

イランにおける日本アニメ受容—オート エスノグラフィーとオーラル・ヒストリ ーを主たる方法論として—

MAHZOUN Maryam
マハズーンマリヤム

はじめに

本研究は、アニメーションが受容される文化的側面の要素を明らかにしようとするものである。最初筆者は「アニメーションクリエイターが制作に込めたメッセージが視聴者によって違って受容されるのはなぜなのか」という問題を考えていたが、その研究を進めるには大きな問題が立ちわだかまっていた。視聴者といっても多種多様であり、ひとりひとりの来歴や歴史や性格や文化が異なる。「一般的な視聴者（もしくは代表的な視聴者）」というものは存在しない。特に筆者は「オーラル・ヒストリー」の手法でこの問題を探求しようと志していたので、研究の対象となる視聴者はかならず個別的であり、しかも筆者がある程度その文化や生育の背景を熟知している視聴者でなければ具体的な成果を得られないと考えた。

その結果、筆者がたどり着いた研究方法は、筆者自身を研究対象とすることだった。筆者は生まれてから5歳になるまで日本で生育し、母国であるイランに戻ってから大学院生として日本に留学するまでずっとイラン文化の中で日本のアニメーションを受容・享受するという経験をもつ。異なる文化の間でアニメーションの受容を研究する場合の対象として、日本とイランの双方の文化と風土を知ると同時に、アニメーションに深く愛情を有し、それを制作しようとする筆者自身が、個別的かつ重要な事例になるうると考えるに至ったのだ。

自分自身を研究の対象とする時点で、オーラル・ヒストリーとは異なる方法への配慮が必要となった。自分自身を対象とすることは、研究者と研究対象が一致するという点で、利点とともに研究する上で独特の困難さが予想される。そこで今回の探究に導き入れたもうひとつの視点が「オートエスノグラフィー」である。オーラル・ヒストリーとオートエスノグラフィーは共に現代の芸術を研究する際にすでに有効な手段となっているこ

とも、今回の研究を進める上で理解されたことだった。

本論文の第一章ではオートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーの方法論を定義し、その特性を整理する。第二章では研究の対象となる歴史的な時間範囲を限定し、その理由を記述する。そして第三章では筆者自身のアニメーション受容に大きな関わりをもつ三つの要素である「筆者を育んだ文化」、「政治」と「メディアテクノロジー」を分析する。

第一章、研究方法論

本研究ではデータを集め、それを分析するために定量的研究と定性的研究の二つの方法論でアプローチする。

定量的研究者は、短い回答を求める質問紙を用いて、制御された回答を調査し、限られた変数を評価する。その結果、研究者は研究対象の集団の特徴をよく表すように結果を分析し、一般化する。一方、定性的研究では、研究者は被験者に自由な回答を求め、彼らの経験を意味づけ、新たな話題を導入し、関連性を広げた質問をし、新しい仮説を生成する。結果的に定性的研究の結果には研究者の「解釈」が含まれる。本研究で用いるオートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーは筆者と筆者の家族をめぐる定性的研究となるだろう。

第一節、オートエスノグラフィー

オートエスノグラフィーとは、自伝的および民族誌的な手法を組み合わせた質的研究手法であり、個人の経験を文化的な文脈の中で探求し、分析するものである。これには研究者が自身の生活経験、感情、アイデンティティに対して内省し、反省し、広い社会、文化、歴史的な要素の解釈に及ぶものである。オートエスノグラフィーは、個人の経験を明らかにする一方で、より広範な社会文化的なパターンや意味を解き明かすことを目指している。それはエスノグラフィー(民族誌)の体系的な「科学的」方法論と、ストーリーテリングの刺激的、創造的、芸術的要素や形式を組み合わせ、人生の経験から感情的な真実を作り出すことによって視聴者の共感を呼び起こし、自分の苦しみの意味と価値を与える。また視聴者に利用できる知識を与える。

オートエスノグラフィーは数十年の歴史を経て確立された研究手法であり、多くの学者から支持

を受けている。この方法は、数量化、実験、広範な一般化が難しい複雑な現象に対する貴重な洞察を提供している。この方法が一般的になる前、社会学、心理学、コミュニケーション学の質的研究者は、この新しい方法論を導入するのに苦労した。それは、主流の社会研究がこれに反対していたからである。伝統的に、学者たちは社会的事実と普遍的な真実に焦点を当てた。彼らは民族誌的な実践や研究者の研究への影響を認めなかった。主観性と客観性の論争は、この研究ジャンルの発展過程で重要な役割を果たした。

アメリカのコミュニケーション学者、キャロリン・エリスは、1963年に出版された『グラウンデッド・セオリー』(The Discovery of Grounded Theory)¹という書籍が、その当時における質的研究の聖典となっていたと語る。さらに当時、成功した質的研究は形式化され、定量研究と関連付けられていたとエリスは説明する。エリスは、社会学の研究を行う際、伝統的な研究方法に従い、完全に客観性を保つことが難しいと判断した。なぜなら彼女は研究者として研究のたびに感情的にもその研究に参加していると感じたからである。エリスのように他の学者も「学術論文には何か欠けている」と感じた。ようするに人間に関する一部のトピックは操作可能化が難しく、計測だけでは完全な理解が得られることができない。それらを本当に理解するには、個人の経験についての質的な議論が必要となる。このアプローチは深みを提供するだけでなく、個人レベルでも意味を持つ。それは個人の成長を探求する新しい見え方を提供する。

オートエスノグラファーは、過去の自分から現在の自分への変容について語り、経験したものがどのようにして自分の人生を再形成し、再考させたかを語ることで、著者と聴衆の間に個人的なつながりを確立することに努める。理論とストーリーテリングを巧みに織り交ぜ、理論的かつ感情的に共鳴する物語を通して読者の共感を誘う。その際、著者の経験に共感してもらう方法として、ストーリーテリングを使用し、読者がテキストの意味を構築する協力者の立場として受け入れられていると感じさせることが重要である。

だが経験とそれを言語で表現する方法の間には「言語」そのもののギャップがある。言語は他者とつながり、理解するのに役立つが、人生の深みを完全に捉えることはできない。また言語は我々の主な接続方法であるが、制限があり、そのギャ

ップを完全に埋めることはできない。オートエスノグラフィーにおける「一般化可能性」の概念は、従来の社会科学研究とは異なる。たとえば、「特定の文脈で設定された特定の物語は、どのようにして普遍的な重要性を獲得できるのか？」の疑問の答えは共鳴にある。オートエスノグラフィーにおける共鳴とは、読者または視聴者がオートエスノグラフィーによって共有された個人的な物語に関連するときに感じる深い感情的なつながりと理解を指す。それは内省、潜在的な変革、そして人間性の共有を促進する。オートエスノグラファーは、記憶に基づいて深く関心を持った出来事、経験、価値観について書く。記憶はオートエスノグラフィーにおいて重要であるだけでなく、人間科学におけるほとんどの形式の研究において重要な部分を占めており、研究者は参加者の記憶に依存している。しかし、記憶は信頼できるものなのか？

オートエスノグラフィーでは、「思い出す」ことを不活性で非活動的なものとして扱うべきではない。このような扱いをするとコンピューターによるデータプロセスのようなものとなる。オートエスノグラフィーにおいて、真実は歴史的な真実ではなく物語的な真実であり、それは正直さ、信憑性、明晰さ、意味深さを含む。そして過去を調査することで感情的な真実の発見に繋ぐ。この真実は人間の真実とされている。要約すると、過去に我々に起こったことは固定されているかもしれないが、それについての我々の記憶、そしてそれについて我々が言えることは、我々が生きている限り変わり続ける。

最後にオートエスノグラフィーを書く基本として5点を挙げる。①キャラクターとして、観察した人たちをそのストーリーに置くことによって、物語のキャラクターがもっともらしくなる。②昔の自分から今の自分になった「ドラマ化」をめざす。③「タイミング」すなわち出来事の順番だけではなく、経験と気持ちを書くべきタイミングが重要である。なぜかと言うと人は成長するたびに違う目線で過去を振り返り、そのたびに異なる自分の過去を見いだすからである。④「物語の構造」で視聴者を自分が伝えたい価値観と意味に誘導する。そして最後に⑤経験に価値観と意味をもたらし、それについて説明する「改定と修正」が重要である。成長によって物語がもう一度違う目線で修正やリメイクや再話される可能性があることに注意することができるからである²。

第二節、オーラル・ヒストリー

オーラル・ヒストリーとは、インタビューを通じて個人の証言を明確に記録し、そこから社会規範を明らかにすることである。その際、綿密なインタビューが重要な調査方法であり、研究者は個人の視点や経験を探ることで、特定の集団に存在するルールや常識を明らかにすることに努める。またこの方法では、専門的な視点を持たない一般人に語るチャンスを与えることで、存在する歴史的・公的文書等を理解しやすくすることや修正する事が可能となる。

アメリカ合衆国の哲学者、ポール・トンプソンによると「オーラル・ヒストリーは、あらゆる種類の異なる次元に移動し、それらのつながりを解明する価値をもつ。それは老人と若者、学問の世界と外の世界を結びつけるものであり、より具体的には、歴史の解釈において多様なつながりを作ることと可能とするものである。」³

またフランスの歴史学者、ピエール・ノラによると我々の子孫が自分たちの人生を理解するために、我々について何を知る必要があるのかは我々には予測できない。この不確実性により、我々には彼らのために情報を蓄積する義務があるという⁴。しかし、人間の記憶は選択的であり、時には信頼できないものである。そのため、オーラル・ヒストリーの学者は、この主題に批判的にアプローチするために二つの重要な要因、すなわち証言の一貫性（信頼性）と事実情報の共有の正確さ（妥当性）を重要視するものである。

人は自分の人生における出来事的重要性を再解釈し、それらからさまざまな意味を導き出す能力を持っている。異なる個人の視点が共有された出来事理解と解釈においては、集合的な記憶は異なる個人の記憶で構成されている可能性があり、さらにそこでの個人の性別と文化背景もまた何が覚えられたのかに影響する。

面接では面接者と回答者の関係はとても大切なものである。回答者が質問に関する情報を思い出すための前向きな関係は重要であり、面接での感情的な関係、そして相手に対する信頼感を回答者に与える事が必須であり、その結果得られる情報の質が高くなる。本研究では、筆者が自分の家族、すなわち母親、父親、そして二人の兄から個別に面接して得た回答のデータを用いている。家族を対象として歴史を探究する利点として、家族メンバー外の人、いわゆる他人には話づらい

が、家族メンバーの間になら語る事ができるものが多く、結果的に得られる情報の質が向上することが挙げられる。またその際、研究者は語られている内容と自分の視点として観察・経験してきたものの違いや矛盾点に容易に気づくことができることも利点として挙げられる。アメリカの人類学者、オスカー・ルイスによると「家族メンバーによる家族内の生活についての説明を読むと、一般化された、もしくはステレオタイプ化された人物の説明よりも、よっぽど実在の人物と遭遇したような感覚が得られる。」⁵

また、家族のオーラル・ヒストリーを構成するテープを収集したり、その歴史を書いたりすることは、我々の後に続く世代への価値のある贈り物となり、それは個人的で親密なものとなる。このようなヒストリー研究方法の別の利点として、そのユニークさや個性的で特別である事が挙げられると考えられる。

第二章、研究対象の時間範囲

筆者はこのセクションでは研究対象の時間範囲を決め、それについて説明する。本研究では主に筆者の生まれた時から小学校の卒業までとなるが、筆者の両親の時代、特に当時の考え方、歴史と出来事についても語る必要がある。なぜかと言うとこのような歴史的・文化的要素が筆者の両親の育て方に影響しやがて筆者の育て方だけではなく筆者が関わっている社会にも影響をおよぼすからである。

筆者が小学校卒業までを語る理由は主に四つとなる。一つ目は、テクノロジー、特にインターネットによる情報の革新が中学に入るとき筆者の家で行われたこと。筆者の記憶では日本からイランに戻り、中学に入るときまではインターネットのテクノロジーはダイヤルアップ技術であった。そしてこの技術を使うため特別なカードを購入して、カードに書かれていたシリアルナンバーをパソコンに入れる必要があった。さらにネットに繋がると電話が切られた状態になってとにかくダイヤルアップの技術でネットに繋がるのが不便であった。筆者は特に気にしていなかったが、中学校になると学校の課題が学校のウェブサイトに掲載されて、ダイヤルアップ技術でウェブサイトアクセスできなかったためダイヤルアップ技術からより高度なネット技術に変化した。

二つ目は中学時代は思春期の時代であるため筆者の小学校の時代の気持ちとだいぶ変わり始めた

こと。三つ目は中学時代では政治的な問題が多く、そのテンションが高かったため筆者の人生の全ての部分に大きな影響があったこと。特にイランとアメリカの関係に様々な大変化が起こった。2005年にイランの大統領が変わってイランの政府は政治的に大きく変わり始めた。そして2009年にアメリカの大統領が変わってアメリカの政府も政治的に変化した。その結果政治的にイラン人の間に様々な派ができて争いが多くなり、2007年に中学校に入学した筆者にとってとても複雑で難しい時代であった。

最後に筆者の学校が変わり、特に公立学校から私立学校に変わったため筆者と関わりを持つ人が非常に変化したこと。筆者の通った私立学校では公立学校で教えている科目だけでなく、部活、発表会、競技、チャリティーバザールなどの活動もあって筆者の教育環境は非常に変わった。またその私立学校はテヘランのランク1の私立学校だったため入学試験で合格するのが非常に厳しく、優秀な生徒たちのみが入学することができた。多くの学生たちは富裕層や知的階級の出身であって、様々な背景を持つ公立学校の学生たちとの人間関係の体験に比べると、筆者は全く違う人間関係の体験をした。

それらの理由で本研究の時間範囲を小学校卒業までとした。

第三章、データの収集と分析

プロローグ

この章では筆者自身の人生とアニメへのかかわりを、オートエスノグラフィーの方法論に従い、一人称の視点で述べる。その後、第一節から第三節までを、記述の分析と解釈にあてる。

「私はイラン人の家庭で日本の福井県で、1994年に生まれた。私の家庭は宗教的にイスラム教、シーア派である。また出身地はイランのシーラーズである。私には二人の兄がある。私は5歳まで家族と一緒に福井に生活をしていたが、両親と兄たちは1990年から日本に生活していた。小さい頃から幼稚園で日本語を学び、家では日本語とペルシャ語で家族と会話していた。兄たちはイランではイランの学校に通っていたが、日本では日本の学校に通って、日本の学校システムで勉強し始めた。だが、家では私の母は二人にペルシャ語を教えていた。またペルシャ語だけではなく、私の両親はイランの文化とマナー、そしてイスラム教の

掟も自分の行動により私たちに教えていた。例えばすべての食事にハラール⁶食材を使用し、また『クレヨンしんちゃん』みたいな家族の文化やマナーに反するアニメの視聴を拒否することである。

覚えている限りアニメは私にとってとても不思議で素敵なものだった。また日本の生活では毎日アニメといろんな形で出会いがあった。弁当箱のデザインから枕のイラストまでアニメがいろんなところに描かれていた。また幼稚園の祭りさえも、アンパンマンなどのアニメのぬいぐるみを着ていた人もいたし、祭り向けのアニメソングが流れていたし、扇子やポーチなどのアニメデザインのグッズを使っていた記憶もある。

私の兄たちはアニメや漫画が大好きで、特にイランで生まれ幼少期はイランで過ごしていたため、日本のアニメや漫画に私より魅了されていたと私は思う。その結果、日本のテレビで放送されていた『ドラゴンボール』や『金田一少年の事件簿』や『ウルトラシリーズ』や『ゴジラ』などの少年ジャンルの番組をVHSに録画して何度も見ていた。またいちばん上の兄が番組の録画の担当をしていたため、私のアニメの好みは少女ジャンルよりも少年ジャンルになり、『美少女戦士セーラームーン』や『ちびまる子ちゃん』や『ハローキティ』や『キキとララ』のような女の子向けのアニメよりも『ポケットモンスター』や『デジタルモンスター』や『ルパン三世』や『名探偵コナン』や『ゲゲゲの鬼太郎』や『幽☆遊☆白書』や『SLAM DUNK』のような男の子向けのアニメが好みとなった。その中でも特に私は『ポケモン』のピカチュウのキャラクターがとても大好きになった。

1999年、私が5歳になった時、父は日本の大学院博士課程を卒業して家族全員でイランに戻った。しかし父はテヘランで仕事を見つけたため、シーラーズではなくテヘランで生活を始めた。私の記憶では色んな生活用品、冷蔵庫や電子レンジなどと色んな趣味的な用品、沢山のアニメのVHSやゲーム機などを日本からイランに持って帰ったが、イランの電圧が日本で使われる100vではなく220vだったため使用するのが困難であり、混乱した。しかし父が専門的に電気について詳しくだったため、父は我が家の電気を手動で切り替えることができて、私たちの家では100vも220vも両方の電圧が使えるようになった。

テヘランには叔父の家族がいた。最初のカルチャーショックは彼らが私たちを歓迎してくれたときに起こった。私にとって二つの大きなショックは彼らの行動やマナーと、もう一つは趣味に関する大きな違いとギャップだった。

イランでは当時まだアニメや漫画が知られていなくてどこにもアニメのイラストやデザインなどが存在しなかった。アニメに関して存在していたものは60年代にイランのテレビに放送されていたとても昔のアニメか、時々珍しく現代のアニメのイラストが間違った形で文房具に描かれたものだけだった。記憶では叔父さんの奥さんからピカチュウのイラストが描かれたペンケースをプレゼントでもらったのを覚えているが、しかしそのピカチュウには豚のような鼻があった。

それでイランで幼稚園生活を始めたとき、私の持ち物はすべて他の子供たちとは異なっていた。私のカバン、弁当箱、色鉛筆など全てが日本のものでアニメに関するものだった。それだけではなく、私のマナーや表現も異なってイラン人の子供と違ってあまり問題を起こさない子だった。またお絵描きの時間では日本人の子のように人や動物の目を大きく可愛くキラキラと描いて、不思議なものだと周りからコメントをもらった記憶がある。また好きなキャラクターを描く時になると私はピカチュウやドラえもんやアンパンマンなどを描いていたが、他の子はイランのテレビで放送されていたパペット番組、『コラー・ゲルメジー』(Kolah Ghermezi)、『バスターニハ』(Bastaniha)、『マドレセイェ・ムシュハ』(Madrese-ye-mush ha)、などのキャラクターを描いてそのため私はおなじ世代の人たちとあまり繋がることができず、私のノスタルジーは他のイラン人と違っている。

だから私の唯一の平和で安心な時間は家で日本から持ってきたアニメのVHSを見て、何度も再生して、すべての会話や瞬間を覚えることで、また兄たちと会話することだった。

6歳ぐらいになるとイランのテレビでとても嬉しい出来事があった。それは日本のもっと新しいアニメがテレビに放送され始め、中でも『デジモン』が放送されたことだった。『デジモン』の放送によってデジモンのガムパッケージが売られ、一つのパッケージに5枚のガムと5枚のデジモンカードが入っていた。私のうれしい記憶として英語教室の男の子とカードを交換していた日々を覚えている。しかし成長するごとに女の子であった私は異性と会話したり友達関係を結んだりするの

が気まづくなった。またデジモンが男向けだったためあまり女の子たちの間で話題にならなかった。

7歳になると正式な学校生活が始まり私は家に近い公立小学校に入学した。しかしその頃もアニメは全く人気がなく、多くの人に受け入れられず、無駄なものと考えられていた。

学校では文学の授業が始まった。イランでは文学はとても重要で大切なもので特にイランのクラシック文学には詩、小説、短編小説、伝記、寓話、散文などの様々な文学の形が存在していた。中でも詩がとても大切となっていた。しかし私にはイランの文学はとても難しく苦しいものだった。成長するにつれてさらに難しい言葉を授業で学ぶことになり、文学のテーマはあいかわらず理解できないものだった。言葉が難しすぎるため授業中先生に言葉の意味を質問して、同級生からバカにされて結果的に同級生とも繋がることもあまりできなかったことを覚えている。

冒険のジャンルが好きだった私はやがて冒険小説を求めるようになり、学校の図書館の冒険小説を借り始めた。私は本によって心の平安を見つけたが、読んでいた本、『シャー・ナーメ』(Shah name) (散文の形)『ハリー・ポッター』や『ナルニア国物語』や『デルトラ・クエスト』などがティーンエイジャー向けであった理由で子供向けの本を読んでいた同級生とギャップがあって、またそれが同級生と関わりができない理由となった。しかし本のおかげで生活で感じていた苦しみから逃れることができるようになったし、ある人々とは共通の話題となって人と繋がるきっかけにもなった。また社会的にはアニメを見るよりも本を読むほうが世間的に認められていたものだったので、私の本好きには誰にも文句を言わなかった。今思うと私は本を利用して、私と趣味が違うイラン人との繋がりを避けていたのかもしれない。

私はイランのエンターテインメントやトレンドも楽しめなかった。イランの当時のドラマ、音楽、俳優、歌手、ファッション、雑誌、小説(主にロマンス)などが私の好みと合わず、またテヘランに住んでいた従兄弟たちが男性だったので、私の兄たちとは遊んでも私とはあまり遊んでくれなかった。なので成長期の女の子としては、私はとても孤独だった。

確かにイランのテレビは時々、他の国の素晴らしいアニメーションを放送していたが、しかしイスラム教の戒律により作品のディテールが変えら

れていることがよくあった。例えば男女のロマンスシーンがカットされたり、恋人の設定を兄弟に変えたりキャラクターを外したり、露出度が高すぎると判断された女性のキャラクターがカットされていたりしていた。その結果アニメーションが短くなったり、また物語の最後に何が起こったのか理解できない場合もあった。例えば『デジモン』は何年も再放送されていたが、記憶では『デジモン』の最終回がこの理由によって（エンジェウモンの服装）いつも放送されなかったことを覚えている。また同じアニメが何年も再放送されていたのを覚えている。

やがてアニメへの飢えを満たすため、家に近いビデオクラブ店からアニメやアニメーションなどのVHSを借りることとなった。後にはパソコンとCDの普及によってVHSではなく、CD-ROMを借りたり買ったりした。しかしアニメのCD-ROMを見つけることはとてもむずかしく、私の本当の楽しみはイランの年に2回の祝日だった。

イランの祝日は年末年始と夏休みである。年末年始は13日（3月下旬から4月上旬まで）で夏休みはほぼ90日（6月中旬から9月中旬まで）となる。イランの学校制度は9月中旬から始まるため、年末年始は宿題がたくさんあったが、夏休みには宿題はなかった。そのため私たち家族は年に2回の祝日でシーラーズに旅行した。私は従姉妹の「マハサ」に会うことが楽しみだった。

私の従姉妹のマハサも私とほぼ同じ経験をしていた。彼女は私より年上でシーラーズで生まれていたが、私の家族と同じように、彼女の家族も数年間日本に行き、イランに戻ってきた。マハサも日本のアニメと漫画の文化に魅力されていた。姉と弟があった彼女の好みはほとんど少女ジャンルだったが、私と彼女の好みがとても似ていた。なので祝日にシーラーズで私たちは出会うと頭が空っぽになって喉が痛くなるほどアニメについて沢山話をした。だがシーラーズの家族のところでさえも私はあまり繋がることができなかった。なぜなら女性だった他の従姉妹たちは私よりとても年上だったため彼女たちの会話に入りづらく、また私の家族では年齢が近くても異性と会話するのがとても気まずい状態だったので、年齢が近い男性の従兄弟たちとはあまりおしゃべりができなかった。

なので私とマハサがアニメについて話し合っても、シーラーズの家族にはアニメがまだ無意味で

不明な話題だったため、変な表情で私たちを見ていた。

パソコンとCD-ROMのおかげでアニメを見られる時期になったとき、マハサの両親は仕事の関係で、『NARUTO ナルト-』や『DEATH NOTE』などの最近の日本アニメにアクセスができて、他の人と違ってアニメが無意味で不明なものではないとわかったので、アニメを自由に見ていたマハサたちから毎祝日に沢山のアニメCD-ROMをもらい、次の祝日までただひたすらそれらのCD-ROMを見て過ごした。これらの時間は私の記憶ではほろ苦い記憶である。なぜかと言うと私はイランに来たころから英語の塾に参加したため英語能力は高かったが、字幕なしで日本語のアニメの内容をすべて理解できるほど日本語力は高くなくて、日本語が上手で問題なくアニメを見られる兄たちが羨ましいと思ったことがある。

2003年、私が9歳になったころイランでは衛星放送がブームになって衛星放送のおかげで海外の放送チャンネルに接続することが可能となった。だがそれはイランでは違法となつてまた内容的にも家の文化と異なっていたため私の両親は衛星放送を購入しなかった。しかし衛星放送をこっそり購入した沢山のイラン人はそれによって最近のアニメを日本語でも英語でもない言語、ドイツ語やスペイン語やアラビア語などで見ることができて大勢の人がそれらに魅了された。だがまだイランの社会では誰もアニメについて語っておらず、秘密の愛好者に限られたものとして扱われていた。また私は小学校4年生になるといい中学校に入るため勉強に集中したため、アニメ好きの人を見つけ出す時間があまりなかった。

結果的にテヘランのトップ私立学校に合格したが、私の小学校から、私だけがその学校に合格したため、5年生でせっかく新しくできた友達と離れ離れになって私はもう一度一人になって新しい人たちと新しい人生の旅を歩んで始めることとなった。」

以上のテキストを分析するにあたって、ひとつの出来事は常に複数の要素の結合した結果であるということを念頭に置かなければならない。イランで起こった政治的出来事が、この国のあらゆる側面に大きな影響を及ぼしたことを述べておくことは不可欠である。国王時代の政策立案者間の暴動から、革命とそれに続く憲法におけるイスラム法の施行、さらにそれに続くイラン・イラク戦争

に至るまで、これらの出来事は社会政治的景観を形成した。筆者の両親はこの激動の時代に育ったので、この国の政治的・宗教的テンションの結果は、筆者のアニメ受容に影響を与えた。これに関して筆者は、「筆者を育んだ文化」、「政治」と「メディアテクノロジー」の文脈で補足説明する。

第一節、筆者を育んだ文化

文化とは、共有された価値観や思考パターン、行動、人間関係の現実である。それには即座の仕草や自然な言葉が含まれているが、それらは即興や反射の産物のように思われ、また、実際には長い間続く思考の体系の深いルーツを持っている可能性がある。

本論文でまず筆者は「筆者を育んだ文化」を抽出したい。そこには宗教、教育システム、文化的性別、歴史などの諸要素が含まれている。

① 家族

筆者の両親の時代では家族メンバーの絆が非常に固かった。特に、イスラム教でも認められ、従兄弟同士の結婚と同じように、家族同士が結婚していた件が多い。また筆者の出身地であるシーラーズでは様々なファミリーの間で結婚があり、シーラーズという都市ひとつが通婚しあっているたったいくつかの大家族からできているというジョークを聞いたことがある。また歴史的に両親の時代ではイランの革命と、イランとイラクの8年の戦争によってイラン人の間に深い共感が生まれ、イラン人または両親の世代の人たちの間に深い絆ができて、その絆は筆者の時代にも影響していると思う。

② 性別

筆者には二人の兄がいて末っ子の女の子として生まれた。筆者の母も同じく三人の兄がいて末っ子の女の子として生まれた。なので筆者はあまり女の子らしい行動を学ばず、結果的に他の女の子と繋がりを持つのが難しくなった。またイスラム教の教えで育ったため、女性は9歳から男性は15歳からイスラムの教え、ヒジャブ、お祈り、断食などを守る年齢となるため異性との交流は筆者には気まづくなった。さらにイランではほぼ全ての社会活動、学校や塾やプールやジムやスポーツやパーティーやモスクやお祈りの場所などは男女別々となっているため、筆者は無理矢理にも女性

だけと交流を強制され、女の子らしく振る舞うことを強いられた。

③ 趣味

また筆者の趣味、好み、ノスタルジーが他のイラン人と違ったため、同年代のイラン人と子供の頃の気持ちや状況などについて共感が難しくなった。特にアニメは他の大人や子供にとって無意味で不明な話題であった。

④ 教育

筆者は学校生活をイランで始め、普通の公立学校に通った。そこで筆者は自分のような二つの異なる文化を経験した人々に出会う機会はなかった。筆者と違って、筆者の兄たちはイランで学校生活を始める前に外国から来た子供たちのための専門的な学校、「タトビーギー」(Tatbighi)に一年通い、イランの文化や言語や学校システムに慣れるだけではなく、自分とおなじ二つの異なる文化を経験した人々に出会ったためあまり孤独にならなかった。

イランの学校の科目では、様々な文学の形が存在し、とても重要な位置を占めていた。イラン文学だけではなく、小学校から『コーラン』と『宗教のマナー・生活』は学校の二つの科目となり、中学生では『コーラン』の科目は『アラビア語』に変化し、大学受験までこの二つの科目を学ぶことになっている。

やがてよい大学に入るため「コンクール」と言う大学入学試験が年間に一度ある。この試験は全てのイランの街でおなじ時間で行われて、試験の結果によって通える大学が決まりそれによって将来が決まると言われている。そのためイラン人の親たちは子供がコンクールにいい点数を取れるよう勉強について結構厳しい。

第二節、政治

筆者の両親の世代はイランで政治的に様々な重要な出来事が起きて生活に大きな影響を受けた。本節ではアニメ受容と政治の関係について語る⁷。テレビはイランで1968年に国有化となった。しかしテレビで放送されていたプログラムは文化的、宗教的、テーマ的に筆者の家族に合わなかった。イラン人の家庭はテレビが子供の教育に悪いプログラムがあるから、テレビを購入しなかった。また厳格な聖職者の一派が映画をイスラム教の教えと反するものだと強く主張し、ハラーム⁸なものだと宣言していた。しかしこの状況でも知性主義の

聖職者と作家派の人たちはそう思ってなかった。最終的にアーヤトッラー・ルーホッラー・ホメイニーは1979年にパフラヴィー皇帝を国外に追放し、イスラム共和制政体を成立させ、以後は新生「イラン・イスラム共和国」の元首である最高指導者として、同国を精神面から指導した。イラン革命は、近代性と伝統との単純な衝突ではなく、本物のイスラムのアイデンティティの感覚の中に近代性を適応させようとする試みであった⁹。

この知的運動は文学や政治の領域に限定されず、映画を含む他の文化作品にも広がった。また革命により、イランは大きな文化的変化を経験し、あらゆる予想に反して、映画は教育の一つの方法のために復活した。特にこの方向性は、知性主義の聖職者であったホメイニー師の有名な引用で明らかにされた：「映画は文化の表現の一つであり、人間とその教育に役立てられなければならない。」¹⁰

彼の宣言は、イラン・イスラム共和国の文化、世界観、目標を広く規定し、その結果、イランの文化活動を監視する「文化・イスラム指導省」¹¹の基本的責任を示した。その結果、映画産業の目的は変化し、映画は宗教当局によって厳重に監督されるようになった。だが1980年から1988年にかけて、イランとイラクとの間で行われた戦争によって、アニメーションを含めあらゆる芸術形式に与えられる補助金が大幅に削減された。

ホメイニー師は1989年に亡くなり同じ年に筆者の父は留学の最後の準備をしていた。筆者の父によると当時のイランの雰囲気は、若者は海外留学し、卒業後イランに戻って学んだことによって国の発展を図るというものだった。そして筆者の父はアメリカの大学に合格し書類を提出するため外務省に行くと、ホメイニー師が二年前に書いた遺言の一部、「若い人はできればアメリカに留学しないでください」が大きく看板に書かれて、筆者の父のアメリカへの留学手続きが外務省から突然拒否された。その後さまざまな原因によって筆者の父は1990年に日本に留学することになった。

1999年筆者の父が卒業し家族全員が日本から帰国するとイランの当時の大統領、モハンマド・ハータミーは「文明の対話」に基づいて国を統治し、彼は表現の自由を主張していた。だが筆者の小学校4年生ごろにイランの大統領が代わりまた中学校になるとアメリカの大統領が変わり、その結果政治問題に関するテンションが高まりすぎ、イラン社会に大きな影響を与えた。

第三節、メディアテクノロジー

① 放送と配信

テレビはイランで1968年に国有化され、1979年ホメイニー師の引用に基づいて筆者の両親を含め、ほぼイラン人は安心な気持ちでテレビを購入した。イラン人と日本のアニメーションの初めての接触はその年からだった。その結果当時の世代のほぼすべてのイラン人は『アラビアンナイト シンドバットの冒険』、『ピコリーノの冒険』、『マルコ・ポーロの冒険』を見た。その後テレビの放送のおかげだけではなく、配信のテクノロジー進歩によって、アニメは時系列的にVHS、CD-ROMやDVDなどの形で人々に見られるようになった。

具体的に言うと80年代にさらに新しいアニメがイランのテレビに放送されたころ、そのアニメのエピソードは再放送が無かった。なので視聴者はとても情熱な感情でアニメを見ていた。だがアニメ全体的の放送が終わると、もう一度初めのエピソードから再放送されていた。結果的にほぼテレビに放送されていたアニメが毎年もう一度再放送され現在でもまだこの習慣が続いている。また『ビデオクラブ』と言うビデオレンタルショップの会員になることでとても安い値段でテレビに放送されていたアニメのVHSをレンタルすることが可能だった。以上の理由でイラン人が自分の家でテレビに放送するものを録画する必要が無く、流行ってなかった。その後CD-ROMやDVDに書き込みされたテレビに放送されていたアニメがもっとも流行って、VHSが人気を失った。結果的にイラン人がアニメのCD-ROMを購入することでパソコンでそれを見ることができるようになった。

映画館でのアニメーション上映について触れると、イランでは2013年までアニメーションが映画館で上映されなかった。イランとイラクの戦争の後、1989年にイランの経済が良くなり映画とアニメーションの制作が多くなった。その結果1999年にイランの「子供と若者のための情報センター」(CIDCA)¹²はテヘランで隔年国際アニメーションフェスティバルを行なった。このフェスティバルにはイランで製作されたアニメーションだけではなく、イラン人の視聴者に適していると判断された国際的なアニメーションも上映された。このフェスティバルはイランのアニメーション制作における最初の交流ポータルとなった。しかしアニメーションはまだ映画館では一般公開されず、特別なフェスティバルやイベントなどだけに上映さ

れた。2013年にイランが製作したアニメーション、『テヘラン：2121年』は初めて様々な映画館で一般の視聴者に上映された。その後イランで製作された他のアニメーションが上映されたが、他の国のアニメーションが映画館に上映されることはとても珍しい。

またイランでは2003年衛星放送がブームとなり、その時代に近く放送されていたアニメを観ることが可能になった。その頃、日本のアニメ、特に『ナルト』から影響を受け魅了された人は多い。筆者の記憶では衛星放送を持っていた周りの家族や友達が『ナルト』を見て筆者が日本のアニメに詳しいことを知っていたので、筆者と『ナルト』についてよく話していた。また様々なお店が『ナルト』のCD-ROMを売っていたのを覚えている。

当時のインターネットの状態はダイヤルアップ技術だったため動画配信サイトへのアクセスは困難であった。また国の法律と内容と反するものが多かったため2002年頃から多くのウェブサイトが国から本格的に調査され、ほぼ11万枚のウェブサイトが、YouTubeなどの動画配信サイトを含め検閲された。

② アニメコンテンツ

このセクションでは、筆者が日本とイランのテレビで放送されていたアニメを語り、そのギャップを実際の作品に基づいて語ることによって、筆者自身の好きで見ていたアニメと、イランのテレビで放送されていたアニメが心の中でマッチしなかったことを示したい。そしてまずは第一にアニメのタイトルをできるだけ大きく示したいため他の情報は今は省略する。

1990年から1999年まで日本のテレビで放送されたアニメ：これらのアニメは筆者とその家族の懐かしい思い出になり、大きな影響を与えた

『青いブリンク』、『あしたのジョー』、『アリスSOS』、『おじゃる丸』、『風の谷のナウシカ』、『学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!』、『キキとララ』、『キテレツ大百科』、『キャプテン翼』、『銀河鉄道の夜』、『金田一少年の事件簿』、『キン肉マン』、『紅の豚』、『クレヨンしんちゃん』、『ゲゲゲの鬼太郎』、『けろけろけろっぴ』、『コレクター・ユイ』、『シティーハンター』、『しましまとらのしまじろう』、『少年アシベ』、『ジョジョの

奇妙な冒険』、『SLAM DUNK』、『聖闘士星矢』、『それいけ!アンパンマン』、『タマ&フレンズ』、『小さなおぼけアッチ・コッチ・ソッチ』、『デジタルモンスター』、『天空の城ラピュタ』、『Dr.スランプ アラレちゃん』、『どっきりドクター』、『となりのトトロ』、『飛べ!イサミ』、『ドラえもん』、『ドラゴンボール』、『忍たま乱太郎』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『ハローキティ』、『パンダコパンダ』、『美少女戦士セーラームーン』、『ふしぎの海のナディア』、『北斗の拳』、『ポコニャン』、『ポケットモンスター』、『火垂るの墓』、『魔女の宅急便』、『魔法騎士レイアース』、『まんが世界昔ばなし』、『耳をすませば』、『名探偵コナン』、『モジャ公』、『もののけ姫』、『モンタナ・ジョーンズ』、『YAWARA!』、『幽☆遊☆白書』、『遊☆戯☆王』、『らんま½』、『るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-』

1999年から2007年まで日本のテレビに放送されたアニメ：筆者はイランにおいてアニメのCD-ROMを得ることができて、見ることができたもの

『犬夜叉』、『うたわれるもの』、『家庭教師ヒットマン REBORN!』、『銀魂』、『コードギアス 反逆のルルーシュ』、『十兵衛ちゃん』、『D.Gray-man』、『DEATH NOTE』、『天元突破グレンラガン』、『時をかける少女』、『NANA』、『NARUTO -ナルト-』、『NARUTO -ナルト- 疾風伝』、『ひぐらしのなく頃に』、『PEACE MAKER 鐵』、『Fate/stay night』、『BLEACH』、『フルーツバスケット』、『魔界戦記ディスガイア』、『らき☆すた』、『ローゼンメイデン』、『ワンピース』

1999年から2007年までイランのテレビに放送された日本のアニメ：日本のとても古いアニメと近年のアニメがイランで放送されていた。

日本のとても古いアニメ：

『愛の学校クオレ物語』、『愛の若草物語』、『赤毛のアン』、『あらいぐまラスカル』、『アラビアンナイト シンドバットの冒険』、『アルプスの少女ハイジ』、『アルプス物語 わたしのアンネット』、『アンデス少年ペペロの冒険』、『一休さん』、『オズの魔法使い』、『ガジェット警部』、『家族ロビンソン漂流記 ふしぎな島のフローネ』、『ガンバの冒険』、『キャプテン

翼』、『さすらいの少女ネル』、『シートン動物記 くまの子ジャッキー』、『シートン動物記 りすのバナー』、『ジャングル大帝』、『スプーンおばさん』、『トム・ソーヤーの冒険』、『ドン・チャック物語』、『ニルスのおしぎな旅』、『ピュア島の仲間たち』、『ペリーヌ物語』、『星の子チョビン』、『牧場の少女カトリ』、『まんが水戸黄門』、『名犬ジョリィ』、『森の陽気な小人たち ベルフィーとリルビット』、『レ・ミゼラブル 少女コゼット』、『ロックマン 星に願いを』、『ロビンフッドの大冒険』、『私のあしながおじさん』

日本の近年のアニメ：

『激闘!クラッシュギアTURBO』、『ゲド戦記』、『スチームボーイ』、『千と千尋の神隠し』、『だぁ!だぁ!だぁ!』、『デジタルモンスター』、『デジモンフロンティア』、『鉄コン筋クリート』、『ハウルの動く城』、『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』、『ブレイブ・ストーリー』、『星のカービィ』

③ イランで受けたアニメショック

筆者の経験と記憶では数本のアニメはイランのアニメ受容に大きな変化をもたらした。特にイランのテレビではほぼオスカーを獲得した作品を放送していた。

具体的に言うとイランのテレビプログラムに年に2回特別なテレビプログラム時期がある。一つは13日間の年末年始ともう一つは年の最後の火曜日『チャハールシャンベ・スーリー』(Chaharshanbe Suri)。13日間の年末年始では様々なテレビチャンネルが決まった時間に賞を持ったアニメーションや映画などを放送する。そして年の最後の火曜日『チャハールシャンベ・スーリー』は祭りの日であって非常に危険な火遊びをイラン人がする。そのため、国は被害者をできる限り抑えるため夕方から夜中まで連続で様々なテレビチャンネルで賞を持ったアニメーションや映画などを放送する。イランのテレビもこの二つのテレビプログラムに対してほぼ一週間前から何が放送されるのかを頻繁に宣伝している。

そのため、2003年でオスカーを獲得した『千と千尋の神隠し』がその一つのテレビプログラムで放映され、多くのイラン人がそれを見た。その後多くのイラン人はアニメ、特にスタジオジブリの制作に興味を持つようになった。その後『ハウルの

動く城』、『ゲド戦記』、『スチームボーイ』、『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』もテレビから放送され、毎日イラン人がテレビでよく見ていたアニメと全く違う品であって、その結果アニメに対するイラン人の見方を変えるのに大きな影響を与えた。

この変革に加えて、民間音声録音会社、特に『グローリーエンターテインメント』¹³の台頭とアニメを含む各国のアニメーションの高品質吹き替えは、イラン人のCD/DVDの購入に大きな影響を与えた。

第四章、結論

文化としてのアニメーションもあるけれども多くはエンターテインメントビジネスのコンテンツとして作られている。しかし筆者はアニメーションを文化として研究している。そのためビジネスとしてのアニメーションについては別の研究で探求する予定である。

本研究では筆者はアニメーションを受け取って見る視聴者の文化的側面を研究した。筆者は「アニメーションクリエイターが制作に込めたメッセージが視聴者によって違って受容されるのはなぜなのか」の答えを探し始めた。そのため筆者は研究対象をアニメーション視聴者を中心とし、自分を研究対象とし、主にオートエスノグラフィーとオーラル・ヒストリーの方法論で進めた。時間の経過とともに、個人の成長に伴う性格(アイデンティティ)の変化や周囲の状況が、アニメーションのメッセージを含む個人のアニメーション受容に影響を与える可能性がある結論付けることができる。

具体的に言うと本研究の主体となった「筆者」と言う人物はイラン人で日本で生まれた人物であった。そこから結果的に研究対象はイランと日本という二つの文化について相渉ることになった。そのため筆者はこの特定のポイントを利用してイランと日本の比較文化のテーマにアプローチし研究しようと思った。研究を進めると「場所」と「時代」という二つの概念が筆者の注意を引いた。筆者はこの二つの概念が人間の人生の大事な境界(Boundary)と考え人の性格(アイデンティティ)の形成にも大きな影響を与えていると考えた。そのため本研究の場所は筆者が育った二つの国イランと日本となりそして本研究の時代は筆者が生まれたころ1994年から筆者が小学校を卒業する2007年となった。そして「筆者の範囲のスケー

ルと体験したもの」で二つの国の比較文化をアニメーション側面的に調査した。本研究はイランと日本の比較文化を文化的に研究したい人にとって助けになると筆者は考えている。

また本研究の過程で、研究者と参加者は協力して新しい質問を探索し、自分自身、お互い、彼らの関係、さらには調査対象の特定の問題やトピックについての洞察を得ることができた。このプロセスには、個人の経験が他の人の経験にどのように関係するかを理論化し、検討することが含まれている。そしてストーリーテリングであることから、読者はそれを独自の方法で解釈して適用することができ、単一の「正しい」解釈を決定するのではなく、コンテンツと個人的に関わることの重要性が強調される。

注

¹ Barney Glaser and Anselm L. Strauss, *Discovery of Grounded Theory*, New York, Routledge, 2017

² Arthur P. Bochner and Carolyn Ellis, *Evocative autoethnography : writing lives and telling stories*, California, Routledge, 2016, pp. 89-94.

³ “Oral history is a connecting value which moves in all sorts of different dimensions. It connects the old and the young, the academic world and the world outside, but more specifically it allows us to make connections in the interpretation of history”, Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015, p. 14.

⁴ Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015, p. 17.

⁵ Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015, p. 307.

⁶ ハラールとは、イスラム教において合法的ものの事を言う。特に肉がハラール認定されるには、イスラム教の掟に基づいて正式的に屠殺される必要がある。

⁷ 筆者は政治的な議論や出来事の詳細に立ち入るつもりはない。筆者はただそれらが筆者の家族や筆者のアニメ受容に与えた影響を観察したものである。

⁸ ハラールの反対。ハラームとはイスラム教において非合法的ものの事を言う。

⁹ “Iranian revolution was not a simple clash between modernity and tradition but an attempt to accommodate modernity within a sense of authentic Islamic identity.”, Stefanie Van de Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, London, Bloomsbury Academic, 2021, p. 54.

¹⁰ “Cinema is one of the manifestations of culture and it must be put to service of man and his education.”, Stefanie Van de Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, London, Bloomsbury Academic, 2021, p. 58.

¹¹ Ministry of Culture and Islamic Guidance

¹² Center for the Intellectual Development of Child and Adolescent

¹³ Glory Entertainment

参考文献

1_ Arthur P. Bochner and Carolyn Ellis, *Evocative autoethnography : writing lives and telling stories*, California, Routledge, 2016.

2_ Fernanda P. Duarte, “Using Autoethnography in the Scholarship of Teaching and Learning: Reflective Practice from ‘the Other Side of the Mirror’”, *International journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 1, No. 2, 2007, Art. 21.

3_ Mohammad Amin Malekian, “I, the Narrator; Study of Author “Ego States” in Animation”, *Journal of Dramatic Arts & Music*, No. 13, 2016, pp. 93-109.

4_ Patrick Kelly, “Creativity and Autoethnography: Representing the Self in Documentary Practice”, *Screen Thought: A journal of image, sonic, and media humanities*, vol.1, No. 1, 2016, pp. 1-9.

5_ Saeedeh Sadat Mousavi, “The Foundation of Media Policy Making in the Field of Animation A Study on the Iran’s Approach to Animation as a Means of Soft Power”, *Journal of Dramatic Arts & Music*, No. 17, 2018, pp. 79-97.

6_ Stefanie Van de Peer, *Animation in the Middle East: Practice and Aesthetics from Baghdad to Casablanca*, London, Bloomsbury Academic, 2021.

7_ Susan Young, “Autoethnographic animation and the metabolism of trauma- a multimethod investigation”, *International journal of film and media arts*, vol. 6, No. 3, 2021, pp. 96-113.

8_ Valerie Raleigh Yow, *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences*, United Kingdom, Rowman & Littlefield, 2015.

Reception of Japanese Anime in Iran

- Using autoethnography and oral history as main methodologies-

MAHZOUN Maryam

This research aims to examine the reception of animation, particularly Japanese Anime by audiences in Iran. During the initial phase, a crucial question arose: “Why does the message conveyed by animation creators received differently from individual audience members?” Thus, the focus of this study is to explore animation audiences and seek answers to this question.

However, the research faced a challenge in the form of the diversity of animation audiences, as each individual has a different background, history, personality, and culture. This results in the non-existence of the concept of a ‘typical audience’ or a ‘representative audience’.

In particular, since I intended to investigate this issue using the methodology of “oral history”, it was important for me to have some familiarity with the background, culture, and upbringing of the individuals targeted in my research in order to obtain concrete results. As a result, the research method I adopted involved making myself the subject of the study.

I had the unique experience of growing up in Japan from birth until the age of five, and even after returning to my home country, Iran, I continued to engage with and enjoy Japanese anime. Also, as a graduate student, I had the opportunity to study in Japan, further deepening my understanding of both Japanese and Iranian cultures. Given my knowledge of both cultures, my deep passion for animation, and even my intention to create animations, I realized that I could serve as a significant and particular case for researching the reception of animation across different cultures.

When choosing to make myself the subject of the research, it became essential to explore methods beyond “oral history”. Utilizing oneself as the subject brings forth both unique challenges and advantages, as the researcher and the research subject are the same. Therefore, the research incorporates another methodology known as “autoethnography” to conduct the study.

In the initial chapter of this paper, the methodologies of “autoethnography” and “oral history” are defined, and their distinctive features are discussed. Chapter two focuses on delimiting the historical timeframe for the study and providing the rationale behind this selection. Moving to Chapter three, a thorough analysis is conducted on three interconnected factors that influence my reception of animation: “culture that nurtured the author,” “politics,” and “media technology.”