

# 人生を表象する映像作品の修辞と概念再考的認知 ：ストーリーは邪魔者か？ Rhetoric of Biopic and Viewer's Reconsideration ：Isn't "story" an Obstacle?

小川 有希子, 金井 明人  
Yukiko OGAWA, Akihito KANAI

法政大学  
HOSEI University  
yukiko\_ogawa@jazz.odn.ne.jp, kanai@hosei.ac.jp

## Abstract

In the cognitive process when the viewers of narrative moving images appreciate its world and to deepen their consideration, is it "story" or "rhetoric" to take an important role? To define this problem, this study used two biopics - "Tower of TARO" and "YUMEJI" as materials and examined it. The experimental results suggested that viewers which minded rhetoric than story development strongly did concept reconsideration.

**Keywords** — story, rhetoric, concept reconsideration

## 1. はじめに

映像作品の受け手が作品世界を味わい、思考を深めようとする認知過程において、重要な役割を担っているのはストーリーか？それとも修辞か？これは、芸術・文学・修辞学といった学問の規範と、映像による表象の問題、そして人間の認知と感情の問題がせめぎ合うところに広がる、学際的な論点である。

映像作品の表現のあり方を世界的に概観すると、トーキーの時代が本格的に到来した 1930 年代頃から、出来事と台詞によって構成されるストーリーの運びに表現の主軸を置く傾向が、サイレントの時代よりもさらに色濃くなった。1960 年代頃からは、テレビの普及の影響で、気軽に鑑賞できるエンタテインメント性がより強く求められるようになってきたことに呼応し、ドラマという表現形式が映像作品における押しも押されぬ地位に昇り詰め、今日に至るという状況である。

そこで本研究は、本来的には視覚芸術である映像作品を構成する多くの要素が、受け手のストーリー理解を妨害しないように表現的に抑制されることで、損なわれているものが少なからずあるという仮説に基づき、ストーリー性を追求する作品と修辞を追求する作品を素材にして、映像作品における受け手の認知構造にどのような差異が生じるのかを検証する実験を行う。

より具体的には、映像作品を鑑賞する際の受け手の姿勢や構えが、「ストーリー展開を最も重視する」というものか、あるいは、「必ずしもストーリー展開ばかりを重視しない」というものか。その構えと作品の表現的差異のかけ合わせによって、映像作品から「概念再考する」という思考の駆動のさせ方に差異がもたらされることを実証的に明らかにし、ストーリーの功罪と修辞の役割を考察することを本研究の目的とする。

## 2. 『TARO の塔』と『夢二』

本研究が目的のために用いた 2 つの映像作品は、『TARO の塔』と『夢二』である。『TARO の塔』は、2011 年に NHK で放送されたテレビドラマである。これは、気鋭の画家であり芸術家として名を残した岡本太郎 (1911-1996) の人生を、ストーリーを縦横に織り成してドラマチックに表象した映像作品である。太郎の代表作である“太陽の塔”が完成するまでの軌跡を縦軸に、“聖家族”と賛嘆

された岡本家の破天荒な家族模様を描き込むことで (NHK, 2011), 受け手が太郎に感情移入し, 苦悩と成功の喜びを迫体験できるように作り込まれている。

一方『夢二』は, 1991年に製作・公開された日本映画である。これは, 大正ロマンを代表する画家であり詩人として名を残した竹久夢二 (1884-1934) の人生を, 夢とかけて多分に虚構的かつ幻想的に表象した映像作品である。『夢二』をもって大正浪漫三部作を完成させた監督・鈴木清順は, 独特の色彩感覚を駆使した清順的なる表現 (上野, 1986), いわゆる“清順美学”で国内外から高く評価されているのは周知の事実である。清順映画に一貫して見られる, 時間と空間の連続性を狂わせる (蓮實・山田・山根・上野, 1986) 技法から紡ぎ出される作品の世界観が, 竹久夢二の抒情的作風と奇妙にもじっくりと協和している本作品は, 『TARO の塔』とは全く違う種類の惹き込む力を放つ。

### 3. 2つの作品の哲学的背景

#### 3.1 形式と感情の相克

2つの作品の表現性の差異は, 西洋の哲学思想において対立関係にあった「形式」と「感情」の考え方に由来すると解釈することが可能である。

西洋の哲学思想では, 「美」とは何か, という問題が古代より執拗に論じられてきた。美の古典的見解は, 調和・統一・釣り合い・相称・関係といった, 対象の形相を重視するものであり, 我々の外部に厳として存在する客観的な物の中に美の本質が宿る, という観念であった。美の下位概念を成していたのは「形式」であり, その対立軸に置かれていた概念は「内容」である。まだ映像など存在していなかった時代に, 詩学において繰り返されてきた形式と内容の対立とは, 「いかに言うか」と「何を言うか」の対立であり, 「いかに言う

か」とは言い方の技巧, すなわち修辞を含んだ物言いの技術のことである。「いかに言うか」が「何を言うか」よりも優位を誇っていた詩学の歴史は, 対象の形相を問題にする美の理論と本質的に軌を一にする。形式は至高の地位にあったのである。

一方, 「内容」という概念に含まれるものには2種類あり, 1つは出来事の連鎖によって作られる筋, もう1つは宗教的あるいは形而上学的な作品全体の趣意を指す (西洋思想大事典1, 1990)。形式との関係で劣位にあった内容の立場が本格的に見直されたのは, 19世紀後半にカントを源泉とした感情移入の理論が起こってからである。カント (1992), 仲島 (1999) らによれば, 感情移入とは, 客観を重視する古典的な形式美に対して, 作品を鑑賞する主体の判断, あるいは作品と主体の関係性の中にこそ美の本質が宿る, という逆説的な考え方である。これは, 19世紀後半に勃興した科学としての心理学と, ドイツ観念論以来の主観性を重視する美学とが相俟って形成された観念であり, この観念の登場により, 美学は哲学的転回を余儀なくされた。つまり感情移入論の登場は, 形式は感情や情動を表出する媒体に過ぎず, 内容から感情の中身を享受してこそ美は実存的な意味を持つ, という美学における重大な新機軸の誕生を啓示するものだったと言える。

#### 3.2 2つの作品の表現性の再解釈

以上の観点から, 2つの作品を再解釈する。『夢二』は, 形而上学的な趣意を感じさせる点では内容を持っているが, 夢二という客体に受け手が容易に投影できる感情を託さない。夢二の人生を内容的に語るというより, 夢二のスタイルを目で見せようとしている点に, 形式追求の理念が色濃く表れている。一方, 『TARO の塔』には, 内容追求の理念が色濃く表れている。『TARO の塔』を見る受け手は, まさに自分の中にも潜んでいる感

情を太郎が生々しく表現していると感じるから、太郎に対する同一化が生じて楽しめるのである。それが、太郎に対しては感情移入している状態である。太郎とかの子の台詞の掛け合いに心理的なリアルさを託し、出来事の連鎖によって太郎の人生に明確な筋を持たせている『TARO の塔』は、まさしく第一の意味の内容主義である。

以上のような、形式と内容の対立問題を内包する『TARO の塔』と『夢二』が、受け手の概念再考にもたらす効果にはどのような差異があるのか、実験によって検証する。

## 4. 概念再考的認知に関する実験

### 4.1 方法

#### 4.1.1 実験参加者

大学生 405 名（男性：206 名，女性：199 名）が実験に参加した。全参加者の年齢範囲は 18 歳～23 歳（M=19.82，SD=1.29）であった。

#### 4.1.2 実験素材

NHK 土曜ドラマ『TARO の塔』、「第 2 回：青春のバリ」より、8:55～19:08 の 10 分 13 秒と、

日本映画『夢二』より、17:31～27:50 の 10 分 29 秒を素材として用いた。

### 4.1.3 手続き

約 10 分間の素材を 2 つ鑑賞した後、各素材に対する自分の認知を 15 分程度で回答させた。概念再考的認知測定尺度（表 2 の項目）は、その中に含まれていた。その後、映像作品一般に対する嗜好性測定尺度（表 1 の項目を含む全 26 項目）に一度だけ回答させた。

## 4.2 分析

### 4.2.1 ストーリー群と修辞群の構成

映像作品一般に対する嗜好性測定尺度に含まれていた、ストーリー嗜好性と修辞嗜好性を対にした 10 個（2 対×5 組）の質問項目に対する回答を、組（A～E）ごとにクラスター分析（Ward 法・クラスター数を 2 に指定）にかけ、実験参加者を 2 つの群に分けた。その結果、全ての組において、ストーリー展開や登場人物の心理状態に興味関心を持って映像作品を見るという「ストーリー群」と、ストーリー群の特徴も持ちながら、画面構成や画面の連鎖に興味関心を持って映像作品を見るという「修辞群」に、実験参加者が分けられた。

表 1. ストーリー嗜好性と修辞嗜好性に関する質問項目の記述統計量 および ストーリー群(S群) と 修辞群(R群) の差の有意性

組	ストーリー嗜好性 ／修辞嗜好性	質問項目	全体	S群	R群	差の有意性
			M (SD)	M (SD)	M (SD)	F値 p
			n 405	182	223	
A	ストーリー嗜好性	私は、ストーリーがおもしろい映像作品が好きだ	6.11 (1.16)	6.59 (1.41)	6.54 (0.63)	81.09 ***
	修辞嗜好性	私は、展開が予測できない映像作品が好きだ	5.45 (1.42)	4.19 (1.12)	6.48 (0.50)	744.81 ***
			n 405	150	255	
B	ストーリー嗜好性	映像作品において重要な要素は、ストーリーだと思う	5.65 (1.32)	5.42 (1.23)	5.78 (1.35)	7.14 **
	修辞嗜好性	映像作品において重要な要素は、画面だと思う	4.81 (1.33)	3.41 (0.83)	5.63 (0.76)	754.81 ***
			n 405	180	225	
C	ストーリー嗜好性	映像作品を見ているとき、私が気になるのは、ストーリーがどう展開していくかという点である	5.74 (1.16)	5.57 (1.17)	5.87 (1.13)	7.14 **
	修辞嗜好性	映像作品を見ているとき、私が気になるのは、1つ1つの画面構成やカメラアングルなどである	4.57 (1.51)	3.15 (0.88)	5.71 (0.75)	1005.00 ***
			n 405	116	289	
D	ストーリー嗜好性	映像作品を見ているとき、私は「登場人物に何が起るか」に興味がある	5.45 (1.36)	4.40 (1.37)	5.87 (1.11)	126.88 ***
	修辞嗜好性	映像作品を見ているとき、私は「何が・どう映されるか」という点に興味がある	4.61 (1.50)	3.03 (1.00)	5.25 (1.17)	321.87 ***
			n 405	183	222	
E	ストーリー嗜好性	映像作品を見ているとき、私は、登場人物がどういう心理状態かを理解するように努力する	5.21 (1.47)	4.76 (1.24)	5.59 (1.53)	34.83 ***
	修辞嗜好性	映像作品を見ているとき、私は、画面の連鎖に興味を見出すように努力する	4.32 (1.60)	2.97 (1.07)	5.43 (0.98)	583.49 ***

各群の記述統計量と、項目ごとの群間の分散分析結果を表1に示す。

このうち、E組の項目対から構成されたストーリー群と修辭群が、概念再考的認知の最も多くの質問項目に対して高い水準の差の有意性を持っていることがわかったので、本研究ではE組を代表として用いることにした。構成された各群の人数は、ストーリー群183名、修辭群222名であった。

#### 4.2.2 結果

E組を独立変数とした、作品ごとの分散分析結果を表2に示す。『TAROの塔』、『夢二』ともに、概念再考的認知測定尺度の全ての質問項目においてストーリー群より修辭群の平均値が一様に高く、そのうち9項目では2つの群の差の有意性が確認された。この結果から、映像作品を鑑賞する際、「ストーリー展開を最も重視する」よりは、「必ずしもストーリー展開ばかりでなく、修辭的な側面も気にかける」という姿勢や構えを持つ受け手のほうが、映像作品から「概念再考する」という思考を駆動させやすいことが示唆された。

#### 4.3 考察

分析のために構成されたストーリー群と修辭群であるが、修辭群はストーリー群の特徴を持ち合わせた上で、修辭的な側面も気にかける受け手であった点に注目する必要がある。これは、ストーリーを処理する枠組みは、生得的な能力として備わった部分も含め、人間の深層的な認知構造の中

に埋め込まれているため、ストーリー展開を気にせずに映像作品を鑑賞しようとする姿勢や構えを想定すること自体が、そもそも現実的ではないことを意味する。そして、「ストーリー展開を気にする」という姿勢がストーリー群よりもむしろ修辭群のほうに強いことは、修辭的な側面を気にかける受け手のほうが、映像作品を構成する要素全般に対して、等しく処理資源を使おうとしていることを示唆している。したがって、修辭群のほうが概念再考するという結果は、修辭群が「ストーリー」・「修辭」という2つの表現性を並行的に処理しようとする分、ストーリー群よりも認知にかかる負荷が大きく、概念再考に入る契機を受け取りやすいからであると考えられる。また、修辭のほうがストーリーよりも表現のバリエーションが多い分、修辭的な側面を気にかける受け手（修辭群）のほうが、概念再考に入る契機を受け取りやすいからであるとも考えられる。いずれにせよ、ストーリー性を追求する作品の昨今の躍進に対して、映像の修辭というものの役割を再考する意義を提起する結果であったと言える。

#### 5. おわりに

映像作品の受け手が作品世界を味わい、思考を深めようとする認知過程において、重要な役割を担っているのはストーリーか？それとも修辭か？本研究はこの問題を明らかにするために、ストーリー性を追求する『TAROの塔』、修辭を追求する『夢二』という2つの映像作品から、受け手が

表2. 概念再考的認知測定尺度を従属変数とした分散分析結果

No	質問項目	『TAROの塔』				『夢二』			
		ストーリー群		F値	p	ストーリー群		F値	p
		平均	平均			平均	平均		
		n	183	222		n	183	222	
1.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、映像作品の画面について再考した	3.42	4.35	33.21	***	3.85	4.60	18.07	***
2.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、映像作品の音響処理について再考した	3.57	4.23	15.29	***	3.24	3.58	3.88	*
3.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、映像作品の台詞について再考した	4.22	4.62	6.21	*	3.13	3.86	18.43	***
4.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「映像」という概念を再考した	3.00	3.73	20.86	***	3.67	4.32	12.79	***
5.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「物語」という概念を再考した	3.79	4.38	11.74	**	3.64	4.24	10.84	**
6.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「芸術」という概念を再考した	4.02	4.65	13.03	***	3.12	3.75	12.97	***
7.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「エンタテインメント」という概念を再考した	2.64	3.24	15.70	***	2.58	3.05	8.27	**
8.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「絵」という概念を再考した	3.56	4.04	6.69		2.62	3.29	16.09	***
9.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「人生」という概念を再考した	4.54	5.02	8.12	**	2.16	2.53	7.81	**
10.	私は、[1本目/2本目]の映像作品を見て、「世界」という概念を再考した	3.13	3.81	14.80	***	2.48	2.69	1.74	

注) [1本目/2本目]は、『TAROの塔』と『夢二』を指す。

概念再考するという思考をどの程度駆動させるのか、検証する実験を行った。実験結果は、映像作品を見ることに伴う思考活動における、修辞の役割の大きさを示唆するものであった。では、この結果から「ストーリーは邪魔者である」と結論して、問題はないだろうか。

ストーリー性を追求する作品の認知過程と、その効果を説明した理論に、小川 (2011) の享楽のメカニズムがある。享楽とは、登場人物に感情移入することを介して鑑賞後に生じる、プラスの評価的感情を意味する。享楽は、感情移入するためには、むしろストーリーが必要であることを説明する理論である。一方、修辞を追求する作品に用いられる技法と、その効果を説明したものに、金井 (2005) や金井・小玉 (2010) の切断の理論がある。切断とは、事象間のつながりを意図的に断ち切ることによって、映像そのもののイメージを強調する技法のことである。切断の効果を上げるためには、「ストーリーは邪魔者である」ことを含意した理論である。「ストーリーは邪魔者」説は、切断という修辞を追求する立場とは方向的に合致するが、享楽することを求める立場とは相容れない、という問題を孕んでいる。

映像作品のストーリーを楽しむことと、修辭的な表現から何かを感じ取ることは、目的が異なる認知過程であると考えべきだろう。前者の目的のためにはストーリーが必要不可欠であり、後者の目的のためにはストーリー性を意図的に壊すことが、ある程度は必要不可欠である。映像作品を見ることに何を求めるのかによって、ストーリーが邪魔者であるかどうかは変わり得る。これが最も妥当な結論であるだろう。しかし、昨今の劇映画やテレビドラマが、ストーリーの運びに表現の主軸を置く傾向を強めている状況に対して、我々が何ら疑問を抱かなくなることを危惧する必要があるとすれば、本研究は認知科学的な観点から、それに警鐘を鳴らす役割を担うものであった。

映像作品の表現は、どうあるべきなのか。本研究で得られた知見を踏まえて、今後も、物語、映像、芸術、エンタテインメント、そして人間の認知

といった複合的な観点から、実質科学的に検証を続けていく必要がある。

## 参考文献

- 蓮實重彦・山田宏一・山根貞男・上野昂志 (1986). 映画はひとを成熟させない. 上野昂志 編. 『鈴木清順全映画』. 東京: 図書印刷.
- 金井明人 (2005). ストーリーと切断技法の映像認知における役割. 『メディアコミュニケーション その構造と機能』. 石坂悦男・田中優子 編. 69-90, 東京: 法政大学出版局.
- 金井明人・小玉愛実 (2010). 映像編集のデザイン—ストーリーと切断をめぐる—. 『認知科学』, 17(3), 444-458.
- カント (1992). 『判断力批判 上・下』. 篠田英雄 訳. 東京: 岩波書店.
- 仲島陽一 (1999). 「共感」と「感情移入」の概念. 『フィロソフィア』, 87, 99-112.
- NHK (2011). 『岡本太郎生誕 100 年企画 TARO の塔』. <http://www.nhk.or.jp/dodra/taro/>
- 小川有希子 (2011). テレビドラマの享楽をめぐる認知と感情のメカニズム—登場人物に対する共感が生み出すパラドクスな享楽の検証と考察. 『認知科学』, 18(1), 79-99.
- 西洋思想大事典 1 (1990). W. タタル・ケヴィチ 著. 『形式 (美術史における)』. フィリップ・P. ウィーナー 編. 東京: 平凡社.
- 上野昂志 (1986). 振り出しに戻る監督. 上野昂志 編. 『鈴木清順全映画』. 東京: 図書印刷.