

# 駿河台大学総合研究所教養文化研究部門主催シンポジウム報告

## 「フィクションにおけるキャラクターと言語について」

2021年11月17日（駿河台大学AVホール）

シンポジスト	金水 敏（大阪大学大学院文学研究科教授）
指定討論者	岩熊 史朗（駿河台大学心理学部教授）
	増田 珠子（駿河台大学経済経営学部教授）
企画・司会	櫻坂 英子（駿河台大学心理学部教授）
技術サポート	信太 直己（駿河台大学スポーツ科学部准教授）

2021年11月17日（水）の5限の時間帯に、総合研究所教養文化研究部門としての記念すべき第1回シンポジウム「フィクションにおけるキャラクターと言語について」が開催されました。本年度は新型コロナウイルス流行の影響のため、大阪と埼玉間をオンラインで結んでのシンポジウムでした。シンポジストとして大阪大学大学院文学研究科教授の金水敏先生をお迎えし、指定討論者は本学の岩熊史朗心理学部教授と増田珠子経済経営学部教授が務めました。

### 開会のあいさつ

信太 それでは、これから教文研のシンポジウムを始めさせていただきたいと思います。まずは司会の櫻坂先生、お願いします。

櫻坂 はい、こんにちは。

本日は駿河台大学総合研究所が発足いたしました、最初のシンポジウムです。シンポジウムには大阪大学文学研究科教授、金水敏先生をお招きいたしまして、「フィクションにおけるキャラクターと言語について」という興味深い内容のお話を伺います。そして、その後、本学心理学部の岩熊史朗先生、経済経営学部の増田珠子先生のお二人が指定討論者となってお話をさらに深めていこうと思っております。それから学生の皆さんも難しいことはたくさんあると思いますが、積極的に耳を傾けて

知見を深めていただきたいと思います。では、最初に本学の総合研究所所長でいらっしゃる副学長の伊藤雅道先生から一言ご挨拶をいただき、シンポジウムを開始したいと思います。よろしく願いいたします。

伊藤

シンポジウムの開催に先立ちまして、一言ご挨拶申し上げます。総合研究所所長の伊藤でございます。よろしく申し上げます。まずはお忙しい中、今回のシンポジウムご参加いただいております金水敏先生に厚く御礼申し上げます。また、指定討論者をお務めになる本学心理学部の岩熊先生、経済経営学部の増田先生、そして、今回、シンポジウムを支えてこられた櫻坂先生をはじめとする教養文化研究部門の先生方にも御礼を申し上げます。

総合研究所教養文化研究部門は、教養文化研究所として長年にわたって非常にアクティブな活動を継続しております。今年からは総合研究所の教養文化研究部門というになって、新しいスタートを切ったところで、今回はそれで初めてのシンポジウム開催ということになっています。今後も恐らくクリエイティブな活動を継続していくと思いますので、期待しているところでございます。そして、本日はシンポジストの金水先生を中心に活発なご議論が行われることを楽しみにしております。私からの挨拶

は以上です。どうもありがとうございました。

櫻坂 伊藤先生、ありがとうございました。それでは、さっそく金水先生のご発表、よろしく願います。

#### シンポジスト 金水 敏

金水 はい。それでは始めさせていただきます。本日はこの記念すべき第1回のシンポジウムにお招きいただきましてありがとうございます。私は大阪大学大学院文学研究科からまいりました金水と申します。言語学及び日本語学ということで、本職は日本語の文法なんですけれども、研究の途上で役割語という概念に行き当たりまして、その研究も並行してやっております。

本日はその役割語の研究からさらにその延長上にある、人格とか、あるいはフィクションを読むということはどういうことなのかというようなお話について進んでいきたいんですけども、まずそもそも役割語ってなんですかという、初めてお聞きになる方もいらっしゃるかと思います。スライドの資料をあらかじめお渡しはしていますけども、ちょっと追加の資料がありますので、そちらのほうを見ていただければと思います。

役割語とは何かということで、最近、新聞にちょっと立て続けに取材されて、こちら、中日新聞で、こちらは朝日新聞で、全国で掲載されたようですけれども、まずここにAからEまで、5人の人物の画像を載せております。この人たちがあつて、内容を実は全部同じなんです。1番、「そうですわ その秘密 わたくしが存じておりますわよ」、「そうじゃ その秘密 わしが知っておるのじゃよ」、「そうだ その秘密はおれが知っているってわけだけ」、「ここに5人の人物像、キャラクターがあつて、いわば絵札と字札を合わせ

るかるたみたいなかたちで考えていただきます。日本で育った日本語の母語話者であれば問題なくできると思うんですが、私が考えましたのは、こういう組み合わせ、青の実線ですね。答え合わせをいちいちする必要もないぐらい明らかなんです。Aの老人ですと、「そうじゃ その秘密 わしが知っておるのじゃよ」、Bの女の人は、「そうよ その秘密はあたしが知ってるのよ」、Cのマッチョタイプの男性は、「そうだ その秘密はおれが知っているってわけだけ」、Dの少年ですと、「そうさ その秘密はぼくが知ってるってわけさ」、Eのちょっとお上品な女性ですと、「そうですわ その秘密 わたくしが存じておりますわよ」、こういうような組み合わせになるかなということですが、黄色の点線で示した選択肢もないわけではない。例えば、Dの少年が、「俺が知ってる」と言ってもいいし、Eのきれいな女性が、「私が知ってるのよ」って言っても大丈夫ですよ。こんなかたちでキャラクターの組み合わせというのは、少しバリエーションもあるかなということがわかっていただけたかなと思います。

こんなにいっぱいバリエーションがある、いったいこれは何なんだろうということで、例えば、英語で考えますと、あんまり人物像に合わせて5種類言い分けるというのはほぼ不可能なんです。そういうことを考えて、ここに示したせりふの書き分けというのがかなり日本に特有のものであるということがわかります。これがマッチしている例ですけども、ちょっとずらしてみると、この老人が「私が知ってるわ」と言うとかかなり変です。この少年が「わしが知っておるんじゃ」と言ったら、何か秘密があるのか、変なことが起こってるみたいな感じがいたします。こんなふうにキャラクターとせりふという

のはとても鋭い対応を見せているということがわかります。ある特定の言葉遣いと人物像というのが結びついて、言葉遣いを聞くと、あるいは見ると人物像が思い浮かぶ。あるいは逆に人物像が示されると。さっきのかるたと一緒に、キャラクターの絵を見せられると、その人がどんなふうにしてしゃべるかということが想像できるとしたら、これを役割語と読んでみましようということなんですね。

役割語というのはどういうバリエーションがあるかというので、ここではラベルをつけて、男の言葉、女の言葉というかたちで、あるいはもうちょっと個別的に書生言葉ですとか、少年語、お嬢様言葉とか、老人語ですとか、博士語ですとか、ヤクザ言葉とか、田舎言葉、武士言葉というような、人物の類型に沿ったラベルづけをして、その話し方を整理することができるかと思えます。大体は人間なんですけど、人間以外でも例えば宇宙人ってどんなふうにしてしゃべるだろうということ、「われわれは宇宙人だ」みたいなしゃべり方を想像するかもしれません。神様とか幽霊はなぜか古い言葉でしゃべる、文語でしゃべるみたいな、そういう考え方もあると思えます。こういうものを一般に役割語というふうに読んでみましようということなんですね。

のちほど申しますが、定延先生という方は、ここで示したようなラベルによる整理ではなくて、「性」、「年」、「品」、「格」という尺度あるいは観点で値を与えて、例えば、性というのは、男性、女性、それ以外みたいなかたち、年というのは、年齢、世代で、幼児、少年、成人、老人、品というのは、上品、中立、下品とか、格というのは、格が高い、格が低い、こういった尺度でキャラクターを分類できるんじゃないかというふうにお考えをお示しになっています。

私は2003年に一般書でこういう本を出しました。『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』と申します。それから論文集なども出しました。それから方言とドラマの関係、方言についてはヴァーチャル方言という概念を、田中ゆかり先生という日本大学の先生がずっと提示されてまして、つい最近も田中先生は、新しい本を出されています。それから『コレモ日本語アルカ?』という本は、これはいわゆる中国人なまりの役割語と広く感じられてる言葉遣いの歴史について述べたものです。それから『〈役割語〉小辞典』っていうのは、この役割語に用いられる単語別に、この単語はどのような役割語に用いられるかという観点で辞典風にまとめた本です。

若い研究者のワークショップですとか、漫画やアニメを使って論文やレポートを書きたいという方へのガイドブックのような本がありまして、こちらにも1章書かせていただいております。それから Virtual Japanese というのが2003年のヴァーチャル日本語の英訳本になりまして、これは大阪大学の機関リポジトリ、OUKA といいますが、こちらのほうで、無料で公開しておりますので、ご興味ありましたらぜひダウンロードしていただければと思います。

それで歴史ドラマにおける、時代語と称していますがけれども、武士とか、忍者とか、お公家さんとか、時代劇や歴史ドラマに出てくるキャラクターの言葉遣いがどういふところからきてるかということについての本ですとか、それから、のちほどちょっと言及できるかと思えますけれども、村上春樹の小説がいろんな言語に翻訳されておりますので、留学生と一緒に原典と翻訳の関係、特にキャラクターの印象、イメージの違い、異同について調査するプロジェクトを立ち上げまして、報告書4巻まで出

ております。これも大阪大学のリポジトリから無料でダウンロードすることができます。ということで、前提となります知識についてちょっとご説明をいたしました。では、今日の本題に入っていきたいと思えます。全体、1時間で話すようにということで伺っておりますので、全部はちょっとお話しできないかなと思えます。

適宜かいつまんでいきたいと思えますけれども、キャラクター論、先ほどの役割語ってというのはいわばキャラクターを描写する一つの手段というふうに考えております。結局、この役割語というのは物語の登場人物が話すわけですが、この登場人物は役割語をはじめとして視覚的なイメージや社会的な属性など、さまざまな属性によって形成されてるわけですよ。そのさまざまな属性の総合体を《キャラクター》と私たちは呼んでおります。役割語というのは、この《キャラクター》を印づける一つの指標であるというかたちになります。

今日、さらにお話ししたいのは、物語の登場人物というのは、私たちが共感し、自己同一化するところの着地点みたいな、《人格》という概念を設けて、この《人格》が、あるキャラクターをまとうことで登場人物になるという、そんなかたちのモデルを考えているわけですね。《キャラクター》というのは、可搬性がある。つまり、「まね」ができるとか、応用ができるとか、別の物語にある物語のキャラクターを転写することができるとか、そんなお話なんです。ところが、《人格》というのは“唯一性”がありまして、その物語の中で唯一の存在であるということを《人格》が保証している。魂っていうふうに言ってもよいかなと思います。ただし、のちほど申しますが、登場人物にはこの唯一性を強く感じさせる人物もあれば、要するにその他大勢

で誰が誰だかよくわからないけれどもそこにいるという、そういう人物もありますよね。つまり《人格》を強く感じさせるか、弱いかという強弱っていうヴァリエーションがあるんだということになります。フィクションの中で《人格》がどのように機能するかという点について、キャラクターとしての肉体から《人格》が明示的に分離される霊的事象、スピリチュアル・イベントということができるかと思えますけれども、この《人格》を霊として捉えると、幽霊みたいなものが、《人格》がむき出しになって《キャラクター》を離れて漂い出すみたいなことですよ、そういう現象を見ると、この《人格》っていうものがよくわかるんじゃないかということ、これが、時間があれば少しふれたいというふうに考えております。その霊的事象について、ジブリアニメとか村上春樹の作品をケーススタディとして取り扱いたいということです。で、研究の狙いとしては、かなり最後のほうになりますと、いわゆる文学的なお話になってきますけれども、立脚点としては、私たちの心がいったい物語をどのようなかたちで理解することができるのかという、認知科学的なアプローチにつなげていきたいという、そういう狙いがあります。それからオカルティズムやスピリチュアルな現象というのが人々にたやすく受け入れられるという、こういう現象についても非常に興味があります。これ、すごく不思議なんです。私たちは今、近代的な科学の知識を得ることによって、例えば、幽霊なんてものが実在するかということは非常に疑問を持ってますよね。そもそも幽霊とか靈魂とかの存在っていうのを基礎づけるような物理的な基盤というものはないですから、そういうものはないっていうふうに考えざるを得ないんですけども、それでも私たちは、いかに科学的な思考を十分理解してる

人でもやっぱり幽霊は怖いというようなことがありますよね。また、そもそも普段、生活の中で宗教というものと深く私たちは結びつけられて、例えば、人が死んだらお葬式をして、その霊を慰めると、あるいは成仏とか天国にいくというようなことを願うというようなことをしていますし、そもそも神様とかご先祖様にお祈りする、お願いするみたいなこともやるわけで、ですから、どうしてそんなことがたやすく信じられるんだろうっていうことは、実はフィクションを理解するという機構とすごく近いところにある、言ってみればフィクションの起源というのは宗教の起源ととても近いんだという、そんなことを考えております。今日はとてもそこの深いところまでお話しできませんが、そんなことを考えて、役割語の話から始まりまして、キャラクターの理論について、《人格》とは何かというようなお話につなげていきたい、最近はそのようなことを考えております。

まず社会心理学からちょっとアプローチしていきたくはなんですけれども、『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』でも取り上げておりますけれども、役割語っていうのはいわばステレオタイプであると。ステレオタイプっていうのは社会心理学でよく研究されてるんですけれども、Brewer という人が1988年に書いた論文で「二重処理モデル」というモデルを提唱しております。これが大変面白いと思っております。このモデルでは、自分にとって親しいか親しくないかによって人の認知というものをカテゴリーベースと個人ベースという2つの機構を使い分けてるんですね。相手のことをそれほど知る必要はないときは、もう非常に自動処理で終わるんですけれども、ちょっと関係ができますと、まずカテゴリーベースのモードが立ち上がりまして、相手についでさほど深く知る必要がない、自己関与

がない場合にはカテゴリーベースのモードが立ち上がりまして、それでつまり、あんまりよく知らない人というのはカテゴリーで処理されるってことなんですね。深く知る必要がある、あるいはそういう元から深く関わっている人物に関しては、例えば、家族とか、友人とか、会社の同僚ですとか、そういう人たちは個人ベースのモードで人物の情報処理をする。この場合はカテゴリー、つまり、属性ではなくて、そもそも個人というかたちで認識されて、カテゴリーは個人に属する性質っていうふうなかたちで処理される。こんなふうに Brewerさんはモデルを立てたんですね。ここではカテゴリーと個人が対立させられてるっていうところが非常に重要で、カテゴリーというのが先ほどお示しました、私のモデルで言うと《キャラクター》に当たる。そして、《人格》っていうところが要するに個人、唯一性を持った個人であると。この2つの強弱関係、これがよく知っているか、あんまり知らないかっていう、そういう二重性がある。フィクションのキャラクターには、登場人物には、この二重性のどっちが強いかっていうことが非常に重要なんだっていうふうを考えるわけです。宮本大人先生という漫画の研究者の方が、漫画のキャラクターが立つっていうことはどういうことかということをもとめておられて、「独自性がある、自立性がある、属性が変わり得る、多面的で複雑であって不透明であると、内面が重層性を持つて、こういう人物はキャラクターが立ってるといえるんだっていうふうにおっしゃってます。これはどういうことかという、要するにこういう人物は複数の面を持つていて、つまり複数の《キャラクター》を持つていて。多面性を持つてるということは、その多面性を束ねるところの個人、《人格》というものが強く感じられる、そういう

キャラクターがフィクションの中で立つてるといふことなんだというふうに宮本氏は言っております。

それから定延先生が、先ほど、ちょっと名前を挙げましたが、キャラクターというのを3つに分けて、キャラ1、キャラ2、キャラ3、キャラ1というのは、ここはほぼ登場人物という意味と同じで使われる一般的な用法、キャラ2というのは伊藤氏が、伊藤(2005)という漫画の理論的研究の中で「キャラ」と「キャラクター」という概念を分けられたんですね。これは漫画の登場人物を分析するときの概念ではあるんですけども、「キャラクター」というのは《人格》を強く感じさせるもので、「キャラ」というのは属性が前面にできていて《人格》をあまり感じさせない人物であるという区別と読み換えることができるかと思えます。

定延さんのキャラ3というのは非常に独特の概念なんですけれども、状況に応じて非意図的に変わるということをはっきりと定延さん自身も、それは非意図的に変わる、あるいは変わってるといふところを見られると恥ずかしいみたいなことも書いてらっしゃいます。本当は変えられるは変わらない、そういうものがキャラだ。それに対して、もっと根源的な、ほとんど変わらないと信じられてる部分を「人格」といふふうにおっしゃって、むしろ積極的に変えていく部分、相手によって、例えば、丁寧体を使うか常体を使うかという、そういう態度を変えていくというのは社会的に容認されることですから、そういうものはスタイルという。つまり「スタイル」と「キャラ」と「人格」といふ3段階で考えてらっしゃいます。

「人格」といふのは一番変わりにくいところなんですけれども、いずれにしても定延さんにとっては、これは変わりやす

さ、積極的に変えてよいもの、非意図的にも変わるもの、なかなか変わらないもの、変わるともほとんど病気と感ぜられるもの、こういう変わりやすさという点で3段階を設けています。私の考えで言うと、これらは全部属性と見られるだろうというふうに思います。人格というのは別のところに設けたほうがいい。ここに書いてるところですけども、結局、定延氏のスタイル、キャラ、人格は、人格的な要素を属性として捉える傾向が強く、その点ではBrewerのカテゴリーっていうのと結局は同じなんだろうというふうに考えます。私の役割語っていうのも、やはりキャラクターを規定していく概念であり、また、別に「キャラクター言語」といふのも考えてるんですが、これは役割語を部分集合として含む特徴ある言語、話し方のことをキャラクター言語と書いていますが、これもまた言語を属性化して捉える概念というふうに考えております。これに対して、フィクションに登場にする人物に対して、私たちは共感し、自己同一化を行うことができますが、そこで起きていることを考えるためには、属性と関係しながら属性とは全く異なる次元の要素を導入しなければならないというふうに考えて、これを《人格》としたいわけですね。定延さんの言う「人格」とはちょっと違うということで、ここにありますように二重山括弧でくくっております。

フィクションにおいては、属性としての《キャラクター》と《人格》と一体となったキャラクターの区別がつきにくいので、本発題では後者のことを、つまり、《人格》と一体となった概念を「インディビジュアル」、あるいは登場人物とりたいと思います。もちろんフィクションにはいろんな登場人物が出てきますが、「人」じゃないものもいっぱいありますよね、そういうも

のもカバーする概念としてインディビジュアルというふうに言ってます。この《キャラクター》、つまり、属性に結び付けられるものとしての魂に当たるものを《人格》と考えます。人間、あるいは擬人化されたものも含んで、《キャラクター》は属性として記述できるものすべてを指すことにします。つまり、例えば、あの人はこれこれという、これこれのような人だ、年を取った人だとか、アメリカ人だとか、そういうふうに、ある人物について性質として述べられる要素ってというのは全部《キャラクター》の属性であるというふうに考えるんですね。役割語もキャラクター言語も属性のひとつであるというふうにしております。

先ほど、ちょっと申しました定延氏は、「発話キャラクター」を、「品」、「格」、「性」、「年」の四つの観点によって整理されていますが、品が上品だとか下品だとか、格が高いとか、男性とか女性とか、老人とか幼児とか、そういった観点というのも全部《キャラクター》と考えられます。で、《キャラクター》を記述するための要素としてざっくり整理しますと、例えば、肉体的な属性、あるいは視覚的な特徴、生理的な体つきというのももちろんあります。これは「性」とか「年」に関係してきますね。そして、視覚的特徴っていうのは、どんな服装をしているか、どんな髪型かというような、見た目のさまざまな特徴です。で、こういったものは社会的カテゴリーとも強く連動しております。そして、もちろん言語とも連動してまして、それが役割語ということになります。つまり、a、b、cっていうのはネットワークを作って複雑な相互関係を作ってるというふうに考えるといいわけですが、もちろんそこに微妙な違いですとか、あるいは幅が当然ありますし、わざとずらすということもしば

しばフィクションでは行われるところですよ。例えば、さっき、役割語の説明のところでもしましたようなところ、シャッフルして見た目と全然違う話し方をさせるというようなこともライトノベルとか見えますとよくあるんですよ。そういうようなこともできます。

それから心的傾向っていうのは、あの人は勇気ある人だとか、憶病人だとか、決断が早いとか、優柔不断であるとか、優しいとか、厳しいとか、そういうような心の傾向というものを属性化することができます。この心的傾向っていうのは、さっき言った人格と非常に深い、近いところにあるんですけれども、やはり属性化できるとしたら、それはキャラクターである、つまり、属性であるというふうに考えます。その他、いろんな特徴が考えられるわけですが、大きくはこういうものを考えておきたいと思います。《人格》っていうのはどういう性質を持っているか、特にフィクションを読むときに《人格》があるということは唯一性があるってことなんですよ。で、唯一性っていうのは非常に実は難しい概念なんですけれども、例えば、モノにだって唯一性があるっていうふうに考えられるかもしれませんが、ある「本」があって、モノとしての本は、2冊買って同じ本が、Aという本とBという本でも中身は同じとしたら、その区別を私たちはできるかっていうとほとんどできないんですよ。そういう意味で、例えば、そういう生産物というのは、唯一性が非常に薄い、あるいは動物も、飼ってる動物というのは、ペットはもうほぼ人格化されてますので唯一性を持っていますけれども、牧場にいるウシを飼っている人じゃない人が見てもどれがどれかわかりません。ですから、唯一性を感じるということはそこに《人格》を認めてるっていうふうなことでいえると思います

す。

それからフィクションを読むときに視点ということがよくいわれます。誰も目線で見てるかという、このことと関係がある。それから当然、内面というのを、考えていること、感じていることがフィクションでは描写されますけれども、そういうものと強く連動している。それから時間性を持つということですね。時間も大変哲学的には難しい概念ですが、いわば物理的な時間というのがありますし、社会的、公的な時間というのがありますけれども、フィクションにおける時間というのは《人格》に結びつけられた時間である。これ、ちょっとあとでまた言います。《人格》というのは霊的事象と関係するということですね。視点と関係するっていうことはどうということかという、私に結びつけられた、つまり、自己同一化をしている人物、例えば、物語で主役の人物と私たちはその人の立場に立ってものを見ているということですよ、いわゆる視点人物です。“わたし”の仮託が弱いインディビジュアル、登場人物は見えている人物ではありませんけど、見る立場にはなりにくいという、そういう区別がある。それから内面と関連するっていうことは、内面描写が濃密であればあるほど“わたし”の仮託が色濃い、つまり、唯一性が強く感じられるってことになります。

それから、ここでは本多さんという、アフオーダンスの立場から言語を分析される方の論ですが、視点っていうのは見ていることと見られていることと、どちらから見るか、どんなふうに見えるか、結局、どう見えてるのかという、この五つのことを視点っていうふうに言うんだっていうふうにおっしゃってるんですが、これらはすべて《人格》と関係するかと思います。で、時間というのがどういうことかってい

うと、特に赤いところを見ていただきますと、過去というのは結局、記憶なんですよ。そして、感情が今まさに感じていること。そして、記憶や感情を元にしてどうしたいかという、願望、欲望が生じてくるわけです。《人格》というのはつまり、記憶、感情、願望を紐付けるポイントであると、そんなふうに考えたいと思います。

記憶というのは非常に重要で、例えば、記憶を共有しない人物というのは、同じ人だと言われてもフィクションの中では違う人と感じられやすいわけですよ。しばしば記憶喪失とか、あるいは記憶喪失のふりとかということがさまざまなトリックとしてフィクションの中で利用されるということは、ちょっと考えるとすぐおわかりになると思います。で、《人格》は属性と独立しているので、《人格》を固定したままキャラクターが変化することがあります。で、例えば、成長というのはまさしくそういう物語なんですよ。成長というのは時間とともにキャラクターが望ましい方向に変わっていくってことをいいます。逆にフィクションの中では墮落ということもよくあります。『人間失格』みたいな小説を読みますと、属性がどんどん望ましくない方向に変わっていく。ただ、そのときに属性は変わっても、もうほとんど別人みたいな属性になったとしても、それはおんなじ人物なんだっていうことをフィクションの中で信じられるとすれば、それは《人格》が同一だからだというふうに考えられますね。

そもそも《人格》と《キャラクター》というのは、比喩的に言うとなんか人形と人形遣いの関係で捉えることができます。よく私は文楽を見に行くんですけども、文楽の人形というのは、それ自体が実はキャラクターであるというふうに考えてよいと思います。ただ、人形は、それ自体と



しては何の魂も持たないものなんですけれども、ここに人形遣いがそれを操作することによって、たちまち命を得て、その物語の中で一回的な生を生きる、そういうドラマを見せてくれます。コスプレというのも、いわばそのキャラクターに、私自身がそこに入って行く。子どもがする「ごっこ遊び」っていうのもまさしくフィクションの基本である。ウォルトンっていう人は『フィクションとは何か』という本の中で、まさしくごっこ遊びこそがフィクションの起源であるというような書き方をしています。さて、あと15分ほどありますが、ここで《人格》と霊的事象についてお話を進めていきたいと思います。

霊魂とか、霊とか、魂とかの概念は、キャラクターの一部である肉体から分離された《人格》の表象と捉えることができます。肉体にまつわるあらゆる属性から自由なんですけれども、唯一性を保持しつつ、性格とか、意思とか、記憶とか、思考とかいった内面にかかわる性質がフェーズ、どういう局面に立っているかということを超えて受け継がれる、あるいは受け継がれないということがフィクションによってケースバイケースですよね。つまり、フィクションの中で幽霊にしても誰の幽霊かというのは、やっぱり姿があるわけで、顔がおんなじとか、服装がおんなじとかっていう属性がないと見えませんので、しょうがないのである特定の属性を帯びるといふかたちになります。フィクションにおける幽霊の表現とを、あとでちょっと実例で見ようかなと思います。

宗教においては肉体を離れて霊魂が存在し得るということ、これがごく普通に教義とか儀礼の中で前提としていますよね。さっきも言いましたが、物語の宗教の起源というのは非常に近いところにあると思います。霊魂とか類似の概念にまつわる出

来事を霊的事象というふうに言ってみたくらいだと思います。霊的事象は古来説話や物語の中に実に豊富に見出すことができます。のみならず、こんにちの文芸作品とかポップカルチャー作品にも脈々と受け継がれております。霊的事象は例えば、死後に霊魂が離脱する、成仏するとか、天国に行くとか、あるいは成仏できずに漂う、いわゆる幽霊、それから輪廻転生、これはこんにち、日本のポップカルチャーではすごくよく取り入れられている概念です。それからさっき言った、成仏、往生、幽霊、亡霊、それから生霊ですね、生霊というのは割と日本独特らしいですけども。それから、憑依というのがありますよね。他者の魂が肉体に入ってくる、それによって肉体を支配するっていうような現象です。昔はある種の精神疾患、いわゆる分裂症と言われてた症状を理解するためにキツネがついたとか、何々がついたという、「憑き物」という概念を当てはめてたわけですが、まさしくそういうものですね。それから変身っていうのは、キャラクターが変わるところか、もう全く違うものになったとしてもおんなじ人だということですよ。例えば、人が動物に変わるとか、動物が人になるとかということです。高校の国語の教科書にも載っている『山月記』っていう中島敦の小説がありますが、あれは詩人がトラになるんですよ。そんなお話でさえ、私たちは容易に信じることができます。

それから魂の入れ替わり、ある2人の人物が入れ替わるというのは、最近の例で言うと『君の名は。』っていうアニメが大変話題になりましたけども、そういうものの例はいっぱいあるんですよ。その変奏ですとか、アレンジですとか、たくさんあります。実は夢というのは、さっきの『君の名は。』では夢を見てるっていうふうに私たちは考えるわけですね。逆に言

うと、私たちは夢を見ることで誰かほかの人になるとか、とても行けないようなところに行った夢を見るですとか、全く知らない土地を旅行しているような気持ちになるとか。さっき、「ごっこ遊び」ということを言いましたけども、実は夢というものの霊的事象、あるいはフィクションそのものの起源に非常に近いところにある。フィクションを読むすなわち、受け入れるということは、それは夢を見ているのと同じく似ているんじゃないかっていうふうにも思います。つまり、フィクションによって与えられたキャラクターに自分の《人格》を重ね合わせる、自己同一化をすることによってその物語世界を旅するわけですけども、それはある種、夢を見ていることとても近い経験なんではないかというふうにも考えます。それから時間とか時代を超えた人と人との交流というのも霊的事象ですし、最近ではそういった現象をネット空間におけるアバターとかタイムリープとかいったかたちで、SF的な説明を与えることでサイエンスフィクションとして取り入れてられてますけれども、それはいわば現代人にとって受け入れやすい、霊的事象を受け入れやすくする一つの仕掛けであるというふうには私は考えております。ということで、フィクションにおける霊的事象というのは、しばしばこれは作者や受け手の深層心理の表現である。これはフロイトとかユングの考え方に非常に近いものですが、物理的にはあり得ないコミュニケーションを通じて、病理の認識、自分がどういう病を病んでいるか、あるいはそれをどのように治癒していくかという、そういう機能をこの霊的事象を通じてフィクションにおいて体験することができるというふうには読み解くことができるのではないかと思います。

実例になりますが、そもそも霊的事象例

を20世紀以降の作品から、それもごく一部で、皆さんが比較的良好に知ってる作品をざっと挙げておられますけれども、こんなものではないですよ。もっともたくさんあります。たとえば『鬼滅の刃』はほとんどもう霊的事象の塊みたいなお話ですね。で、ジブリアニメにもたくさんの霊的事象が導入されているんですけども、例えば『千と千尋の神隠し』では千尋という少女が異界に入ってそこの住人になる。いわばこれは世界を移動するけれども、そこに同一性が成立してるわけですね。名前を奪うという、そういう操作が出てきます。これは例えば、『ゲド戦記』というファンタジーの中でも本当の名前を隠しておいて通り名を使うというのがあります。これは古代の日本の物語でもよくあることで、実名敬避というようなかたちですけども、名前というものが、それは結局、《人格》そのものと同じ視されるので、それは隠しておくんだって、そんな考え方ですね。逆に名前を奪い取ることによって、その《人格》を支配するという、そんな考え方が『千と千尋の神隠し』には色濃く出ておりますね。「油屋」という神様のお風呂屋さんの中で、千尋だった千がいろいろ活躍して、最後にはその世界を出て日常の世界に戻りますけど、戻ったときに異界での経験を覚えてるんだらうかという、多分覚えてないんだらうと思うんですけども、これが非常に大きな霊的事象だと思います。入っていくときに千尋は「夢だ夢だ」というふうには言ったりしてます。

これも名前にかかわるエピソードになりますが、ハクというのは神様なんですけれども、零落した神で、これは柳田國男の『妖怪談義』の中に考え方と非常に近い考え方です。もともとは川の神様だったんですけど、ニギハヤミコハクヌシという、やっぱりちゃんとした名前を持っているん

ですけれども、湯婆婆に名前を奪われてハクっていうふうに使われてるんですね。それによってコントロールされている。それから竜に変身しますよね。この竜というのは、やっぱり日本の民族の中でよく出てくる概念です。名を奪われると帰り道がわからなくなるんだよというふうに使ってますね。それからここが自分の正体を思い出すシーンです。『千と千尋の神隠し』の中で一番感動的なシーンですけれども。

それから坊という、これは湯婆婆という恐ろしい魔法使いの息子らしい人なんですけど、赤ん坊の姿をしているんですね。でも、銭婆という自分の母親の姉の魔法によってネズミの姿に変えられます。坊ネズミとなることで自由を得るといって、そんなお話ですね。変身のお話です。ほかにも、それからカオナシっていう興味深い人物が出てきますが、これは本来、ちゃんと人とコミュニケーションが取れないキャラクターなんですけれども、相手を飲み込むことでその人の声を奪うというようなことが描かれています。それから神様の変身の話が入っていますし、そもそも従業員は全部カエルとかナメクジだったということになっています。結局、この油屋という異世界における千の活躍によって、千はご両親を救うことができ、そして、人格的に成長していくという、そういう物語として読み解くことができます。

村上春樹も、これは詳細は省略いたしますが、そもそも村上春樹自身が、例えば、幽霊とか生霊というものが昔は信じられていて、現在でも仕掛けとして使うけれども、実際に作り手が入り込まないとうまく機能しないということを、河合隼雄というユング学派の心理学者と対談の中で言っています。例えば『海辺のカフカ』という小説では、生霊が出てくるし、幽霊も出てきます。幽霊の出るシーンでは、本当は

50過ぎの年配の女性なんだけれども、その人の少女時代の姿になって幽霊が出てくるというような書かれ方がしています。その幽霊がなぜ幽霊であることがわかるかという、美しすぎるという、ある種の理想化、整いすぎるとか、夢の中から抜け出てきたようだとか、純粋な美しさとか、そういうような属性で書かれています。それから憑依とか変身とかという概念も盛んに使われております。それから化身という、ある超越的な存在が人の姿となって出てくる。面白いんですけど、カーネル・サンダースの姿で出てくるっていうのが、ちょっと茶目っ気といいますか、面白いところです。あと、ジョニーウォーカーも出てくるんですけども、興味深いことはいろいろ書いてるんですけども、それからナカタ老人っていう非常に特徴的な登場人物がいて、これも霊的事象を通じて《人格》が作られている、そのプロセスが細かく描かれている。

このようにして見ていくと、『千と千尋の神隠し』や『海辺のカフカ』という作品は、霊的事象によって《人格》としての心が《キャラクター》としての肉体を離れ、普段は無意識下に隠されている自己の醜悪な精神と直面したり、現実には出会えない人、つまり、例えば、佐伯さんという女性の少女時代の姿となった幽霊と出会う、その人物と交流することによって自己の存在の有り様を認識する、そういう装置として仕込まれておりました。このような方法というのは、古くは神話や古典文芸に根ざしていて、近年では、漫画、アニメなど、ポピュラーカルチャー作品にもよく用いられていますし、村上春樹の作品はどの作品を見ても、大体、同種の仕掛けが取り入れられています。私のモデルにおいて、《人格》というのは読み手が自己同一化を行うための拠りどころで、《キャラクター》はその

人格を運ぶ入れ物として設定されていますが、《人格》は《キャラクター》から分離可能であるからこそ、この霊的事象というものを取り扱うことができるというふうに考えております。『千と千尋の神隠し』と村上春樹の小説の違いというのもちょっとここに書いておりますが、夢と関係が深いですよねとことも書きました。以上でございます。大変早足で申し訳ございませんが、私のお話はここまでとさせていただきます。では、お返しいたします。

縷坂 大変ありがとうございました。先生の貴重な研究成果をみんなで拝聴することができました。国語学の研究をされながら非常に学際的に研究へアプローチしてらっしゃって、攻めていらっしゃるという印象でございました。

指定討論者 増田 珠子

増田 はい。増田珠子と申します。私は、自己紹介しますと英文学が専門で、まさにキャラクターをどうするかということを考えているところですので、先生のお話がすごく面白くて、ここに学生さんがいなければブレヒトの異化効果はどう考えたらいいのかとか、そんなことも伺いたいところですけども、学生の皆がたくさん来ておりますので、学生たちになじみ深い例を少しお話しただけであればありがたいと思います。

例えば、今日みたいな発想は、学生たち、あまりしたことがないと思うんですけども、ジブリのアニメですと、『千と千尋』もすごく話題になりましたけれども、『となりのトトロ』だとたいの学生はテレビ、あるいは映画館で見たことがあると思います。トトロもああいう霊的事象と考えられるのでしょうか。

サツキとメイという2人の女の子が出てきて、特にお姉ちゃんのほうの成長物語と読むことができると思うのですが、そこ

にトトロという存在がどうかかわるのかというように目で割と私なんか見ちゃうんですけども、それを先生の霊的事象と人格ということを加えて考えると、どんなふうに作品が見えるのか、少しそこをお話いただけるとありがたいと思います。

金水

ありがとうございます。トトロも非常に興味深い、私も大変好きな作品ですけども、トトロですか、あるいはまっくろくろすけという存在、これは大人には見えないという設定になってますね。まっくろくろすけについて、おばあちゃんがサツキに、「ちいちゃい頃にはわしにも見えたが、そうか、あんたならも見えたんけえ」というふうに言います。つまり、これは幼児がよく体験する、おばけをよく見るというのは、いわば《人格》のないものに《人格》を読み取る。このように、幼児は「汎人格化」といいますか、何にでも《人格》を与えることによって世界を把握するという、そういう能力といいますか、人間がもともと持っているそういう傾向というのが非常に象徴的に描かれている。トトロってというのは森が持っている自然そのもの、里山の自然というものがいわば化身として人格化されて、子どもであるサツキやメイの前に現れる。そのときに物語における機能ということを考えますと、サツキというのはそもそも非常に明るい健気な少女ですけども、ちょっと考えるとわかるようにすごいストレスにさらされてるわけですよ。お母さんがサナトリウムに入院していてなかなか帰れない、会えない、それはメイも同じようにストレスにさらされていますけれども、そのような状況の中でいわば自然の化身であるトトロとかまっくろくろすけとか、そういう超自然的な存在と親しむことによって、あるいはネコバスもそうですけれども、自然に治癒していく。そこには現実だとなかなか起こり得ないような、つま

り、すごく遠くにあるサナトリウムの七国山病院というところにサツキやメイが取ったおばあちゃんのトウモロコシを届けるといふ、これはいわば物語の中における仕掛けですけれども、こういう超自然的なこともトトロやネコバスの力を借りて起きる。そのあたりは、お父さんは非常に上手に、「昔は人と森は仲よしだったんだよ」といふ、古代人の感覚というものをそこにさりげなく忍び込ませてるわけですけれども、つまり、古代における人と人間の関係というものはまさしく精霊と人との交流というようなものがある、それが人を勇気づけたり力づけたりしてたんだという、現代人が失ってしまいがちなそういった霊的事象による救いというものを、子どもたちが自然に体験することでストレスフルな状況をサバイバルするという物語として上手に仕組まれてるんじゃないかな、そんなふうに理解いたしました。いかがでしょうか。

増田 どうもありがとうございました。そういうふうにも考えるのかとすごく面白く伺ったのですが、そうすると、『トトロ』っていうのは多分ジブリ作品の中では割と幼児がわかるもので、『もののけ姫』とかはもうちょっと年長の子たちがわかるものというようなイメージで私は思っていましたけれど、結局、根っこにあるものは同じなのですね。『ナウシカ』なども同じで、自然の力に癒やされ、そして、自然の力をどうやって取り戻すかというような話というのは、ジブリ作品は、自然と交流して、自然の力によって人間も癒やされ、自然をもっと豊かにしていこうという、そういう思想がやっぱり根底にある、そんなふうに捉えることができるということでしょうか。

金水 そう思いますね。ですから、『もののけ姫』でも、やはり古代の自然、荒々しい自然というものがもののけとかたちで具現化されていると思いますけれども、これ

もやはり自然のいろんな側面の一面である、つまり、人間の文明と敵対する自然っていうものがある、一方では、トトロというのはむしろ里山の人間と融和した自然の化身であるというふうに見ていいと思います。そういう象徴的な表現によって、宮崎さんっていう方は一貫してやっぱり人間と自然の関係というものを深く掘り下げていこうという、そういう作品の作り方というのが初期から見えてますので、おっしゃるとおりかと思います。

増田 すみません。もうちょっとだけうかがわせてください。私、よく不思議に思うのは、ジブリは多分、自分で物語を作る力がきっと十分にある人たちなのに、何で原作のあるものを作るんだろう、さっきの『ゲド戦記』も3巻目の話を使いましたし、それからそのほかでもいろいろところで原作のあるものを使う、何でオリジナルでやらないんだろう、原作を割と換骨奪胎してしまうぐらいならオリジナルで勝負してもいいのと思っていたんですが、でも、そうすると、原作のあるものの選び方も、『ハウルの動く城』などにしても、先生が今おっしゃったような自然とか霊的な事象につながるようなところがある作品にやっぱり共鳴して、その部分をより拡大して映画化しているというふうに考えれば、原作のあるものを使いたいということになると考えてよろしいでしょうか。

金水 そうですね。原作との関係っていうのはやっぱり毀誉褒貶いろいろありますし、批判もあります。例えば、『魔女の宅急便』という作品も、ラストのシーンはもう全然、原作とはかけ離れた物語になっています。あれはもう「戦闘少女」の話になってしまってるわけですけれども、あと、『ゲド戦記』も原作者のル＝グウィンが私の真意と違うっていうふうにして、あれは宮崎

駿じゃなくて吾朗さん、息子さんの作品ですけれども、そういうふうには原作の扱い方というのは、ジブリアニメについてはいろいろな批判もありますけれども、おっしゃったようにやっぱり宮崎駿氏なら宮崎さんの琴線にふれた作品を使うんだけど、結局、自分の好きなようにしないと気が済まないというのが宮崎駿さんの悪い癖とっていいのかもしれない（笑）。原作を入り口として、結局、自分のものを作ってしまうという、そういう作家なんだなというふうには感じております。

増田 そうしますとやっぱり、原作を使うことの批判というよりも、原作をこんなにずたずたにしてというふうに批判するよりも、宮崎駿が原作の何に共鳴して、そして、何をそこから自分のアイデアの元として利用しているのかという観点から見るほうが多分すごく建設的です。宮崎駿の世界もわかるし、逆に宮崎駿が見たこういう部分を原作の作品が持つてんだということを考えると、原作に対する解釈とか、原作の世界の広がりもよりよくわかる。作者が（自作を原作にしたジブリ作品を）嫌だと言ったのなら、じゃあ、作者はどう考えているのかということも考えられますので、そういうふうには考察をしていくと、より建設的に、批判するだけではなく、宮崎アニメをもう一回評価し直すということもできるといことですね、きっと。

金水 ありがとうございます。そのとおりだと思います。

増田 すみません、長くなりました。どうもありがとうございます。

#### 指定討論 岩熊 史朗

岩熊 僕の専門は心理学の中でもパーソナリティということで、今日のお話の人格の英語の部分、人格の部分と重なる部分をやっているわけです。ご存じだと思うんです

けれども、パーソナリティの語源はペルソナだというふうにいわれてて、実を言うとペルソナという、ギリシャ劇の仮面だっているふうにいわれていますが、仮面と僕らが研究してるパーソナリティっていうのがどうも結びつかなくてずっと悩んでた時期がありまして（笑）。というのは、仮面っていうのは表側になって表面的なもの、一方、パーソナリティっていうのは、単なる信仰かもしれませんが、人間の内側にあるもの、だから、この表面にあるものと内側にあるものが何でくっついたのか、あるいは何で表面にあるものが内側を表すようになったのかっていうところがずっと疑問だったんですけど、あるとき、ふっとわかったんですね。つまり、役者と仮面との関係ばかり注目してたんです。つまり、役者が偽って別の人物を演じている、表面的に演じているというふうにとっても変なんですけど、観客の立場からすると役者はどうでもいいんですよ。言い換えれば役者が途中ですり替わってもうまくやれば観客は気がつかない。つまり、観客はペルソナを見て、そのペルソナの背後に実際の登場人物を見ている。ある意味では登場人物を表すものとしてペルソナがあったと考えると、ややこしいこと考えないで、つまり、ペルソナっていうのはまさに人格を表すものだったんだっていうことで筋がとおるなっていうことに気がついたんです。

今日のお話とまさにつながるところで、ちょっと乱暴で申し訳ないんですけど、多分、キャラクターとペルソナっていうのはかなり近い概念で、僕らがパーソナリティと言ってるものが人格の概念に近いのかなと思ってるんですけど、ちょっと微妙に違うのは、先生は心的属性はキャラクターのほうにあってパーソナリティのほうにはないというふうにおっしゃったんですが、

僕はどちらかというと、要するにそこ、どこに線引くかって、いろんな引き方があると思うんですけども、ペルソナの部分っていうのは実を言うと同一性を保つためだけの道具であって、つまり、登場人物が劇の最初から最後まで同じ人物を表すために同じ仮面をかぶってるわけですね。だから、そういう意味では、同一性の背後に想定されるさまざまな属性は、僕は全部、パーソナリティのほうに含めて考えちゃったほうがいいと思ってらるんですね。それはなぜかっていうと、パーソナリティと呼ばれるものは実在するものではなくて、まさに演劇の中で実在しているわけではなくて、役者が作り出している、もっと言うと役者が観客に作り出させているというふうに考えると、そういうものを作り出させるときの、作り出したものを一つの人物に集約するための装置としてペルソナが機能しているような気がしてならないんですね。

そういうふうに考えたときに文学って何だろうと、僕が文学を論じるのは本当に甚だ不遜だと思うんですけども、まさにギリシャ劇の役者がやってるようにキャラクターを作って、キャラクターの背後に何者かを生み出させる、これは多分、書いてる作者が作り出すのではなくて、読者が作り出すためのお膳立てをうまくして、ある意味では作者がそれを、思ったとおりのものを読者の中に作り出させたら成功だし、それができないと失敗ということなのかなと、今日のお話を聞きながらちょっと考えたんですけど、乱暴すぎたでしょうか。

金水 いえいえ。

岩熊 感想でも聞かせていただければありがたいです。

金水 いや、私は、今おっしゃったことはほぼ同意いたします。結局、ものごとを属性的に見るか、あるいは一回的な出来事として

見るか、出来事として見たときに物語における一回的な生というものを観客なり読み手っていうのは感じるわけで、それは結局、人格を見ているということにもなりますし、それを例えば、登場人物の紹介みたいなところで、この人物はこれこれっていう、こういう性質を持った人物なんですよというふうに平面的に書いてしまうと、それはもう《キャラクター》として見ている、ペルソナの表面の部分ですね。

だから、表裏一体っていうとちょっと言葉が、都合がよすぎるかもしれませんけれども、内的なダイナミズムとして見る見方が、つまり、《人格》の側から見ていく見方で、《キャラクター》から見ていくっていうのはまさしく仮面の外側から見る見方。結局、《キャラクター》というのは、私のお話の中では《人格》と《キャラクター》っていうのがいわばもう別物をガッチャンとくっつけたみたいなものに見えると思うんで、そこはちょっと弱点なんですけど、《キャラクター》っていうのはまさしく内面を感じさせる装置であると思いますから、それをどういうかたちにすれば内面を感じさせるかという、それはまさしく仮面の部分なんですよね。それを俳優の力なり、作家の出力なりで、それが生きて動いているように見せるというのは、そこに一回的なダイナミックな物語というのが生成されているわけで、それは一回的であると同時に読むたびにそれが起こるといって、そういうダイナミズムがあるわけで、そういう方向から見ていくことが《人格》として登場人物を見ていくということなんだろうと思います。

今、お話を伺いました岩熊先生のご論文をぜひ私も読ませていただいて取り入れたいなと思いますので、また文献などお教えいただけると大変ありがたいと思います。私自身もその説を豊かにしていくために、

今のお考えというのはすごく参考になりました。どうもありがとうございました。

岩熊 どうもこちらこそありがとうございました。

フロアより

櫻坂 ありがとうございます。せっかくの機会なので、今日、珍しい方が参加されています。吉野瑞恵先生、コメントをいただけませんかでしょうか。よろしくお願ひします。

吉野 はい。吉野です。専門は平安時代の文学です。金水さんを学生時代から存じ上げております。

今伺っている中でいろいろと興味深いことがあったんですけれども、霊的な事象の導入、フィクションを導入するっていう場合、平安時代などにはまさに生霊とか死霊を信じていた時代なわけですけれども、そういう信じているっていうレベルとは別にやはり、例えば、『源氏物語』などでもそうですが、物語の装置として、先ほどおっしゃっていたような人格の中にある無意識の層と意識されている層が乖離しているということを表現する、そういうふうに信じていながら一方では意識的に装置として使っている部分というのがあると思うんですね。それと最初に、今のこの問題について金水さんがおっしゃった中で、作者の深層の表現だというようなおっしゃり方もしていて、その装置として使うというのと作者自身の深層を表すという、両者がどういうふうに関係しているのか、説明していただけとうれしいですが。

金水 これは特に村上春樹という作家の作品を取り上げてからそういう面がちょっと強調されていたかもしれませんが、村上春樹さんの作品というのは、よく言われるように、同じことを何回も何回も同工異曲で書いてると言うふうにいわれるんですが、結

局、それは彼自身のある種の自己治癒の方法としてやってるといふふうに、村上春樹さん自身もそういうふうには言っているんですね。結局、その装置として使うということは、やっぱりそこに作者自身がある意味、そこに入り込まないと生きたものとして見えてこないということ河合隼雄さんが村上さんに対して言っている面がありまして、信じている・信じていないっていうレベルはともかくとして、やっぱり作り手自身の魂に降りていって、そこで共感できる装置というものじゃないと読み手を本当に信じさせることはできないのかなという気はするんですね。

ですから、『源氏物語』のような古典作品を見て、ある種、現在の目から見れば荒唐無稽のように見えても、やっぱり当時の人が本当に心底信じていたということがありますし、現代においても、仕掛けとして使っているとしても、そこには作者自身は何らかのかたちで装置自身に入り込んでしまっているという要素がないと、それはもう完全にうそになってしまうんじゃないかって、そういう意味で申し上げました。ですから、これ、もう濃淡いろいろあります。本当に装置として、仕掛けとして使っている作品もあるでしょうし、それは作家性みたいなものと関係するのかなっていう気もいたします。とりあえず今はそんなふうにお答えしておこうかなと思うんですが、いかがでしょうか。

吉野 ありがとうございます。

閉会のあいさつ

櫻坂 金水先生、本日はありがとうございました。本日のシンポジウムは、私たちもいろいろ新しいことを考える機会になっただけでなく、金水先生の地道な研究の成果を知ることができて大変幸せでございました。

それでは駿河台大学総合研究所第1回



目のシンポジウムをこれにて閉会いたしました  
と思います。ご協力くださいました皆  
様、どうもありがとうございました。金水  
先生、改めてお礼を申し上げます。ありが  
うございました。

