

I-067

# 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

## A Proposal of Structuralisms Analysis Method for Appealing Structure Determination of Entertainment Products.

水越詩緒莉†      高田明典‡      林延哉†  
Shiori MITSUKOSHI      Akinori TAKADA      Nobuya HAYASHI

### 1. はじめに

娯楽制作物の訴求力を分析する手法の一つとして物語構造分析が存在する。物語構造分析の手法はレヴィ＝ストロースの神話分析にその端緒を見ることができるが、その後、グレマス、プロップ、ブレモン、バルトなどによって手法の精緻化が試みられてきた。しかしながら分析手続きが不明な点もあり、娯楽制作物の分析において広く用いられているとは言い難い状況が存在している。

筆者らはこれまで、主としてレヴィ＝ストロースが『構造人類学』『アスディワル武勲詩』などの研究において用いた手法を基礎とし、その手法を現代の娯楽制作物の訴求構造の推定に援用する方法を模索してきた。特に、『アスディワル武勲詩』におけるシーケンス分析の手法は現代のコミックや小説の物語構造を分析する際に有効であると考え、その適用方法について検討を重ねてきた。さらに、抽出された物語構造から、その訴求構造を同定する手法としては、グレマスの記号論四辺形の抽出手法が有効であると考え、併せて検討を重ねてきた。

本研究においては、主としてそれらの研究手法を基礎としつつ、現代の娯楽系表現制作物の物語構造の抽出手法として改良を重ねたものを提案することを主たる目的とする。

また、本研究においては、少年漫画誌の中では異質な雰囲気を持つ作品である「DEATH NOTE」を題材とし、その訴求構造の抽出の過程を説明するとともに、手法の妥当性検討のための一助とすることを想定している。

## 2. 物語構造の抽出手法

### 2. 1. シーケンス分析

レヴィ＝ストロースが『アスディワル武勲詩』の分析において用いた分析手法は以下のごとくであった。

- (1) シノプシスの作成
- (2) シーケンスおよびシェーマの抽出
- (3) 対立関係の抽出

ここで、「シノプシス」とは、物語の内容を簡略に記述した文であり、「シーケンス」とは、物語事象を発生順に並べたものを

指す。シノプシスは「語られた時系列」順に並べられているが、その中からシーケンスを抽出する。レヴィ＝ストロースはシーケンス分析の手法に関して多くを語っておらず、その方法の詳細については明らかではなかったが、オイディプス神話の分析においては「シノプシスの相同性」に着目した抽出を行っている。

仮に、語りの時間的順序によってシノプシスを配置した場合に、

A—B—C—D—E—F—G—H—I—J

のようになったとする。これらは、「語り」としては単に時間的に「一次元(直線)」上に配置されているが、「物語」としては、「二次元(平面)」上に配置される。すなわち、

	$\alpha$	$\beta$	$\gamma$	$\delta$
I	A		B	
II	C	D		E
III	F	G		
IV	H		I	J
V	K			L

このときの水平方向の流れが「シーケンス」であり、垂直方向のまとまりが「シェーマ」である。つまり上図の例においては、

$\alpha - \beta - \gamma - \delta$

という「シェーマ」が、I～Vの5回繰り返されるという物語構造を持っている。

#### (3) 対立関係の抽出

次に、それぞれのシノプシスの中に存在する概念を参照し、その中から「対立関係」を構成する要素を抽出する。

『アスディワル武勲詩』においては、以下の対立概念が抽出されている。

母—娘／年上—年下／下流—上流／西—東／南—北  
低—高／地—天／男—女／婚—外婚  
山の狩—海の狩／地(陸)—水(海)

### 2. 2. 訴求構造の同定

本研究においては、訴求構造の「核」としてグレマスによる「記号論四辺形」を想定する。ただし、グレマスによる「記号論四辺形」には、分析手続き上におけるいくつかの問題点が存在していることから、本研究においては簡易版四辺形を用いることを提案する。さらに、三つ以上の対立軸が抽出された場合には、その拡張版としての「簡易版記号論六面体(立方体)」を想定する。

† 茨城大学教育学部

‡ フェリス女学院大学文学部

3. 方法・手続き

DEATH NOTE のコミック全 13 巻のうち、ストーリーと関係のある 12 巻までに対してシーケンス分析を施した。シーケンス分析表の冒頭部分を表 1 として記した。次に、それを基にして主な対立関係を抽出し、表層の対立関係と、その裏に表現されている深層の対立関係を抽出した。さらに、抽出された対立関係の中で、物語の中でも重要であると考えられる 3 組を面に置き、簡易版の記号論六面体を作った。その六面体の頂点には、それぞれの特徴を持った主要な登場人物を配置し、それを記号論六面体として、対立構造の作成を行った。

4. 結果および考察

シーケンス分析の結果、「日常」「出現・登場」「考察 1」「考察 2」「警察」「知識」「殺人」「進展」「決意」をシェーマとして抽出した。これらから「現実」「生」「知恵 1」「知恵 2」「信頼」「情報」「死」「疑念」「決意」を抽出した。

対立関係の抽出では表層的なものと深層的なものを併せて、生と死、信頼と疑念、現実と非現実、警察と犯罪者、ノートと最新機器、親と子供、人間と死神、出現と殺人、理性と欲望が抽出された。抽出してみると、明確な対立関係が多いことに気付く。特に、生と死や信頼と疑念はこの物語の中でも多く見受けられ、大きなテーマとなっていると考えた。

抽出された対立関係の中で深層的な対立関係は、生と死、信頼と疑念、現実と非現実、理性と欲望（本能）であると考え、その中でも頻出し、重要であると思われる、生と死、信頼と疑念、理性と欲望の 3 組で六面体を作成した（図 1）。その六面体の頂点に置く登場人物は、「夜神月」「L」「リューク」「警察」「ニア」「メロ」を挙げ、それぞれから深層構造の場所に配置した。「夜神月」は理性—疑念—死。「L」は理性—信頼—死。「リューク」は欲望—疑念—死。「警察」は理性—信頼—生。「ニア」

は理性—生—疑念。「メロ」は欲望—信頼—死、の場所に配置されると考えられる。

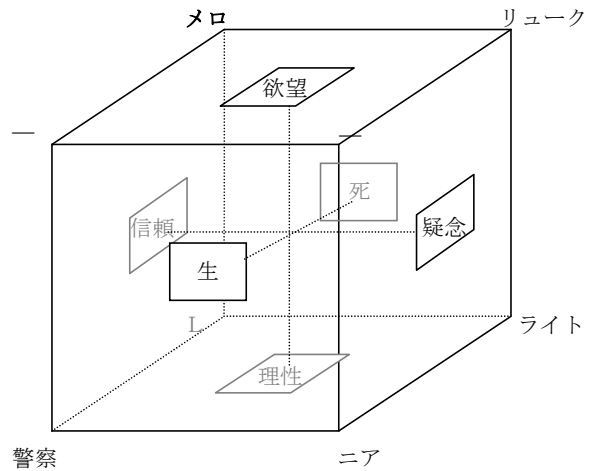


図 1 DEATH NOTE の訴求構造図

【参考文献】

[1] クロード・レヴィ・ストロース (著) 荒川幾男 (訳) 構造人類学 みすず書房 1972  
 [2] クロード・レヴィ・ストロース (著) 西沢文昭 (訳) アスディワル武勲詩 青土社 1993  
 [3] ジャン=ミシェル アダン (著) 末松寿 (訳) 佐藤正年 (訳) 物語論—プロップからエーコまで 白水社 2004  
 [4] アルジルダス・ジュリアン グレマス (著) 赤羽研三 (訳) 意味について 水声社 1992  
 [5] クロード・ブレモン (著) 坂上脩 (訳) 物語のメッセージ 審美社 1975  
 [6] ロラン・バルト (著) 花輪光 (訳) 物語の構造分析 みすず書房 1979

表 1 DEATH NOTE のシーケンス分析表 (冒頭部分のみ)

	現実・日常	生・出現	知恵 1	知恵 2	信頼・機関	情報・知識	死・殺人	疑念	決意
1	ライトが学校にいる	ノートが現れる					約50人を殺害		
2	ライトが家に帰る	リュークが現れる				ノートの情報			新世界を作る
3		Lが登場する			国際会議が開かれる				
4	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
5	ライト小休止	粧裕が登場する				ノートの情報			
6			Lの考察		警察本部の報告会	殺害された者の情報			