

学位論文題名

現代日本におけるメディアミックスの研究

－「物語世界」を軸に－

学位論文内容の要旨

本論文は、多様なメディアを用いて、ある特定の作品が制作者から受容者へ供給されるメディアミックスという現象を「物語世界」をキーワードとして、諸媒体に展開された作品を通底するような視座を構築することを目指している。本論文の関心は出来事の継起や状態の移行それ自体ではなく、そのような個々の物語の差異を越えた、「作品」としての通底性の把握にあり、そのための基準として「物語世界」を用いる。これによって、個々の物語の同一性と差異を検討するときに、単に出来事そのものやその継起が同一であるか否かという比較で終わるのではなく、出来事の継起性を越えた位相で通底性を探究することが可能となる。

序章では、メディアミックスの作品とその物語世界についての先行研究の整理とその問題点、理論的な前提を考察した。メディアミックスのなかで作品を把握するためには、媒体間の差異を措いて、物語内容を検討する必要があることを指摘し、出来事の継起性を越えた物語世界に基準を求めるべきであると提案した。

第一部では、作品分析に従って、物語世界の諸相を考察した。

第一章では、菊池寛『真珠夫人』を論じ、女主人公瑠璃子を主体としてとらえる位相とは別に、瑠璃子を客体としてとらえるもう一つの位相があることを明らかにする。つまり、『真珠夫人』では、人物の行動を中心とする物語世界に対して、その人物を要素とする〈家〉の物語世界が存在することを見いだした。

第二章では村上龍『五分後の世界』における歴史との接続の問題をとりあげる。『五分後の世界』は日本の現代史から分岐したもう一つの世界を舞台としているのだが、その架空の世界に対して、描写がもつ役割について考察を試みる。

『五分後の世界』において、ジャンルの想像力の原理と合理性の原理の双方が明示されていることを確認したうえで、肉体の描写がその物語世界の虚構性を越えた強度を発揮すると同時に、物語世界に迫真性を与えてしまうという二面性を指摘した。

第三章では宮崎駿のアニメーション作品のいくつかをとりあげる。ここでは、出来事としての物語を担う近景に対して、そうした出来事の背後にある事物、つまり背景に注目する。それぞれの作品のなかで、背景が物語とどう関わるの

かを問題とし、物語のプロットを担う近景・中景の背後にある遠景は、何らかのかたちで物語世界の原理を示すものの、作品によってその様相が異なることを確認した。

第二部ではメディアミックスにおける物語の変容について、二つの作品群をとりあげて検討する。

第四章では菊田一夫の原作による『君の名は』をとりあげ、ラジオドラマ、小説、映画という媒体ごとの物語内容を比較しつつ、第二次世界大戦直後の日本という歴史的文脈がどのように物語世界に導入されているかを検討し、現実の日本の政治的布置の変化が、『君の名は』の三媒体それぞれの物語世界における差異、特に沖縄の表象の消去というかたちで現れることを強調した。また『君の名は』に出演した俳優による日本各地の巡回の過程で、昭和天皇の戦後巡幸という政治的事象と類比する視座が生じてくることもあわせて指摘した。これは出来事の継起としての物語とは異なるかたちで、「作品」が外部の状況と関係を取りむすぶ事例を考察したものである。

第五章では、萩尾望都のマンガ『11月のギムナジウム』『トーマの心臓』をもととした二つの作品を分析する。この作品へのオマージュをこめて、魔夜峰央は『11月のサナトリウム』という小品を著しており、また金子修介は『11月のギムナジウム』を翻案するかたちで映画『1999年の夏休み』を撮影している。それぞれの物語世界の相違について見るとともに、入れ子状になった物語世界についても考察した。少年愛というジャンルにおける少年の位相については、とりわけ『1999年の夏休み』と『11月のギムナジウム』の二作品を例にして、少年が現実の存在から切断されていることによって、逆に現実への批評性を獲得しうる可能性を追求し、物語世界と外部との重層的な関係性を明らかにした。

第三部では、物語世界そのものの変容について考察した。

第六章では、京極夏彦『姑獲鳥の夏』をとりあげ、探偵小説における幻想性と推理とが相克する関係にあり、両者が容易に統合しがたいことを明らかにする。『姑獲鳥の夏』は、妖怪に代表される幻想性の物語世界と探偵の謎解きに代表される科学性の物語世界に加え、超能力的に事物を把握する能力を持った人物による第三の物語世界が存在することとともに、探偵の謎解きが可能世界と物語世界とを一致させる行為であることを確認した。そのうえで第一と第二の物語世界の原理が相克関係にあるが、第三の物語世界によって両原理とも裏打ちされるので、探偵の謎解きによって物語世界が一致させられたとき、新たな物語世界では科学性のほかに幻想性も残存することを指摘した。これは物語世界の動態によって、本来相容れない二原理が並存しうることを示した。

第七章では、『ほしのこえ』（新海誠監督）と『新世紀エヴァンゲリオン』（庵野秀明監督）という二つの作品のメディアミックスについて、いくつかの媒体をとりあげて子細に検討し、物語世界の組みかえとその意義について考察する。まず『ほしのこえ』の場合、互いに離れてゆく男女の距離に焦点化される物語内容によって想定される第一の物語世界に対し、ナレーションを子細に検討すると、両者の距離が短絡する特異な物語世界が成立していることがわかる。こ

れは第一の物語世界における時空間のねじれが第二の物語世界の存在を示唆するものである。つぎに『新世紀エヴァンゲリオン』においては、ジャンルの想像力の差異によって四つの物語世界を見いだすことができるのだが、それらは排他的な関係にあり、最終的に一つの物語世界に帰着する。この四つの物語世界から一つを選び取るという選択を主人公の主体の変容として描いた劇場映画の場面は、実のところ四つの物語世界の排他的関係そのものから離脱する契機となりうるものでもあることを指摘した。

第八章では、高橋しんのマンガ『最終兵器彼女』の物語と描写について検討する。この作品も『五分後の世界』と同様に、物語と描写とのあいだに一種の相克関係が見てとれることを指摘しつつ、その相克の様相を子細に見ることで、そこからある一定の想像力の型からの離脱の契機を読み取る。この作品の物語世界では、世界大の危機と主人公二人の個人的問題が直接重ね合わされるセカイ系というものが、ジャンルの想像力の原理として採用されている。このとき、一般に語り手でない方の主人公は語り手の主人公によって一方的に表象されるという抑圧を受ける。だが『最終兵器彼女』では、文字による語りが抑圧を示す一方で、主人公の少女の身体的な変容がそのような抑圧とはことなる表象となっている。主体が変容することによって物語世界から離脱してゆく諸相を明らかにした。

結語では、本論の成果と課題について総括した。

学位論文審査の要旨

主 査 准教授 押 野 武 志

副 査 教 授 佐 藤 淳 二

副 査 准教授 水 溜 真由美

学 位 論 文 題 名

現代日本におけるメディアミックスの研究

－「物語世界」を軸に－

平成 21 年 5 月 8 日開催の文学研究科教授会において、審査委員会の発足が認められた。平成 21 年 5 月 12 日に第 1 回審査委員会を開き、申請論文の配布と審査日程の調整を行った。平成 21 年 6 月 3 日に第 2 回審査委員会を開き、申請論文の内容の検討と質問事項の整理を行った。

平成 21 年 6 月 10 日に口頭試問を実施した。口頭試問終了後、第 3 回審査委員会を開き、ただちに学位授与可否の判定を行った。

本論文の研究成果は、「物語世界」という視点から、メディアミックスにおける作品群の総体を記述した点に求められる。メディアミックスでは小説や映画などといったそれぞれの媒体で作者が異なる場合が多いこともあり、それぞれの媒体の内容を単純に何らかの作者の意図というものに還元するような方法で理解することは不可能である。また、ストーリーやプロットも異なる場合が多く見られる。このため、単純に内容を比較し、各媒体における内容の差異を明らかにするだけでは、メディアミックスにおける作品把握として不十分である。

つまり、メディアミックスの作品を扱う際に必要とされるのは、一方で内容の差異を捨象しながら諸媒体の共通性を探る視線であり、他方でその際に内容の差異を完全に消去することなく明らかにしてゆく視線である。この一見すると相反するような方向を兼ね備えた視座を構築してはじめて、メディアミックス作品のなかの諸媒体の内容を把握することができ、さらに諸媒体を含み込んで成立する作品全体の様相を明らかにすることができる。

そうした目的の方法として、本論文は独自の「物語世界」という概念を導入する。一般的な物語世界はひとつの物語の中の現実が立脚する連続した時空間を指し、たとえば作中人物が過去を回想したり架空の話をしたりするなど、明らかに時空間の枠組みが異なる場合のみ、複数の物語世界が存在すると推定されてきた。しかし本論文ではそのような時空間の枠組みを基準とする立場ではなく、複数のジャンルが交差する作品では複数の物語世界が並存するという立場を採る。このような原理としての物語世界は、出来事の継起や状態の移行としての物語の展開する原理を含みうるが、それ

のみを指すものではない。

従来、メディアミックスにおける作品を把握するとき、いくつかの媒体で展開される個々の物語における出来事の継起の同一性と差異ばかりが問題になる比較分析に留まっていた。しかし、「物語世界」という概念はメディアミックス作品ごとに異なるジャンルの想像力の配分と動態(あるいは静態)を分析することを可能にした。それらの配分と動態・静態は物語内容の差異を越えた位相に存在する作品の固有性なのであり、この意味で、同一の固有性を踏まえた一群の物語を指して、一個のメディアミックス作品と再定義したのである。それによって、出来事の継起やその展開する時空間の背後にある原理を探究することが可能となり、そこに作品の固有性を見いだすのである。

ただし、問題がないわけではない。本論文であつかっている諸媒体の横断という事象については、さらなる理論的、原理的考察が必要である。実写映像、アニメーション、小説といった媒体そのもののもつ差異、いうなれば物質的な差異については、十分な考察を行っているとはいえない。

しかし、物語内容間の検討に留まらない、物語外との関連性の分析、物語世界そのものの変容の問題など、従来の構造主義的物語分析の方法を超え、「物語世界」の動態的な記述に成功した点は、高く評価することができ、近年の日本におけるメディアミックス研究に大きな展望をもたらした。

以下のような理由により本審査委員会は、全員一致して本申請論文が博士(文学)の学位を授与されるにふさわしいものであると認定した。