

はじめに

本書の目的

「物語」は、ある種の力を持っています。その力について考えることが、本書の主たる目的です。ここで、「物語」とは、小説やコミックや映画やアニメやCMやポスター等々の様々な表現制作物に含まれる「ある要素」のことをいいます。もちろん、物語は、そのような表現制作物にのみ存在するわけではありません。ある社会や文化圏に存在する伝説や伝承、神話や民話や昔話等々の中にもその要素は多分に存在しています。過去の研究においては、物語研究の中心は、神話や民話や昔話にありました。しかしながら現在においては、そうではありません。ありていに言えば、神話や民話や昔話より、小説やコミックや映画やアニメやCMやポスターのほうが、「物語としての力」を多く持っていると考えられます。

本書は、原則として入門書として書かれていますので、具体的な分析手法についての説明はかなり短めにまとめています。それは、本書の目的が、必ずしも物語訴求構造分析の分析報告書を書くようにすることではないからです。分析報告書や論文を書くためには、多くの決まりごとがあるため、専門的な論文を読み込んだり、具体的な指導を受ける必要がありますが、それは、多くの人にとって必ずしも必要なことではありません。そのような専門的な訓練を受けなくても、ある物語の力をおおまかに「知る」ことはできると考えます。そして、本書は、読者のみなさんが、様々な物語の「物語の力」を知ることができるように構成されています。さらに、読者のみなさんがそれを知ること、もしくはこの社会の会員である多くの人たちがそれを知ることがとても重要なことであるはずだと、私たち

は考えています。

物語の力を生成する2種類の要因―物語の内容と物語の表現

ある物語に魅せられたり感動したりという経験は誰にでもあることでしょう。その状態を「その物語は、その人に対して何らかの訴求力を有していた」と表現します。訴求力とは「訴えかける力」という意味です。

どのようなときに訴求力が発生するのかについて、物語論の分野では長いあいだ研究が行われてきました。そこで想定されるのは以下の3つの場合です。

- ① 自分が直面している問題の、有効な解決が描かれていたとき
- ② 自分が到達したいと思っているゴールへの有効な筋道が描かれていたとき
- ③ 自分の価値観とは別の価値観が提示されていて、自分の価値観が揺さぶられたとき

この3つは、物語の内容にかかわるものですが、当然のことながら、物語の表現も同様に重要な役割を担っています。こうして見ると、訴求力を持つ物語というのは、「ハウツー本」のようなもののようにも思われるでしょう。特に上記①と②は、まさにそのようなものに見えます。

ここで、「有効な」という表現に注意が必要です。ある物語の中に描かれている解決が有効であるか否かは、その物語の読者や視聴者が判断することです。私たちは、どのようなときに、ある物語に描かれている「解決」や「ゴールへの筋道」を有効だと考えるのかということが問題となります。ハウツー本であれば、それは論理的な妥当性となるでしょうが、物語の場合にはそうではありません（もちろん、物語の内部での論理的な整合性や妥当性はとても重要です）。この有効性は、自己移入もしくは感情移入の度合いによって決まります。「自己移入」とは、その物語の世界の中のどこかに視座をおいたり、登場人物の立場に身をおくことをいいます。また、感情移入とは、単にその登場

人物の立場に身をおくばかりではなく、その登場人物が感じているであろう感情をも自らのものとして感じるという状態を言います。感情移入がさらに進行すると、「没入」という状態に至ることもあります。ある登場人物への感情移入が進み、その物語世界に没入すると、陶酔感にも近い感覚が得られますし、それは読者のみなさんもよく知っていることでしょう。

つまり、訴求力を持つ物語というのは、自己移入や感情移入を醸成する物語です。もちろん、自己移入や感情移入を引き起こす仕組みについても、物語論の分野では研究されています。これは、第1部第2章で比較的詳しく述べていることですが、代表的なのはジェラルド・ジュネットによる一連の研究であるといえるでしょう。ジュネットは、『物語の詩学』において、物語論には2つの方向性があると指摘します。1つは物語の内容を中心をおくテーマ論的な物語論であり、もう1つは「語りの形式」「表現形式」を扱う物語論です。そして、この「物語の表現」が、物語の力を生成する2つ目の要因です。

つまり、物語の力を発生させる要因としては、「物語の内容」と「物語の表現」の2つがあるということになります。もちろん、このいずれもが重要であることは当然です。どのように優れた内容（ストーリー）を持つ物語であっても、その表現が十分でなければ、その物語は力を持ちえません。またその逆に、素晴らしい表現で書かれた物語であっても、そのストーリーが読者にとって意味のあるものでなければ、力を持つことはいけません。しかし「物語の内容」と「物語の表現」という2つを想定する場合、それらの分析の方向は異なるものとなります。

物語の力の2つの形——訴求力と社会的意味

物語の訴求力という言い方をしましたが、それは、原則として、ある個人に対してその物語が訴えかける力や魅力を持っているということを意味します。それが物語の力の1つめの形です。しかし物語にはもう1つの力が存在し

ます。それが、物語の社会的意味です。これは、「文化的意味」と呼ばれたり、「文化的意義」「社会的意義」と呼ばれたりしますが、どれも同じことを指し示しています。物語の訴求力が、原則として個人に対しての力や魅力を意味するのに対して、この「物語の社会的意味」とは、その物語がある集団や社会において果たす機能のことを指します。

ある種の物語には、その機能が存在します。たとえばベッテルハイムは、物語の力を行動規範もしくは行動基準を生成するものであると考え、以下のように指摘します。

たとえば、ある子どもが、昔話によって、はじめはよそよそしく恐ろしげだったものが、魔法によってこの上なく親切な友だちに変わることがある、と知ったとする。すると、その子は、知らない子どもにあつて恐いと思つた時、もしかすると、昔話にあつたように、この子もいい仲間になるかもしれない、と考える。昔話に良く出てくる「ほんとうは……」を信じていれば、最初の見かけによって、見知らぬ人からたやすく退却しない勇気を与えられる。(ブルーノ・ベッテルハイム(著) 波多野完治・乾侑美子(訳) 1978 昔話の魔力、評論社、p. 78-79)

魔法物語の機能は他にも考えられます。たとえば教育課程にある人(たとえば小学生)であれば、一見無駄な行為であってもそれに立ち向かわせなくてはならない場合があります。まったく勉強していないのに試験を受ける、とか、まったく勝てる見込みがないのに試合に出る、などです。そんなとき、子供が魔法を信じていけば、無駄かもしれないことにも立ち向う勇気を与えられます。

同様のことは、必ずしも子供向けの物語にのみ言えることではありません。たとえば、「清らかで美しく正しい心を持つていけば、かならず幸福になれる」という物語は、一時期よりは薄くなりましたが、現代でも多くの人が信じているものであると考えられます。古くは、聖剣伝説の類なども社会的意味を持つていたと考えられます。たとえば

けると分かっていても、村落や共同体のために戦わなければならぬときがあったでしょう。そのようなとき、聖剣伝説は、戦いに向かう者たちに勇気を与えたことでしょう。

ここで説明した2つの力は、ある物語を分析するときの分析の方向性を示すものでもあります。ある物語が個人に対して持つ訴求力を中心に分析するのか、その物語の社会的機能を分析するのか、という2つの方向性です。もちろん、その双方を見据えて分析することが好ましいと考えられます。

「物語」の訴求構造とは何か

本書では、物語を「語り (discourse) + 内容 (story)」のことであると考えます。この考え方は、多くの物語研究において用いられているものと同じです。ただし「語り」という語はわかりにくいかもしれないと考え、以降では「表現」と言い換えたりしています。つまり、物語とは、ある内容 (ストーリー) が、ある表現方法 (語り方) で、表現されたものであるということです。表現も、内容も、どちらも物語の重要な要素であり、二輪車の両輪のように、その一方が欠ければ、物語としては成り立ちません。

「訴求構造」というのは、聞き慣れない言葉かもしれませんが、あるものもつ訴求力の束のことをいいます。たとえばあなたが好きな食品を好きだとしましょう。仮にその食品を「ショートケーキ」だとしましょう。もちろんそれがおいしいと思うから好きだということになるでしょうが、あなたが「おいしいと思う」ということがここでいう「訴求力」になります。つまり、ショートケーキは、あなたに対して何らかの訴求力を持っています。この訴求力は、おそらく1つではなく、いくつかの訴求力が絡み合ったものとなっているはずで、たとえば「フワフワ感が好き」とか「苺が好き」とか「生クリームの甘さと苺の酸味のバランスが好き」とか（他にもいろいろあるでしょう）です。そのようにいくつかの訴求力が絡み合って束となっているものを「訴求構造」と呼びます。

本書の構成

本書の著者は、高田明典、竹野真帆、津久井めぐみ、の3名ですが。作業としては、グループウェア上で議論し執筆編集しているものであるため、どの著者がどの部分を執筆したのかは必ずしも明確ではありませんが、それぞれの専門領域によって、主導的な執筆者であったと考えられるのは、以下となります。ただし、「はじめに」と「おわりに」は、高田の執筆によります。

高田明典…(第1部) 第1章・2章／(第2部) 第1章・第2章・第6章

竹野真帆…(第2部) 第3章・第7章

津久井めぐみ…(第2部) 第4章・第5章

本書では、第1部で物語の力を分析する手法についての理論的な概要を説明しています。第1部の第1章と第2章では、物語の「表現」と「内容」がもつ力について考えています。さらに、第2部は、対象となる作品の種類に応じて、それぞれ異なる物語の訴求構造分析の方法を、実際の分析結果を例示しつつ説明しています。

また本書では、小説やコミックや映像作品の訴求力について考えていますが、それらを分析するための技法については、訴求力の説明において必要となる最低限の内容のみの記述にとどめています。本来であれば、手法や技法についても詳細に説明し、それらの手法等が持つ意味や意義についても検討したいのですが、それをすると文字数がありにもふくれてしまうため、やむなく割愛しました。それらについては『物語構造分析の理論と技法(大学教育出版)』で比較的详细に説明しています。また、関連する論文や書籍を「より深く学びたい人のための文献ガイド」に示したので、そちらを参照していただければと思います。

物語の力―物語の内容分析と表現分析―

目次

はじめに……………*i*本書の目的 *i*物語の力を生成する2種類の要因―物語の内容と物語の表現 *ii*物語の力の2つの形―訴求力と社会的意味 *iii*「物語」の訴求構造とは何か *v*本書の構成 *vi*第1部 基礎編……………*1*第1章 物語の内容が持つ力……………*3*最小の物語 *3*バンデユラの観察学習／社会的学習理論 *7*ヒューズマンの認知的スクリプト理論 *11*ストーリーの持つ3つの効果 *12*ストーリーの効果①問題志向、もしくは「回復の物語」 *14*ストーリーの効果②ゴール志向、もしくは「獲得の物語」 *16*ストーリーの効果③リクルールの「疎隔と帰属」の物語 *18*

第2章 物語の表現が持つ力……………22

この章のはじめに 22

時間―語りの順序と長さと同数 22

叙法(1) 距離―物語世界と読者とのあいだの距離 24

叙法(2) パースペクティブ 27

パースペクティブの効果 29

焦点化の効果 30

外的焦点化の効果 32

内的焦点化の効果 34

内的不定焦点化の効果(1) バルトの「第三の意味」 36

内的不定焦点化の効果(2) リクルの「疎隔と帰属」 38

変調 39

態 41

等質物語世界的語りと異質物語世界的語り 44

映像作品における「語り」 48

第2部 応用編……………51

第2部のはじめに……………52

第1章 『かぐや姫』の主題とは？——主題の力を分析する——	54
スーリオの方法	54
スーリオの「諸機能」	55
昔話・童話の主題分析	56
第2章 『進撃の巨人』の衝撃——ストーリーの力を分析する——	64
シーケンス分析の手法	64
コミックのシーケンス分析——『進撃の巨人』	65
シーン分析／マルチモーダル分析とは何か	67
シャネルNo5のCM（2016）のマルチモーダル分析	68
第3章 『ポケモンGO』大流行の理由——ゲームの力を分析する——	77
『モンスターライク』（モンスター）	77
『バズル&ドラゴンズ』（バズドラ）	82
『ポケモンGO』（ポケGO）	87
第4章 北斎「神奈川沖浪裏」が西洋で受け入れられた秘密——アートの力を分析する——	93
『富嶽三十六景 神奈川沖浪裏』の背景	93
『浪裏』に見られる様々な「対立関係」と、その解釈	94
マンテーニャ『キリストの磔刑』との比較を通して考える	100

『浪裏』の訴求力とは何か 104

第5章 肖像画の系譜——現代美術の力を分析する——……………106

肖像画の歴史——権威を表す肖像画から精神性を表す肖像画へ—— 106

現代絵画の訴求構造分析——奈良美智の少女という肖像画のモチーフ 107

ファインアートでのメディアアートの位置付け 110

「開かれ」の概念によるメディアアートの分類 111

分類しきれない作品群 112

これからのアートを考える 114

第6章 『刀語』『君の名は。』の語りの力を分析する——物語言説分析——……………115

物語言説分析とは何か 115

小説の物語言説分析——『刀語』 116

アニメの物語言説分析——『君の名は。』 119

第7章 「聖地巡礼」はどうして発生するの？——物語マーケティングへの応用——……………125

物語マーケティングとは何か 125

聖地巡礼の物語内容 126

聖地巡礼の物語表現 131

「聖地巡礼」リピーターの発生について 132

「聖地巡礼」と物語マーケティング 134

おわりに―物語の力とは何か―…………… 137

構造主義的分析の限界？ 137

「ストーリー指向」と「語り指向」 141

物語の力 142

より深く学びたい読者のための文献ガイド…………… 145

文献ガイドのはじめに 145

初級編 146

中級編 154

上級編 163

索引…………… 186

第1部
基礎編

物語の内容が持つ力

最小の物語

ここでは、まず「物語の内容」とは何かについて考えます。物語の内容とは、ある物語によって示されるストーリーのことです。

トドロフ (Todorov, T.) は、『言語理論小辞典』において以下のように述べます。

現在の種々の物語分析は、プロップ (Propp, V.) が民話について試みた研究と、レヴィ・ストロース (Levi-Strauss, C.L.) が神話について試みた研究に想を得たものであるが、それらは次の点において一致している。すなわち、あらゆる最小物語中に、少なくとも一つの動作主体の同族ではあるが異なった(二つの属性)、ならびに一方の属性から他の属性への移行を可能にする(変換あるいは媒介の過程)を見出すことである。(滝田文彦・他(訳) 1975 言語理論小辞典 朝日出版社 p. 464)

ここでトドロフは、ストーリーが持たなければならない構成要素を「ミニマルストーリー最小の物語」として示しています。「最小の物語」とは、①属性付与、②行為の記述、③属性付与、の3つの段階を有するものをいいます。これは、①ある

属性を持つ主人公が存在し、②その主人公が何らかの行為を行い、③その行為の帰結として新しい属性を得る、という3段階のことです。

本書では、これを以下のような3段階であると考えます。

- ① 初期状態
- ② 手段・方法
- ③ 帰結状態（目的状態）

まず、主人公がなんらかの「初期状態」にあることが提示されます。これは主人公にとっての困ったことである場合が多く、その状態から脱するべく、主人公は何らかの手段をとります。それによって、主人公は、何らかの望ましい「帰結状態」に至ります。「帰結状態」が、当初から目論まれていた場合は、それを「目的状態」と表現します。たとえば、「①女の子にモテない、②ギターを弾けるようになる、③女の子にモテるようになる」というようなものが、それにあたります。

この点について、トドロフは、最小の物語の2番目の要素である「媒介の過程（手段・方法）」の機能として以下の六つを示しています（同前、p. 465）。矢印の上側が「初期状態」であり、下側が「帰結状態」です。

- (a) プラス ↓ マイナス
- (b) マイナス ↓ プラス
- (c) 義務・欲望 ↓ 行為
- (d) 無知 ↓ 認識
- (e) 認識 ↓ その言表行為
- (f) 行為 ↓ その評価

トドロフはさらに他のパターンも想定していますが、筆者らが考えるかぎりでは、現代において高い訴求力を有するのは以下のパターンです。

- ① マイナス ↓ ゼロ
- ② ゼロ ↓ プラス

③ 〈対立する要素〉 ↓ 「その評価」

現代の物語では (a) のようなあからさまな悲劇はあまり用いられません。用いられたとしても③の範疇にくくられるものとなるでしょう。また、(b) は、2つに分類されます。1つは①であり「マイナス ↓ ゼロ」つまり「不遇・不幸な状態から普通の状態へ」というものです。2つ目は②であり「ゼロ ↓ プラス」つまり「普通の状態から、何かを得た状態へ」です。これは、ストーリーが「プラスのベクトル（方向性）を持つもの」であるときに訴求力が発生することによると考えられます。

さらに、(c) (e) については、それぞれの前件と後件を〈対立する要素〉としてまとめ、「帰結状態」としては、(f) を援用して「その評価」とするストーリー構成が多く用いられていると考えられるので、それを③とします。③において、「その評価」とカッコ書きになっているのは、〈対立する要素〉のみが提示され、「その評価」が無い場合もあるということを意味します。

したがって、本書の冒頭で示したように、以下の3つのストーリー構成が、現代において高い訴求力を持つものであると考えられます。

- ① 自分が直面している問題の、有効な解決が描かれていたとき
- ② 自分が到達したいと思っっているゴールへの有効な筋道が描かれていたとき
- ③ 自分の価値観とは別の価値観が提示されていて、自分の価値観が揺さぶられたとき

前田愛は、トドロフの「最小の物語」の概念をさらに一歩進めて、「部分が、全体の構造を再現している」というような「入れ子型」の形式のシーケンスを考えました。

ここでバルトは、言語学が文を対象にして文法を記述するように、物語分析は、文の集合としてのディスクールから、ディスクール固有の単位、規則、文法を抽出することが可能であり、そこに言語活動と文学の同一性が含意されていることを指摘しているわけであるが、この前提を拡大すれば、物語テキストを構成するある特定の部分が、テキスト全体と相同関係をもつことが想定される。物語テキストから抽出された〈最小の物語〉と相同的な挿話が、入り型の形式で内蔵されている場合である。あるいは、物語全体の構造を示す断り口として、ある特定の文が機能している場合である。(前田愛 1988 文学テキスト入門 筑摩書房、p. 198)

そこにおいて引用されているバルトの論を以下に示します。

構造的には、物語は文の性質をおびていて、決して文の総和に還元できない。コンテクスチャ認知的な文がいずれもある意味では小さな物語の素描であるのと同様、物語は大きな文なのである。(ロラン・バルト(著) 花輪光(訳) 1979 物語の構造分析 みすず書房、p. 7)

「全体を貫く主題やモチーフが、非常に短い挿話の中や、十数秒間のシーンの中に、縮約された形で塗り込められている」という例は、多くの物語に見られます。それを抽出することができれば、物語の内容が持つ力を分析することが可能となります。

アリストテレスの『詩学』にいう、初め、中、終りの3つの要素に物語の線分は分割されるけれども、その初めと終りは、物語テキスト全体の枠組のなかに包含されている。円還として閉じている〈最小の物語〉は、そのメタレベルとして内部に

開かれている相通的な挿話を包含することで活性化されるのである。(前田愛 文学テキスト入門 1988 筑摩書房、P. 199-200)

この前田の指摘は、とても重要です。物語全体と、その物語に含まれる最小の物語との間には類似したシーケンスが存在している可能性があり、それによって物語の構成単位の抽出が可能となるからです。

バンデューラの観察学習／社会的学習理論

では、物語のストーリーは、読者や視聴者に対してどのように機能するのでしょうか。これに関して重要な示唆を与えてくれるのがバンデューラ (Bandura, A.) の観察学習理論です。

学習者自身が実際に何らかの行動を実行し、報酬を得ることによって成立するものばかりが「学習」ではありません。バンデューラは、学習者が自ら行動するのではなく、単に、行動している他者を観察した経験によっても学習が成立することを示し、その仕組みを詳細に検討しました。これを「観察学習」と呼びます。観察学習においては、観察する者と、観察される対象が存在し、前者が後者の行動を模倣 (モデリング) します。

物語分析にとっては、バンデューラの観察学習の理論は以下の意味で重要です。

(1) 多くの民話・神話の「目的」が、観察学習 (もしくは社会的学習の理論) によって与えられる。

民話や神話がその共同体において伝承されてきたのは、単なる「文化的な遺物」としてではなく、共同体にとって意味や意義があると認識されている場合が少なくないでしょう。その意味で、ある民話や神話は、観察学習の対象となります。それらの民話や神話を観察した人間は、その物語をモデルとし、自らの行動とする可能性があります。そして、そのようなモデリングを促進することが「民話・神話」を維持・伝承させてきた目的であったと考

えることもできるでしょう。

(2) 民話・神話もしくは物語の「モデリング」の過程における「抽象化」「記号化」に関しての基礎理論を提供してくれる。

バンデユラの観察学習の理論においては、後に説明する「注意および保持」という下位プロセスにおいて、学習の対象となる「観察された行動」が抽象化・象徴化されている必要があるとされます。具体的な行動そのものが学習されるわけではなく、「観察された行動によって象徴される何らかの行動と結果の組」が学習の対象となるとされます。これは、神話・民話における象徴的表現の仕組みに等しいと言えるでしょう。

バンデユラは、モデリングの下位プロセスとして、以下の4つをおいています (Bandura, 1977)。

- ① 注意 (attention)
- ② 保持 (retention)
- ③ 再生 (reproduction)
- ④ 動機づけ (motivation)

「①注意」とは、対象となる行動のうちの特徴に着目して抽出する段階を指します。モデリングの対象となるのは、提示された行動のすべての部分ではなく、その行動の一部である。どの部分が重要であるかは1回の提示では不明である可能性もあるが、行動が複数回繰り返されることにより着目すべき行動特徴が次第に明らかになっていきます。

「②保持」とは、「注意」の段階において着目した行動を象徴化・記号化し、記録・保持する段階を指します。観察学習においては、「観察された行動そのもの」がモデリングの対象となるわけではなく、何らかの形に変換されたものが対象となります。また、モデリングが行われるためには、「モデル」となる行動が長期間にわたって保持されて

いる必要があります。そのため、言語による符号化・記号化もしくは、内部表象による象徴化が必要となります。そのように言語化・符号化・記号化された「行動特徴」は、長期にわたって保持され続けられることとなります。

「③再生」とは、符号化され保持されていた行動が、実際に再生（遂行）される段階を指します。保持されていたモデルは、かならずしも元の（観察した）行動の正確なコピーではありません。したがって、再生の段階においては、正確なコピーとしての行動が遂行されるわけではなく、いったん符号化されたものが行動として表出することになります。また、実際に行動として遂行されることによって微調整され、より精緻な「モデリング」となる場合もあります。

「④動機づけ」とは、モデルとした行動が実際に再生されることによって、それが「効果を持つか否か」を試す段階を指します。効果を持つ場合には強化され、効果を持たない場合には消去されることとなります。

今、「魔法物語」において、「呪文を唱えると、願いがかなう」というものが「モデリングの対象行動」となったと想定します。

- ①注意…「呪文を唱える」という行動特徴に着目する。
- ②保持…「呪文を唱える」ときの、振る舞いや、呪文の内容を、象徴化・言語化して記銘する。
- ③再生…実際に、「かなえたい願い」が発生したときに、「呪文」を唱えてみる。
- ④動機づけ…この例の場合は、「実際に願いがかなうことがない」ので、「観察学習」は次第に負強化され、消去されていく。

実際には、多くの魔法物語における目的は、たとえば「清らかな心を持つこと」であったり、「正しい行いをする」とであったりします。したがって、上記の例においては注意のプロセスにおいて着目した行動特徴に誤りが存在したということになるでしょう。ただし、上述の例においても誤りのある観察学習は、それが実際に再生されること

によって効率的に消去されます。しかしながら、たとえば「必ず負けるとわかっている戦いを遂行させる」という共同体や部族の目的は、(少なくとも一回は)達成されることになる場合が少なくないでしょう。

バンデューラは、観察学習の分析をもとに、社会学習理論へと進み、さらに「社会的認知理論」へと発展させています。この流れは、後述する「認知的スクリプト理論」へとつながっています。

物語によってモデルとなる行動が示され、それをモデリングするということは、同時に、その行動の背後に存在する価値観を自らのものとするに等しいといえます。たとえば「弱い者・小さい者を助ける」という行動のモデルリングは、単に表面的な行動を模倣するのみでは遂行されません。観察学習における「象徴的符号化」のプロセスには、そのような側面が付随しています。つまり観察学習においては、モデルとして提示された他者の行動にならって、思考や感情の仕組みが再構成されていると考えることができます。

バンデューラは、そのような事例から、観察学習という概念は、それまでの単純な「強化学習」の理論のみでは説明できないと考えました。なぜなら、観察学習においては、他者によって提示された特定の行動を習得するばかりではなく、それらの行動の前提として存在する「価値基準や規範」までもが習得されていると考えざるを得ないからです。そして、バンデューラの理論は認知的な傾向を強めていきます。

何らかの行動を繰り返し遂行する子供は、それらの行動の使用を支持する指針や価値基準として採用されている一般化された信念をその内部に保持している可能性があります。換言するならば、子供の社会的行動は、かなりの程度まで、様々な情報源から学び取られた行動基準によって制御されています (Bandura, 1986)。

ヒューズマンの認知的スクリプト理論

「認知的スクリプト理論」とは、シヤンク (Schank, R.C.) とエイブルソン (Abelson, R.P.) によって定式化され提唱された理論であり、今日ではヒューズマン (Huesmann, L.R.) によって「情報処理スクリプト理論」としても展開されている1つの研究分野です。この理論は、その研究の背景としてバンデュラの「社会的学習の理論」に多く依拠しています。

認知的スクリプトとは、ある人間の行動パターンとして形成された「台本」のことです。子供は、他者の行動やマスメディアなどから「行動パターン (スクリプト)」を学習し、無意識的に脳内でリハーサルすることによってそのスクリプトは強化されます。この点に関しては、前述のバンデュラの観察学習の理論や社会的学習の理論と同じです。この認知的スクリプトがいったん私たちの内部に取り込まれると、それに含まれている何らかの事象や困難に遭遇したときに、私たちは半ば自動的にそのスクリプトとして記された行動をとることになります。そしてそのの行動を実際に行ってみて、失敗すると、その力は減衰します。

ヒューズマンは、この「認知的スクリプト」の理論を発展させ、若年者が暴力番組を視聴することによる影響に関して詳細な検討を加えています (Huesmann & Miller, 1994)。そこでは、バンデュラによる社会的学習理論の枠組みに加えて、視聴者による符号化・象徴化がどのように行われるかが重要な意味を持つとしています。これは、バンデュラ自身も、社会的学習理論の枠内で指摘していたことですが、ヒューズマンにおいては、「複数のスクリプト (物語)」の間の相互関係によって解釈が決定され、「そのスクリプト (バンデュラの用語ではモデル)」が効果を持つか否かの判断が為されると指摘しています。

認知的スクリプトは「観察」と「再演」という2つのプロセスによって形成されます。学習の初期においては、他者の行動が観察され、それらの行動のパターンが「認知的スクリプト (認知的な台本)」へと変換されることになり

ます。ここまでは、観察学習のプロセスと同様です。続く第2段階では、観察学習によって獲得された認知的スクリプトを自分の行動の指針として利用することによって遂行されることとなります。もちろん、その結果が本人にとつて好ましいものになるかそうでないかは様々であり、その結果によって、認知的スクリプトが、より強く学習される場合もありますし、その逆に、弱められる場合もあります。これを「再演性学習 (enactive learning)」と呼びます。これらの2つの段階（「観察学習」と「再演性学習」）は、認知的スクリプトの構造を変化させることもあり、また、その強度に影響を及ぼしたり、そのほかの認知的枠組みとの関係に影響を及ぼしたりもします。

「認知的リハーサル（心の中でその状況を思い浮かべてみる）」も、変換や関連づけの強度を上昇させるとされます。さらには、認知的な抽象化によって、学習されたスクリプトのサブセットが、社会的行動の基本的で包括的な指針を与えるような一般的なスクリプトに変換されることもあります。

ストーリーの持つ3つの効果

次なる問題は、物語によって提示された認知的スクリプトやモデルが、私たちの内部に取り込まれるとしても、それが私たちの内部に感動を引き起こしたりするのはどうしてかということです。

繰り返しますが、私たちがあつた物語に触れて、そこに訴求力を感じるのには、おおまかに以下の3つの場合です。

- ① 回復の物語：自分が直面している問題の、有効な解決が描かれていたとき
- ② 獲得の物語：自分が到達したいと思っているゴールへの有効な筋道が描かれていたとき
- ③ 疎隔と帰属の物語：自分の価値観とは別の価値観が提示されていて、自分の価値観が揺さぶられたとき

このうち①と②の効果に関しては、おおむね2つの仕組みが考えられてきました。1つ目は、バンデューラの自己効力感の理論です。自己効力感とは、バンデューラの社会的学習理論の中核を為す概念であり、簡単にまとめると「自分

の力が有効に機能するはずだという自信」のことです。心理学分野においては、感動体験が自己効力感の向上に一定の影響を及ぼすという研究が報告されています。

感動は、現実場面において達成感や一体感などを感じたときに発生する大きな情動のことですが、その発生では変化と現実感が大きな役割を果たします。内面での変化が急激で大きいとき、私たちの心身のバランスは崩れ、大きな負荷がかかる状態となります。ここで、内面での変化とは、新しいスクリプトを採用することに関わります。ある人が、これまで採用してきた認知的スクリプトを捨て、新しいスクリプトに更新しなければならない状態に陥ったとき、私たちの心身に大きな負荷がかかるということです。

自己効力感に関連して考えるならば、その向上・変化は、それまでは力を傾注しないと考えていたことに対して今後は努力する、という新しいスクリプトを採用したことになるでしょう。端的にいえば、「そんなことは、私には不可能である」と考えてきた目的や目標について、「がんばれば、私にもできるかもしれない」と考えるようになるということです。これは、人間にとって、とても大きな変化であり、また同時に、新たな危険をもたらす可能性があるものでもあります。

もう1つの仕組みは、ホメオスタシスの理論です。私たちは、何らかのストレスフルな状態に陥ると、そこから回復しようとはしますが、回復したときに大きな快を得ることができません。よく知られているように、現実での体験によるものばかりではなく、映画やコミックや小説を見たり読んだりすることによっても、強いストレスを受けることがあります。特に①においては、初期状態として読者自身が直面している問題などが提示されるので、その傾向は強くなるでしょう。そのとき、ストレスフルな事象から回復するための手段は、強く学習されることになると考えられます。以下では、上記①から③について、さらに考えていくことにします。

ストーリーの効果①問題志向、もしくは「回復の物語」

①は、前述の「最小の物語」の3つの要素「初期状態—手段・方法—帰結状態」のうち、初期状態からの脱却が生む効果です。これを、本書では「回復の物語」と呼びます。問題志向とは、主人公がある「問題」に直面して、そこから抜け出すことに中心がおかれるストーリーをいいます。

もちろんこの場合でも帰結状態が重要になりますが、このとき帰結状態とは「回復」を意味し、何らかの新しい状態を得るということとは異なります。物語論の類型でいうところの「王の帰還物語」は、多くの場合、典型的な「回復の物語」です。

たとえば加齢恐怖からの回復の物語であれば、「加齢による衰え—サプリメント摂取—加齢による衰えの克服」というものになるでしょう。ここで「 a —方法— a の克服」という構図になっていることに注意が必要です。初期状態において提示された a は負の要素であり、それをすくなくとも中立状態に戻すというのが、このストーリーでは重要となります。その意味では、マイナスからスタートする物語であるともいえます。そのとき重要なのは、喪失したものの（つまり「マイナス」とは何かということです。上述の加齢恐怖の例では、喪失したものは「若さ」です。

このタイプのストーリーが訴求力を持つためには、まず、初期状態の提示によって読者や視聴者が大きなストレスを感じる必要があります。したがって、そのとき提示される初期状態とは、読者や視聴者が抱えている問題と類似のものである必要があります。

王の帰還物語としての回復の物語の典型的な例としては、映画『インデペンデンス・デイ』をあげることができるでしょう。そこでは、様々な意味、様々なレベルで力（もしくはは統治力…ガバナンス）を失った「王」たちの様子が初期状態として描かれ、それが回復されるストーリー構成となっています。主人公（つまり「王」）は、トーマス・ホイットモア（大統領）、デイヴィッド・レヴィンソン（技術者）、ステイブン・ヒラー（軍人）、ラッセル・ケイ

ス（ベトナム戦争帰りの民間人）の四名です。彼らが喪失していたものは、四名ともに、力・威厳・権威であり、それを取り戻すために、自己犠牲・自助努力・信頼・絆・家族、という手段を使います（ただし、ラッセル・ケイスだけは「帰還」しません）。

コミックにおいて、このストーリー構造を持つ典型的なものは、『だめカンタービレ』です。詳細な分析は省略しますが、「トラウマ（過去の精神的傷）―絆―トラウマの克服」というストーリーが繰り返して提示されるのがこのコミックの特徴です。もちろん、賞賛に値するたいへん素晴らしい物語であるのは当然ですし、多くの読者を魅了しうる物語構造と物語表現を具備していますし、また、実際に魅了したわけです。蛇足ですが、この「絆による回復」というのは、心理学の世界で近年話題となることの多い「レジリエンス」との関係を考えて、とても興味深いといえます。レジリエンスとは「精神的復元力」と訳されることもありませんが、「歪みのある状態から、その歪みをもとに戻す力」のことです。レジリエンスには、人間関係（つまり絆）が重要な要素として関係していることが指摘されています。簡単にいうと、多くの人（友人や家族や親戚などなど）とのあいだに十分に深い人間関係を構築している人は、高いレジリエンスを有している場合が少なくない、といわれています。

マイナスからスタートする、ということから、このストーリーの持つ訴求力の強度は、マイナスの要素を持つ初期状態 α がいかに読者や視聴者にとって切実なものであるかによります。20代の人たちにとって加齢恐怖はまったく訴求しないでしょうし、トラウマを持たない人たちにとって、『だめカンタービレ』は訴求力を持たないでしょう（ただし、たいいていの人は多かれ少なかれトラウマやそれに類似した経験を持っています）。

物語マーケティングの分野では、ここでいう問題志向のストーリーを用いたマーケティングを「ダークアート・マーケティング」などと呼ぶこともあります（ジョン・サククス（著） 平林祥（訳） 2013 『ストーリー・ウォーズ』英治出版）。ダークアート・マーケティングとは、「ダークサイド・マーケティング」「未充足マーケティング」

などとも呼ばれ、その名のとおり、消費者に対して「あなたに欠けているもの」「あなたが喪失したものを」を提示し、購買意欲を掻き立てるといふタイプのマーケティング手法をいいます。

ストーリーの効果②「ゴール志向、もしくは「獲得の物語」

②は、前述の「最小の物語」の3つの要素「初期状態―手段・方法―帰結状態」のうち、帰結状態への到達が生む効果です。前項の「回復の物語」とは異なり、このゴール志向のストーリーである「獲得の物語」では、初期状態は中立です。つまり、「ゼロからのスタート」のストーリーであるといえるでしょう。

このストーリーの訴求力の中心は、帰結状態にあります。たとえば「女の子にモテない―ギターを弾けるようになる―女の子にモテるようになる」は、このストーリーに該当します（もちろん「女の子にモテない」ことへの不安や恐怖を掻き立てるものであれば「回復の物語」となります）。そのとき「帰結状態」は、目的状態と置かれます。

したがって、「モテモテの状態」になることに付随して発生する読者や視聴者の利得が、このストーリーの訴求力の強度にとって重要な要素となります。誰もがそうなりたいと感じているゴールを提示することが重要であるということです。物語論の類型でいうところの「王女の結婚物語」は、多くの場合、典型的な獲得の物語となっています。

このタイプのストーリーが訴求力を持つためのもう1つの要因として、ゴールへの到達を阻む何らかの事態（や人）が効果的に描かれているということがあります。前項で説明したとおり、私たちは何らかのストレスフルな事態が提示され、そこから回復すると「快」を感じます。そしてそのとき、ストーリーに含まれる認知的スクリプトが強く学習されることになるというのは、獲得の物語においても同じです。そのため、シンデレラには姉が必要であり、『巨人の星』には花形満や左門豊作やオスママや星一徹が必要であり、『スターウォーズ』にはダース・ベーダーやダース・シディアスが必要です。

一方で、主人公は何らかのゴール（目的状態）に到達する動機を持たなければなりません。しかし、グレマス（Greimas, A.J.）による魔法物語の研究によれば、多くの物語において主人公自らがこの動機を持つことは少ないとされます。グレマスの研究では、「意志」「行為」「状態」の3つの要素が大きな意味を持ちますが、このうち「意志」がここでいう動機になります。グレマスによれば、主人公が自らの意志をきっかけとして行動を開始するのではなく、「依頼と代行」の構図を見ることができるといいます。つまり、主人公は、誰かから依頼され、それを代行するかたちで冒険なり戦闘なりを開始するということです。

意志・行為・状態の3つが、一人の登場人物のものとして描かれないのは、訴求力の生成において、そのほうが効果的であるからです。ある物語が訴求力を持つためには、自己移入↓感情移入という段階が欠かせませんが、そのとき選択の自由が描かれていることが重要となるからです。主人公は、自らの意志によるのではなく依頼によって冒険を開始しますが、多くの物語においては、それを拒否することもできるとされており、実際に何度か拒否したりもします。そのようなストーリーが置かれていることよって、読者や視聴者は、そこに選択の余地があると感じることもできます。そして、主人公の逡巡や拒否や結局の受諾は、読者や視聴者をその物語世界の中に誘導するうえで、とても大きな効果を持ちます。なぜなら、その逡巡や戸惑いは、読者が感じていることでもあるからです。

「獲得の物語」の構成を持つ典型的な物語としては、『ドラゴンボール』をあげることができるでしょう。ただし、ドラゴンボールでのゴールは「願いが何でもかなう」というようなとても曖昧なものであるという特徴があります。また、『ワンピース』もゴール志向のストーリー構成（獲得の物語）を持つていますが、ドラゴンボールが依頼と代行の構図を色濃く持つのに対して、ワンピースの主人公であるルフィは自らの意志によって冒険に出るといふ点に違いがあります。これは、ワンピースでのゴールが「夢や理想をかなえる」というものであることに関連しています。そこでは、主人公の意志が重要となるからです。

ストーリーの効果③リクルの「疎隔と帰属」の物語

「疎隔」とはあるものから離れることであり、「帰属」とはそれを自分のものとすることをいいます。リクル (Ricoeur, P.) は『聖書解釈学』において、「啓示」の生成について検討し、それが「疎隔と帰属」による部分が大きいと指摘しています。

疎隔はもともと帰属意識と結びついていて、それに本来の歴史的性格を与える批判的契機である。なぜなら、伝統でさえも、それが伝統的になるのは、ある人間に固有の帰属があるものを部分として全体に包含させるような単純な包含関係から区別する、という疎隔の条件においてのみだからである。(リクル(著) 久米博・佐々木啓(訳) 1995 聖書解釈学 ヨルダン社, p. 173)

たとえば、「大相撲」という伝統的行事がありますが、それが「伝統的であり続けている」というのは、それが持つ価値観が、現代の日本人の個々人(の多数)に帰属していることによります。ここでリクルが指摘しているのは、ある文化(たとえば「大相撲」)は、決して、日本の文化の一部分を担うものだからという理由で、それが維持されているわけではない、ということです。文化や伝統を取捨選択するのは個人です。そのとき、「疎隔」が重要な意味を持ちます。私たちが、ある価値観からいったん離れて、それを検討し、再びその価値観に帰属する(もしくは、その価値観を放棄する)ということがあって初めて、文化は妥当に継承されていくと考えられるからです。このことは、文化という広い範囲でのことだけではなく、あるテキストを読んだときの私たちにも発生しうるとリクルは言っています。

換言すれば、フィクションがテキストの指示の基本的な次元であるなら、それはまた読み手の主観性の基本的な次元でもある。読み手として、私は自分を喪失することによってのみ自分を見つけ出す。読み行為は私を、自我の想像的変化の中に