニメーションのキャラクターという表象の次元を超える可能性を帯びている。先ほどの声優交替の例でいえば、同じ「素子」というキャラクターを演じるとはいえ、山口智子の声と田中敦子の声は決定的な違いを持っており、観客はそれぞれの声を聞いた瞬間、キャラクターではなく声優の方を思い浮かべ、その身体と結びつけるのである。この意味で、声は「インデックス性」を備えていると言える²⁷。

声のイコン性についてのジンの指摘にたいし、鈴木は、勅使河原三保子らによる声質（voice quality）に関する音声学的分析を提示・接続して裏打を試みている²⁸。ジンと鈴木の議論は領域横断的性格という点においても興味深くあるが、類似性や身体をめぐる疑問が残る。その全てをここで詳細に検討することはできないが、何点か簡単にあげておきたい。まず、イコン性は「類似」に関与することになるが、川田順造が指摘するように記号と指示物における「有契的」関係には、隠喩的、

²⁷ ジン前掲、二四〇頁。

²⁸ 鈴木前掲、一一七頁の注13を参照。言及されている音声学の議論は以下。勅使河原三保子・伊藤克亘・武田一哉「日本のアニメの音声に表された感情と性格——声のステレオタイプの音声学的研究」、『電子情報通信学会技術研究報告』TJ、思考と言語』105号、二〇〇五年、三九―四四頁。勅使河原らの研究については、レベッカ・スターも言及している。スターの議論については注33参照。

換喩的な様々な形がありうる」ことから、両者の議論でアニメの声について類似性を取り上げる際にも、分節化の必要があるだろう²⁹。

次に、身体についてである。上述の引用文のように、ジンは『イノセンス』を例に、そして鈴木は『ルパン三世』における山田康雄から栗田貫一への声優交替を例に、伊藤剛の「キャラ」概念と共鳴させつつ、声のインデックス性を取り上げる。声の受容者は、声のインデックス性を契機として、キャラクターという表象レヴェルを超えて声優の身体を想像するとされるわけだが、このとき言及される「身体」とは一体どのようなものなのだろうか。例えば、生得的な身体(的特徴)だとすれば、どの程度までそれに還元できるのかということについて検討が必要だろう。生得的身体とは対立する後天的な身体、例えば声優学校などで発声方法を習得して制度化された——規律訓練を受けた——身体も想定できる。イメージとしての身体という観点も、当然考えられる。換言すれば、両者の議論においては、声を経由しての着地先となる身体の位相が判然としていないように思われる。

声優の交替によってキャラクターに違和感を覚えることは確かにあるだろうし、交替した声優について想像を馳せること——「想像」という概念自体も検討の余地があると思われるが——も十分にあり得る。だが、その身体を想像するということが交替前後の声優を想像するという程度であれば、「身体」ということば・概念をことさらに持ち出さなくとも可能ではないだろうか。概念的ツールを導入しても経験的事実の描写にとどまってしまうという「身体」がプラスチック・ワード化してしまっている印象も受ける。少なくとも、身体概念についての一層

²⁹ 川田順造『聲』、筑摩書房、一九九八年、二七七頁。

の分節化や議論は必要であろう。

また、ジン＝鈴木の声(優)とキャラクターをめぐる議論においては、両者の関係は固定的であり声優が主体として強調されている。「声を吹き込む」＝「生命を付与する」という声優の造物主的性格を念頭に、声優とキャラクターの関係は双方向的な視座を内包しつつもほぼ一方向的・単線的に、そして声優や声は実体的に捉えられているように見受けられるのである。もちろん、両者の指摘が声優の交替という特定の事例に依拠していることは念頭に置かなければならない。しかし、一步引いてみた場合、声優とキャラクターの関係や声の受容(モデル)は、もう少し迂回的・散逸的・余白的・アドホック的であったり、相互決定的であったりするような側面もあるのではないだろうか。この点については機会を改めて論じたいが、こうしたことを間接的に裏打ちしていると思われる指摘として、声優の森川智之による発言を挙げておこう。

後になって「森川ってこんな役もやってたの?」と言われることがよくありましたが、それが嬉しくもありました。声優としては最高の褒め言葉ですよ。役者冥利に尽きます。「これも森川」「あれも森川」と後から言われることにこそ、声優をやっている意味があるなど感じるので。

逆に、みんなに「同じ森川智之」をイメージされたら、どこに行っても、何をやっても同じという感じがしてつまらない³⁰。

³⁰ 森川智之『声優——声の職人』、岩波新書(岩波書店)、二〇一八年、

繰り返すが、ジンと鈴木 の議論は示唆的でありそのアイコンやインデックスといった視点は、キャラクター・声・声優の関係についての学際的研究の蝶番となったり、メディア論や現代思想を援用した議論に定量的研究を導入する糸口となる可能性を秘めていると思われる。そのためにもパースの議論に立ち戻り、分析対象の選定や議論の射程も含めて、吟味を重ねる必要がある。アニメにおける声(優)と身体の関係についても同様である。本稿での指摘の妥当性と合わせて今後の検討課題としたい。

結びにかえて

本稿では、声優の系譜をめぐる議論と声と身体の関係についての議論——コインの裏表の関係にある——を、概略的・限定的にはあるが、取り上げた。声優の系譜をめぐっては、声優ブームを概観しつつ、しばしば基準とされる森川・辻谷の議論とそれに批判を加えた内藤の議論を取り上げたが、一次資料の扱いを含め、両者の議論についてはさらなる突き合わせが必要である³¹。その際、真つ先に検証の対象となるのは勝田久の指摘であろう。勝田の指摘は「声優」ということばの誕生をめぐつてしばしば参照されるが、この文献には多数の事実誤認がある

³¹ アニメ研究における「史料」の問題、アニメへの歴史学的アプローチの必要性について取り上げている研究として以下を参照。木村智哉「アニメ史研究原論——その学術的方法論とアプローチの構築に向けて」、小山昌宏・須川亜紀子編著『アニメ研究入門【応用編】アニメを究める11のコツ』、現代書館、二〇一八年、一九七—二二二頁。

ことを内藤が強調していることは先述の通りである。とはいえ、当該書の誤認箇所・内容についての具体的な言及はなされていない。また、声優史についての昨今の研究や記述において、森川・辻谷の議論への参照具合と比較すると、内藤の議論への参照具合は、管見の限りではあるが、極めて低い。前者の議論に依拠するにしても、後者への目配りや批判的検討を含む応答は一定程度不可欠であろう。

声優をめぐる声と身体の関係については、身体概念を問い直す必要がある。その際の足場としては、アイコン／インデックス概念に加え、本稿では言及できなかったロラン・バルトの「声の肌理(粒)」という概念とそれを援用した議論もあげられる。「声の肌理」概念の援用(濫用)に批判的な黒寄想の議論なども参照しながら、アニメ・声(優)・身体の関係は今後は検討していくことにしたい³²。それは、声優史や声優の系譜を再検討するための補助線にもなるだろう。

アニメと声や、声・身体・キャラクターの関係論を論じるための新たな概念ツールや視座の構築が要求される場合には、先行研究のように、サブカルチャーやポップカルチャー的な見地や思想や映像文化史的な観点のみならず、「音象徴」のような一定の成果をあげつつある音声学や言語学の知見も有効になると思われる。このような成果は実際の受容のレヴェルとすり合わせていく必要があるが、その際には「聴取の技法」を扱う聴覚文化論的な視座も有用であろう。

アニメ声やメロディ声といった記号化された声の様態、SiriのようなAIアシスタント、ATMやカーナビゲーションシステムなどにおける音声ガイダンスといった問題圏にも、アニメと声(優)と身体をめぐ

³² 黒寄の議論については注21を参照。

る議論は進展していくように思われる³³。少なくとも、アニメにおける声（優）と身体とキャラクターをめぐってはさらなる議論が求められる³⁴。

³³ アニメ声にも関わる言語学的研究として、例えばレベッカ・スターの議論は示唆的である。Rebecca L. Star: 'Sweet voice: The role of voice quality in a Japanese feminine style', *Language in Society*, vol.44(1), February 2015, pp.1-34. スターは、主に日本社会の女性の「甘い声」(Sweet Voice)に注目し、島本須美や生天目仁美ら女性声優の声質を分析している。その議論の射程は日本社会における声の文化に関わるジェンダーの問題にまで及ぶ。

³⁴ 本稿では言及できなかつたが、初音ミクを中心としたVOCALOIDやヴァーチャルYouTuberである「VTuber」や、「バーチャル美少女受肉」(通称「バメ肉」)の問題も、声（優）と身体を考察する際には示唆的である。関連する文献として以下。『美術手帖特集 初音ミク』6月号、美術出版社、二〇一三年。『ユリイカ 総特集 初音ミク』12月臨時増刊号、青土社、二〇〇八年。『ユリイカ 特集 バーチャルYouTuber』7月号、青土社、二〇〇八年。Hiromine (邑久りつ 監修) 『あたらしい女声の教科書』(Library 課外活動部、二〇一五年(以下のサイトよりPDFでダウンロード) (<http://icivp.toypark.in/fvp/>))。(情報取得日二〇一八年一月二八日)。

【謝辞】

本研究はJSPS科研費17K18485(「アニメの「声」の文化とその制度化を言語学、現代思想、メディア論の共同で捉える試み」(研究代表者:太田一郎))の助成を受けた。本研究に関連するワークショップを複数回開催し、レクチャラーの秋吉康晴氏(京都精華大学)と小池隆太氏(米沢女子短期大学)、および参加者全員から貴重なご意見をいただいた。また、共同研究者である太田一郎氏(鹿児島大学)と宇都木昭氏(名古屋大学)からも示唆的なコメントをいただいた。記して感謝申し上げる。