OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	視聴覚の物語叙述における登場人物
Author(s)	木下, 耕介
Citation	大阪大学, 2022, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/87789
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、大阪大学の博士論文についてをご参照ください。

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

様式３

論　文　内　容　の　要　旨

氏　名　（　木下　耕介　）	
論文題名	視聴覚の物語叙述における登場人物

論文内容の要旨

本稿は視聴覚の物語叙述（audiovisual narration）――視像と音声とを主たる素材として何らかの物語を語る形式（映画、テレビ、演劇上演など）――における登場人物（character）の存在の様態と、それと連携しそれらの登場人物を機能させる物語媒体の形式と機能、および受け手に対してそれらの登場人物が持つ効果や、受け手がそれらの登場人物に宛がう機能についての論考である。

特に本稿では、この視聴覚の物語叙述の典型的形式のひとつとして、物語映画を中心的な対象に選択した上で、視聴覚の物語叙述における登場人物はいかなる存在か、という問いを中心的な問いとする。

この問いに対する回答の方針を措定するにあたり、本稿では先行研究を二つに大別する。ひとつは「彼ら／彼女らは我々人間の映し身である」とする立場であり、本稿ではこれを「人間基礎主義」と呼ぶ。もうひとつの可能な解答は「彼ら／彼女らは、単にテクストの修辞、言葉や映像や音声の切れ端の集積物から生じる効果に過ぎない」とするものであり、本稿ではこのような見方を「テクスト基礎主義」と呼ぶ。

この二分法に基づくと、概ね20世紀後半以降に学術的領域として形成された英語圏のいわゆる「古典的」な映画理論研究は、全体として「テクスト基礎主義」的図式に依拠してきたことが確認できる。また同時に、この古典的理論に対する代替案として1980年代半ば以降に成立した、認知科学（認知心理学）の概念と用語を取り入れた「認知主義（cognitivism）」の映画理論は、本来古典的映画理論以前の素朴な登場人物観であった「人間基礎主義」的な視点に回帰する方向性を示していることも確認できる。

本稿はこの後者の立場により正当性を見出しつつ、従来の理論よりも登場人物に自律的な地位を与える――H・ハイドブリンクの用語でいえば「準自律的な現象（quasi-autonomous phenomena）」と見なす――視座を提案する。

この主張は、いわば、従来の映画理論における物語重視と、それと並行する登場人物軽視の傾向の見直しの提案という性格を持つ。すなわち、観客（あるいは文学テクストの場合、読者）にとって、ストーリー／物語世界／登場人物の三つ揃いの概念の構築と運用は、大多数のケースにおいて、等位的で相互作用的（reciprocal）な過程の中で行われうると同時に、時には三者間の包含関係を解消することもある、というのが、本稿の主張の重要な一部となる。

また同時に、このような鼎立的な図式の提唱により、これもまた1980年代以降アメリカ映画研究における支配的図式となっている「古典的ハリウッド映画（Classical Hollywood Cinema）」という規範的形式の措定についても、部分的な見直しを迫る。

併せて本稿は登場人物に関する反映論のモデル（虚構と現実の関係）をも問い直す。本稿は登場人物に対置される概念としての我々観客＝人間の理論的先行性と本質主義的実在論に疑念を提示し、テクストに書きこまれた登場人物の特性やその他の修辞が影響源となって我々自身の世界や自己に対する認識に変更を加える可能性を論じる。

本稿は全体を三部構成としている。「第一部：テクストのレヴェル」では、構造主義的テクスト分析のパラダイムに則り、物語映画のテクストの構造と諸要素、諸技法に即した議論を行う。より具体的には、第一章において、今後の議論全体に通底する図式、テクストの中にあって登場人物に関連する要素――本稿では登場人物要素（character element）と呼ぶ――と、それらの要素のいわば統合の結果としての登場人物との二つの次元を明確にすることから始める。その上で、従来の映画研究が「古典的」という形容詞の下に一枚岩的な実態を想定していた作品群においても、個々の作品における実際の諸要素とその構成と配置のレヴェルにおいて、すでに多様性が見出されること、そして結果としてそこからもたらされる登場人物の存在の様態にも多様な在り方があることを確認する。より具体的には、ここでは俳優の演技様式の変遷の問題、語り手という修辞的技法の問題、手持ちカメラという視覚的技法の問題を取り扱う。また併せて、同様の分析的視点が非古典的な作品にも適用可能であることもこ

こで確認しておく。

次いで「第二部：観客のレヴェル」では、20世紀の終わり頃から映画研究において起こった力点の移動――観客主体の「物語理解」のモデルの構築――を考慮し、実際に映画作品に相対した観客の心的作業のレヴェルでの議論を行う。ここでも、主に認知主義の理論に寄り添いながら、観客の心中において登場人物が構築され運用される様について検証することで理論の更新を試みる。またこの第二部では、この検証作業のうちに、物語映画という媒体・形式に留まらず、そのほかの視聴覚の物語叙述の形態や非物語的な映像への言及をも含む。それはひとえに、主体としての観客が受容し理解し、それをもとに何らかの登場人物概念を構築するところの映像が、いわゆる物語映画の範疇に留まらない多様性を示すからであり、それゆえに議論の枠組み自体もそれらをも含めるような範囲で進める必要があるからである。そしてこの第二部では最終的に、そのような議論を、先に述べたように、登場人物がテクストの境界を超越して受容され運用されうる、という本稿全体の主張と連関するものになるようなものへと展開する。

より具体的には、第二部では精神分析理論由来の古典的な概念である観客の「同一化」の現象の再考、またその現象と観客のアイデンティティの関係の捉え直し、および映像の「人称」概念についての議論を行う。とりわけ最後の「人称」概念の再考においては、それが単に言語学的なモデルを超え、情動と身体的反応の領域に関わる問題であることを確認し、そのような人称概念の適用可能な映像が、物語映画以外にも見出せることを確認する。

最後に「第三部：視点の転換」では、ここまでの議論で行ってきた、昨今の認知主義者の議論における二つの中心――テクストと人間――をめぐる思考の相対化の作業を継承し、よりこの点に重点を置き、これらの思考に代わる、あるいはこれらを包含しつつ超克する視点の提案へとつなげるよう試みる。まずここではこれまで人間基礎主義と呼んできた思考――すなわち観客が映画テクストの受容において現実世界から何かを持ち込むという、北米の認知主義者らに主に採用されている思考の枠組み――に対する対抗的な視点の提案として、事態をそのまま逆転させ、視聴覚の物語叙述が我々観客をして、我々自身および我々が生きる現実世界に対する理解の一部の構築に寄与する、という構築主義的な考え方の導入を提案する。この視点は、というよりもこの視点こそが、登場人物の存在と機能の領域をテクストの境界の外部へと拡大する我々観客／読者の営みについての理解を与えてくれるものだといえるからである。

そして同時にテクスト基礎主義に対する代替的な視点として、視聴覚の物語叙述と本稿が呼ぶ領域に半ば接している文化的事象として、ここではコンピューター・ゲームを対象にした議論を進め、本稿がこの時点までに言及してきた登場人物に対する思考の具体的拡大適用を試みる。今日発展の目覚ましいコンピューター・ゲーム研究の知見によれば、コンピューター・ゲームはまさに半ば物語的な要素を含みつつ、同時にゲーム独自の（ludic）要素をも含む事象ということができる。このような対象に対し我々読者／観客／プレイヤーが物語映画の場合と同様に――たとえ部分的にせよ――登場人物概念を適用するのだと主張することが可能であれば、それは物語テクストを超えたところに準自律的に存在する登場人物の概念を措定しようとする本稿の試みにとって力強い論の補強になりうる。この点についての議論が本稿の最後のセクションとなる。

第三部各章の構成としては、第一部ではニューメディア研究の知見を参照し、上述のコンピューター・ゲームをその内部に包含しうる範疇としての「データベース」という形式と、伝統的な物語という形式との関係を再整理する。そのうえで、前半の三章では物語映画を主たる対象とした議論を進める。これらの章では、物語論の古典的用語である焦点化概念とそれを支える記憶観の問題、登場人物と物語世界の（主観的時間と客観的時間の）二重の時間性の問題、そして20世紀末以降急増したサイバースペースの表象とそれにかかわる我々の身体性の認識の問題を扱うことによって、いかに我々観客の登場人物の構築と運用が、我々自身に関わる諸々の事象（記憶、時間、身体性）の理解と相互依存的に行われているかを確認する。次いで後半の二章では、インターネット上での我々の代理的表象、アバターの使用が我々の性格や行動様式に及ぼす変容の問題、並びに伝統的に複層化した表象を持つコンピューター・ゲームのキャラクターの運用に関する問題を取り扱い、これまでの議論の枠組みのさらなる拡張を目指す。とりわけ前者においては、認知主義映画理論が前提としてきた「人間基礎主義」の視点の逆転を目指し、また後者においては、我々と登場人物の間に結ばれる関係性が重層化されたものであることを説明し、今日の両者の関係の複雑さの一端を説明する。

このようにして本稿では、映像と音声を主たる素材にし、受容者に視聴覚を用いた体験を提供する視聴覚の物語叙述における、受容者と登場人物の関係の全体像を説明する視座を記述し、登場人物とは何か、という問いに対する回答の方法を提案する。（本文3,912字）

様式 7

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏　名　（　木下耕介　）			
論文審査担当者	（職）		氏　名
	主 査	大阪大学　教授	永田靖
	副 査	大阪大学　教授	片渕悦久
	副 査	大阪大学　准教授	東志保
	副 査	大阪大学　准教授	中尾薫

論文審査の結果の要旨

以下、本文別紙

様式 7 別紙

論文内容の要旨及び論文審査の結果の要旨

論文題目：　視聴覚の物語叙述における登場人物

学位申請者　木下耕介

論文審査担当者

主査　大阪大学教授　永田靖
副査　大阪大学教授　片渕悦久
副査　大阪大学准教授　東志保
副査　大阪大学准教授　中尾薫

【論文内容の要旨】

本論文は、映画、テレビ、演劇などの視聴覚の物語叙述(audiovisual narration)における登場人物(character)の存在の様態とその物語媒体の形式と機能、および受け手に対してそれらの登場人物が持つ効果や機能についての論考である。

本稿は全体を三部構成としている。「第一部：テクストのレヴェル」では、構造主義的テクスト分析のパラダイムに則り、物語映画のテクストの構造と諸要素、諸技法に即した議論を展開している。第一章において、本論文全体に通底する図式を明確にした上で、第二章以降において、登場人物の存在の様態にすでに多様性が見出されることが、俳優の演技様式の変遷の問題、語り手という修辞的技法の問題、手持ちカメラという視覚的技法の問題を通じて議論される。

次いで「第二部：観客のレヴェル」では、20 世紀の終わり頃から映画研究において起こった観客主体の「物語理解」のモデルの構築を踏まえて、実際に映画作品に相対した観客の心的作業のレヴェルでの議論を、主に認知主義の理論に則りながら、展開している。また、物語映画だけに留まらず、他の視聴覚の物語叙述の形態や非物語的な映像への言及を行っている。具体的には精神分析理論由来の古典的な概念である観客の「同一化」の現象の再考、またその現象と観客のアイデンティティの関係の捉え直し、および映像の「人称」概念についての議論が行っている。「人称」概念は、単に言語学的なモデルを超え、情動と身体的反応の領域に関わる問題であることを確認し、そのような人称概念の適用可能な映像が、物語映画以外にも見出せることを確認している。

最後に「第三部：視点の転換」では、昨今の認知主義者の議論における二つの中心である、テクストと人間をめぐる思考の相対化の作業を継承し、これらの思考に代わる新しい視点の提案を試みている。ここでは視聴覚の物語叙述が観客をして、観客が生きる現実世界に対する理解の構築に寄与するという構築主義的な考え方の導入を提案する。第一章ではニューメディア研究の知見を参照し、上述のコンピューター・ゲームをその内部に包含しうる範疇としての「データベース」という形式と、伝統的な物語という形式との関係を再整理する。物語論の古典的用語である焦点化概念とそれを支える記憶観の問題、登場人物と物語世界の（主観的時間と客観的時間の）二重の時間性の問題、そして 20 世紀末以降急増したサイバースペースの表象とそれにかかわる観客の身体性の認識の問

題を扱うことによって、いかに観客の登場人物の構築と運用が、自身に関わる諸々の事象（記憶、時間、身体性）の理解と相互依存的に行われているかが確認されている。また、インターネット上での観客の代理的表象、アバターの使用が我々の性格や行動様式に及ぼす変容の問題、並びに伝統的に複層化した表象を持つコンピューター・ゲームのキャラクターの運用に関する問題を取り扱い、これまでの議論の枠組みの拡張を行っている。

これらの全体の議論を通して、本論文では視聴覚の物語叙述における登場人物の存在と機能の領域をテクストの境界の外部へと拡大する観客／読者の営みについての理解を与えている。

【論文審査の結果の要旨】

本論文に関する口頭試問は、2022 年 2 月 22 日（火）におよそ 2 時間にわたって行われた。本論文は、映画理論研究として十分な先行研究の渉猟を行い、視聴覚の物語叙述における「登場人物」についての考え方の転換を試みるものとして新しい考え方が提案されている点が評価され、同時に現代の映画理論研究として重要な貢献をしていることが認められた。また単に映画だけではなく、視聴覚の物語叙述の現代的な形式である TV ゲームやインターネットなどのニューメディアなど各種の物語叙述の媒体をも射程に入れて、多くの理論的な観点を提出している点、具体的には観客との同一化の問題、映像の人称の問題、データベースとのアナロジー、プロテウス効果などの論点を提示していることも評価された。さらに、ここでは主として「古典的ハリウッド映画」がしばしば論究され、このジャンルの映画理論を土台の一つとすることで、映画研究全体に大きく影響力のあったこの規範的な考え方に再考を迫るものとなっていることも本論文の成果と言える。論文全体を通して、およそ 1960 年代から今日までの映画理論の主要な流れをほぼ網羅的に吸収しており、その映画理論の整理にも論述の多くが割かれている。とりわけ認知主義的映画理論について極めて深く理解を示し、その主要な論客であるデイヴィッド・ボードウェルの理論の不備を補う形でしばしば論述が行われてもおり、現代日本におけるこの領域での優れた成果であると認められた。また、登場人物に関する反映論のモデルとする議論をも問い直しており、登場人物は、その特性こそが観客に影響を与える可能性をもつ「準自律的な現象」であることを示唆し得た点も功績であると認められた。映画理論の隣接領域でもある演劇研究との接点も意識されており、とりわけ観客からの視点を踏まえた登場人物理解の再検討を行い、従来の捉え方とは異なる登場人物の理解を導き出している点も、今日的な問題意識を反映しているとして評価された。

問題点も指摘された。論文は全体として映画からニューメディアへという、時代的推移とともに議論の題材をスライドさせているため、登場人物についての新しい観点の多くは論文後半のそのニューメディアについての議論から提出されている傾向にあり、それが広く映画を含めた視聴覚の物語叙述にも妥当するのかどうかの検証がやや希薄であることが指摘された。また物語映画の外部との関係の議論が重要であるにもかかわらず、非物語映画であるドキュメンタリー映画やニュース映画についての言及が少ないこと、RPG のプレイヤーといわゆる俳優との類似性を前提としているのは認めた上で、両者の差異についての議論が不明瞭であることなどが指摘された。また題目である「視聴覚の物語叙述」の語の定義に明解さを欠くこと、物語世界の外との関係に言及しているにもかかわらず、物語世界の外に「登場人物」が関わる時の様相についても議論が不足している点、さらには作り手、商業性、制作の政治性などの作品をとりまく文脈の議論が不足していることも指摘された。

しかし、これらの様々な問題点について、申請者は十分に、また的確に応答し、本論文の功績を揺るがせにするものでないことが認められた。これらのことを踏まえて、本論文を博士（文学）の学位にふさわしい価値を有するものであると認定する。