

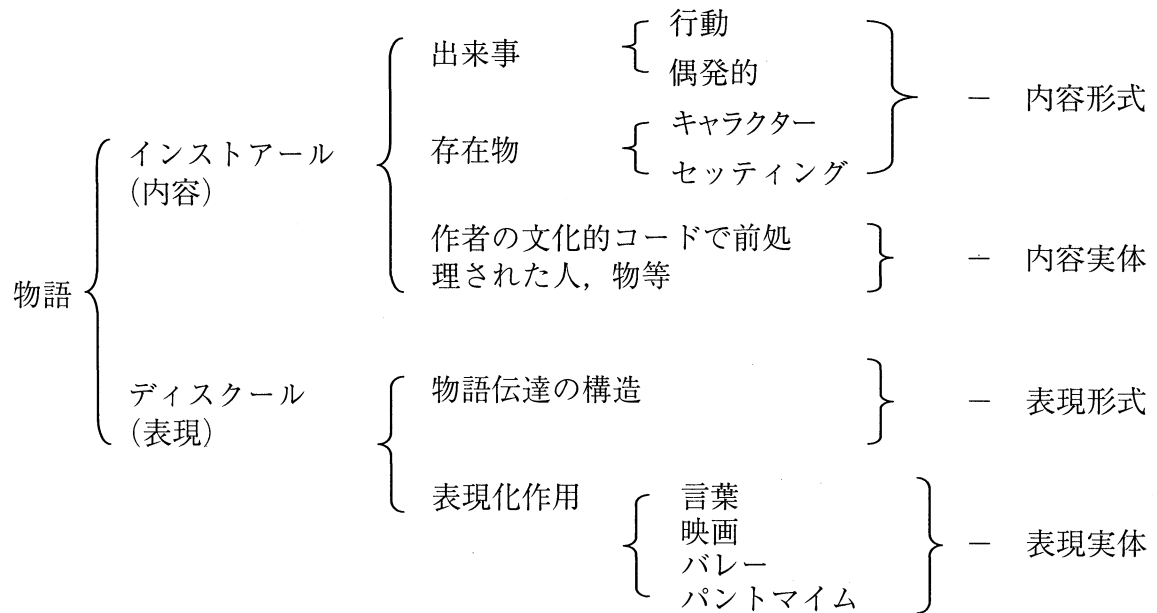
マンガ／文学におけるイストアール／ディスクール（1）

竹 内 勝 徳

序

言うまでもないことだが、海外で日本のマンガが注目を浴びている。果たして、このマンガというメディアは、如何なる仕組みで成り立っているのか。いや、そもそもメディアとしてのマンガとは、その如何なる相をしてメディアたり得るのか。本論は、こうしたマンガに関する根本的問題にあらためて答えようとする研究である。主要な論点としては、テキストのイストアールとディスクールという二分法を取り入れた。即ち、本論は西洋に脈々と流れる批評理論の大潮流に身を置いたものである。西洋を向けばいいというものではないが、その批評理論がメディア批評に有効であり、かつそれが文芸理論においてユニバーサルな論戦の舞台となっていることは否定できない。それを取り入れることにより、マンガ批評は一定の普遍性を帯び、小説や映画との相関関係を築けると同時に、学術的パースペクティブの中に位置付けられるはずである。

イストアールやディスクールという用語¹⁾は様々な捉え方で用いられてきた。この点、本論が依拠するのは、アメリカのナラトロジスト、シーモア・チャットマンの理論である。*Story and Discourse* (1978) は彼の代表作である。そこにおいて彼は、19世紀のヘンリー・ジェームスから、20世紀初頭のロシア・フォルマリズム、その後のニュークリティシズムから構造主義文学理論、さらにはつい10年位前にリバイバル評価されたミハイル・バフチンのダイアロジズムまで、一連の歴史的流れを十分考慮した上で明確な批評体系を構築し、極めて説得力のある論理で小説や映画を分析している。その批評法は十分マンガに適用できるものである。その後彼は、最新作 *Coming to Terms* (1992) において、映画の語り行為における視点の問題をあらためて問い直している。



図一

1 イストアールとディスクール

チャットマンのイストアール観，ディスクール観を限られた紙面で再現するのは不可能である。が，それを行う最も簡便で網羅的な方法が図一のダイアグラムである（チャットマン 26）。まずはこれを基に彼の理論の根幹を概観してみたい。彼は物語の相を物語内容＝イストアールとそれを伝達するための器である物語表現＝ディスクールに大別した。イストアールは作者の心の中のイメージ世界であるところの「内容実体」と，そこから切り取った「出来事」と「存在物」の相に分かれる。「出来事」は「行動」と「偶発事」に分かれ，存在物は「キャラクター」と背景や場所，静物など「セッティング」に分かれる。作者は自身のイメージ世界から「出来事」「存在物」を抽出する過程で，物語の「内容実体」からそれを整理，配列した，より具体的な「内容形式」へと表現処理を進めていると言える。そしてイメージが形に近づいたところで，作者の表現処理はディスクールの相を通過する。作者がディスクール・レベルでまず行うことは，処理の整った物語内容を他者にも認識可能なように表象化するための「表現実体」，所謂メディアの選択である。言葉（小説，詩，朗読等），映画，そしてマンガなど様々である。さらにその選択したメディアによってと

られる伝達構造（小説であれば語り，独白，書簡等あるいは様々な視点，カメラ・アングル等）を形成する。ここで，物語ははじめて読者や聴衆に伝わる形が整ったことになるのだ。もちろん，これまでの処理過程は，いちいち決まった順序で進むわけではない。作者の精神作用は素早く，前後しながら，中途半端に，無意識的にこの過程を通過しているのである。

文章を例にとろう。「王は死にました。そして女王は，その悲しみに死にました」という文がある。イストアールとして，まず作者が文化的コード²⁾を通して形成した王国や王室の心象風景がある。城があり，町があり，国民がいる，しかし一切は配列や整合性を欠く漠然としたイメージ，あくまで形になる前の心の中のイメージ世界である。それが「内容実体」である。この「内容実体」から作者は「王」や「女王」という「キャラクター」，「死」という偶発事を選んで表現しようとする。これが「内容形式」である。ほぼ表現のための準備が整ったイストアールは，「言葉」という「表現実体」，さらには「王」や「女王」を3人称で語る全能的語りという「表現形式」を備え，上記の文章に到達したのである。

読者は，ディスクールを通して初めて作者の物語を知覚することができる。しかしながら，ディスクール上に表れた物語は作者の心象風景を全て文字や映像で伝えているわけではない。例えば，上の文章で王と女王は当然夫婦として受け止められるが，二人が夫婦であるという記述はないし，必要もないのである。作者の王国のイメージが一定の文化的コードによって処理を受け，そのコードを作者と読者が共有している限り，上の文章では王と女王が夫婦として捉えられるのは妥当であり，当然なのである。それだけではない。上の文章には直接表れていないが，王がいるからには彼は城に住んでいるだろうし，王国には国民がいるだろう。作者の心象風景はコードの上に成り立っており，そこから部分を切り取ることによってディスクールを形成するが，そのディスクールによって読者は，部分以上のことを読み取る。王と女王の存在のみによって，作者の脳裏に広がるそれ以上のイメージ世界を読み取るのである。それは作者と読者が同じ文化的コードによって生きているから可能であるに他ならない。よっ

て、読者の読解作業の最重要な要素は、ディスクールとイストアールのギャップを如何に埋めるか、文化的コードを参照することによって文章に直接表れていないイメージの世界を如何に読み取るかということである。そして作者の重要な仕事は、そうした読者の作業をスムーズに進行させるディスクール作りということになるのだ。即ち、作者は文化的コードを共有する一定の読者像を想定せずして、作品を成立させることはできないのである。作品を書く、あるいは読むという行為は、ディスクールを介した作者と読者の濃密なコミュニケーションなのである。逆に、アンチ・ノベリスティックな、即ち反小説的な前衛作品においては、あえて読者の読解作業に変調をきたすような仕掛けがなされる。しかし、それも大きな視野で見れば、ディスクールが欠かせぬ媒介であるからこそ可能なのである。

さて、このディスクールのギャップは、他のメディアの場合どのような様相を呈しているのか。例えば、映画の場合、映像はフレームによってその映写範囲を制限されている。四角いスクリーンに映し出されていない範囲には、実際にはスタジオ機材やスタッフがいるのであるが、観客はスクリーン上の世界がフレームの外にも続いているものとして作品をみる。では、マンガの場合はどうだろうか。言うまでもなくマンガは、一定のデフォルメ処理を受けた映像を囲む多数のフレーム、所謂コマの連鎖、そしてそこに挿入されたセリフ、効果音（オノマトペ）、語りなどの書き言葉のコンビネーションによって成立している。コマとコマの間には当然わずかな空白がある。マンガの動きは映画のようにシームレスに連続しない。文化的コードに立脚した読者側の読み作業によって、コマとコマの間のギャップが埋められ、コマ間があたかも連続しているかのような動きがイメージされるのである。そこで、マンガ家の重要な役割は、とりあえずこのコマ間のイメージを形成しやすくすることである。そのための技法は様々に考えられるし、国によっても作家によってもそれこそ千差万別である。しかし、この面でできる限り多彩な技法を効果的に使いこなした作家は、手塚治虫をおいていないだろう。

彼のコマ運びは、主に①視点（カメラ・アングル）の移動、②セリフとの連



21

図二 『三つ目がとおる』第一巻 (21)

携，③コマの形と配置によってなされている。それは読者の視点をスムーズに導き、読者のイメージ上であたかも映画をみているかのような連続的視覚効果を生み出しているのである。例えば、図二の場面である。日本マンガの場合、読者はコマを右から左、上から下に追っていく。同時にセリフを目で追っていくので、セリフは情報伝達だけでなく、読者の視線を導く重要な役割も担っていると言える。上の場面では、(a) 読者の視線、(b) コマの視点 (カメラ・ア

ングルやズーム、タイミング）は以下のように推移している。九つのコマの順番は、①から⑨の番号で示す。①（a）セリフ順（b）和登さん（女性キャラクター）の目が設計図に向けられているショット（セリフを追う方向と和登さんの視線が一致している）、②（a）コマ順（b）発話者をズームイン、③（a）コマ順（b）発話者へズームイン、写楽の顔の向き変更のショット、④（a）コマ順、セリフ順（b）ズームアウト、⑤（a）コマ順、セリフ順（b）水平180度移動、ズームアウト、⑥（a）コマ順、（b）発話者へズームイン（セリフがないので真剣な会話が途切れた感覚と和登さんが吹き出す唐突さが表現される）、⑦（a）コマ順（b）発話者へズームイン、⑧（a）コマ順、セリフ順（b）水平移動、ズームアウト、写楽の顔の向き変更のショット、⑨（a）コマ順、セリフ順（b）水平移動、写楽の顔の向き変更のショット（セリフを追っていった先に和登さんの驚きを表すマークがある）。このように、コマの配置とセリフの配置、一貫して写楽の顔の向きの変化を捉えたショット、めまぐるしいアングルの変化により、二人の会話と、設計図が気にかかる写楽の様子が同時進行で表現されている。読者はコマ間の空白など意識せずに、連続的な時間の流れをイメージするのである。また、①のコマでは和登さんの視線は設計図に向けられているものの、そのコマ内に設計図は描かれていない。写楽の「設計図だ」というセリフと、⑤のコマで表現される設計図と二人の位置関係でそれが判明するのである。ひとつのコマに描かれないことも、コマを読み進む過程で明らかになってくる。コマの制限によって発生するイストアールとディスクールのギャップも、コマの集積と配置によってかなりの程度埋めることができるのである。コマはあくまで物語内世界を切り取った部分である。その切り取り方によっては、部分と部分を組み合わせることにより、 $1 + 1 = 2$ 以上の働きをする。部分は部分以上に物語内世界をイメージさせるのである。

ちなみに、アメリカのマンガ、通称アメコミでは、手塚にみられるようなセリフ、視点、コマ配置による総合的相互連携的なディスクール作りはなされない。典型的なアメコミにおいてコマ間のギャップを埋めるイメージ操作を担うのは他ならぬ言語である。例えば、図三の *Spawn* の一場面では、昏睡状態に



図三 *Spawn: Damnation* (41)

なった夫を心配する妻と主治医の会話が描かれているが、二コマ目の “Wh, What’s happening to him?” “We tried to call, but...” という対話, “I said what’s wrong?!” “A coma. He lost consciousness a few hours ago. We’ve run a few preliminary scans. It doesn’t look good.” という対話の流れの間, 読者の視線は

同一のキャラクター、同一の絵柄の間を往復するだけである。キャラクターの表情は止まったままである。五コマ目でも同じことが当てはまる。言語を読み進む限りはコマ間の空白は意識しないが、日本流にセリフと絵柄をリンクさせて読むと、紙芝居のような切れ切れのイメージしか残らない。絵柄そのものは、素晴らしくリアルで美しいのであるが、ことディスクールのギャップを埋める働きに関して言えば、言語と絵柄が切り離され、言語が優位を占めていると言わざるを得ないのである。つまり、言語優位のアメリカ的ディスクールと、言語を視点移動に応用する、即ち言語を言語以上の使い道に持ち上げようとする日本的ディスクール。二国間のコミュニケーションのあり方が明白に表れていて大変興味深いところである。

2 イストアール＞存在物＞キャラクター

間に挟まる空白にもかかわらず、コマを連続的に感じさせる技法。部分（ディスクール）によって全体（イストワール）に近い内容を伝達しようとする試み。言い換えれば、これは物語中の存在物と出来事に関し、部分で全体に近い内容を伝えようとする試みであった。ここで、これまで述べたコマという最も肝心なマンガのディスクールとそれによって表現される時間の流れ、つまり極めて大きな枠組みのイストアール／ディスクール構造から、より具体的なレベルの表現構造に目を移したい。上述したようにチャットマンはイストアールの二大要素として存在物と出来事を挙げている。ここではまず、存在物＝キャラクターと出来事のうち、キャラクターに的を絞り、その表現、伝わり方について話を進めたい。キャラクター表現においても、ディスクールは基本的にイストアールの部分を切り取って全体を伝えようとする。その際、作業を効率化させる技法にはどのようなものがあるのか。

チャットマンは、物語の中でキャラクターを生かすための重要な属性のひとつを“trait”＝「特質」（116）と名づけている。キャラクターが物語に登場する場合、そこには性格や主義、性癖など、何らかの特質が表れる。無論、単なるエキストラが単に「いた」と表現される場合、そこには何の特徴も表れない。

しかし、エキストラなど物語の筋に大きく関わらない人物は、キャラクターではなくセッティングに分類される（138-139）。また、キャラクターの外形はその特質を表すが、外形がなくても物語は成立するし、特質は表れる。例えば、小説のキャラクターはその声だけでも存在可能であるし、映画の場合でさえ、一定のキャラクターが言及されるだけで姿を現さない場合もある。その場合でも、言及に用いられる言葉によってそのキャラクターの何らかの特質が表れるのである。この場合の特質は物語中の出来事、他のキャラクターとの関連でひとつの役割、役柄を形成していくものと言える。もっとも、後に詳しく述べるが、ロシア・フォルマリストや構造主義者の中には、キャラクターを物語構造内での単なる一機能として捉える者もいる。その際、キャラクターはプロット構造物として先行的に立ち現れるため、その性質や人格は二次的な付加物ではない。しかし、先行条件にせよ付加物にせよ、作者がキャラクターの特質を描き、それが読者に伝わるためには、いくつかの要因が考えられる。また、メディアの種類によって、それらの要因の重要度に差異がみられる。

例えば、メディアの種類を問わず、あるキャラクターの「孤独である」という特質が読者に伝わる場合、①語り手による言及、②本人による言及、③他のキャラクターからの言及、④行動による特質表現、⑤本人の地位、役柄に紋切り型の特質が付随する場合、⑥背景や静物による特質表現、⑦顔、外形（衣服を含む）による特質表現などの要因が考えられる。①は語り手がそのキャラクターは「孤独である」と直接語る場合。またはそれに類する発言をする場合である。②はそのキャラクターが直接「私は孤独だ」と告白する場合。またはそれに類する発言をする場合である。③は他のキャラクターが当該キャラクターのことを「彼は孤独だ」と語る場合。またはそれに類する発言をする場合である。④は、例えば、そのキャラクターが会社の帰りに誰とも一緒に時間を過ごさず、一人でアパートに直行して、自分で食事を作り、別居している家族の写真を眺めながらそれを食べる、といった行動を通じた間接的な孤独感の表現である。⑤は、例えば、そのキャラクターが一般的に孤独のイメージが付きまとう職業（殺し屋、麻薬密売人など）や役割について、明確に表されていない

いの孤独であると推測される場合である。⑥は、そのキャラクターの部屋に、例えばカルト的なビデオ作品が山積みになっており、あからさまに交友関係を欠いた生活が仄めかされる場合、あるいは彼の部屋に鳥かごが置いてあり、中には小さな人形が入れてある、それによって孤独や閉塞感が読み取れる場合、また彼の孤独な行動を描写する際に必ず雨が降っており、雨が彼の孤独さを象徴するようになる場合などがある。所謂手がかり、比喩、象徴としての背景と静物である。⑦については説明するまでもないが、例えば、黒マントにつばの帽子を目深にかぶり、顔に傷があるといった外見であれば、怪しさと同時に世間に背を向けた孤独さを表現できる。

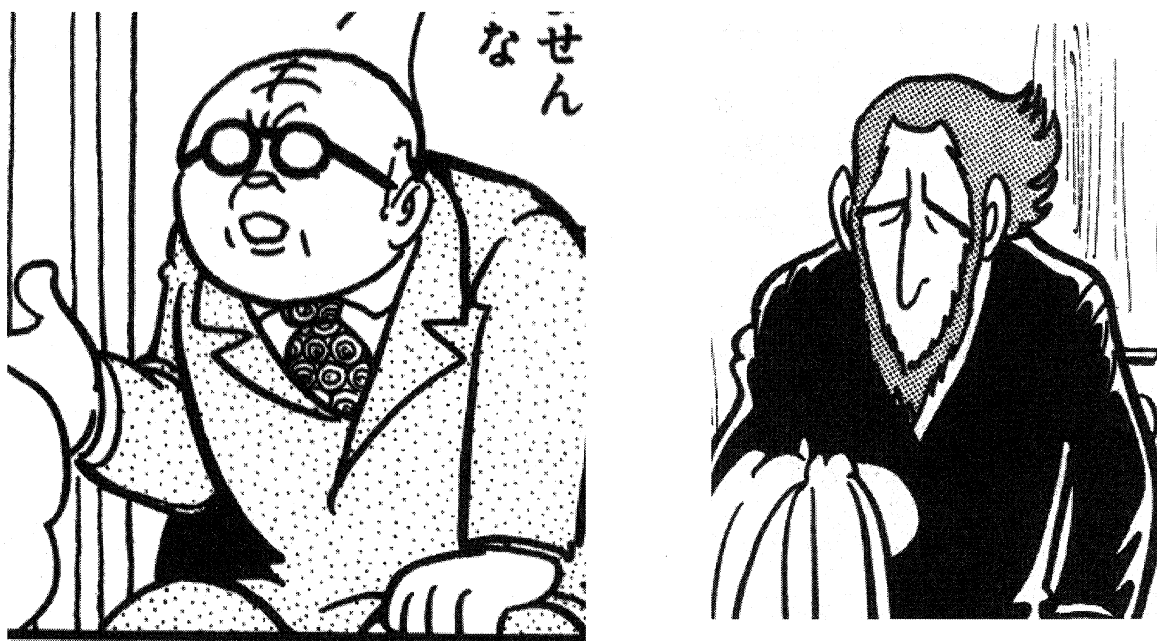
このうち、手塚に、いや戦後の日本マンガに極めて顕著であった要因は⑦である。端的に言って、手塚マンガでは、その多彩なデフォルメによって、キャラクターの人格が顔や外見に明白に表れている。いや、顔をみただけで、そのキャラクターの運命まで予測できるといったレベルのものである。例えば、図四左の須武田博士には眼鏡越しに瞳が覗いていないことや、眉間のしわや眉の形によって、気難しく利己的な性格が表れている。また、右の男、死面堂は、やはり瞳が描かれておらず、長く伸びた髭や髪がその表情を覆い尽くし、大袈裟に言えばその魂を駆逐しているかのような雰囲気醸し出している。その名のとおり、死人のイメージである。そのイメージどおり、この男は登場して間もなく死ぬ。

この例に限らず、手塚マンガの場合、大部分のキャラクターが強いデフォルメを受け、一定の人格が外面に表れるように描かれている。あるいは、ブラック・ジャックのように、外面から想像される人格と本物の人格が対照をなしている場合もあるが、それもまさにキャラクターの外面から一定の人格イメージが読み取れるからに他ならない。この手塚の手法は、プロダクションが復刻版の裏表紙の扉に付した次のコメントから明らかである。キャラクターの人格や性格を外面に表すといういことは、人種や民族性をも目にみえる形で形象化することにつながる。それは当然人種にまつわる記号を安易に取り入れることにもつながるし、そうなると人種のステレオタイプ化へと帰着してしまう。プロ

ダクション側はその点についてこう弁明している。

この作品の中には、アフリカの黒人や、東南アジアの人々をはじめ多くの外国人の姿が出てきます。それらの絵の一部は、いかにも未開発国当時の姿だったり、過去の時代を誇張していて、現在の状況とは大きな違いがあります。最近、このような描き方は黒人や一部の外国人に対する人種差別であるという指摘がなされております。このような絵に不快感を覚え、侮辱されていると感じる人がいる以上、私たちはその声に耳を傾けなければならないと思います。

しかしながら、人々の特徴を誇張してパロディ化するということは、漫画のユーモアの最も重要な手法のひとつです。手塚作品では特にそれが顕著で、多くの国の人々がパロディ化の対象になっています。また作者は人間に限らず、動植物の世界から想像の世界のものたちまでユーモアたっぷりにキャラクター化しています。それは作者の自画像でさえ例外ではなく、彼の鼻は実際よりも数倍大きく描かれています。



図四 『三つ目がとおる』第4巻(36-37)

この弁明が妥当かどうかは別として、ここからあらためて上述した手塚のキャラクターの特徴が浮き彫りになる。ここで使われている「パロディ化」という言葉こそが、言い換えればデフォルメなのである。彼のデフォルメはそのキャラクターを簡略化して描くのではなく、その内部に備わる性格や特徴を外面的に誇張して描くことであると言っていい。そして、そのデフォルメには、文化的コードの問題が関わってくるのである。誇張した外見がそのキャラクターの内面を描けるということは、その外見がコードに登録され、共通言語化された記号として働いているということである。手塚マンガの場合、キャラクターのデフォルメが強い、つまり内面の外面化傾向が強い、そしてその外面が内面を読者にスムーズに伝えている、ということは即ち彼のキャラクターは文化的コードへの依存が非常に高かったということなのである。チャットマンは、キャラクターの特質が読者に伝わる際、そのイメージは読者側で文化的コードを通して「再構築」（119）されると述べている。読者はキャラクターを再構築し、読者の概念枠に適切に当てはまる全体像へとアレンジしていくのである。そうして出来上がった全体像を彼は「本物らしさ（verisimilitude）」（49）と呼んでいる。ところが、本物らしさを形成するための「常識」「イデオロギー」「社会」「間テクスト性」などは、常に変化している（50）。一言で言えば、文化的コードの形成基盤が変化しているのである。よって、一時期は、スムーズにその内面性を伝え、読者側での再構築を（再構築と呼べないほど）容易にしていたキャラクターも、現在では文化的コードの変容により、「本物らしさ」を伝えることができなくなったのである。文化的コードへの依存が強いメディア、あまりにスムーズすぎて読者の再構築作業に読者側の独自の発想が反映されにくいメディア、即ちキャラクターのイメージが読者ごとではなく時代共有的に現れるメディアほどこのようなギャップが発生しやすいと言える。しかし、文化的コードが時代に適合している限りは、読者側でのイメージの再構築作業は容易である。相対的に言って、純文学では、読者によるキャラクターのイメージング作業に一定の負担がかかるが、手塚マンガであれば、みた瞬間にキャラクターの内面が読み取れる。しかし、その分純文学におけるイメージの再構築作業は、

読者の独創的な発想を促すし、マンガは紋切り型のイメージを与える傾向が強い。読者はコードを参照しながらも自ら発想したイメージには「本物らしさ」を認めないことは少ないだろうが、紋切り型のイメージは上述したように時代の影響を受けるし、読者によってはそこに「本物らしさ」を認めない場合もある。そこにメディアとしての文学とマンガの根本的な差異のひとつがみられるのである。

もっとも、これは手塚マンガやその流派の作品に限って当てはまることであり、最近のマンガ作品には、意図的なコード外しや、人格を表面化させるためのデフォルメを敢えて排したキャラクター作りも散見される。この点、大友克洋のキャラクターが好例である。図五、左からケイ、甲斐、そして主人公の金田である。これらの人物は、手塚的なコードに依存したデフォルメではなく、写実面の単純化という手法で成り立っている。従って、顔をみただけでは性格は伝わらないし、物語を予想することもできない。実際、この3人の顔を見比べるだけでは、性差を含めてその特質を読み取ることは、手塚の場合よりも遥かに難しい。よって、大友の場合、キャラクターの特質は、上述した表現要因の⑦顔、外形ではなく、他の要因で立ち現れることになるのだが、かといって『AKIRA』では、①のように語り手がでしゃばって人物の特質を解説することはないし、③のようにあるキャラクターの特質を他のキャラクターが語ることもない。ちなみに、『ブラックジャック』では、ブラックジャックの手術の腕前が、周囲の医師の言葉を通して語られる場合が多かった。この場合、手術の



図五 『AKIRA』 PART5 (24)

様子を読者に直接提示しても、その専門性からいって読者はブラックジャックの技量を理解し得ない。そこで、専門的知識のあるキャラクターの視点や解説を通すことで、読者は自分の視点では到達できない驚きを共感的に受け取ることができたのである。『AKIRA』ではこのような仕組みも排されている。『AKIRA』において、キャラクターの特質を表す主要な要因は、②の本人による言及、そしてそれより遥かに重要な④行動である。金田のタフな精神や楽観主義、単純さなどは、常に彼の行動を通して伝わってくる。また彼は自分で自分がタフであるとはもちろん言わないが、その元気なセリフによって彼のタフネスが間接的に十分伝わってくるのである。

『AKIRA』は、その大半が大小数多くの戦闘で構成された物語である。金田にとって、その戦闘を生き抜くことがキャラクターとしての役割なのである。全編を通じて彼は逃げる、戦うの連続である。そしてその姿を通して読者は彼の根性やフェアな精神を読み取っていく。この点、同じ戦闘ものの『新世紀エヴァンゲリオン』や『風の谷のナウシカ』と全く異なっている。『エヴァンゲリオン』や『ナウシカ』では、キャラクターの思考を通して主人公の精神性が語られる場合が多い。上述の表現要因で言えば、③である。例えば、前者ではミサトや碇司令の観点からみたシンジ像が語られるし、後者では「姫殿は…」と語る風の谷の住人の思考を通して寛容で無邪気なナウシカのイメージが現れる。『AKIRA』の場合それがほぼ皆無なのである。

以上のことを考えあわせると、『AKIRA』は手塚マンガと違い、①コードに立脚した分かりやすいコミュニケーションを一旦突き放し、②言語的なコミュニケーションを極力排して、行動主体のコミュニケーションに切り替えた、手塚的な意味での伝達意欲が希薄な作品であると言える。そして、驚くべきことに、このことはイストアールの世界の重要なモチーフと大きな対照を成している。実は、『AKIRA』の主要テーマは、人間と人間の魂がつながりあえるかどうか、ということである。超能力ラボで訓練を受けた子供たちはテレパシーによってつながっており、一人の子供が痛みを感じると、それを別の子供が即座に感じ取るのである。金田と敵役の鉄男には子供の頃から確執があったが、金

田はクライマックスシーンにおいて、その確執を魂と魂の超自然的な交わりの中で捉えなおしていく。とすればこの作品では、物語内世界では人間同士の濃密な意思疎通が求められ、その物語内世界を読者に伝える段階においては、即ちディスクール・レベルにおいては作者と読者のスムーズな関係性が滅却しているという、大きな矛盾が生じていることになるのだ。

恐らく、この矛盾は作者と現代人に共通の問題なのではないか。物語内世界は明らかに子供中心の世界である。最大の超能力者アキラはまだ10歳くらいであり、金田たちもまだ専門学校生である。この物語内世界は、手塚マンガの濃密だがコード依存的なコミュニケーション性の対極まで到達することで独自のジャンルを開拓した大友世代の、その新たな、しかし相対的に希薄な関係性に内包される危うさを補償してくれるはずの退行的世界だったのではないだろうか。

註

- 1 イストアール、ディスクールはフランス語読みである。本文にあるように、一般的にイストアールは日本語で「物語内容」、ディスクールは「物語表現」と訳されている。だが、「物語表現」という日本語は「表現内容」といった意味も包含するため、ディスクールの定義に今ひとつ噛み合わない部分がある。また、英語のストーリーやディスクースも一般的な意味と重複し、混乱を招く恐れがある。従って、本論では敢えてイストアール、ディスクールというフランス語読みを用いたい。
- 2 チャットマンは文化的コードの定義としてロラン・バルトの言葉を引き、「人の伝統的経験から発する集合的、匿名的な声で成り立つ」一種の一般的共通言語、共通知識であるとしている(39)。共通言語によって、意思の伝達は大いに助けられる。

参考文献

- Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Press, 1989.
- 大友, 克洋 『AKIRA』PART4 講談社, 1998.
- 手塚, 治虫 『三つ目がとおる』第一巻 第四巻 講談社, 1996.
- MacFarlane, Todd. *Spawn: Damnation*. Titan Books, 1999.