



宇佐美 日苗

紙媒体におけるメタフィクション構造の展開に関する研究

・研究背景

近年、AI、VR、アバターという言葉は身近な存在になりつつある。仮想体験の発達や誰もが自由にネット上で発言できるようになったSNSの発達により、リアルさへの信頼度が失われてきているように考えられる。一方で、このような現代社会における、リアルさへの信頼度のなさに対して、直接意識することはあまりないように感じる。例えば、SNSの発達によって、人々は容易に情報共有をすることができるようになったが、受け取った情報の真偽性を逐一吟味し拡散する人は少ない。こうした現象は、人々が気づかぬ間に、虚構が現実に入れ込んでいっていると言えるのではないだろうか。この虚構が現実に入れ込むという現象は、小説におけるメタフィクションと関わりがあると考えられる。

・研究目的

デジタルな媒体による虚構の世界の浸透により、リアルさが感じられにくくなっている現代に、あえてアナログな媒体を用いて、メタフィクション的な体験を提供することで新しい体験をすることができるのではないかと推測する。失われつつあるリアルさをあえて感じさせるような体験を提供することで、現代に潜んでいるメタフィクション的事象について見直されるのではないかと考えられる。

・制作

はじめに、絵本の制作を検討したところ、そのうちの1シーンで、紙に吸い込まれるような表現をすることができたことをヒントに制作を進めた。(図1)身近な一枚のA4の紙を媒体とし、メタフィクションの要素を含んだものに落とし込むこととした。表面には、メタフィクションの手法の一つでもある二人称小説の要素を持たせた「あなたは今、～しています」というような文を記載し、裏面には表面の動作をしているイラストを記載し、体験してもらう。(図2)体験者と紙との関わりによって、行為が紙に溶け込むようなメタフィクション的体験をすることができる。同様の要素を持つ作品を、4作品制作した。

・結論

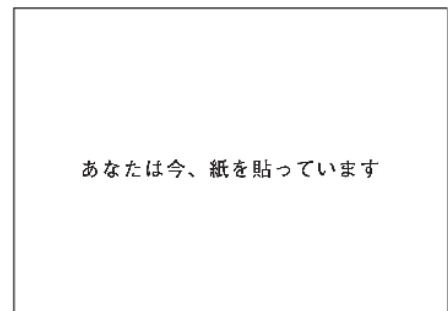
小説から生まれたメタフィクションという表現手法は、インターネット、アニメやVRをはじめとする、デジタルな媒体において表現されていることが判明した。分析により、小説、アニメ、現代アート、VR、は現実を変え得る力があり、現実を見直す手がかりを与える力を持つことを再認識することができた。

メタフィクション的体験を、あえて小説ではないアナログな媒体で展開するという試みは、紙一枚で展開するという点で新規性を有すると考えられる。紙のの表面に、「あなた」と主語を二人称を用いることで、二人称小説における、小説という虚構から読者のいる現実へ呼びかけられているような、あるいは、読者が物語の登場人物になったかのような体験を作り出すことができた。裏面の行為の図は、体験者がする動作があたかも予想されていたかのような意図で記載しているため、現実をわからなくするような工夫がなされている。この体験により、体験者は現実と虚構の曖昧さを体験し、改めて現実を見直すことができたのではないかと考えられる。



図1.絵本の試作の1シーン

表



裏

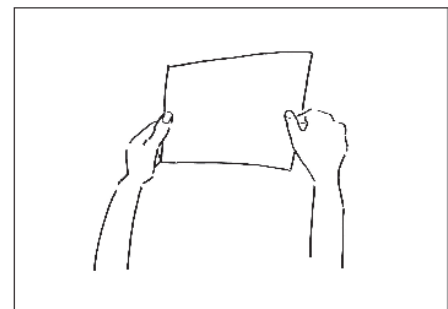


図2.作品の例



図3.展示の様子



宇佐美 日苗

紙媒体におけるメタフィクション構造の展開に関する制作
体験型インタラクション



・制作目的

アニメや映画、SNSなどデジタルな媒体による虚構の世界の浸透により、リアルさを感じられにくくなっているのではないだろうか。そして、この現象は小説における手法「メタフィクション」と類似していると言える。アナログな媒体を用いて、メタフィクション的な体験をさせることで、新しい体験を提供できるのではないかと推測する。失われつつあるリアルさをあえて感じさせるような体験を提供することで、現代に潜んでいるメタフィクション的事象について見直されるのではないかと考えられる。

・制作内容

紙を使って体験してもらい、参加型の作品である。作品には二つのパターンがあり、一つ目のパターンから紹介していく。紙の表面には、「あなたは今、～しています」と明記する。「あなた」という部分は、小説におけるメタフィクション表現の一つである、主語を「あなた」と二人称で表現する二人称小説から着想を得た。そして、裏面にその動作をしているイラストを明記する。表面の文を指示と捉え、実際に指示しに従ってもらい。このとき、裏面のイラストに注目すると、行為が予想されていたかのように感じる。また、表面の二人称の表現によって、紙という虚構から、体験者の居る現実呼びかけており、虚構が現実介入する。体験者は、この体験により、虚構と現実の違いに気づく仕組みとなっている。

二つ目は、アニメにおける「ループもの」というメタフィクション表現を参考に制作したものである。本作品も同様に、紙の表面には、「あなたは今、～しています」し、これを指示と捉え、体験者には動作を行ってもらい。しかしながら、指示に従っても、また同じ指示が出てきて、と何度も繰り返される構造となっており、抜け出せなくなるのである。例として『あなたは今、紙を半分に折っています』を挙げる。「半分に折る」ことを何度も繰り返すと、折れなくなったところで、「あなたは今、半分に折れなくなっています」という文が出現する。これによって、今までの繰り返しは虚構となり、この文が現実となるというメタフィクション的体験を実現している。

