

# 物語論を用いた「キャラクターとストーリー」

## ティーチングの模索

山本 歩

・はじめに

本報告は二〇二二年九月一七日に実施された「尚絅大学で学ぶ『キャラとストーリー』二〇二二」、及び同イベントのティーチングとして行われた講義を背景としている。同イベントは、中学生・高校生を対象とし、創作の楽しみを知ってもらおうと企画されたものだ。参加者は個人もしくはグループで、制限時間内にキャラクターとストーリーを創作、キャラのイラストと、ストーリーのあらすじ及び魅力の伝わるロゴラインを提出する。当日は二四名の女子中高生が参加し、最優秀賞、尚絅大学賞、合志マンガミュージアム賞、各一組ずつの授賞があった。

これを催すにあたり、ティーチングの一環として筆者は、足掛かりとなる物語論の知見を簡潔に紹介した。この場合、三〇分ほどの時間で、知見の要点を、

中学生にも理解可能な程度で適宜単純化する必要がある。ティーチングは参加者の自主性や創造性を阻害しないよう、単に代入容易なテンプレートを提供するだけではよくないと思われるから、図式は簡素で指針となる程度に留める必要がある。一定の理論的支柱を与えつつ、テンプレート化はせず、創作意欲を喚起することが課題となる。また、よく知られている具体例を交えることが望ましい。

よって今回は、プロップ、キャンベル、グレマスの物語論を単純化し、小説『羅生門』、マンガ『ONE PIECE』、アニメ『SPY × FAMILY』といった比較的近なじみ深いと思われる作品を具体例としつつ、主に物語の展開（構造）と、キャラクターの関与を焦点としながら講じることとした。当日の説明内容と、その背景となる知見を本報告で記述する。

## ・ストーリーの基本的構造に関する説明

ストーリーメーカーキングを教示する実用的な書籍としては、大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』が著名と言えよう。同書は、物語の基本的な型を「欠落したものが回復する」パターンと「行って帰る」パターンだと述べた上で、プロップ、キヤンベル、ボグラー等の物語論を紹介、それらを参考に機械的に物語制作ができるマニュアルを構築している。同書を参考に、講義においてもストーリーの基本形を「欠落したものを探す物語」と「行って帰りし物語」とし、プロップ『昔話の形態学』とキヤンベル『千の顔をもつ英雄』の物語論を引きつつ、より単純化した物語の基本構造を紹介した。「欠落したものを探す物語」とは、①何かを望み、②達成のために試練に遭い、③望みを叶えようとする物語だ。これは主人公等とその願望Ⅱ〈望み〉を中心価値とする図式である。「行って帰りし物語」とは、①境界を越えて旅立ち、②何かを達成し、③元の場所へ帰る物語だ。これは主人公の体験を中心価値とする図式である。両者は焦点が異なるが、今回はさらに、

より単純化した次のような図式として包括し、説明した。

①発端：日常 — 日常風景と〈望み〉の明確化（外部の誘い 旅立ちの試練）

②展開：非日常の試練 — 日常外で起こる冒険と〈望み〉の達成（試練や課題）

③結末：日常への帰還 — 変化した（しない）日常（帰路の一悶着 成長 承認）

①の日常は主人公の初期状態（作品開始前に、作品世界で主人公が過ごした一定の期間と同様に包括できるⅡ言表できる状態）、②の非日常は作中で取り上げる特殊な状態（いわゆる「空気系・日常系」においても中心となる話題やイベント）と言える。また③における「変化した（しない）日常」は、変化したことが確認されたことも初期状態からの「変化」と捉えている。これはストーリー（時系列）の構造であって、プロットとは異なる（プロットの工夫によっては②が先に描写され、回想形式で①が後

から記述されることもある）ことも付け加えておきたい。各項目の（ ）内は意識的に付与した方が進展を招きやすい要素として説明した。

以上、あえて単純化した図式を用いて解説上の便宜を図った。次いで、この図式を参照しつつ『羅生門』の構造を説明し、『ONE PIECE』『SPY × FAMILY』の構造を説明する中で図式をやや発展的に使用する形をとった。

### ・『羅生門』の構造

まず、例示として、芥川龍之介の短編小説『羅生門』（一九一五年初出、今回は一九一八年改稿版を使用）の物語構造を分析した。同作は高校国語の定番教材であり、内容も広く知られている。実際にイベントの参加者に読んだことがあるか問いかけたところ、全ての高校生が授業で触れたことがあると回答した（ただし、学習指導要領の変化により、今後の高校生は同様ではないと思われる）。よって内容説明は、中学生向けの簡潔なあらずじ紹介に留めることができる。

『羅生門』は平安時代を舞台としている。最初の状況では、失職した「下人」が雨宿りをしながら自らの今後を案じている。続いて寒さが「下人」を羅生門の上層に登らせると、そこでは老婆が死人の髪を抜いている。老婆との問答を経て、「下人」は強盗を働いてでも生きていく意志を固めた見え、老婆の衣服を奪い走り去る。

①〈発端〉で平安京の景観、すなわち「下人」の生きる日常空間が描かれる（失職は彼にとって日常を揺るがすものとも言えるが、後述の羅生門に登るといふ非日常的移動に比べれば、十分に日常の延長であろう）。それに伴い「下人」の内面が言及され、「盗人になるよりほかに仕方がない」と云う事を、積極的に肯定するだけの、勇気が出ずにいた」といふ心的状態が明かされる、すなわち物語における〈望み〉が「盗人」になる「勇気」の獲得であることが示唆される。次いで、②〈展開〉で「下人」は、羅生門という非日常的空間で、老婆と遭遇するという体験Ⅱ試練を得る。「下人」は一瞬恐怖するが、老婆に立ち向かい組み倒す。試練を越えた彼にもたらされる

のは老婆の口走る価値観である。悪人からは奪って良い／飢え死にしないためには仕方がない、という価値観を得ることで、「下人」は「盗人」として生きていく決心を手に入れる、すなわち〈望み〉が充足される。

『羅生門』は先のような単純化した物語構造を紹介する際に便利な具体例として使用できる。また、高校生に対しては、授業で触れた文学作品を、組み立てられた「ストーリー」という観点で読み直す契機を与えることができるだろう。創作者にとつての物語論の重要な効用とは、あらゆる物語がモデルケースや模範となることである。

### ・『ONE PIECE』の展開

次に、尾田栄一郎のマンガ『ONE PIECE』（一九九七年から連載中、以下『ワンピース』）を具体例に、先の図式をやや展開した。海賊を主題とした『ワンピース』は典型的な冒険譚と言え、長期連載であるため概要もよく知られている。他方、熊本県は二〇一六年の熊本地震に際し、出身者である尾田の支援を契機に、

『ONE PIECE 熊本復興プロジェクト』を立ち上げ、復興の象徴として同作のキャラクターの銅像を建てるなど、提携を強めている。熊本県民にはとりわけ馴染みのある作品である。連載二五年、既刊一〇〇巻を超えるため、触れたことがない中高生も多いが、「キャラとストーリー」参加者はマンガやアニメに対する興味が強かったため、半数程度が「読んだことがある」、「うち三名が「全巻読んだことがある」と回答した。『ワンピース』は現時点では比較的有効な事例と言える。

時間的余裕があれば、ここであらためて、プロットの述べる魔法物語の三二の機能やキャンベルの「英雄の旅」のプロセスを紹介しても良いと思われる。そもそもマンガ『ワンピース』の第一話は、キャンベルの物語論における「非日常への出立」——冒険への召命・召命の辞退・援助と力の贈与・最初の越境——プロセスと対照させることで把握しやすい。主人公ルフィの幼年期の終わりを告げる出来事、海に出ることを望むルフィ（召命）と、それをやんわり制止するシャンクスと悪魔の実による「カナヅチ」化

(召命の辞退)、山賊と怪物による危機をシャンクスに救われ麦藁帽子を託される(援助・贈与)、そして成長後の出航と怪物退治(最初の越境、このときルフィの「望み」は自我を超え、シャンクスとの約束というより崇高なものになっている)。ルフィの(望み)が断念されそうになるプロセスは、「召命」「辞退」という言葉の直観的な理解とは、主体が異なるように見えるわけであるが、そうした主体の逆転は細部のバリエーションに過ぎないことを言い添えた。これはむしろ、物語論の操作性を理解させる事例になるだろう。

また、『ワンピース』には一定の物語展開が繰り返される傾向が見られる。だがそれは何も特別なことではなく、ましてや瑕疵ではない。むしろ構造の普遍性を示すものでもあるし、また構造という骨組みと肉付けというディテールの関係を参加者に教える好例となろう。『ワンピース』は二〇二三年現在、連載が継続している。よって『ワンピース』という物語の結末——目的や帰還は描かれていない。しかし、個々の小編——アラバスタ編、魚人島編、ドレスローザ編

など——をひとまとまりの(行きて帰りし物語)だと考えれば理解しやすい。第一話で航海に出発したルフィにとつては、既に海が「日常」となっており、陸地や新しい目的地が「非日常」である。それぞれの陸地⇨島では依頼者がルフィたちにコミユニティの平和や人命救出などの使命を託される。試練を経た敵を打ち倒し依頼者の「望み」を充足させる(その際、ルフィたちに新たな仲間が加わったり、作品世界に関わる重要な情報が手に入った)りする。そしてルフィたちはまた「日常」である海へと戻っていく。なおこの時、海賊としてのルフィたちの懸賞金額が上がる(承認が与えられる)こともある。

『ワンピース』は(行きて帰り、また行きて帰り、また行きて……)という構造を顕著に持っている。従って、それぞれの小編に注目することによつても、物語の基本形が顕著に確認できる作品である。こうした構造の中でしかし、アラバスタ編では古代エジプト風の砂漠の王国を舞台に外部から潜入してきた犯罪組織を登場させ、ウォーターセブン編では船や仲間の欠損回復を軸に中央政府との対立者という「海

「賊」を逸脱する承認獲得にまで至り、魚人島編では浦島太郎や人魚姫を想起させるモチーフと共に作品世界における差別の歴史を取り扱う、といったように、ディテールによって異なる印象が与えられている。すなわち、物語論は創作に制限を与えるものでもなければ、物語はすべて同一の型を持っているのだから独自性は不要だなどという創作の放棄もたらずでもない。むしろ骨組み（構造）と肉付け（ディテール）を区別することで、知識やアイデアが肉付けに関与するのだということが明確になる。

### ・『SPY×FAMILY』におけるプログラムとキャラクター

プロップやキャンベルの応用で、ストーリーメーカーキングには一定の型を与えることができるが、「キャラクターとストーリー」の相互作用を構築させ、ストーリーと結びついた魅力的なキャラクターを創造させるには、いま一步踏み込んだキャラクターとストーリーの必然的な結びつきを説明したい。そこで、グレ

マスの論（ないし水声社『意味について』の赤羽研三の解説）、それを敷衍しようとするアダン『物語論——プロップからエーコまで』における解説を参照した。

グレマスの考案した物語の基本形、語りプログラム (programme narratif) は、ある主体とある対象が分離状態から接合状態へ（あるいは接合状態から分離状態へ）変換されるというもの、すなわちあるキャラやコミュニティ等が何かを持っていない状態から持っている状態へ（この場合の対象が〈望み〉と言える）、あるいは持っている状態から持っている状態へ移行するというものだ。このとき、結合状態を「主体∧対象」、分離状態を「主体∨対象」と表現しよう。なお、主体は主人公とは限らない。主体・対象間の状態を、異なる主体が変換する（変換主体が別に存在する）こともあり得る。例えば『ワンピース』のアラバスタ編であれば、主人公⇨変換主体ルフィは、主体アラバスタ王国が奪われた（分離状態である）平和を取り戻す（接合状態にする）ために奮闘すると言える（変換主体ルフィ⇨アラバスタ⇨平和⇨ア

ラバスタ(平和)。

このプログラムの過程で、試練が発生する。グレマスによれば試練は「資格付与する試練」「決定的試練」「称える試練」に分類できる。それぞれの試練を遂げるためには遂行能力が必要であり、「資格付与する試練」とはその遂行能力を獲得するための試練ということになる。意欲(遂行したい)と共に能力(遂行できる)、知(遂行する術を知っている)といった状態が試練を遂行に導く。注目したいのはこうした遂行の必要条件が複数あることだ。

アダンは「知」「力」「行動意欲」がプログラムの帰結を導く仕組みを、広告物語や聖書物語を具体例として確認している。特に後者、「マルコによる福音書」(第十六章) 洗者ヨハネの死についての物語は、興味深い構造を持っている。ヘロデヤという主体による、別の主体ヨハネと、(対象である)ヨハネの生命を、結合状態から分離状態へ変換しようとするプログラム(変換主体ヘロデヤ・ヨハネへ生命↓ヨハネ√生命)は、しかしヘロデヤだけでは遂行できない。ヘロデヤはヨハネを亡き者にしようとする「意欲」を持つが、

「力」を持たない。この時点で「力」は権力者であるヘロデ王にあり、ヘロデ王はヨハネを処刑すべきでないという「意欲」と「知」と共にその「力」を保っている。だがヘロデヤの娘サロメは踊りの褒章として臨むものを与えられる「力」をヘロデ王から授与される。そこでヘロデヤは「知」を働かせ、娘にヨハネの首を所望させる。

ヘロデヤとサロメの協同によるプログラム達成は、複数のキャラクターが極めてシンプルかつ必然的に物語と結びついている事例である。これを「キャラとストーリー」参加者の創作に役立てるため、アニメ『SPY×FAMILY』(原作は遠藤達哉のマンガであるが今回はアニメ版を参照した)の展開を例として単純化した。『SPY×FAMILY』(以下『S×F』)はイベント企画当時アニメ第一期が放送しており、原作マンガもアニメ版も人気を博していた。とっつきやすい設定、予備知識もさほど必要ではない内容から、中高生にも馴染みある作品である。実際、当日の参加者のほとんどが、アニメ版を観た経験を持っていた。



『S×F』は冷戦時代のヨーロッパをモデルとした舞台を持ち、東国と西国が仮初とはいえ平和を維持している。西国から東国に潜入したスパイ「黄昏」は「ロイド・フォージャー」を名乗り、東西平和を脅かす政治家デズモンドに接近しようとする。東西平和が脅かされている状態を分離Ⅱ「東西∨平和」とすれば、同作は大枠では「変換主体ロイド・東西∨平和→東西∧平和」というプログラムを持つ。ただし、デズモンドは息子の通う名門校イーデンの懇親会にしか姿を見せないため、ロイドは偽装家族を作り、子供をイーデン校に入学させる必要がある。よって物語初頭部のプログラムは「変換主体ロイド・ロイド∨偽装家族→ロイド∧偽装家族」でもある。ロイドは娘役の「アーニヤ」、妻・母役の「ヨル」と偽装家族を築く。実はアーニヤは人心が読める超能力者、ヨルは凄腕の殺し屋である（だがロイドとヨルはそれぞれの素性を知らない）。家族を得た後は、アーニヤの入学試験、校内での勲章獲得や友人トラブル、また偽装家族を維持するため世間体を保つ努力など、こまごまとした課題・試練が起こる。家族

をテーマとし、個々の課題は卑近なものになりがちであることから、二国間の平和を巡るスケールの大きな背景や、スパイや殺し屋という殺伐としたキャラ設定にも拘わらず（むしろそのギャップゆえにか）同作はコメディとして受容されている。

ここで『S×F』のアニメ第三話（テレビ東京系列、二〇二二年四月二十三日放送「受験対策をせよ」）を分析してみよう。ロイドはアーニヤをイーデン校の入学試験に合格させたいと望んでいる。また、面接試験では家庭環境や「一般常識」の有無も審査対象になるため、フォージャー家は合格に足る偽装を行わなければならない。そこで同話後半部では、「見聞を広めて上流家庭における一般常識を身につけ、三人の間で共通認識を作る」（ロイド）ことを目的に一家で外出することになる。このエピソードに限定すれば、ロイドはできたばかりの偽装家族を「上流家庭」に見せるための一体感や自然さを望んでいる。すなわち、次のようなプログラムが働く物語である（これは『S×F』全体の物語からすれば「資格付与する試練」である）。



「変換主体ロイド…偽装家族▽家族らしさ」

↓ 偽装家族△家族らしさ」

だが、例えば最初に訪れた仕立屋の陰口で、子連れ婚（世間的にはロイドがアーニヤを連れ子としてヨルと再婚したことにしている）であることを揶揄されるように世間の目は厳しい。また「一般常識」を身につけるために鑑賞したオーケストラや美術館もアーニヤの教養には繋がらなさそうだ。またアーニヤは他者の心の声が聞こえてしまうテレパスの持ち主であるため、激しい感情がぶつかる政治演説の現場は苦手である。癖の強いメンバー間のズレが演出され、ロイドはくじけかける。ロイドには「意欲」も「知」もあるが、「力」についてはヨルとアーニヤの協力が必要である。

ここで、山場が訪れる。三人の見ている前で、通行人の老婦人がひったくりに遭う。財布を奪われた老婦人を見てもロイドは「不用心な婆さんだ」と一瞥するだけだった、ヨルは良心を發揮して犯人を追

いかける。これは先のプログラムにおける試練とも言えるが、次のようなプログラムが始動したとも理解できる。

「変換主体フォージャー家…老婦人▽財布

↓ 老婦人△財布」

ヨルには「意欲」があったが犯人を見失う。アーニヤは心を読むテレパスで人ごみから犯人を探し出し、ロイドにそれとなく伝える。すなわち犯人を捕まえる術Ⅱ「知」を提供する。「知」を得たことでロイドは犯人を発見し、身体能力Ⅱ「力」を駆使して犯人を捕らえる。

このとき、「意欲」「知」「力」は見事に三人のキャラに分散している。財布を取り返した三人は老婦人から「あなたたち、とっても素敵な家族ね」と称賛される。この承認は、ロイドの望みを意外な形で叶えるものである。ロイドが「老婦人の目にそう見えたら」準備のパーセントくらいは進んだことに「するか」と納得したことから、老婦人と財布を接合

するプログラムの達成により、当初の「ロイド・偽装家族<家族らしさ>」も達成されたと言える（厳密に言えば、老婦人の「素敵な家族」像は、ロイドが当初想定していた「上流家庭」的家族観とは異なっていると思われる。この転換は同作が家族観を巡るテーマを内包していることに関わる）。いずれにしても、これらの遂行の必要条件は、ロイドだけでは満たせなかった。ここにおいて、アーニャとヨルがそれぞれ異なる条件を担当することが求められたのだ。

キャラクターとはこのようにプログラムや試練を遂行する条件の持ち主であり、その意味でストーリーと不可分である。よって『S×F』の事例を紹介することにより、キャラとストーリーは一体のものとして考えるべきことが示唆できる。なお、実際の講義では、物語プログラムの概念や「意欲」「知」「力」という直観的に把握しづらい用語は避け、〈望み〉の達成のための試練を、ヨルが「親切心・機動力」、アーニャが「調査力」、ロイドが「実行力」を發揮することで解決した、すなわち三者がそれぞれ異なる能力を持っていたのだと説明した。この説明でも、物

語の中でキャラが条件を提供するものであることは伝わったと考える。

#### ・おわりに

おれは剣術を使えねえんだコノヤロー！！！！／航海術も持ってねえし！！！！／料理も作れねえし！！／ウソも付けねえ！！／おれは助けてもらわねえと生きていけねえ自信がある！！！！（尾田栄一郎『ONE PIECE』第一〇巻、集英社、一九九九年一〇月）

右の引用は『ワンピース』における主人公ルフィの台詞であるが、キャラクターの役割を強調する方便としては有効である。実際のところ、グレマスの言えは役割は一つないし二つの主体に集中していても構わないのであるが、複数の主体が登場する理論的妥当性を説明することは、キャラ作成、とりわけグループでの協同的キャラ作成を後押しすることに繋がるだろう。

物語論は昔話研究や比較神話学のみならず、構造

主義・記号学と結びついている。そのため個々の着想の文脈や意義は、中高生には理解し難い。その重要な点、有効な点を踏まえつつ、適宜単純化し、共有可能な具体例を用いることで、楽しんで学べることが望ましい。

次回に向けた課題としては、グレマス論応用の検討がある。グレマスは『意味について』で主人公などの主体に知識や能力、あるいは対象を譲渡する（奪われる）反主体の存在を重要視している。すなわち対象は、主体と反主体の間を移動するものである。この場合の反主体は、敵対者や助力者が考えられるが、今回のティーチングでは〈敵〉キャラクターへの言及をほとんど行わなかった。それはイベントの主旨によるものであるが、ストーリーにおいて敵対的存在が不可欠なものであれば、盛り込むべき話題であったはずだ。

なお、実際の講義では、こうした物語論的な知見の応用と具体例の紹介の他、ログラインとあらずじの書き方を説明した。ログラインは一〜二行を要求

しており、自身の作品の最も特徴的な要素を盛り込むことが望ましい。盛り込めない要素はあらずじに含ませ、少なくとも作品前半部の旅立ち、ないし旅立ちの後に待つ試練などがわかる記述を求めた。具体例としては、『S×F』について、アニメ公式ウェブサイト (<https://spy-family.net/>) を参考に、以下のようなログラインとあらずじを提示した。

### 【ログライン】

凄腕スパイ×殺し屋×エスパー！ ハブニング連続の「仮初めの家族」に、世界の命運は託された。

### 【あらずじ】

スパイのロイドは東西平和を脅かす大物政治家・デズモンドへの接近を命じられる。だが用心深いデズモンドは息子の通う学校の懇親会にしか現れない。息子に接近すべく、ロイドは娘役・アーニヤと妻役・ヨルと共に偽装家族を演じることに。だが、ヨルの正体は殺し屋、アーニヤは人の心が読めるエスパーで、互いに素性を隠している。奇妙な「偽物の家族」もアーニヤの学校生活も波乱

含み。国家の行く末や如何に!?

ログラインやあらずじには詩情もあって良いが、今回のような審査制をとる場合はある程度、作品の内容理解に繋がる情報を盛り込むことが望ましい。主人公とその特性、その背景や〈望み〉、特徴的／刺激的な出来事、課題や試練などの障害物といった情報である。こうしたログライン・あらずじを的確に記すためにも、自身の創作物を構造的に把握できていることが求められる。

#### 参考文献

- ウラジミール・プロップ／北岡誠司、福田美智代訳『昔話の形態学』(水声社、二九八七年八月)
- A.J.グレマス／田島宏、鳥居正文訳『構造意味論 法の探求』(紀伊国屋書店、一九八八年五月)
- グレマス／赤羽研三訳『意味について』(水声社、一九九二年八月)

ジャン＝ミシエル・アダン／末松壽、佐藤正年訳『物語論——プロップからエーコまで』(白水社、二〇〇四年)

四月)

大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』

(星海社、二〇三年三月)

ジョーゼフ・キャンベル／倉田真木、斎藤静代、関根光宏

『千の顔をもつ英雄』上・下(早川書房、二〇一五年

三月)