

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成25年5月17日現在

機関番号：11301

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2010～2012

課題番号：22520343

研究課題名（和文） 物語フレームと人物造形の関連に関する比較ジャンル論的研究

研究課題名（英文） A comparative study of the relation of narrative frame and character making in fictional genres

研究代表者

森本 浩一（MORIMOTO KOICHI）

東北大学・大学院文学研究科・教授

研究者番号：20182264

研究成果の概要（和文）：本研究は、虚構の物語の創造と受容の基本的メカニズムを比較ジャンル論の方法によって明らかにしようとする一連の研究の一部である。ここではいわゆる登場人物（キャラクター）の認知プロセスに焦点をあて、「表情」「経路」「実存」を三つの基本要素とする仮説のもとで、様々な物語ジャンルの特性を比較検討した。その結果、知覚に関する制約をどのように補完するかという観点のもとで体系的な分析を行う道筋を示すことができた。

研究成果の概要（英文）：This research is a new step in a series of theoretical studies of narrative fiction by the method of genre comparison. In this study it was hypothetically defined, that the cognitive processes of fictional character are determined by three basic elements: intuition of expression, comprehension of itinerary and revelation of existence. Under this hypothesis main narrative genres were comparatively analysed, focusing the issue, how the perceptual constraints caused by the media are compensated by narrator's depiction.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2010年度	1,500,000	450,000	1,950,000
2011年度	900,000	270,000	1,170,000
2012年度	500,000	150,000	650,000
年度			
年度			
総計	2,900,000	870,000	3,770,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：文学、各国文学・文学論

キーワード：文学論、物語、ジャンル、人物造形

1. 研究開始当初の背景

研究代表者（以下「代表者」）は、哲学（特に言語哲学）および文学の理論（物語論、隠喩論等）に関して研究を続けてきた。哲学と文学の境界領域の諸問題を理論的に探究し、そこから思考し伝達する存在者である人間のあり様を見極めることがライフスパンでの研究テーマである。仕事の詳細は、<http://www.sal.tohoku.ac.jp/~xkc-m2rt/> で

示している。

代表者は、この文脈において、10年以上「虚構」の本質をめぐる考察を続けており、その関連で以下の3件の科学研究費補助金助成を受けた。本補助金研究（「物語フレームと人物造形の関連に関する比較ジャンル論的研究」）は、それらの継続として研究の深化をはかろうとするものである。過去3件の内容を略述する。

(1) 文学的虚構の基本性質に関する研究(平成12～13年、基盤研究(c)(2)、課題番号:12610568):本研究では、虚構としての文学の基本性質を、「関連性理論」を中心とした認知的語用論(コミュニケーションの理論)を基軸としながら、文学理論や言語哲学の成果を取り込みつつ解明することを目的とした。虚構の意味論的・語用論的な性質を明確化すると同時に、現実言及と虚構との根本的な差異を生み出す「存在論的コミットメント」の問題に論及した。

(2) 虚構の認知的効果および社会的機能に関する研究(平成16～17年、基盤(c)、課題番号:16520198):虚構は、現実認識からの「分離」を刻印する「スコープ・シンタクス」(Tooby & Cosmides)のもとでの表象操作によって特徴づけられる。しかし、「メタ表象」的再現としての虚構の表象が現実への連想を促すだけでなく、社会的に流通する情報の多くは様々な程度において「虚構的な」表象を含んでいるという具合に、虚構と現実は深く絡み合っている。本研究では、そこに働く認知的メカニズムを多角的に検討した。

(3) 虚構における物語認知の比較ジャンルの研究(平成18～20年、基盤(c)、課題番号:18520255):本研究では、虚構の物語性に焦点をあて、物語世界は「物語的他者」の一貫したふるまいを通じて認知されるという基本仮説(モデル)のもと、様々なジャンルの虚構を比較・分類した。さらにその知見に基づいて従来の物語分析カテゴリー(語り手、視点、人物など)を組織的に再解釈することを試みた。

2. 研究の目的

本研究は、「1」に記した諸研究を引き継ぎ、虚構の物語において「登場人物」(キャラクター)がどのように造形され受容するかを明らかにしようとするものである。

物語は通常、背景世界・登場人物・筋(行為)という三つの構成要素で分析されることが多いが、要約すれば、一定の背景設定のもとで人物どうしの相互行為が継起するのが物語であり、人物がどう表象されるかという点にこそ、物語経験の核心がある。しかし文学についてであれ映画についてであれ、登場人物を論じるおおかたの言説において、それは意図を持って行為する人間として、あまりにも容易に現実と類比され、議論の焦点は行為の動機や帰結の解釈に置かれてしまう。そうした「内容」解釈に至る以前のレヴェルで、そもそも虚構の存在者としての人物は、物語の受け手にどのように立ち現れてくるのか、その認知的なメカニズムを根本的に論じる議論は、ほとんど存在しない。

本研究では、従前の研究、特に上記の(3)において試みた物語分析の方法を前提とし

つつ、メディア毎の「物語的他者」ないし「物語フレーム」の枠組みにおいて、人物の表象がどのように提示されるのか、またその提示の特性に呼応しつつ受け手はどのように人物を認知し、物語の全体を迫体験してゆくのかを、体系的に考察・分析することを目的とする。

3. 研究の方法

本研究は文学理論、哲学・美学、認知研究にまたがる人文学的な研究であり、個別の作品分析、既存文献の調査、隣接研究者との討議・共同研究などが、主たる方法論となる。既存研究としては、文学論における登場人物に関する様々な議論(例えば、E.M.フォースターなど)、現代のサブカル研究の中で盛んになっている「キャラクター論」、哲学や心理学における「他者」認知に関する考察などを参照したが、本研究が主題化するような人物認知の基本メカニズムに関する研究はほとんど先例がないのが実情であり、むしろ独自の理論仮説を開発することが課題となった。

実際の作業は、まず各ジャンルにおける個別作品の比較調査を行ない、すべてのジャンルに適用可能な分析仮説を作り出すという抽象化の方向と、その仮説のもとで個々のジャンルの特性を分析する具体化の方向とで構成される。前者においては、引き続き現象学的な観点から考察を深め、後者においては、従前の研究で示したメディア特性に基づくジャンル分類を本研究でも援用することとした。

隣接研究者との討議・共同研究は、東北大学大学院情報科学研究科森田直子准教授との連繋による「ナラティブ・メディア研究会」の活動継続という形で実践した。国内および海外から研究者を招聘して情報交換や討議を行ない、様々な有益な示唆を得た。またこうした活動の成果を、研究誌『ナラティブ・メディア研究』の刊行によって公表した。

4. 研究成果

(1) 〈人物〉認知の基本構造

物語認知は、まず第一には物語的他者(語り手や視覚フレーム)のふるまいを通じて提示される視界(パースペクティブ)への自己同期であり、このパースペクティブの内部に物語中の出来事を担うパースペクティブとして設定されるのが「登場人物」(以下〈人物〉)である。〈人物〉のパースペクティブに受け手が自己同期し、物語の「世界」を想像的に迫体験することが、物語経験の中心をなす。この点からして、〈人物〉は「人間(ヒト)」でなければならない。というのも、虚

構がミメシスである以上、自己同期において「世界」を経験するということは、私と他者が世界を「共に」経験する現実の三項関係の再現であり、従って、自己同期は自分とともに世界を経験しうる「別の私」としての人間に対してしか行われえないからである。虚構の〈人物〉において具体的な行為の「再現」をたどることが物語経験の実質であり、〈人物〉は「人間」の「再現」でしかありえない。しかし、物語において人間の「再現」を見出すとは実際にはどういうことなのか。本研究では、表情・経路・実存という三つの観点からこの問題にアプローチする。

① 表情

受け手は、現実における他者理解の能力を基盤として、〈人物〉を「人間」として表象する。他者理解とは、他者の「心」を読むこと、他者が持つ表象についてのメタ表象を持つことである。それが他者のふるまい・行為の背後にある意図や欲求の適切な解釈と、自らの合理的な応答を可能にする。こうした解釈能力が、物語内の〈人物〉の理解、さらに〈人物〉どうしの相互行為として展開する物語的「経路」の理解においても作動する。

ところで、他者理解の根底にあるのは直接的な「表情」把握である。廣松渉の「表情の哲学」に沿って言えば、他者に限らずそもそも世界は常に一定の表情・印象を伴って立ち現れる。これは、いかなる現象も「xをyとして」という意味的(価値的)な関係構造のもとで把握する人間の経験の全体の中でも、最も基底的な解釈状況を作り出すものであり、そこには、他者の内面の解釈だけでなく、引き続く行為の予料、応対する行為への促しが含まれている。「表情直観」は、顕在的な相互行為・相互関係へ向けてのポテンシャルが生成される次元である。では、そこでの「x」に当たるもの、注意を向けられるものは何か。

物語の場合、狭義の人物描写に限らず、情景・空間的配置など一見〈人物〉の内面と無関係に見える表現も、思考や行為を直接・間接に表象化するために機能している。つまり物語的他者が〈人物〉を「見せる」ために用いる描写的な「ふるまい」のすべてが「表情直観」を喚起する。受け手は、その「ふるまい」に誘導されて、物語内の〈人物〉のパースペクティブへと同期してゆく。

② 経路

上で触れたように、表情直観の内で既に行為の解釈が先取られているが、描写を通じて行為は徐々に明示化され、出来事の継起としての物語的連鎖が形づくられる。物語内の出来事とは、畢竟〈人物〉間の相互行為であり、その理解は、個々の〈人物〉の表情直観に裏

付けられたものである。協調であれ敵対であれ、行為のやりとりを通じて「ともに動く」「ともに動きつづける」ことで、〈人物〉たちは世界の状態を変化させてゆく。〈人物〉たちが物語世界を「動く」ものにする。言い換えれば、経過してゆく「時間」をそこに作り出す。受け手の側から言えば、表情直観を基底とする「心を持つ」〈人物〉の把握は、同時に、時間的に変化する「ひとつ」の共同世界の立ち現れである。物語世界における行為は、必ずしも過去から未来へ、あるいは理由から帰結へのリニアな接続として描かれるわけではないが、しかし物語世界は、物語の始点から終点に至る分節化された相互行為の諸断片を、ひと連なりの「軌跡」ないし「経路」(itinerary)として、虚構のフレームの内に格納している。作品そのものがどう複雑化しようとして、受け手は、特定の「経路」においてひとつの「まとまり」を持った物語世界を辿るよう促される。物語はそのような仕方でも、受け手が作品を受容する現実の時間を、物語の時間に重ね合わせるのである。

物語とは本質的に時間的展開であり、その実質は〈人物〉間の相互行為が導く「経路」である。物語の〈人物〉はこの「経路」の形成へと動機づけられている。それゆえ〈人物〉は、近年のキャラクター論が強調するような無文脈の「属性の束」としてではなく、常に行為への趨向(disposition)において表象される。人間的他者を把握するわれわれの現実の能力が〈人物〉理解の基底にある以上、〈人物〉は必ず「心を持ち」「動く」存在者である。「動き」の特定の方向性を決定するのは意図や欲求といった「心」の具体的なあり様である。受け手が〈人物〉の心の具体相に関連性を見出すのは、虚構のスタンスに立つ限り、物語の受け手は、「経路」として世界が生成することへ向けて不断に誘導されているからである。

③ 実存

表情直観から物語的「経路」の構成に至る物語経験の過程で、〈人物〉はそのつど特有の仕方でも受け手に立ち現れてくる。この立ち現れの全体としての存在性格が、最後に問われる。現実の人間は、特定の属性に還元して「定義」されるのではなく、そのつどの「属性」的なあり方を自らのものとして引き受けて世界と関わる存在者である。これを「実存」(Existenz)と呼ぶとすれば、物語の〈人物〉が目指すべきなのは、単に個々の属性の再現ではなく、むしろ「実存」としての人間のあり方それ自体の「再現」である。現象学が指摘するように、人間と世界は分離したものではなく、世界は、行為の連鎖を通じて人間に開示される。相互行為の「経路」を描く物語は、こうした人間の存在様式を基盤とし

て、「実存」的な世界構成を模倣するものである。それが成功したとき、物語は「リアリティ」と呼ばれるような質感を帯びることになる。例えば〈人物〉において豊かな表情直観が経験されることは、物語内に「実存」がありありと再現されることであり、そこに展開する世界が「リアリティ」を持つということである。

物語の最終的な目的は〈人物〉の実存の「再現」にある。この観点からすれば、物語の部分ないし全体を様々な概念や命題に落とし込もうとする「テーマ（主題）」解釈は、物語への向き合い方としては、常に第二次的なものでしかない。諸々の概念帰属がそれに対してなされるような「それ」の存在を、解釈に先立つものとして立ち上げることこそが、物語の第一次的な趣旨だからである。ミメシスとしての物語は、確かに現実世界を再現するのだが、その再現とは、世界の特定の様相を描写しつつ、しかしそのような様相の背後にあるそれ自体としては見通しがたい世界の存在そのものを受け手に感知させる。しかし、この課題をどう達成するかという問いには、物語的他者の具体的な「ふるまい」、つまりジャンルによる表現方法の差異が大きく関わってくる。逆に言えば、〈人物〉の実存を実現する方法の違いが、ジャンルの差異を本質的に刻印する。

(2) 比較メディア論的考察

① 総論

人間にとってリアリティとは現実存在の立ち現れであり、それは、知覚と行為を通じた世界との関わりの中でのみ経験される。しかし日常行動をビデオ映像化して「物語」のレッテルを貼っただけの「映画」を見た受け手が、それを物語的にリアルであると感じるとは思えない。物語において問題となる「再現として」の側面を考慮していないからである。ところで「再現」の様相は、具体的な「描写」の仕方によって決定される。そして、リアリティが問題である以上、描写に利用できるメディアを特徴づける「知覚的要素」が深く関与してくる。

劇や映画など類像的ジャンルでは、表現に用いるメディアの知覚的（視聴覚的）な性質を、虚構のスコープ内での〈人物〉の存在性格の直接的な特徴づけに利用できる。しかしそれが物語的〈人物〉の造形として完結するためには、知覚的イメージそれ自体の単純な前景化をむしろ抑制し補正する操作が必要となる。逆に文学のように象徴的メディアを用いるジャンルでは、直接的な知覚の手がかりを利用できない代わりにメディアの組み合わせ（編集）の自由度が高まり、受け手による想像的補完の重要性が増す。〈人物〉の

実存が、知覚的イメージの借用によってではなく、よく制御された描写を媒介にして受け手の内で再構成されたとき、そこに「再現」として固有のリアリティが成立するのである。このように、それぞれのメディアにおける知覚的要素の偏った特性が描写によって補正・制御されたとき「再現」としてのリアリティがもたらされるというのが、本研究の基本仮説である。各ジャンルにおいて利用できる、またはできない知覚的制約が、物語構成上どのような影響を及ぼすかについて、以下で分析を試みる。

② 劇

映画や劇のような類像的なジャンルは、演技者（役者）の現実の身体がかもし出す表情を物語の枠組の中に取り込み再現の素材とするが、両者における事情は全く異なる。

舞台劇の起源は歌と踊りを伴うパフォーマンスにあり、それは古代ギリシア的な意味で「抒情詩的」なジャンルである。それゆえ劇における〈人物〉は、様式化された「身振り」と詩的に導入された「言葉」を主たる描出媒体として造形され、〈人物〉は人間の日常実存を再現するというよりも、一定のパターン化された「役柄」を描き出す。劇は、生身の人間による演技を利用する再現であるにもかかわらず、「歌」「踊り」「舞い」に近い様式化されたパフォーマンスとして受け手に享受されることを求める。劇特有の「所作（身振り）」や歌・踊りの効果とは、単に観客に所作の「意味」を伝達することではなく、舞台上の「そこ」に居る演技者の身体的運動に受け手自身が直接的あるいは想像的に同調・同期し、言わば「共振・共鳴」するように促すことである。こうした「抒情詩的」効果は、物語的他者への自己同期によって形成される物語世界の理解とは、差し当り区別されるべきものである。演技は、物語を「見せる」ための媒体というより、それ自体が注目の対象となる。〈人物〉は、演技を見せるための口実に過ぎないがゆえに、典型的な「役柄」で済ますことができるのである。劇が高度に様式化されればされるほど〈人物〉のリアリティは問題ではなくなるだろう。劇における〈人物〉は、演技者の演技において「描写」されると言うことはできるが、そこではその物語的な機能そのものに本来的な焦点があるわけではない。

③ 映画

映画の類像性は、写真のそれに依拠したものである。物語に使用されるイメージは写真とそれ以外の（広義の）描画に区別される。前者は、受け手がその画像を、現実存在したものの「手を加えられていない」再現として受け取る点に特徴がある。あらゆる技術的

修正を経てもなおこの現実への従属性が刻印されるところに写真の本質がある。写真は、本来想起(思い)によってしか捉えられない「過去」を「見る」(知覚する)という錯覚を引き起こす。この性質を写真の「過去アスペクト」と呼ぶ。現実を記録する用途において、「過去アスペクト」は文字通り「過去」の表示として機能するが、物語的に使用されれば、虚構としての「分離」を刻印する。しかもそれは、文学における言語形式としての「物語的過去」とは異なり、表現に対してより実効的で情緒的なヴェールをかけることができる。そのことが、映画における〈人物〉認知を根本的に規定している。

「過去アスペクト」に伴う距離感、受け手の中で物語世界への距離(現実からの「分離」)に変換され、映画の演技者は自然にそこに描かれた「過去」の世界に属する〈人物〉として受け入れられる。さらに、写真のもたらす「想起」の効果が、〈人物〉が自らの帰属する「過去」の世界の中に「なじみ深く」場所を得ているような印象を喚起する。物語においては〈人物〉と世界は一体のものであるが、写真メディアは、「過去アスペクト」を利用することで、この一体性を効率的に現出させることができるのである。これはメディアがもたらす錯覚に過ぎないが、それを土台として、〈人物〉の実存を立ち現れさせるための知覚的細部の造形が行われる。こうして、受け手が「見る」「聴く」描写の全体はおのずから〈人物〉へと集約されてゆく。

映画における物語世界のリアリティは、とりあえず、写真の「過去アスペクト」がもたらす錯覚に依拠している。そのメリット、特に〈人物〉の同一性が容易に調達できることを利用しつつ、しかし、虚構としての固有のリアリティをどのように実装してゆくかが創作者の課題となる。その成否は結局、構図と編集の両面における知覚的細部の造形にかかってくる。

④ コミックとアニメ

コミック(マンガ)は、本研究の見地からすると、言語を描写要素として活用しながら、しかし、まずもって描画によるイメージが喚起する直接的な表情直観によって受け手を誘導する物語ジャンルである。知覚イメージである限りにおいて、映画と同様、〈人物〉の同一性は容易に調達される。しかし写真と異なり描画は「過去アスペクト」を含まない。このため〈人物〉と世界の一体性が、描写によって補完されなければならない。コミックにおける表情直観を左右するのは絵柄である。絵柄とは、絵に現れる作家的個性だけでなく、画面のアングルや視線誘導の仕方、言語(吹き出し)の配置など、ひとつのコマを空間的に構成するあらゆる描写的要素の個

別性を意味する。それによって特徴づけられた〈人物〉が、反復的に他のコマにも登場し、物語的経路が生まれる。経路は「時間」の生成である。静止画という知覚的制約を負うコミックにとって、物語造形上最も重要な課題は、この「時間」を生み出すこと、そのために必要な「動き」のイリュージョンを創出することである。「コマ」と「ページ」の構造に依拠した複雑な視線と解釈の誘導が、この課題の解決に利用されることは、よく知られている。コマによる物語的経路の造形にも、絵柄と同様、大きな自由度があり、それが知覚的制約を補完する描写の多様性をもたらしている。この点でもコミックは文学と似ている。

このことからアニメーションにおける表現の難しさが推論できる。アニメは、静止画の連続再生により動きのイリュージョンを作り出すという点で、映画と同様の性格を持つ。描画を用いる点ではコミックに似るが、絵柄で表情直観を生成させる際に知覚的な動きを利用できることはアニメの利点である。他方、コミックがコマの設計を通じて自在に時間を造形できるのに対して、アニメはフィルムが回っている実時間の中で物語の時間を構成しなければならないという制約を負う。この映画的な制約の中で、しかし写真の特性を利用できないアニメが描写を〈人物〉へとリアルに集約させてゆくことは、相当に難しい課題となる。アニメは発展途上のジャンルであり、現状では、映画的な造形を模倣するか、描画としての視覚効果に依存する傾向が強い。

⑤ 文学

知覚的イメージは、受け手に、描写された世界とそこでの〈人物〉の存在を容易に受入れさせることができる。それを土台に「再現として」のリアリティを再構成してゆくことが映画やコミックの課題であるとするれば、文学は全く異なる制約から出発する。知覚という直接的にリアリティに接近する通路を持たない文学は、言語という概念的媒体のみを用いて世界と〈人物〉を再現しなければならないからである。

言語による描写は、本質的に「雑多」であり「分散」的である。ある描写から次の描写へと移行するやり方について、語り手は無限の自由度を持つ。逆にこの雑多性・分散性を巧妙に制御できたとき、〈人物〉のリアリティが造形されるだろう。とはいえ、語り手が〈人物〉の内面に詳細に介入するとか、会話中心の「映画」的な描写を多用するといった特定の表現方法の選択が、あるいはまた、〈人物〉の性格に整合性があるとか無いとかといった内実の違いが、〈人物〉表現の平板さや、逆に濃密さを、無条件に結果するということ

はありえない。

映画と違い、文学の場合は〈人物〉の存在を輪郭づけることそれ自体が「語り」の中心的な作業となり、受け手は、物語受容のプロセスを経る中で、ようやく〈人物〉の存在を「知覚」し、その実存に自己同期してゆくことができるようになる。ここで「知覚する」とは、描写を通じて表象されるはずの〈人物〉が、描写に先立って物語世界の中にあらかじめ存在し、その世界の方から出会って来るような印象を持つことである。知覚イメージに依存することなく「あらかじめそれ自体として存在する」印象を与えるような優れた文学においてこそ、〈人物〉は最も卓越した仕方で物語的な実存を実現する。

本研究によって得られた知見の概要は以上の通りである。詳細については、森本浩一「物語の〈人物〉はどのように経験されるか——比較ジャンル論的考察——」（『ナラティブ・メディア研究』第4号、2013年3月、55-86頁）を参照のこと。

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計3件）

- ① 森本浩一、物語の〈人物〉はどのように経験されるか——比較ジャンル論的考察——、『ナラティブ・メディア研究』、査読無、第4号、2013年、55-85頁。
- ② 森本浩一、メタ表象としての虚構、『文学における不在 原研二先生追悼論文集』（原研二先生追悼論文集刊行会）、査読無、2011年、239-251頁。
- ③ 森本浩一、イメージと物語——T・グルンステンの著作を手がかりに——、『ナラティブ・メディア研究』、査読無、第2号、2010年、127-140頁。

〔その他〕（計1件）

ホームページ（ナラティブ・メディア研究会）
<http://www.media.is.tohoku.ac.jp/~morita/naoko/nm.html>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

森本 浩一 (MORIMOTO KOICHI)
東北大学・大学院文学研究科・教授
研究者番号：20182264

(2) 研究協力者

森田 直子 (MORITA NAOKO)
東北大学・大学院情報科学研究科・准教授