

物語構造分析による娯楽作品の訴求構造分析

高田明典[†]

コミックやアニメーション、コンピューターゲームやコマーシャルフィルムや映画などの娯楽制作物は、今日では、私たちの生活に深く影響を及ぼしている。私たちはそれらをプレイもしくは視聴することによって価値観を形成し、その価値観とともに生きている。娯楽に関する分析的研究の主たる目的とは、したがって、それによってどのような価値観が、どのようにして形成されるかを知ることにあると言える。本研究の目的は、それらの娯楽制作物の訴求構造を知るために、物語構造分析の手法を適用可能であるように精緻化することにある。コミック『DEATH NOTE』、『CHANEL No.5』のコマーシャルフィルム、RPG『テイルズ・ウィーパー』についての分析結果を提示し、それらの訴求構造に関して検討した。

Appealing Structure Analysis of Entertainment Products by Methods of Structuralism's Analysis of Narrative.

Akinori Takada[†]

Entertainment products such as comics, animations, video games, ad film and movies deeply influence our life nowadays. We form sense of values by playing or viewing them and also live by those values. Therefore the primary goal of analytical entertainment studies is to know what those values are and how they are formed. The purpose of this study was to improve the methods of structuralism's analysis of narrative so that we can apply them to know appealing structures of entertainment products. Three sample analysis - comic "DEATH NOTE", ad film "CHANEL No.5" and RPG "Tales Weaver"- were presented and resulted appealing structures were discussed.

1. はじめに

娯楽作品に関する分析的研究の主たる目的は、この社会の価値観がいかんして形成されているか、また、どのようなものとなっているのかを知ることにあると言える。周知のとおり、ビデオゲーム、映画、ドラマ、アニメなどに代表される娯楽作品は私たちの生活に深く入り込んでいる。また、私たちの価値観は、それらの集成として形成されている場合が多い。多くの物語研究者は「物語の研究を通して、私たちの社会の成り立ちやありさま、人間精神の仕組みを知りたい」と考えている。過去において神話が研究対象とされてきたのは、物語に類するもののうち、長い年月に渡り語り継がれるとともに、精緻化されたものが神話となったと考えられるからである。ただし神話をめぐる状況は、この数十年間で劇的に変化してしまった。神話は語られなくなり、神話の代替物としての、ゲームやテレビ番組や映画や小説が主要な文化現象となった。しかしそれは、現代が神話を必要としなくなったということを示しているわけではない。現代では、ゲームやアニメや映画やコミックが、神話の役割を担っている。そして、それらの作品の中には、かつて神話の中で語られた構造が入りこんでいる。それらは神話の現代的な進化形態である。

一方、文化の背景となっている人間精神を直接に把握することはきわめて難しい。個別の人間をくまなく精査したとしても、そこに存在するのは個人の精神のみであり、社会の精神・文化圏の精神に至ることのできる可能性はそう多くない。しかしながら、その社会や文化圏において広範に受け入れられている表現や、語り継がれてきた表現を研究対象とすることによって、それは一部可能になると考える。「多くの人間が感銘を受けるといふこと」自体に、何らかの理由が存在すると考えるわけである。そしてその理由を、その文化圏や社会が持っている精神構造と、神話や物語に内在している構造との間に存在する相同性であると考えられる。

物語構造分析の意義は、私たちが認識する「事実」の多くが、「物語」によって提供されていることに依拠している。この世界の価値を底で支えているのは物質でも事物でもなく、「事実」であり、事実を構成しているのは言葉であり、また事実は、物語を媒介として私たちの内部に侵入する。この考え方は、いわゆる「現代思想の言語論的転回」と呼ばれるものであり、現代において、ほぼすべての学問領域の基礎を構成する思想的枠組みであると言える[1]。私たちは、何らかの物語を見聞きし、そのうちのあるものを自分の物語として採用する。それによって、何に価値があり何に価値がないか、また、美醜、善悪、などといった判断の基礎が私たちの内部に形成される。その意味において、物語構造分析とは、この世界を支えている価値を研究対象とする学問領域において使用される研究手法の一つであると考えられることができる。

[†] フェリス女学院大学文学部
Faculty of Letters, Ferris University.

2. 物語構造分析の手法

物語構造分析とは、構造主義的な立場に立脚しつつ、テキストとしての物語を視聴した受容者の内部に発生する「意味」を推定するための方法である。それはまた、現代解釈学にもう一つの立脚点を持っている。ガダマーは、物語の「意味」とは受容者が再生産するものであると考えた[2]。あるテキストからどのような意味が再生産されるかは受容者によって偏差があるが、それは恣意的ではなく、ある物語構造という枠組みをガイドとして行われる。物語構造分析が提示するのは、そのような「意味の再生産」が行われる場としての「枠組み」である。

物語構造分析において用いられる手法としては、シェーマ分析（シーケンス分析）、行為項分析、シーン分析、などを挙げることができる。シェーマ分析とは、レヴィ＝ストロースが神話分析において用いた分析手法であり、物語を「いくつかの主題が繰り返し提示されるもの」とし、その「枠組み（＝シェーマ／スキーマ）」の抽出を中心とする[3][4]。この手法は「一連の物語」の折り返しがどこに存在するかを分析する手法としても整理され、シーケンス分析としても用いられる。行為項分析とはグレマスによる手法であり、登場人物の行為に着目して、その一つ一つを「話素」とし、それを「行為の主体者」「機能」「対象」に区分して記述していくという手順をとる[5][6]。シーン分析とは、画像に含まれる要素を言語化し、対立関係をもとに象徴や比喩を記号論的に分析する手法を指す。この手法は、絵画分析を基礎として構成されたものであり、主としてストーリー性の小さい作品などの分析に用いられる[7][8]。シーケンス分析や行為項分析の手法に関しては、バルトによってその具体的手順が整理されている[9][10]。また、映像作品の記号論的分析の手法は、映画・映像論の研究分野においても整理されているが、その多くは、上述の物語分析の手法に依拠している[11][12][13][14]。

物語構造分析においては、上述の分析によって抽出された要素概念の対をもとに「意味」が発生する枠組みを同定するという手順を踏む。次項での『DEATH NOTE』の分析を例に取るならば、そこで抽出された「信頼—疑念」という二項対立の概念の中に、受容者（視聴者）が「自己移入」し、さらに、それぞれの登場人物に「感情移入」することによって、個々に意味を再生産するということを想定する（図1）。受容者は、登場人物である「L」と「夜神月」の双方に順次「感情移入」しつつ、自分の立ち位置を模索しながら、意味を生産していく。さらに「生—死」という軸が増えることによって、図2に模式的に示した状態となる。図2において、灰色の丸印で示したのが、受容者の価値観が揺れ動く状態のたとえである。

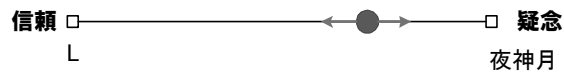


図1 自己移入による意味の再生産(1)

3. 物語構造分析の事例

3.1 コミックの訴求構造分析事例

ここでは、シーケンス分析を中心に据えた物語構造分析の例として、『DEATH NOTE』の分析例を取りあげる[15]。シーケンス分析表の冒頭部分を表1に記す。表の見出しの部分（下段）には、シェーマが記載されているが、当初においてはシェーマは、語られている「事実」を要約したものとして記載されている。これはすなわち、『DEATH NOTE』という物語が、「日常／出現・登場／考察1／考察2／警察／知識／殺人／進展／決意」というシーケンスの繰り返しによって構成されていることを示している。

この分析例では12巻までにおいて、このシーケンスが62回繰り返されている。全体が程よくシェーマの範疇に収まるように再調整したのち、それぞれのシェーマに分類される典型ストーリーを分析し、話素としての機能を同定した。つまり、シーケンスとして抽出されたものを、「現実／生／知恵／知恵／信頼／情報／死／疑念／決意」という「機能」へと変換した（表1の見出し上段）。次に、これらのシェーマを基軸として、以下の対立関係を抽出した。

- ①生と死 ②信頼⇔疑念 ③現実⇔非現実 ④警察⇔犯罪者
- ⑤ノート⇔最新機器 ⑥親⇔子供 ⑦人間⇔死神 ⑧出現⇔殺人 ⑨理性⇔欲望

このとき対立関係を構成する要素としては、シェーマの要素のみならず、それぞれ

表1 コミック『DEATH NOTE』のシーケンス分析（冒頭のみ）

現実 日常	生 出現・登場	知恵 考察1	知恵 考察2	信頼 警察	情報 知識	死 殺人	疑念 進展	決意 決意
ライトが学校にいる	ノートが現れる					約50人を殺害		
ライトが家に帰る	リュウクが現れる				ノートの情報			新世界を作る
	Lが登場する			国際会議が開かれる				
ライトが家に帰る		ライトの考察		警察からの訴え		Lの影武者を殺害	Lの進展	ライトとLの互いが互いを始末する

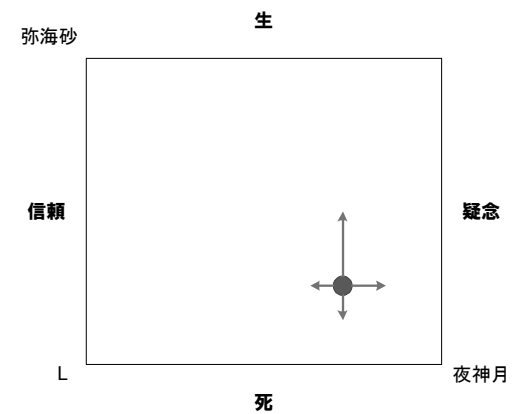


図2 自己移入による意味の再生産(2)

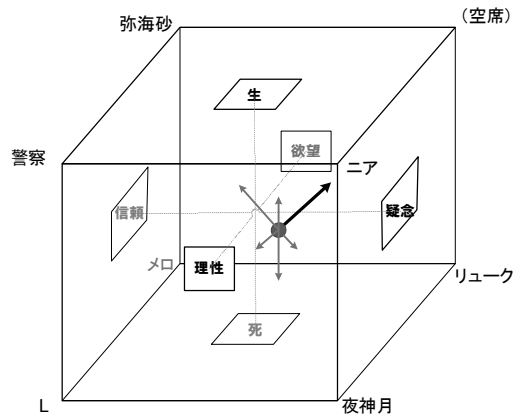


図3 コミック『DEATH NOTE』の訴求構造
的な営みであり、それによって何らかの快が得られるからこそ、それを行う。それは、自分が現実世界において直面している問題を、箱庭的な物語世界において再演し、何らかの結論を得ようとする営みであると言える。

3.2 コマーシャルフィルムの訴求構造分析事例

CHANEL 社の香水「No.5」のCMの分析例を以下に示す。

シーン分析の結果、概略として以下に示す対立関係が抽出された。

女⇔狼/歩く女⇔歩く狼/唇に指をあてる女⇔舌を出す狼/「しーっ」と言う女⇔吠える狼

青白銀⇔金/青白銀の通路⇔金色のエッフェル塔/青白銀の通路⇔金色の通路/
青白銀の壁⇔金色の壁

赤⇔黒/赤いドレス⇔黒い犬/赤いドレス⇔赤いマント⇔赤いフード

内(部屋)⇔外(エッフェル塔の景色)/丸い・小さいゲート⇔四角い・大きい扉/
ゲートに入る⇔扉から外に出る/部屋⇔外

上記分析をまとめると、以下のような深層ストーリーを見ることができる。

主人公は、未熟(質素)と怖れと不安の中にいる。

→主人公は、怖れと不安を乗り越えて、「5」の部屋に入る

(「5」の部屋の外には、「怖れと不安」がある)

→いったん入れば、「5」の部屋の中は黄金でできている。

→外には、まだ「怖れ」が存在している。

→主人公は、「5」の力を自分のものとする。

→主人公は、力を身にまとう。

の話素の中に頻出する登場人物の属性、対象物、道具なども含まれる。これらから「疑念-信頼」「生-死」「理性-欲望」の3軸を抽出し、図示したものが図3である。「信頼(によって生きる)か、疑念(を抱きつつ生きる)か」というような対立軸を持つ物語の世界に自己移入するということは、受容者が持っている迷いをその物語世界の中で再演することに他ならない。

自己移入とは受容者の能動的

→主人公は、外への扉を開く。

(外の世界には、成長(豪華さ)がある)

→主人公は、怖れを克服する。

→主人公は、少女性を保ちつつ、力を持って外に出て行く。

これらの構造の概略を図4に示した。

3.3 RPGの訴求構造分析事例

RPG分析の例として『テイルズ・ウィーバー』の分析例を示す。まず、ゲームの典型的進行をシノプシスに起こし、シーケンス分析を施した。さらに、各シーケンスの話素に対して行為項分析を施し「機能」および「対象」を抽出した。機能としては、[移動/戦闘/勝利/調査/拾得/獲得/収集/装備/装着/売却/譲渡/購入/会話/依頼/賞賛/軽視/評価/無視/嘲笑/承認/感謝/不信/心配]が抽出され、また、対象としては、[モンスター/ドロップ/フィールド/ダンジョン/街/スキル/経験値/好感度/NPC/狩場/金銭/店/道具/効果/武器/防具](カテゴリーに分類済み)が抽出された。続いて、シェーマおよび機能・対象の要素間で対立関係にあると思われるものをまとめ、それらを代表する概念を推定した。ここでは、[信頼・賞賛・評価・承認・感謝・好感度]と[不信・嘲笑・軽視]の対立関係から、それらをくくる概念として、「軽視-賞賛」を抽出した。他の概念に対しても同様の処理が施され、以下

→主人公は、外への扉を開く。(外の世界には、成長(豪華さ)がある)
→主人公は、怖れを克服する。
→主人公は、少女性を保ちつつ、力を持って外に出て行く。
これらの構造の概略を図4に示した。
RPG分析の例として『テイルズ・ウィーバー』の分析例を示す。まず、ゲームの典型的進行をシノプシスに起こし、シーケンス分析を施した。さらに、各シーケンスの話素に対して行為項分析を施し「機能」および「対象」を抽出した。機能としては、[移動/戦闘/勝利/調査/拾得/獲得/収集/装備/装着/売却/譲渡/購入/会話/依頼/賞賛/軽視/評価/無視/嘲笑/承認/感謝/不信/心配]が抽出され、また、対象としては、[モンスター/ドロップ/フィールド/ダンジョン/街/スキル/経験値/好感度/NPC/狩場/金銭/店/道具/効果/武器/防具](カテゴリーに分類済み)が抽出された。続いて、シェーマおよび機能・対象の要素間で対立関係にあると思われるものをまとめ、それらを代表する概念を推定した。ここでは、[信頼・賞賛・評価・承認・感謝・好感度]と[不信・嘲笑・軽視]の対立関係から、それらをくくる概念として、「軽視-賞賛」を抽出した。他の概念に対しても同様の処理が施され、以下

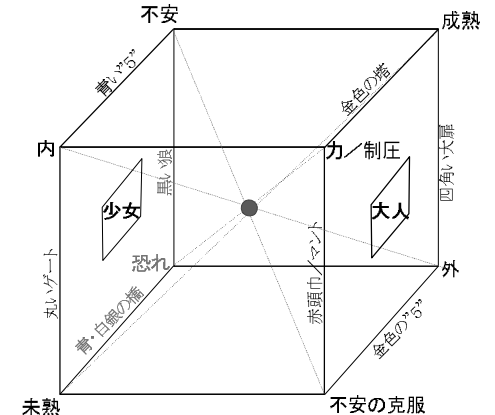


図4 CHANEL No.5 CFの訴求構造
これらの構造の概略を図4に示した。

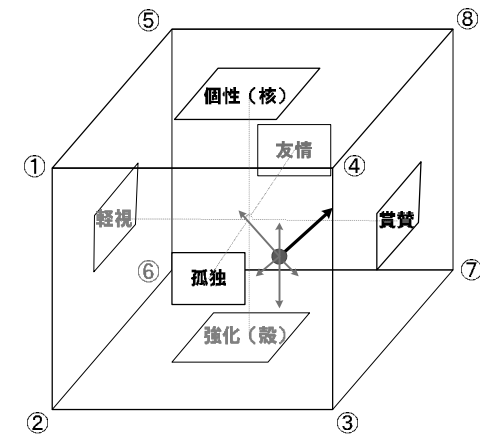


図5 RPG『テイルズ・ウィーバー』の訴求構造

に示す5つの対立軸を抽出した。

- 1 : 軽視—賞賛 2 : 個性(核)—強化(殻) 3 : 友情—孤独
4 : 経済力—努力(労力) 5 : 技量—経験

抽出された対立軸のうち、1から3の三つを選んで立方体を構成し、訴求構造として図5に示した。この訴求構造において、立方体の各頂点には想定されるプレイヤーの「像」を配置することができる。ゲーム開始当初、プレイヤーは①(個性(核)・孤独・軽視)の状態にあり、そこからプレイを通して装備を購入・装着して、②(強化(殻)・孤独・軽視)の段階へと進む。さらに、レベルの上昇などを経て、③(強化(殻)・孤独・賞賛)の状態へと進み、最終的には、④や⑦へと進行すると想定される。ただし、訴求力の中心は、この「訴求構造(=意味空間)」内にプレイヤーが自己移入し、そこで出会う他のプレイヤー(もしくは自身)の像(①~⑦)に感情移入しつつ「再演」することを通して、自らの価値観を生産していくということに存在している。図5で、矢印を伴って示されている丸印は、プレイヤー自身の「価値観の揺れ」の様子を模式的に示したものである。「評価されないこと、好感を得られないこと(軽視)」は、好ましいことではなく、プレイヤーは、その位置に留まったまま生きて行くのか、それとも「賞賛」を求めて何らかの努力を行うのかという選択の物語の中に「自己移入」する。また、「個性(核)」のままに生きるのか、「強化(殻)」(もしくは装飾)された自己として生きるのかということも、若年層にとって重要な問題であろうと推測される。また、「孤独—友情」であっても同じである。孤独は必ずしも負の価値を持つ概念ではなく、「自由」もしくは「束縛からの解放」をも意味している。同様に、「友情」や「仲間」「チーム」は常に正の価値を持っているわけではなく、ときとして「束縛」を意味する。それらのどの価値観とともに生きていくべきかが若年層が直面している問題であり、この訴求構造は、そのような心的構造と相同の構造を示している。

4. おわりに

物語構造分析の手法は、主観的な分析であると指摘されることが少なくない。しかし、ストーリーやシーンを言語化し、対立関係を抽出して対立軸を同定するという処理の流れは、十分に定式化することが可能であるとも言える。著者らは、シーン分析に関しては数量化Ⅲ類を用いた自動化処理を、また、行為項分析とシーケンス分析に関しては構文解析を用いた自動化処理を検討し、一部実装されている。文化人類学のギアーツは以下のように言う。「われわれはかつては、あの捉えどころのない、不明瞭なまやかしものである意味という概念を扱うことを、哲学者や文芸評論家に大喜びでまかせていたが、意味は今やわれわれの学問の中に戻ったのである。」[16] 「意味」や「価値」を扱うことは確かに容易ではないが、むしろ情報処理の研究文脈で追究されることが好ましいものであると考えられる。

参考文献

- 1) Rorty, R.M., ed.: The Linguistic Turn: Essays in Philosophical Method, Chicago: University of Chicago Press(1992[1967]).
- 2) Gadamer, H. G.: Wahrheit und Methode: Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik. Tübingen: Mohr (1960). Weinsheimer, J. and Marshall, D.G.: Truth and Method.(2nd.rev.Ed.), New York: Crossroad(1989[1975]). 轡田收(訳):真理と方法Ⅰ—哲学的解釈学要綱(1),法政大学出版局(1985). 轡田收・巻田悦郎(訳):真理と方法Ⅱ—哲学的解釈学要綱(2),法政大学出版局(2008).
- 3) Lévi-Strauss, C.: La geste d'Asdiwal, Les temps modernes, Vol.16, No.179, pp.1080-1123 (1961). 西澤文昭(訳), アスディワル武勲詩, 青土社(1993).
- 4) Lévi-Strauss, C.: Anthropologie structurale, Paris:Plon (1958). 荒川幾男・生松敬三・川田順造・佐々木明・田島節夫(訳):構造人類学, みすず書房(1972).
- 5) Greimas, A.J.: Sémantique structurale, Paris:Larousse(1966). 田島宏, 鳥居正文(訳):構造意味論—方法の探求, 紀伊國屋書店(1988).
- 6) Greimas, A.J.: Du sens, Paris:Seuil(1970). 赤羽研三(訳):意味について, 水声社(1992).
- 7) Kemp, W.: Rembrandt Die Heilige Familie: oder die Kunst, einen Vorhang zu luften, Fischer, Frankfurt/M(1986). 加藤哲弘(訳), レンブラント【聖家族】, 三元社(1992).
- 8) Wölfflin, H.: Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: Das Problem Der Stilentwicklung In Der Neueren Kunst. München: Bruckmann(1943[1915]). 海津忠雄(訳):美術史の基礎概念—近世美術における様式発展の問題, 慶應義塾大学出版会(2000).
- 9) Barthes, R.: Introduction a l'analyse structurale des récits, Communications, No.8, pp.1-27 (1966). 花輪光(訳):物語の構造分析序説, 『物語の構造分析』, みすず書房, pp1-54 (1979).
- 10) Barthes, R.: L'aventure sémiologique, Paris:Seuil (1985). 花輪光(訳):記号学の冒険, みすず書房(1988).
- 11) Mast, G. and Cohen, M.: Film theory and criticism(3rd ed.), New York-Oxford: Oxford University Press(1985).
- 12) McLaren, P., & Hammer, R.: Media knowledges, warrior citizenry and postmodern literacies. In Giroux, H.A., Lankshear, C., McLaren, P. & Peters, M.(Eds), Counter Narratives: Cultural studies and critical pedagogies in postmodern spaces(pp.81-115). New York:Routledge(1996).
- 13) Metz, C.: Essais sur la signification au cinéma, Paris:Éditions Klincksieck(1968). 浅沼圭司(監訳):映画における意味作用に関する試論, 水声社(2005).
- 14) Cohen-Séat, G.: Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma, -Notions fondamentales et vocabulaire de filmologie, Nouvelle edition, Paris:P. U. F(1958[1946]). 小笠原康夫・大須賀武(訳):フィルモロジー—映画哲学, 朝日出版社(1980).
- 15) 水越詩緒莉, 高田明典, 林延哉:娯楽制作物の訴求構造抽出のための物語構造分析手法の提案, 国際情報技術フォーラム(FIT2008)講演論文集, pp.3-343-3-344 (2008).
- 16) Geertz, C.: The Interpretation of Cultures, New York: Basic Books(1973). 吉田禎吾・柳川啓一・中牧弘允・板橋作美(訳):文化の解釈学 [I], 岩波書店(1987).