

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 6 月 5 日現在

機関番号：14401

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2013

課題番号：23520430

研究課題名(和文) アダプテーション理論を発展させたメディア横断的物語更新理論の構築

研究課題名(英文) Toward an Advanced Theory of Adaptation and Transmedial Narrative Renewal

研究代表者

片淵 悦久 (KATAFUCHI, NOBUHISA)

大阪大学・文学研究科・教授

研究者番号：30278147

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,800,000円、(間接経費) 1,140,000円

研究成果の概要(和文)：本研究課題は、さまざまなメディアやジャンルを横断しながら物語が作り直されていく過程を検証するため具体的翻案作品を収集し分析を行った。とりわけ物語が別のメディアに変換される、あるいは同一メディアでリメイクされるケースを派生的かつ独創的な創造行為であると考え、各メディアやジャンルに対応した物語変換の原理や法則性を扱うアダプテーション理論の発展可能性を検討した。さらにそこから、主流文化からサブカルチャーまでを射程に収めた「物語更新理論」の構築をめざし、理論モデルを提案し、その体系化と具体的分析方法論を確立した。

研究成果の概要(英文)：This joint research project has aimed at establishing the theoretical foundations of "narrative renewal," a concept I and my co-researchers use to express various aspects and principles of adaptation or remake as process and product of certain stories being interpreted, recreated and transposed by "renewers" to different types of narrative manifestations in various media or genres. By shedding a new light on how certain stories are transferred from one medium to another, we have investigated several instances of narratives renewed through (re)creative processes and have explored the variations and transitions they have undergone. Thus we have so far established a working model which is expected to be a step toward an full-blown and advanced theory of narrative renewal.

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：物語更新理論 アダプテーション理論 物語論 物語 メディア横断

1. 研究開始当初の背景

本研究課題は、「アダプテーション理論にもとづいた物語のメディア横断性の研究」(挑戦的萌芽研究=平成20~22年度)の研究成果を土台として、そのさらなる発展をめざしたものである。

アダプテーション(翻案)とは、異なる表現メディアに置き換えることで物語を再編する行為、またそれにより創作される作品を指す用語である。物語はメディアを越え、地域的文化横断を経ながら生き続ける。たとえば、シェイクスピアの『ロミオとジュリエット』は、アメリカ、イタリア、ロシアなどで、複数の映画が制作されただけでなく、オペラやバレエ等にも翻案され、舞台を現代に置き換えた映画作品が制作され、さらには2007年には日本においてもキャラクターや物語設定に大胆なアレンジを加えたアニメ作品『ロミオ×ジュリエット』がテレビ放映されている。

本研究課題に先行する挑戦的萌芽研究課題においては、このようなアダプテーションの現象を、ふたつの理論的枠組みをもとに整理把握をおこなった。ひとつは、いわゆる物語論の立場から発信された、文学とその他のメディア(とくに映画)によって表現される物語との関係に注目する先行研究であるシーモア・チャットマン『物語内容と物語言説』(1978)と『小説と映画の修辞学』(1990)である。メディアを越えた物語構造や物語伝達を分析するこれら2つの古典的理論書で主に対象となるメディアは小説と映画であるが、チャットマンは物語が文学、演劇、映画、絵画、彫刻、舞踏、音楽、マンガなどの表現メディアから独立した構造をもっていることを明らかにし、またメディア間の共通特性と差異とに注目することによって、そこから個々のメディアおよびそれにより表象される物語の独自性を理解するための分析的スタンスのモデルを提示している。

もっとも、多チャンネル、多メディアの流れが加速した現在、メディア横断現象は世界的に大きな広がりを見せており、物語を取り巻く状況も大きく変化している。こうした状況に対応した新たな理論的枠組みを与えてくれるのが、リンダ・ハッチオンの『アダプテーションの理論』(2006)である。ハッチオンは、原作への忠実度によって翻案作品を評価しようとする狭義のアダプテーション研究の限界を乗り越え、二次的(従属的)ではない翻案に作品の主体性を見出そうとする。その過程でハッチオンは、ビデオゲームなどインタラクティブな新メディアでの翻案も取り上げ、文学研究の再編を視野に入れたメディア横断的理論化を試みている。挑戦的萌芽研究においては、このようなハッチオ

ンのアダプテーション理論を出発点として、関連主題の最新の研究動向を把握分析した。(なお、上記の『アダプテーションの理論』の翻訳・紹介もその研究課題の達成目標にあげていたが、これは平成24年4月に出版刊行された。)

先の研究課題の成果としての新たな知見は、2つの理論的枠組み、つまりメディア横断的物語論とアダプテーション理論とを融合、発展させて、この文化現象を包括的に扱う新理論が構築できる可能性である。そしてそうした理論こそ、物語がそれぞれの作品やメディアを超え生き延びていくプロセスとその変容と同一性を、物語テクストの精密な読みを通じて浮かび上がらせる方法論であり、本研究課題で構築をめざす「メディア横断的物語更新理論」(以下、「物語更新論」)である。

2. 研究の目的

本研究課題は、さまざまなメディア・ジャンルを横断して物語が作り直される広範な文化的現象を対象とし、「アダプテーション理論」(各メディアやジャンルに対応した物語の変換の原理や法則性を体系化する理論)を発展させながら、主流文化からサブカルチャーまでを射程に収めた「メディア横断的物語論」の新たな展開形としての動態的分析方法論を開発し、「物語更新理論」として体系化することを目的とする。

2年の研究期間を以下の3段階のフェーズに分けて研究作業を遂行した。以下はその詳細と各段階での達成目標である。

1) 物語更新論の土台形成 - 物語論とアダプテーション研究との発展的融合方法論の模索:

チャットマン『物語内容と物語言説』、ハッチオン『アダプテーションの理論』とともに、文学研究的物語論に依拠しつつ、メディア横断性の視点からデジタルメディア時代のストーリーテリングの変容について洞察的な考察方法論を提案するマリー=ローラ・ライアン『ストーリーのアバター』(2006)等を理論的参照枠とし、アダプテーション研究とメディア横断的物語論との接点を探る。また物語更新論との適応性および応用発展性を検討し、新理論の概念的基盤を築くことを目標とする。

2) 物語更新論の試案作成、および参照理論と対象現象の地域文化性の検証:

物語更新には地域文化圏を超えた状況があるとはいえ、物語が適応されるメディアやその表現方法にはやはり地域文化的特色が観察されるであろう。したがって、この段階ではメディア横断の現状を、欧米と日本それ

それで資料を収集して検討し、その地域性と普遍性をもとに、地域文化の横断を論じられる新理論の仮説を作る。

3)物語更新論の構築と提案：

2)の段階までに検討してきた結果をもとに、実際の作品(事例)研究をとおして、物語更新論の普遍的側面と、地域性に依存する側面とを解明し、地域文化を横断して適応可能な理論的成果を提案する。

以上のような個々の研究目標を達成しながら、領域横断的に文学研究にも文化研究にも適応可能な理論的接点を模索する。それは、物語研究における英米文学者としてのこれまでの研究実績を生かして、英米文学研究と他の研究分野(文化研究やメディア論)とを融合する新たな研究の展開に寄与することが期待された。

3. 研究の方法

アダプテーション研究とメディア横断的物語論の方法論的融合により、広範な物語創作・物語消費・二次創作を包括する「物語更新論」を開発するべく、さまざまなメディアで表現される物語作品を広く収集し、それらを比較対照しながらメディア的特質や地域文化性などを精密に分析する。初年度は、資料収集や基礎理論の把握により研究の土台を確立する。次年度は、欧米の理論の日本での妥当性を検証しつつ新理論を検討し、また基本文献の検討により研究内容の拡充をはかる。最終年度には、具体的な作品研究等をとおして新理論を提案することをめざした。

4. 研究成果

アダプテーション研究とメディア横断的物語論の方法論的融合をめざし、広範な物語創作・物語消費・二次創作等を包括する「物語更新論」を開発するべく、さまざまなメディアにおいて表現される物語作品を広く収集し、それらを比較対照しながら、それぞれのメディア的特質やそれに付随する地域文化性などについての精密な考察のため、本年度は、物語更新の理論化と実践研究の提案に際して関連すると思われる作品や批評資料の収集をおこない、それらに検討を加えた。

2011年度は研究の土台づくりを優先しておこなったため、具体的研究成果は研究代表者の片淵による「笑いの物語学 メル・ブルックス『スペースボール』」(広瀬佳司他編『笑いとユーモアのユダヤ文学』所収)と「『ウルトラマンStory0』の予型的物語更新」(『FILAMENT』所収)のみにとどまった。これら2本の論文はそれぞれ映像メディアがどのように先行する翻案元テキストをパロディや

前日談的手法で読み換えつつ、オリジナルを凌駕する物語的力を生み出しているかを考察した。

研究分担者の2名、および連携研究者2名、研究協力者1名の具体的研究実績として報告すべきものが初年度にはなかったが、分担者鴨川はアダプテーション理論、同橋本は比較文学研究、連携研究者飯田はジェンダー・スタディーズ、同小久保は映像論、研究協力者武田は物語論と、それぞれの専門領域に応じて、資料の収集を積み重ね、また研究論文の執筆の準備作業を継続しておこなった。アダプテーション研究とメディア横断的物語論の方法論的融合をめざし、広範な物語創作・物語消費・二次創作等を包括する「物語更新理論」を開発するべく、さまざまなメディアにおいて表現される物語作品を広く収集し、それらを比較対照しながら、それぞれのメディア的特質やそれに付随する地域文化性などについての精密な考察のため、本年度は、物語更新の理論化と実践研究の提案に際して関連すると思われる作品や批評資料の収集をおこない、それらに検討を加えた。

2012年度は、初年度の研究成果をふまえ、欧米の物語理論の妥当性を検証しつつ新理論構築の可能性を検討し、また基本的文献の読解により研究内容の拡充をめざした。収集した資料の分析をとおして、研究対象とする物語のメディア横断現象の地域文化的特質と、同時に既存の物語論にみられる地域文化性について考察することができた。こうした考察をふまえ、「物語更新理論」の理論化作業を継続しておこなったが、残念ながら、これまでのところ新理論の仮説を構築するところまではいかなかった。

具体的な研究成果としては、片淵の「ゴーレム伝説とアメリカン・スーパーヒーロー」、「マグマ大使はゴーレムか?」の2本(いずれも『ゴーレムの表象 ユダヤ文学・アニメ・映像』(共著)所収)、鴨川の論文「39×X『三十九階段』と増大する物語」、橋本の研究発表「メルヴィルの短篇をしみじみ読む 精読の冒険2」をあげることができる。

それ以外の共同研究者については、連携研究者の飯田はジェンダー理論、同小久保は映像論の分野で、また研究協力者の武田は物語論を土台として、それぞれの専門領域で資料の収集と研究論文等執筆の準備作業を初年度に引き続きおこなっている。

共同研究最終年の2013年度は、具体的な作品研究をとおして新理論の仮説モデルを提案することを目標とした。片淵は「リメイクかアダプテーションか? 物語更新の境界領域」において、物語内容の更新と主にかかわるリメイクと物語言説との関係性が基盤となるアダプテーションとの差異を検

討することを通じて、物語更新の理論的土台を構想した。また、橋本は「笑いと祈り “Cock-A-Doodle-Do!” を読む」というタイトルで研究発表をおこない、当該作品を物語更新の観点から分析した。

鴨川、飯田、小久保、および武田に関しては具体的研究実績をあげるところまではいかなかったが、物語更新理論の仮説モデル提案の過程で力を尽くした。またそれぞれ前掲の専門領域を中心に研究資料の蓄積と知見のさらなる深化をめざし、今後の研究活動の充実に努めたことを付言しておきたい。

なお本研究課題では、アダプテーション理論と、関連する物語のメディア横断性をその研究対象とする研究組織の立ち上げを念頭に置いたウェブサイト「物語研究ネットワーク」を作成し一部公開した。今後、当該サイトを通じて、既存のアダプテーション研究および物語論の動向も見据えながら、アダプテーション理論と文学研究領域から発信されたメディア横断的物語論とが融合可能であることを示し、同時に文学批評の枠を越え、異なる文化圏において創造されるさまざまな物語テキストにも適応可能な新たな文化研究的物語論を提案していきたい。

日本におけるアダプテーション研究および物語研究は、個々の作品研究を別とすれば、包括的理論体系としては欧米発のものに依拠しているのが現状である。地域文化を横断するアダプテーションも盛んにおこなわれている現在、欧米と日本における物語のメディア横断の状況を、それ自体が本来的には横断・学際的な性格をはらむ「文学」研究の立場から発信するかたちで、同時代文化の特質と地域文化間の差異を定位する物語更新理論の提唱まで達成できたことが、本研究課題の最大の研究成果である。

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) 片淵悦久「リメイクかアダプテーションか? 物語更新の境界領域」『FILAMENT』査読なし 第37号 2013年 pp. 135-43.

(2) 鴨川啓信「39×X ジョン・パカン『三十九階段』と増大する物語」『英語と英米文学』査読なし 第47号 2012年 pp. 29-42.

(3) 片淵悦久「『ウルトラマン Story0』の予型的物語更新」『FILAMENT』査読なし 第35号 2011年 pp. 33-37.

〔学会発表〕(計2件)

(1) 橋本安央「笑いと祈り

“Cock-A-Doodle-Do!” を読む」京大英文学会年次大会 2013年11月2日 京都大学.

(2) 橋本安央「メルヴィルの短篇をしみじみ読む 精読の冒険2」日本アメリカ文学会関西支部9月例会シンポジウム 2012年9月8日 京都大学.

〔図書〕(計2件)

(1) 大場昌子, 佐川和茂, 坂野明子, 伊達雅彦, 金森修, 片淵悦久『ゴレムの表象 ユダヤ文学・アニメ・映像』南雲堂 2013年 分担執筆箇所「ゴレム伝説とアメリカン・スーパーヒーロー」pp. 147-67, 「マグマ大使はゴレムか?」pp. 168-87.

(2) 広瀬佳司, 佐川和茂, 大場昌子, 江原雅江, 大崎ふみ子, 鈴木久博, 伊達雅彦, 杉澤伶維子, 大森夕夏, 新田玲子, 坂野明子, 勝井伸子, 片淵悦久, 中村善雄『笑いとユーモアのユダヤ文学』南雲堂 2012年 分担執筆箇所「笑いの物語学 メル・ブルックス『スペースボール』」pp. 218-35.

〔産業財産権〕

出願状況(計0件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
出願年月日:
国内外の別:

取得状況(計0件)

名称:
発明者:
権利者:
種類:
番号:
取得年月日:
国内外の別:

〔その他〕

ホームページ等

「物語研究ネットワーク」

<http://www.let.osaka-u.ac.jp/~narrative>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

片淵悦久 (KATAFUCHI NOBUHISA)

大阪大学・文学研究科・教授

研究者番号: 30278147

(2)研究分担者

鴨川 啓信 (KAMOGAWA HIRONOBU)

山口大学・経済学部・教授

研究者番号：60314788

橋本 安央 (HASHIMOTO YASUNAKA)

関西学院大学・文学部・教授

研究者番号：60300274

(3)連携研究者

飯田 未希 (IIDA MIKI)

立命館大学・政策科学部・准教授

研究者番号：90572438

小久保 潤子 (JUNKO KOKUBO)

大妻女子大学・短期大学部・助教

研究者番号：50441522

(4)研究協力者

武田 雅史 (TAKEDA MASAFUMI)

大阪大学・全学教育推進機構・非常勤講師