

論文

『進撃の巨人』における壁の意味とは ——社会記号論 (social semiotics) を援用して——

稲 永 知 世

〔抄 録〕

本稿は、社会記号論 (social semiotics) の分析的枠組みに依拠し、視覚的構成 (visual compositions) におけるフレーミング (framing)、すなわちビジュアル記号がどのような枠 (フレーム) のなかに配置されるのかという観点にもとづきながら、漫画およびアニメ『進撃の巨人』における「壁」が果たす役割を分析・考察する。とりわけ、『進撃の巨人』におけるさまざまな「壁」が、敵と味方 (たとえば、「人類対巨人」、「パラディ島のエルディア国に住むエルディア人対マーレに住むエルディア人」、「マーレ人対エルディア人」など) の境界線を引くことの難しさを暗示する役割を果たしていることを論じていく。

キーワード：社会記号論、フレーミング、境界線、進撃の巨人、壁

1. はじめに

本稿は、社会記号論 (social semiotics) の分析的枠組みに依拠し、視覚的構成におけるフレーミング (framing)、すなわちビジュアル記号がどのような枠 (フレーム) のなかに配置されるのかという観点にもとづきながら、漫画およびアニメ『進撃の巨人』における「壁」が果たす役割を分析・考察する。とりわけ、『進撃の巨人』におけるさまざまな「壁」が、敵と味方 (たとえば、「人類対巨人」、「パラディ島のエルディア国に住むエルディア人対マーレに住むエルディア人」、「マーレ人対エルディア人」など) の境界線を引くことの難しさを暗示する役割を果たしていることを論じていく。

『進撃の巨人』(講談社)は、諫山創による少年漫画である。2009年9月9日発売の『別冊少年マガジン』10月号(創刊号)から連載が開始し、2021年4月9日発売の5月号にて完結した。また、漫画を原作としたライトノベル小説、アニメなどの作品も制作されている(アニメは、2023年11月4日の放送をもって最終回を迎える)。

『進撃の巨人』の序盤のストーリーは、以下のとおりである。107年前に人類は巨人に食い尽くされ、巨人から逃れた祖先は三重に囲われた強固な壁を築くことにより、巨人の存在しない安全な領域を確保することに成功する。それ以降、人類は100年にわたる平和を壁の中で謳歌していた。しかしながら、ウォール・マリア（Wall・Maria）の南端にあるシガンシナ区に突如現れた「超大型巨人」と「鎧の巨人」（以降、巨人化能力者に関しては「」で括る）によりその平和の時は終焉を迎える。主人公エレン・イェーガーは母親を巨人に食べられ、「駆逐してやる！！／この世から…／一匹…／残らず！！」（第1巻・第2話「その日」）と心に誓う。その後、エレンは、幼馴染のミカサ・アッカーマンそしてアルミン・アルレルトとともに、第104期訓練兵団のウォール・ローゼ（Wall・Rose）南方面の隊に入団する。

2. 先行研究

これまで、怪物やゾンビとしての巨人、巨人と人類の境界、登場人物が抱える「怒り」といったさまざまな観点から、『進撃の巨人』に関する議論が展開されてきた（Chang, 2019; Fisher, 2018; Griffis, 2017; Koarai & Yamamura, 2022; 小川, 2022; 篠田, 2015; 田村, 2023; 藤田, 2017; 増満, 2016; 宮台他, 2022など）。

たとえば、Chang (2019) は、『進撃の巨人』において、内部の人間の世界と外部の混沌とする世界のあいだの境界線は曖昧なものであり、そして安全な世界の曖昧にされた定義が、自己と他者、普通と異常の概念に異議申し立てをしていると主張する。そして、地理的な不確かさが、人間社会における人間性と怪物性の線引きの曖昧さを反映し、この区分の必要性に疑問を呈していると述べている。

そして、篠田 (2015) は、巨大キャラクターが登場する『ガンダムシリーズ』『新世紀エヴァンゲリオン』『進撃の巨人』において表現される身体性（例、キャラクターのフォームや動き方といった視覚的特徴）を考察の対象とし、その身体性のなかにキャラクターらしさが表現されている点に注目している。そこで、以下の〈からだ〉と〈み〉という概念を導入している（篠田, 2015, p. 125）：

〈からだ〉— 殻や包みとして存在し、外から見たり触れたりすることができ、他者や外界と「わたし」を媒介する機能を担うもの

〈み〉— 〈からだ〉の内側に包まれた身体

『進撃の巨人』における〈からだ〉と〈み〉に関して、篠田は、「乖離してつながりが絶たれている一方で、結びつけば癒着した形で強烈なつながりを持っている」（2015, p. 129）と主張している。

最後に、増満 (2016) は、吉田修一の『怒り』などを分析対象とし、「『不条理』なる心的状況とそれを取り巻く社会について、現代作品の中に読み解きながら、改めて文学における意識とその現代性について分析する」(p. 247)。そのなかで、主人公エレンが必死で巨人との戦いに挑む動機に関して、漫画と実写化映画では根本的に異なることに言及している。漫画では、エレンを動かしていくものは、エレンの母カルラが巨人に食い殺されたことによる強い復讐心（その後、巨人に対する憎悪はさらに膨れ上がる）である一方、映画におけるエレンの怒りの根源は、「『巨人』に立ち向かい、『悪』を倒そうとする、単なる『ヒーロー』的正義心などでなく、なぜ、どうして自分は生きるのか、どうしてここ（壁の内側）にあり続けなければならないかという、『生きる』意味を模索しながらも、決してそれを見つけられぬまま焦り憤る、内側からのエネルギーのようなものではあるまいか」(増満, 2016, pp. 232-231) と提示している。

本稿では、『進撃の巨人』における巨人と人類の境界線の曖昧さ、巨人と人類の結びつきの強さなどを考察するために、社会記号論の分析的枠組みに依拠し、とくにフレーミングに焦点を当てながら、「壁」がストーリーにおいて果たす役割を分析する。また、本稿は、「自由の象徴」として頻出する海が存在（さらには、境界線として機能する海）についても注目する。

3. 方法論

3.1 社会記号論 (social semiotics)

私たちが日々接しているディスコース（テキストおよびコミュニケーションにかかわる出来事）は、単一のモード（mode：実際に使用される表現手段）、たとえば言語によってのみ産出されているわけではない。広告やCM、雑誌、新聞、教科書、映画といったディスコースは、イラストや写真、配置、色使い、音声の特徴など、さまざまなモードを通じて産出されている。このように、マルチモダリティ（multimodality）、つまり、「さまざまな表現手段を使用する現象」(van Leeuwen & Kress, 2011, p. 123) が、あらゆるディスコースの一般的な特徴である。

そして、本稿が分析対象とする『進撃の巨人』も、言語だけでなく、(アニメ版の場合) 音声や色使い、登場人物の視線などを通じて産出されるという点において、マルチモーダルである。Kress and van Leeuwen (2021) や van Leeuwen (2005) は、マルチモダリティ談話分析の基盤となる理論として、社会記号論⁽¹⁾を提示し、マルチモーダルなディスコースを分析する。

社会記号論の研究対象は以下のとおりである (van Leeuwen & Kress, 2011, p. 124) : (1) マルチモーダルなテキストやコミュニケーションに関わる出来事において私たちが使用する記号資源、そして (2) それらのテキストやコミュニケーションに関わる出来事を産出し、解釈する際に記号資源が使用される方法である。なぜ社会記号論は記号資源および記号資源が使用

される方法を研究対象とするのか。たとえば、日本における信号機の「赤色」は「止まれ」を意味する：前者は記号表現（signifiers）、後者は記号内容（signified）である。信号機の場合、記号表現と記号内容の関係は、コード（code）、つまり記号表現と記号内容を結びつける一連の規則（Jewitt & Oyama, 2001）としての記号体系にもとづいた静的なもの、規則的で体系的なものである。しかしながら、これらの関係は、必ずしも直接的であるとは限らず（Machin, 2007, p. 3）、人々が記号を生成する際に動機づけられる⁽²⁾。たとえば、幼児が円を描くとする。この記号表現は、その幼児の動機づけによって、ある日は「車輪」という記号内容を伝達し（Kress & van Leeuwen, 2021）、また別の日には（あるいは、数年後には）まったく異なる記号内容を伝達することが起こりうる。つまり、記号表現と記号内容は、「新しく生成された記号のなかで一緒にされるまでは相対的に互いと独立した」（Kress & van Leeuwen, 2021, p. 9）関係にある。それゆえ、社会記号論は、記号表現がどのように使用されるか、すなわちさまざまな記号資源の選択肢のなかから、記号表現と記号内容が「どのように」結びつけられ、その結果テキストやコミュニケーションに関わる出来事が産出されるのかということに注目する。

社会記号論は、選択体系機能言語学（systemic functional linguistics）の流れを汲んでおり、以下の理論的想定にもとづいている（Cameron & Pavonić, 2014, p. 102）：（1）言語は多くの社会的記号（意味生成方法）のひとつであり、（2）これらの社会的記号体系は、同じ動機づけによって形成され、同じ機能を果たすことから、他の（記号）体系と基本的特徴を共有している。このことは、異なるモードであれ、類似した方法で分析可能であることを意味する。Kress and van Leeuwen（2021）は、Halliday（1994）の考えを視覚デザインに踏襲し、テキストが果たす3つの意味生成の機能を援用することにより、ビジュアル記号の文法を説明する：

表1 意味生成の機能およびビジュアル記号の文法

意味生成の機能（Halliday, 1994）	ビジュアル記号の文法（Kress & van Leeuwen, 2021）
観念構成的機能（ideational）	表象的機能（representational）
対人的機能（interpersonal）	相互行為的機能（interactive）
テキスト形成的機能（textual）	構成的機能（compositional）

まず、表象的機能とは、イメージがどのように世界を表象するのに関わる機能である。この機能には、ナラティブ構造と概念的構造という2つの選択肢が存在する。つぎに、相互行為的機能とは、イメージの産出者（producer）、イメージを見る人（viewer；以降ビューアーとする）、そして表象される参与要素（represented participant）の社会的関係が、接触、社会的距離、そして態度やモダリティによっていかに表象されているのに関わる機能である。最後に、

構成的機能とは、表象とコミュニケーションに関わる行為がどのようにしてまとめられ、意味のある全体へと構成されるのかに関わる機能である（詳細に関しては、Kress & van Leeuwen, 2021を参照）。本稿は、上記3つの機能のうち、とくに構成的機能（次節参照）に注目する。

3.2 ビジュアル記号の文法における構成的機能

ビジュアル記号の文法が果たす意味生成の機能のなかで、構成的機能は、ビジュアル構成上の特徴によって果たされる。構成には、「3つの相互に関連するシステムを通して、イメージの表象的意味と相互行為的意味を互に関連づける」（Kress & van Leeuwen, 2021, p. 181）という働きがある。この3つのシステムとは、(1) 情報価値 (information value)⁽³⁾、(2) 卓越性 (salience)⁽⁴⁾、(3) フレーミングである。これらのシステムは、別個に作用しているわけではなく、相互に関連し合いながら、「さまざまな要素—人々、物、抽象的形など—をある記号空間—たとえば、ページ、スクリーン、キャンバス、棚、広場、都市—の中に、あるいはその上に並べる」（van Leeuwen, 2005, p. 198）。

(3) のフレーミングは、テキストに登場する人物や物がどのような枠（フレーム）のなかに配置されるのか、という問題にかかわる。視覚イメージの要素は、「(境界線を作り出す要素、あるいは実際の枠線によって具現化される) フレーム装置の存在あるいは不在によって」（Kress & van Leeuwen, 2021, pp. 181-182）分離されたり、あるいは結合されたりする。このことは、ビジュアル・イメージの要素が同じ部類に属するのか否かを提示することにつながる。潜在的なフレーミングのタイプとして、van Leeuwen (2005, p. 13) は以下のカテゴリーを提示する：

- (1) 隔離 (segregation)：2つ以上の要素がまったく異なる領域を占める。
- (2) 分離 (separation)：2つ以上の要素が空いたスペースによって分離される。
- (3) 統合 (integration)：テキストと絵や写真が同じ空間を占める。
- (4) 重複 (overlap)：フレームが多孔的 (porous) である。
- (5) 同韻 (rhyme)：2つの要素が、分離されてはいるものの、色などの性質を共有する。
- (6) 対照 (contrast)：2つの要素がある性質の点から異なっている。

上記3つの構成的機能に関わるシステム（情報価値、卓越性、そしてフレーミング）のうち、本稿は、フレーミングを足掛かりにして、『進撃の巨人』における「壁」を分析し、これらの「壁」が境界線として果たす役割とは何かを考察する。

4. 分析と考察

4.1 人類と巨人を分離する壁

主人公エレン、そしてエレンの幼馴染であるアルミンとミカサは、図1で提示しているようなパラディ島にある三重の巨壁に取り巻かれたエルディア国で暮らしている：

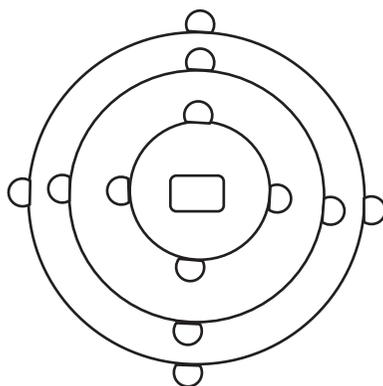


図1 パラディ島にあるエルディア国の壁内構造

『進撃の巨人』の冒頭では、エルディア国を囲む三重の巨大な壁は、エレンを含め（地球に唯一生き残ったとされる）エルディア国に住む人類を、人類を捕食する巨人（巨大な人型の生命体）から守る存在として描かれる。つまり、パラディ島内の壁は、人類と巨人を分離する（separation）機能を果たす。しかしながら、この壁は人類と巨人を分離することにより、人類を巨人から守る機能を果たしているだけではない。「人類：味方（we）」対「巨人：敵（they）」という対立構造をビューアーに提示している⁽⁵⁾。【データ①】は、アルミンによる冒頭のセリフ（アニメでは、ナレーション）である：

【データ①】 第1巻・第1話「二千年後の君へ」

アルミン：その日 人類は思い出した (1) ヤツらに支配されていた恐怖を… (2) 鳥籠の中に囚われていた屈辱を……⁽⁶⁾

下線部 (1) における「ヤツら」は「〔侮辱や憎悪を含意して〕何人かの人をまとめて指す語」（『新明解国語辞典 第八版』）を意味する。このセリフから、巨人は人類が憎しみを抱いている対象であること、また人類が巨人に憎しみを抱いている理由は、巨人と人類の間に支配関係（巨人＝捕食者、人類＝被捕食者）が存在しているからであることが示されている。

さらに、「超大型巨人」（ベルトルト・フーバー）出現時の構図からも、人類と巨人の力関係が明らかとなる。ここでは、表象された参与要素（人類、巨人および壁）の関係、つまり相互

行為的機能に注目する。人類は、表象された参与要素であるだけでなく、漫画の読者（アニメの視聴者）、つまりビューアーが共感を覚える対象でもある。このことから、人類と巨人や壁の関係は、ビューアーと巨人や壁の疑似的な関係を表しているとも言える。

まず、垂直アングル (vertical angle) に注目する。垂直アングルは、表象される参与要素とビューアーの力関係を表す。上からのアングルであれば、ビューアーの力が上であり、目線の高さのアングルであれば、対等な関係、そして下からのアングルであれば、表象される参与要素の力が上であることを示す。「超大型巨人」がシガンシナ区の壁を蹴破る前に50mはある壁の上から顔を覗かせている場面では、人類が「超大型巨人」および壁を見上げる構図、つまり下（人類）から上（「超大型巨人」および壁）を見上げるアングルになっている。このことは、人類（ビューアーが共感を覚え、同一視する対象）が「超大型巨人」および三重の巨大な壁よりも力が下であること、すなわち人類が巨人や壁よりも非力な存在であることを意味する。それゆえ、人類は、(2)「鳥籠の中に囚われていた」と表象されていたのである。

そして、フレームのサイズは、表象される参与要素とビューアーの社会的距離 (social distance) を表す。カメラが参与要素の近くに寄るほど、ビューアーと参与要素との関係が近いことを表すことになる。「超大型巨人」がシガンシナ区の壁を蹴破る前、「超大型巨人」の顔だけのショット、つまりクローズアップ・ショット (close-up shot) が提示される。「超大型巨人」のクローズアップ・ショットは、人類との大きさの違いを強調し、巨人の巨大さ（そして、得体の知れなさ）を物語る。ただし、それだけでなく、巨人とビューアー（および、ビューアーが共感を覚え、同一視する人類）のかなり近い関係を暗示しているともいえる。

垂直アングルと社会的距離を合わせて考えてみると、巨人は人類を支配する存在でありながら、そして得体の知れない存在でありながらも、人類との距離が近い存在として最初の段階からビューアーに提示されていたと言える。

4.2 人間を階級間で分離する壁

人類と巨人を分離する巨大な三重の壁は、さらにエルディア国に住む人間を階級により分離する役割も果たしている。これら巨大な三重の壁には、一番外側からウォール・マリア、ウォール・ローゼ、そしてウォール・シーナ (Wall・Sina) という名がつけられている。これらの壁によって分離された空間に住む壁内住人には貧富の差が存在し、とくに、一番内側のウォール・シーナ内は、富裕層や貴族の居住地となっている (Griffis, 2017, p. 6)。【データ②】では、駐屯兵団司令官ドット・ピクシスのセリフに注目する：

【データ②】 第3巻・第12話「偶像」

ピクシス：4年前の話をしよう！！ 4年前のウォール・マリア奪還作戦の話じゃ！！／あえてワシが言わなくてもわかっておると思うがの／奪還作戦と言えば聞こえは

いいが！ 要は政府が抱えきれなかった大量の失業者の口減らしじゃった！！
／皆がそのことに関して口をつぐんでおるのは (3) 彼らを壁の外に追いやった
おかげで (4) 我々はこの狭い壁の中を生き抜くことができたからじゃ
ワシを含め人類すべてに罪がある！！／ウォール・マリアの住人が少数派で
あったがため争いは表面化しなかった しかし！！今度はどうじゃ！？／この
ウォール・ローゼが破られれば人類の2割を口減らしするだけじゃ済まんぞ
最後のウォール・シーナの中だけでは残された人類の半分も養えん！！／人類
が減ぶのなら巨人に食い尽くされるのが原因ではない！！ 人間の殺し合いで
減ぶ！！

ピクシス指令は、下線部 (3) と (4) において、「我々 (we) : 味方」「彼ら (they) : 敵」という対立のレトリックを使用している。このレトリックは、「彼ら=ウォール・マリアの元住人」と「我々=ウォール・ローゼに元からいる住人」を、同じエルディア国民であり、現時点では一緒にウォール・ローゼで暮らしているにもかかわらず、異なる（さらには、対立する）集団の構成員であるかのように表象し、階級間による分断を示唆している。

また、「追いやる」とは、「その人の欲しない環境（状況）に身を置かざるをえないようにさせる」（『新明解国語辞典 第八版』）ことである。このことは、ウォール・ローゼ内の住人のうち、ウォール・マリアの元住人が、自分たちの望まない環境に身を置くよう強いられる存在、つまりエルディア国という社会構造上のマイノリティに位置づけられていることを意味する。そして、これはピクシスの「少数派」という言語使用にもつながっていると考えられる（ただし、アニメ版では、「少数」へと改変されている⁽⁷⁾）。

結果として、ウォール・ローゼは、「彼ら=ウォール・マリアの元住人」と「我々=ウォール・ローゼに元からいる住人」を物理的に分離しているだけでなく、両者をマジョリティとマイノリティとして象徴的に分離する役割も果たしていると言える。

4.3 人類と巨人を同韻する壁

本節では、『進撃の巨人』の冒頭で人類と巨人を分離する機能を果たしているようにビューアーに提示されていた壁が実は別の機能を担っていたことを論じていく。人類と巨人を分離している（その結果として、人類を巨人から守っている）と考えられていた壁は、何千体もの超大型巨人から構成されていたのである。【データ③】は、エルディア国を取り囲む三重の巨大な壁が何から構成されているかがビューアーに初めて提示された場面である。市街地における「女型の巨人」（アニ・レオンハート）の捕獲作戦後、「女型の巨人」が破壊したウォール・シーナの壁の中に巨人がいることをミカサが発見する。その後すぐに、ウォール教のニック司祭が調査兵団第四分隊長ハンジ・ゾエのもとへ駆けつけ、巨人に日光を当てないよう、光を遮

るものを被せるようにと指示する：

【データ③】 第8巻・第34話「戦士は踊る」

[ハンジがニックを壁の上まで連れてきて]

ハンジ： そろそろ… 話してもらいましょうか…

ニック： …… 何をだ？

ハンジ： この巨人は何ですか？ なぜ壁の中に巨人がいるんですか？／そしてなぜあなた方は… 黙っていたんですか？

[ニックが座る]

ハンジ： …… 答えていただきます

ニック： それは ならん 私は忙しい 教会も信者もめっちゃくちゃにされた 貴様らのせいだ 後で被害額を請求する／さあ…私を下に降ろせ

(中略)

ニック： 私を殺して学ぶが良い！！ 我々は使命を全うする！！

ハンジ： わかった 死んでもらおう

モブリット： ハンジさん！！

ニック： ああ…／か… み…さま

ハンジ： [ニックを投げ飛ばして] ハハッ ウソウソ…冗談…／ねえ…ニック司祭？ 壁って全部巨人でできてるの？

この場面から、壁と巨人の近似性が提示され、両要素が少し同韻 (rhyme) されていると言える (ただし、この時点では、壁の中に超大型巨人がいるだけであるため、その同韻の程度は弱いものである)。また、ミカサが壁の中に巨人がいることに気づいた際、巨人は再びクローズアップ・ショットで写し出されており、ビューアーとの社会的距離の近さを提示している。それだけでなく、巨人はビューアーのほうを凝視している。参与要素の凝視 (そして、あるならば、ジェスチャー) は、「ビューアーに何かを要求する、つまりビューアーが参与要素との何らかの想像上の関係の中に入ることを要求する」(Kress & van Leeuwen, 2021, p. 117) 行為である。それゆえ、巨人のクローズアップ・ショットおよび巨人による凝視は、ビューアー (そして、ビューアーが共感を抱く人類) に対して巨人との近い関係を結ぶように要求されているのではないかと考えられる。

壁の中に超大型巨人がいることが判明して以降、壁を構成している素材と巨人を構成している素材が類似していることも判明する。【データ④】は、「女型の巨人」が残した硬い皮膚の破片を見ながら、ハンジがその皮膚の破片について説明している場面である：

【データ④】 第9巻・第37話「南西へ」

ハンジ： これは ただの石じゃない… 女型の巨人が残した硬い皮膚の破片だ

アルミン： え… え！？／消えてない！？

ハンジ： そう！／アニが巨人化を解いて体から切り離されても この通り！ 蒸発もしない… 消えてないんだ／もしかしたら…と思ってね (5) 「壁」の破片と見比べたらその模様の配列や構造までよく似ていたんだ／つまりあの壁は大型巨人が主柱になっていてその表層は硬化した皮膚で形成されていたんだ

[ニック司祭が汗をかきながらうつむく]

ミカサ： 本当に…アルミンも言っていた通り…

ハンジの下線部 (5) のセリフから、「女型の巨人」が残した硬い皮膚の破片と壁の破片の「模様の配列や構造までよく似てい」ること、つまり壁の素材そのものが巨人の「硬質化」する能力によってもたらされたものであることが判明する。このことは、(壁の中に巨人がいることが判明した時点よりも) 巨人と壁が強く同韻された参与要素であり、両者には強い結びつきが存在することを提示している。

さらに、壁の素材が巨人の「硬質化」する能力によってもたらされたものであることだけでなく、巨人は、巨人化の薬の注射、または経口投与により、巨大化した人類（ユミルの血を引くエルディア人）だったことが判明する。【データ⑤】は、リヴァイ調査兵団兵士長とピクシスが負傷したエルヴィン・スミス調査兵団長の部屋にいる時、ハンジとコニー・スプリンガー（エレンの同期）がその部屋に入ってくる場面である。このとき、巨人の正体が人間であるという推測がはじめて読者（視聴者）に明示される：

【データ⑤】 第13巻・第51話「リヴァイ班」

ハンジ： 私から説明させていただきます 今回の巨人の発生源についてですが やはりあの仮説の信憑性を増す材料が揃うばかりです／村の家屋はすべて家の内側から何かが爆発したように破壊されていました またあれだけの破壊跡がありながらも…血痕一つ見つかりませんでした／何よりラガコ村の住民が未だどこにも見つかりません／そして…／壁内に出現し討伐された巨人の総数が…／ラガコ村の住民の数と一致しました／今回出現した巨人の正体は ラガコ村の住人である可能性が高いと思われます

[ラガコ村に残された巨人がコニーの母親であることが分かった時の回想]

エルヴィン： (6) つまり巨人の正体は 人間であると

ハンジ： すべての巨人がそうであるという確証はどこにもありませんが… ただ… そうなると巨人のうなじの弱点に何があるのかわかる気がします

ウォール・ローゼ内に「獣の巨人」(ジーク・イェーガー)が率いる巨人の一軍が出現し、コニーの故郷ラガコ村が滅ぼされるという事件(さらに、手足が細いために動くことのできない巨人がコニーの生家にいたこと、そして村が壊滅的に破壊されたにもかかわらず、血痕一つもなかったこと)を受けて、調査が行われていた。その結果、巨人が別の場所から出現したのではなく、ラガコ村の住人が何らかの原因により巨人になったことが判明する。この時点で、下線部(6)のエルヴィンの発話から「巨人=人間」という推測が提示され、これまでの巨人と人類の分離という認識に揺らぎが生じることになる。しかしながら、これ以降、「巨人=人間」ではなく、「巨人=エルディア人(ユミルの民)」であることも判明する。表2は、人類、巨人および壁の関係の変化を表している:

表2 人類、巨人、壁の関係の変化

〈第1段階〉人類対巨人 壁の中にある巨人	〈第2段階〉巨人と壁の配列や 構造が類似	〈第3段階〉巨人=人類(ユミルの血を引くエルディア人)
-------------------------	-------------------------	-----------------------------

表2が示すとおり、最終的には、(パラディ島にいる)人類と巨大な三重の壁を構成する巨人は、「元々はユミルの血を引くエルディア人である」という要素を共有している(同韻)ことが判明する。したがって、『進撃の巨人』のなかで描かれる「壁」は、人類と巨人を分離し、「人間(we):味方」対「巨人(they):敵」という単純な対立構造を示唆しているわけではなかったのである。さらに、篠田が主張するように、「作品の前半では、巨人と人間キャラクターは、巨人は理解不能な恐怖の対象であり、全くつながりを持たない表現がなされて」(2015, p. 129; 下線は筆者による)おり、巨人は人類とは認識的に分離された存在として描かれていた。しかしながら、〈からだ〉と〈み〉は、「乖離してつながりが絶たれている一方で、結びつけば癒着した形で強烈なつながりを持っている状態」(同上; 下線は筆者による)であり、主人公エレンを巨人の〈からだ〉から引き出す時に強い力を必要とするほど癒着しているように描くことは、冒頭から巨人と人類が物理的に同韻された存在であるということを暗示していたと言える。

4.4 「自由の象徴」として描かれる海—人類を分離する境界線—

本節では、『進撃の巨人』のなかで描かれる海について議論する。ストーリー前半では、海が「自由の象徴」として描かれている。【データ⑥】は、「超大型巨人」との戦いのなかで、意識を失ったエレン(巨人化している状態)にアルミンが声をかけている場面である:

【データ⑥】第20巻・第82話「勇者」

アルミン: 僕は なぜか 外の世界のことを考えると／勇気が湧いてくるんだ

[巨人化したエレンの首元に剣（スナップブレード）を突き刺す]

アルミン： エレン！ 起きろ！／海を見に行くよ！

【データ⑥】では、エレンたちは、「海を見に行く」というセリフがきっかけとなって、窮地を脱する。壁外のことを教えられてこなかった壁内人類は、基本的に海が存在を知らない（さらには、エルディア国に住む人類以外はすべて絶滅したと思っている）。しかしながら、【データ⑦】が示すように、アルミンは、外の世界のことが書かれている本（祖父が隠し持っていたもの）を読み、海が存在を知ったことにより、「いつか海を見に行く、外の世界を探検する」ことを自らの希望としている：

【データ⑦】 第1巻・第4話「初陣」

アルミン： これ…じいちゃんが隠し持っていたんだ！ 外の世界が書かれてる本だよ！

エレン： 外の世界の本だって！？それっていけない物なんだろう！？憲兵団に捕まっちゃうぞ！？

アルミン： そんなこと言ってる場合じゃないんだ！！ (7) この本によるとこの世界の大半は「海」っていう水で覆われているんだって！！／しかも「海」は全部塩水なんだって！！

エレン： ……！！塩だって！？ うっ…嘘つけ！！塩なんて宝の山じゃねえか きつと商人がすぐに取り尽くしちゃうよ！！

アルミン： いいや！ (8) 取り尽くせないほど「海」は広いんだ！

エレン： …… んなわけ…

[アルミンが目を輝かせてエレンのほうを向き、エレンはその様子に驚く]

アルミン： (9) 塩が山ほどあるだけじゃない！！ 炎の水！ 氷の大地！ 砂の雪原！ きつと外の世界はこの壁の中の何倍も広いんだ！

エレン： 外の世界…

アルミン： エレン！／いつか…外の世界を 探検できるといいね…

【データ⑦】は、第104期訓練兵団が全訓練課程を修了したあと、ウォール・ローゼ南端のトロスト区に再度「超大型巨人」が出現した際に、アルミンが無垢の巨人に食べられそうになり、エレンが過去を思い出している場面である。この海に関する思い出をきっかけに、エレンによってアルミンは窮地を脱する。つまり、巨人に打ち勝つこと（その結果、壁外に出ること）は、エレンやアルミンにとって「自由の象徴」である海についての記憶とつながっているのである。ただし、【データ⑦】の(7)～(9)が示すとおり、アルミンは、海を「自由の象徴」として捉えているだけでなく、海そのものに関心を抱いている。それゆえ、高島

(2021a) が指摘するように、ストーリーが進むにつれて、「幼い頃に海の存在を通じて壁内に閉じ込められる『不自由』を憎むようになったエレンと、海そのものに関心を抱いて壁外を夢見た幼馴染・アルミンとの差が明確にあらわれてくる」。

ストーリーの後半から、海は「自由の象徴」ではなく、「パラディ島に住むエルディア人とその他の世界の人類との分離を示す装置」として機能する。海を「自由の象徴」として捉えるアルミンとは対照的に、「進撃の巨人」の力および歴代の「進撃の巨人」の記憶を持つエレンは、海がパラディ島に住むエルディア人とその他の世界の人類を分離しているにすぎないこと、つまり海に出たとしても自由にはなれないことに気づいている。【データ⑧】は、エルディア国の壁外にいる巨人をほぼ倒し終えた調査兵団が初めて海にたどり着いた場面である：

【データ⑧】 第22巻・第90話「壁の向こう側へ」

アルミン： ほら… 言っただろエレン／商人が一生かけても取り尽くせないほどの 巨大な塩の湖があるって…／僕が言ったこと… 間違っていないだろう？

エレン： ああ…／すげえ広いな…

アルミン： うん…／ねえ… エレンこれ見てよ／ (10) 壁の向こうには…

エレン： (11) 海があって／海の向こうには／自由がある／ずっとそう信じてた…
／ (12) でも違った (13) 海の向こうにいるのは敵だ 何もかも親父の記憶で見たものと同じなんだ…／…なあ？ (14) 向こうにいる敵… 全部殺せば …オレ達／自由になれるのか？

アルミンが話をしている途中で ((10) 「壁の向こうには…」)、エレンはアルミンのターン (turn: 話す順番) を遮り (interruption)、アルミンのターンを奪う ((11) 「海があって／海の向こうには／自由がある」)。さらには、アルミンのターンを奪うだけでなく、下線部 (12) 「でも違った」で、アルミンの主張 (壁の向こうには海があり、海の向こうには自由がある) に対して非同意 (disagreement) という好まれない応答 (dispreferred responses) を遂行し、そのあと (13) と (14) において、海の向こうには敵が存在すること、敵を全部殺さなければ自由がない可能性があることを主張する。つまり、エレンとアルミンの分断が決定的なものとして提示されている。ここで、アルミンが思い描くパラディ島と外の世界のイメージ、そしてエレンが思い描くパラディ島と外の世界のイメージを比較してみる。

図2は、アルミンが思い描いているパラディ島と外の世界のイメージである (色の濃い部分は海を表す)。【データ⑥】におけるエレンに対する「僕は なぜか 外の世界のことを考えると／勇気が湧いてくるんだ」「エレン！／起きろ！／海を見に行くよ！」という発話や【データ⑦】からわかるように、アルミンは、パラディ島の外にあるのは海であり、そこには無限の空間が広がっていると認識している。実は、この時点で、アルミンは、図2における縦線の外

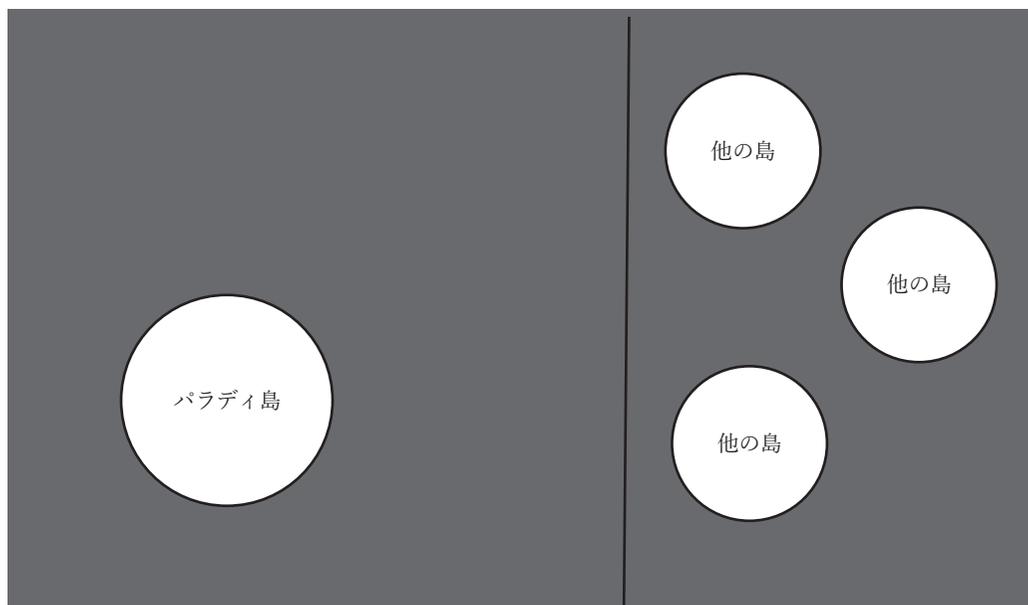


図2 アルミンが思い描いているパラディ島と外の世界

にパラディ島以外の他の島々が存在することを知らないわけではない（【データ⑩】の場面にアルミンも参加している）。しかしながら、アルミンにとって、海とは、まず「いつか探検をする外の世界」であり、自由の象徴なのである。それゆえ、【データ⑧】では、アルミンは、パラディ島と他の島々の間に認識的な境界線を引き、無限に広がる海を見ることができたことに対して喜びを示しているのだと考えられる。

また、トロスト区鉄道開通式後、潜入捜査のために調査兵団がマーレに入った際にも、アルミンは喜んだ表情を浮かべながら「僕達 外の世界にいるんだよ？」（第31巻・第123話「島の悪魔」）とエレンに話しかける（ただし、エレンは暗い表情で「ああ…これが 海の向こう側…なんだよな」と返答するのみである）。しかし、翌日に行われた国際討論会で「ユミルの民保護団体」が登壇した際に、アルミンは、自分たちが「島の悪魔」と捉えられているという事実と直面する。つまり、アルミンは、「壁外に出たからといって自由というわけではない」という事実を知らず、この時点まで意味隔離された状態で海を見つめていたのである。

しかしながら、エレンは、「進撃の巨人」の力により、この事実を認識していたため、【データ⑧】において「向こうにいるのは敵」であり、「敵を殺さなければ自由はない」と述べるのである。つぎに、図3はエレンが認識しているパラディ島と外の世界のイメージである（図2と同様、色の濃い部分は海を表す）。

アルミンとは対照的に、エレンは「進撃の巨人」の能力により、「超大型巨人」および「鎧の巨人」によるシガンシナ区への攻撃がマーレの戦況によって引き起こされたこと、外の世界ではエルディア国のエルディア人が「島の悪魔」と捉えられていることなどを知っている。こ

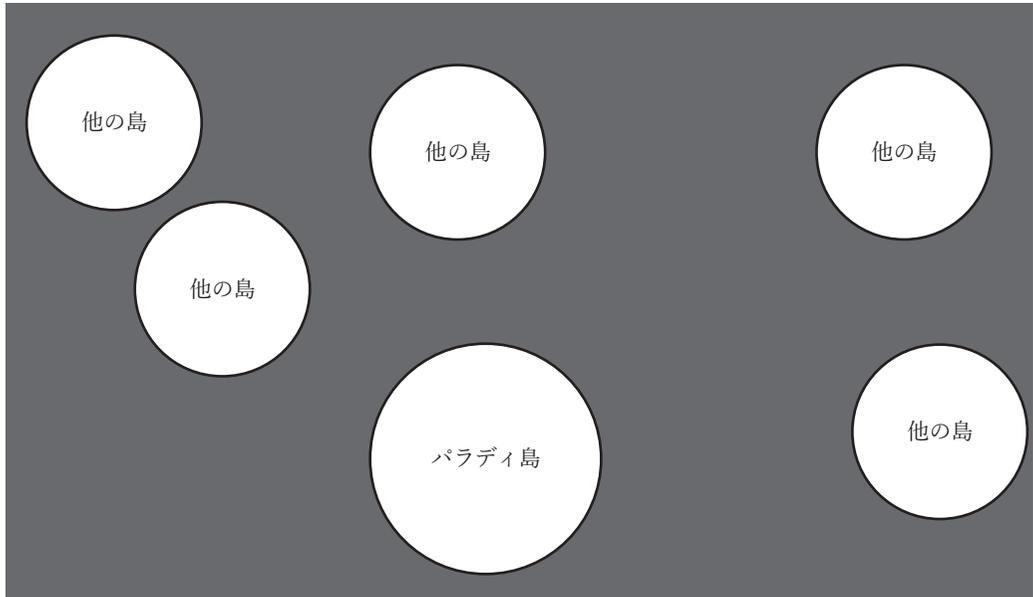


図3 エレンが認識しているパラディ島と外的世界

のため、エレンは、海の向こうにいる存在を敵とみなし、エルディア国のエルディア人を彼(女)らに攻撃をしかけてきた敵(マーレに住むエルディア人)から分離させて捉えているのである。つまり、エレンにとって、海はもはや「自由の象徴」ではなく、味方と敵を分離する境界線なのである。

しかしながら、エレンは味方と敵を完全に別物として捉えているわけではなく、同じ性質を有するものとして捉えている。【データ⑨】は、エレンが「クルーガー」という偽名を用いてマーレ戦士隊の負傷兵としてマーレに潜入し、マーレの戦士で「鎧の巨人」であるライナー・ブラウンと再会する場面である：

【データ⑨】 第25巻・第100話「宣戦布告」

エレン： 確かにオレは… 海の向こう側にあるものすべてが敵に見えた／そして… 海を渡って 敵と同じ屋根の下で 敵と同じ飯を食った…／ライナー…お前と同じだよ…／もちろんムカつく奴もいるし いい奴もいる

[エレンがファルコ・グライス(戦士候補生)のほうを向いて]

ファルコ： ウッ!?

エレン： (15) 海の外も 壁の中も同じなんだ／だがお前達は 壁の中にいる奴らは自分達とは違うものだと言われた 悪魔だと お前ら大陸のエルディア人や世界の人々を脅かす悪魔があ壁の中にいると…／まだ何も知らない子供が… 何も知らない大人から そう叩き込まれた／…一体何ができたよ子供

だったお前が その環境と 歴史を相手に／なあ…？ライナー お前…ずっと
と苦しかっただろ？／今のオレには／それがわかると思う…

下線部（15）から、エレンは、パラディ島のエルディア人とマーレのエルディア人が同じ性質を有していると捉えていることがわかる。その性質とは、[1] どんな人間であれ、いい人も悪い人もいるということ、そして[2] エレンを含むパラディ島のエルディア人は壁外に人などいないと教えられたという環境、そしてマーレのエルディア人は、壁の中にいる奴らは自分たちとは異質な存在であると教えられたという環境である。つまり、パラディ島のエルディア人とマーレのエルディア人は同韻されていると言える。『進撃の巨人』において、重要なテーマの1つが、盲目的な「忠誠心や連帯感が『好ましく互恵的な種類の友情』と矛盾する問題」（小川，2022, p. 142）なのであるが、とりわけ後半のストーリーでは、「民族の忠誠心というものに疑問が生じ始める。なぜなら、敵と味方との間にそれほど簡単に境界線を引くことができなくなるから」（同上；下線は筆者による）である。そして、「壁」が敵と味方（例、「人類対巨人」、「エルディア人对マーレ人」など）の境界線を引くことの難しさを暗示していたのである。

4.5 エルディア人を隔離（分離）する「海」、そしてマーレ人とエルディア人を分離する「壁」

さらに、ストーリーは、初期の「人類対巨人」という構図を越えて、エスノセントリズム（自民族中心主義；ethnocentrism）、つまり「自らの属する民族（エトノス）、すなわち、想像的に共有された運命・記憶・類縁関係などの力によって統合された共同体を中心的な尺度にして世界を理解したり、その他の人々や集団を評価したりする傾向や態度」（大澤・吉見・鷲田，2012, p. 557）へと展開していく。【データ⑩】のセリフは、第14代調査兵団長に就任したハンジが、「人類対巨人」という構図にもとづいたストーリーの終盤、女王ヒストリア・レイス（エレンの同期）にウォール・マリア奪還に関する報告をしている際のセリフである：

【データ⑩】 第22巻・第89話「会議」

ハンジ： 我々調査兵団はエルヴィン・スミスを含め 多数の英雄を失うことと引き換えに ウォール・マリアを奪還し「超大型巨人」を仕留め その力を奪うことに成功しました／ですが我々 「壁内人類」は 極めて危険な状態にあることに変わりません／敵が巨人という化け物だけであればどんなによかったことでしょうか しかし (16) 我々が相手にしていた敵の正体は／人であり 文明であり 言うなれば／世界です 手記によれば我々は「エルディア」国の中でも巨人になれる特殊な人種「ユミルの民」 その「ユミルの民」は世界を支配していた過去があり再び支配する可能性がある／だから世界は我々「ユミルの

民」を この世から根絶するのだと

下線部 (16) により、『進撃の巨人』のストーリーが「人類対巨人」という構図ではなく、「『巨人に変貌する性質をもつエルディア人 VS 世界 (それ以外の民族)』という構図をもち、エレンたちはゲッターのユダヤ人のように忌み嫌われ隔離された民族であった」(衛藤, 2018, p. 17) という展開になっていくことが示される。そして、ストーリーが進むにつれて、エルディア国を囲む三重の巨大な壁以外にも、民族等の違いによる人類の**隔離**あるいは**分離**が判明する。つまり、パラディ島のエルディア国を囲む巨大な三重の壁は、ストーリーの後半で描かれる民族間対立を予言する存在だったと言えるだろう。

まずは、パラディ島内のエルディア国に住むエルディア人とマーレに住むエルディア人を**隔離**する海に注目する。異なる島に住んでいることから、両者は**離された状態**にある。では、この両者は**分離**されているのか。それとも、**隔離**されているのか。エルディア国に住むエルディア人は、ウォール・シーナ内に住む一部の人間の思惑により、「始祖の巨人」の力で記憶を改ざんされ、また教育により、壁外に人類はいないと教え込まれていた。そのため、マーレに住むエルディア人の存在を知らない。つまり、エルディア国に住むエルディア人からすると、自分たちの知らないうちに、マーレに住むエルディア人との**隔離**が引き起こされていたのである。

対照的に、マーレに住むエルディア人は、エルディア国に住むエルディア人の存在を知っていた。このことは、マーレに住むエルディア人にとって、マーレとパラディ島は異なる島に位置しているものの、海でつながっており、両者は**分離**されているにすぎないことを意味する。つまり、エルディア国のエルディア人とマーレのエルディア人の間で知識の差が存在している。

しかしながら、マーレに住むエルディア人にとって、その**分離**とは、異なる地域に住む同じ民族を単に区分することではない。マーレに住むエルディア人は、エルディア国に住むエルディア人を「島の悪魔」と教え込まれ、ライナー、アニ、ベルトルトなどのマーレの戦士、またガビ・ブラウンやファルコなどの戦士候補生は、「善良なエルディア人」として「島の悪魔」を殺すことにより、マーレに住むエルディア人を解放する役目を担わされているのである(そして、ガビは「島の悪魔」を殺して「名誉マーレ人」になることを強く願っている)。たとえば、ライナーは、アニに対して「この**悪の民族**に情が移っちゃったからか!? 違うってんなら今ここで証明して見せろよ!! / お前と!! お前の帰りを待つ親父が!! **穢れた民族**と違うって言うんなら!! / 今すぐ証明しろ!!」(第19巻・第77話「彼らが見た世界」と発したりする。

つぎに、マーレに住むマーレ人とエルディア人の間で生じている**分離**に注目する。マーレのエルディア人はかなりの高さのある塙という「壁」に囲まれた収容区(ライナー達が暮らしているのはレベリオ収容区)で暮らし、収容区の屋外に出るにはエルディア人であることを示す腕章を着用することが義務付けられている。さらには、「壁」で**隔てられている**市内に出る際

には外出許可書を持参する必要がある（ただし、市内に出られないわけではないため、**隔離**ではない。「壁」としての扉、腕章、そして外出許可書がマーレに住むマーレ人とエルディア人を**物理的に分離**する装置として機能している。

ただし、エルディア人であることを示す腕章はマーレ人とエルディア人を単に**分離**するだけではない。エルディア人がこの腕章を着用することは、マーレ人が無標な（unmarked）存在であることを前提とし、エルディア人を有標な（marked）存在と表象することにつながる。さらに、エルディア人を有標な存在として提示することは、マーレ人を標準的な存在とする見方に依拠している。このことは、エルディア人を標準的なマーレ人から劣った存在として提示することにもつながり、マーレ人とエルディア人間の支配関係を生み出す装置として機能するのである。実際に、エルディア人は、この腕章をつけているがゆえにマーレ人から卑劣な言葉をかけられたり（例、「どけよドブネズミ」（第21巻・第86話「あの日」）など）、水をかけられたりしている。

さらには、腕章をつけているマーレ人は、収容区から市内に出た際、外出許可書を確認されることがある。その際に、万が一外出許可書を持っていなければ、たとえ子どもであったとしても、強制労働か制裁が科せられる。つまり、外出許可書は、マーレ人とエルディア人の支配関係にもとづく暴力を可能にする装置でもある。このように、パラディ島の「壁」以外にもさまざまな「境界線」が民族間の**分離**を示す装置として機能していることがわかる。

4.6 統合を表す食事の場

エレンが「始祖の巨人」の力により、巨人の「硬質化」を解き、「地鳴らし」（エルディア国を取り囲む三重の巨大な壁の中に潜んでいた超大型巨人を行進させ、すべてのものを踏みつぶし、平らな地表にすること）が発動する。この「地鳴らし」を止めるため、ハンジとリヴァイは、ピーク・フィンガー（マーレの戦士・「車力の巨人」）、テオ・マガト（元戦士隊隊長、現元帥）に接触し、協力関係を結ぶことになる。また、その後、ハンジたちは、アルミン、ミカサ、コニー、ジャン・キルシュタイン（エレンの同期）、アニ、ガビ、ファルコ、イエレナ（反マーレ派義勇兵）、オニャンコボン（反マーレ派義勇兵）、そしてライナーと合流する。そこで、ハンジが料理を作り、みんなに向かって、「誰か手伝ってくれないかな？ 睨み合っていないでさ…」（第32巻・第127話「終末の夜」）と言う。しかしながら、この段階では、以下のイ）～ト）ごとに別の方向を向きながら、火のまわりを取り囲んでいる：

- イ）アルミン、アニ、コニー、ジャン（調査兵団）
- ロ）ハンジ（調査兵団長）
- ハ）ピーク、マガト（マーレの戦士と戦士隊元帥）
- ニ）アニ（マーレの戦士）

- ホ) ガビ、ファルコ、ライナー (マーレの戦士と戦士候補生)
- へ) イエレナ、オニャンコボン (反マーレ義勇兵)
- ト) リヴァイ (調査兵長：重症のため寝ている)

この方向の違いは、立場や現状への向き合い方の違いを反映していると考えられる。たとえば、ホ) のガビ、ファルコ、ライナーは、ハンジの方を向きながら、ハンジの比較的すぐ近くに座っている。この3人は、誰が味方で誰が敵なのか、これまでエルディア国のエルディア人を「島の悪魔」と教えられてきたが本当にそうなのかといった葛藤を抱えており、ハンジとの社会的距離や3人の視線がこの葛藤を示唆している (ただし、ライナーだけ少し2人と離れているのは、マーレの戦士と戦士候補生という立場の違いの現れであろう)。一方、ハ) のピークとマगत、ニ) のアニは、調査兵団関係者から体を背けている。このように、この段階では、「地鳴らし」を止めるために協力関係を結ぼうとしているものの、わだかまりが解消されていないわけではないため、とりわけ、調査兵団関係者と (一部の) マーレの戦士隊関係者が分離された状態なのである。

そして、【データ⑩】は、マルコ・ボット (エレンの同期) の死の真相がジャン達に告げられる場面である：

【データ⑩】 第32巻・第127話「終末の夜」

ジャン： マルコは… 最後に何か言ってなかったか？

ライナー： (17) 「俺たちはまだ話し合っていない」…って

ジャン： そうだ そうだよ…！！ 俺たちはロクに話し合っていない／だから…どっちかが死ぬまで殺し合うみてえなことになっちゃったんじゃないかねえのか？／もし… 最初から話し合っていたら… ここまでの殺し合いには…

ハンジ： …今からでも遅くないよ これだけ鎧を削り合った者同士が 少なくとも… (18) 今は殺し合わずに言葉を交わしてる／誰が想像できただろうか？
／ (19) 私達が火を囲んで食事するなんて

下線部 (17) において、ライナーは、マルコが死ぬ直前に言ったとされるセリフをジャン達に伝えている；実際のセリフは、「う… 待ってくれ…／… 何だよ／何で… そんなに… 急ぐんだよ／まだ…／ちゃんと… 話し合っていないじゃなかああああ」(第19巻・第77話「彼らが見た世界」) である。それを受けて、ジャンは「話し合い」が必要だったのではないかと後悔の念を抱くが、ハンジは、下線部 (18) において、「今は殺し合わずに言葉を交わしてる」と現状を肯定的にとらえた発言をしている。そして、ライナーがマルコのセリフを言う場面全員 (リヴァイを除く) が火を取り囲んでいる視覚的表象が提示されている ((19) 「私達が火

を囲んで食事するなんて)」。ここでのキーワードは、民族間の対立を越えた「対話」であり、ハンジは、「怒りを互いに向けないでいられることの奇跡について語っている」(小川, 2022, p. 144)。そして、これまで国家権力により対立させられてきた、エルディア国に住むエルディア人とマーレに住むエルディア人が、**円**になって火を囲んでいる様子が描かれる。つまり、両者は火の周りという同じ空間を占めることにより、**統合 (integration)** されているのである。このことは、両エルディア人間の（表面的なものであり、何らかのわだかまりが残っているとしても）対立解消の兆しが描かれていると言える。

5. おわりに

本稿は、社会記号論 (social semiotics) の観点にもとづき、とりわけフレーミング (framing) を足掛かりにして、『進撃の巨人』における「壁」を分析・考察した。パラディ島のエルディア国を取り囲む「壁」は、巨人と人類を**分離**しているようであるが、実は**同韻**しており、このことが、味方と敵（たとえば、「人類対巨人」、「エルディア国に住むエルディア人対マーレに住むエルディア人」「マーレ大国におけるマーレ人対エルディア人」など）の境界線を引くことの難しさを暗示している。また、最終的には、食事の場において、これまで対立してきた民族を視覚的に**統合**することにより、対話の重要性をも提示していると言える。

最後に、ポップ・カルチャーのなかで描かれる差別的な社会構造や社会の分断を社会記号論にもとづいて分析・考察していくことにより、これらの構造や分断が視覚的にどのように表象されているかを明らかにしていくことができるだろう。昨今、文学や哲学などの分野において、日本のポップ・カルチャー分析が広く行われている (Cotton & Winters 2022; 河野 2017, 2018, 2022など)。しかしながら、社会記号論にもとづく（さらには、批判的ディスコース分析 (critical discourse analysis, CDA⁽⁸⁾) を理論的視座とした) 研究において、ポップ・カルチャーを分析対象とする研究はそこまで盛んには行われていないようである (石上 2016; 稲永 2022など)。今後は、社会記号論（さらには、CDA) にもとづくポップ・カルチャーの研究が進んでいくことが期待される。

〔注〕

- (1) 記号論の歴史の変遷については、Kress and van Leeuwen (2021)、van Leeuwen and Kress (2011) などを参照のこと。
- (2) 映画『ドクター・ストレンジ／マルチバース・オブ・マッドネス』(原題: *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*) の並行世界マルチバースでは、信号機の「赤」は「進め」を、「青」は「止まれ」を意味し、記号表現と記号内容の恣意性が示されている。
- (3) 情報価値は、空間的構成におけるさまざまな要素がどの位置に提示されるか、という問題にかかわる。配置の違いが、これらの要素の「そのイメージのさまざまな『地帯』(左と右、上と下、

中心と周辺)に付与された特定の価値」(Kress & van Leeuwen, 2021, p. 181)を示す。英語のビジュアル記号において、右側は新情報で左側は旧情報、上部は理想化され、一般化された情報で、下部は現実的な事実にもとづく情報、そして中心部は核となる情報で周辺部は核心に従属する情報を提示する。また、新・旧情報および中心・周辺の情報を組み合わせたものに、三連作(triptych)モードが存在する。

- (4) 卓越性は、空間的構成におけるさまざまな要素の視覚的「重要性」に関わる。これらの要素は「前景あるいは背景における配置、相対的大きさ、明暗(つまり、色)の対比、鋭さの差異など」(Kress & van Leeuwen, 2021, p. 182)によって具現化される。たとえば、相対的にサイズの大きいものは小さいものより視覚的に「重要なもの」として提示される。
- (5) 壁に加えて、日光という自然環境も人類と巨人を分離するフレーミングの役割を果たしている。人類が昼間だけでなく夜間も動くことができる一方、巨人は(個体差はあるものの)基本的には夜間には動くことができないのである。
- (6) 本稿では、漫画版のセリフを分析データとして提示する。その際、コマの切り替わりを提示するために、スラッシュ記号(/)を使用し、同じコマの中で吹き出しが分かれている場合は、全角1字空きにて、吹き出しの違いを示している。
- (7) ウォール・シーナ内にいる人間とその外にいる人間には貧富の差が存在しているが、それだけでなく、巨人の「真実」に関する知識の有無という点においても、ウォール・シーナ内に住む人間とその外に住む人間の間には差が存在する。
- (8) CDAとは、言語使用としてのディスコースのなかに埋め込まれた支配的イデオロギーの表出、差別や支配といった不平等な権力関係を暴き出すことを目的とする、「社会的な権力支配の(再)生産における談話の役割に焦点をあてた」(野呂, 2001, p. 17) 談話分析研究のことである。

【参考文献】

- Cameron, D. & Pavonič, I. (2014). *Working with Written Discourse*. Sage.
- Chang, Y. (2019). Within and without: human-monster boundary in *Attack on Titan*. In W.E. Vander (eds.), *Edgelands: A Collection of Monstrous Geographies* (pp.1-8). BRILL.
- Cotton, C. & Winters, A. M. (eds.) (2022). *Neon Genesis Evangelion and Philosophy*. Carus Books.
- Fairclough, N. (2003). *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research*. Routledge.
- Fisher, J. C. (2018). Pirates, giants and the state: legal authority in manga and anime. In A. Person, T. Giddens, & K. Tranter (eds.), *Law and Justice in Japanese Popular Culture: From Crime Fighting Robots to Duelling Pocket Monsters* (pp. 32-43). Routledge.
- Griffis, E. (2017). Predator vs. prey: the human monstrosity in *Attack on Titan*. *Digital Literature Review*, 4, 1-13.
- Halliday, M.A.K. (1994). *An Introduction to Functional Grammar* (2nd ed.). Edward Arnold.
- Jewitt, C. & Oyama, R. (2001). Visual meaning: a social semiotic approach. In T. van Leeuwen & C. Jewitt (eds.), *Handbook of Visual Analysis* (pp.134-156). Sage.
- Koarai, R. & Yamamura, T. (2022). Fantasy wars and their real-life inspirations: tourism and international conflicts caused by *Attack on Titan*. In Y. Takayoshi & S. Phillip (eds.), *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan* (pp. 140-144). Routledge.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2021). *Reading Images: the Grammar of Visual Design* (3rd ed.). Routledge.
- Machin, D. (2007). *Introduction to Multimodal Analysis*. Bloomsbury Academic.
- Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. Routledge.
- Van Leeuwen, T. & Kress, G. (2011). Discourse semiotics. In T. A. van Dijk (ed.), *Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction* (2nd ed.; pp. 107-125). SAGE.

石上文正 (2016) 「ミステリー小説をフェアクラフ理論によってメタ分析する」石上文正・高木佐知子

『進撃の巨人』における壁の意味とは（稲永知世）

- （編）『ディスコース分析の実践—メディアが作る「現実」を明らかにする—』くろしお出版、1-36.
- 稲永知世（2022）「ディズニー映画『ズートピア』における境界線の役割—ディストピア性を暗示する境界線—」『文学部論集』第107号、75-96.
- 衛藤安奈（2018）「ロマン主義としての『少年マンガ』にみるニヒリズムと倫理の現在—『進撃の巨人』と『僕のヒーローアカデミア』—」『慶応義塾大学日吉紀要 人文科学』33、1-34.
- 大澤真幸・吉見俊哉・鷲田清一（編）（2012）『現代社会学事典』弘文堂.
- 小川公代（2022）「文学における怒り—アーサー王伝説から『進撃の巨人』まで—」『文藝夏号』、134-146.
- 河野真太郎（2017）『戦う姫、働く少女』堀之内出版.
- 河野真太郎（2018）「『ズートピア』、多文化主義、成長」『教育』3月号、65-72.
- 河野真太郎（2022）『新しい声を聞くほくたち』講談社.
- 篠田亜美（2015）「アニメーションの巨大キャラクター表現にみる身体性についての一考察—ガンダム、エヴァンゲリオン、進撃の巨人の比較を通して—」『京都大学大学院教育学研究科紀要』61、121-133.
- 高島鈴（2021a）「第3回 われらは傷を修復する—『進撃の巨人』論（1）『くたばれ、本能。ようこそ、連帯』（<https://www.webchikuma.jp/articles/-/2522>；2023年8月25日閲覧）
- 高島鈴（2021b）「第3回 われらは傷を修復する—『進撃の巨人』論（2）『くたばれ、本能。ようこそ、連帯』（<https://www.webchikuma.jp/articles/-/2530>；2023年8月25日閲覧）
- 高島鈴（2021c）「第3回 われらは傷を修復する—『進撃の巨人』論（3）『くたばれ、本能。ようこそ、連帯』（<https://www.webchikuma.jp/articles/-/2531>；2023年8月25日閲覧）
- 田村景子（2023）『希望の怪物—現代サブカルと「生きづらさ」のイメージ—』笠間書院.
- 野呂香代子（2001）「クリティカル・ディスコース・アナリシス」野呂香代子・山下仁（編）『「正しさ」への問い—批判的社会言語学の試み—』三元社、13-49.
- 藤田直哉（2017）『新世紀ゾンビ論—ゾンビとは、あなたであり、わたしである—』筑摩書房.
- 増満圭子（2016）「現代文学に表わされた意識、そして不条理—吉田修一『怒り』を中心に—」『東洋学園大学紀要』24、230-248.
- 宮台真司・斎藤環・藤本由香里・島田一志・成馬零一・鈴木涼美・後藤護・しげる（2022）『進撃の巨人という神話』blueprint.
- 山田忠雄・倉持保男・上野善道・山田明雄・井島正博・笹原宏之（編）（2020）『新明解国語辞典 第八版』三省堂.

〔付記〕

本稿は、2023年5月20日（土）開催の第77回メディア英語談話分析研究分科会における研究発表「複合差別を反映するフレーミング（framing）—『Zootopia』および『進撃の巨人』における壁の意味とは—」の発表原稿に加筆修正を施したものである。

（いねなが ともよ 英米学科）

2023年11月15日受理