

# 物語を辿る旅における風景体験について

## A study on scenic experience relived from journeys following narratives

時空間デザインプログラム  
12M43291 矢島進之介 指導教員 齋藤潮  
Environmental Design Program  
Shinnosuke YAJIMA, Adviser Ushio SAITO

### ABSTRACT

The purpose of this study is to clarify the features of multi-layered landscape experiences which are derived from adding "narrative" elements to one's journey. By analyzing the descriptions written in travel essays following Matsuo Basho's "Oku no hosomichi", we have clarified that the relationship between the original "narrative" and the actual landscape experiences of the travelers following the routes written in the "narrative" consists of four components, and landscape experiences can be categorized into three models. Each model has specific characteristics; i.e. the consciousness of the travelers and the scenery faced by the travelers differ between the models. Thus, we have concluded that the landscape experiences within the journey following the "narrative" have features that are fundamentally different from those of other landscape experiences.

## 第1章 序論

### 1-1 背景・目的

人がどこかへ出掛ける理由のひとつとして、「物語に登場した地を巡りたい」という動機が存在する。近年、このような物語をきっかけとした観光は、コンテンツツーリズムという新たな観光形態として拡大している。それに伴い、この分野についての研究も多く見受けられるようになってきた。とりわけ、アニメコンテンツをきっかけとした「アニメ聖地巡礼」といわれる観光行為に注目した研究においては、旅行者の観光行動や地域とのつながり、それによる経済効果など、幅広い項目の研究が行われている。しかし、そのような観光に人々が興味を示し、盛んに行われている背景には、どのような根源的な関心が存在するのかについて述べた論文は見受けられないのが現状である。

内田は、観光におけるメディアの役割の中で、「テレビドラマや映画には物語がある。そこに生きる人々の営みがあり、文化が生き生きと描かれる。(中略)それまでは見えてこなかったものが、物語によって感動とともに潜在的な観光客の心を満たしていくのだとすれば、その後湧き出る観光衝動は非常に強いものとなる。」<sup>1)</sup>と述べている。このことから、人々が物語をもとにして体験する実際の風景には、通常体験する風景とは異なる、何らかの重層性が存在していると考えられる。

物語と風景体験の関係について、レルフは代償的内側性という概念を挙げ、「旅行記や映画その他メディアを通じて、実際に私たちは、あるときは現実の、あるときは架空の世界や場所に深く入り込むことができる」<sup>2)</sup>と論じている。このように人々は、実際に訪れたことがない場所に関する風景体験を、物語を通して行う場合が存在する。そして、それをきっかけとして、物語に登場した実在の場所を訪れたとき、実体験としては初めての風景であるにも関わらず、物語によってもたらされた深い体験の記憶が存在していることで、いわば特異な風景体験をすることになるのではないかと考えられる。

このようなことから、人々が物語を辿って風景を追体験する過程で、どのような行為を行い、どのように風景を体験しているの

か、旅に物語という要素が加わることで生まれると考えられる、重層的な風景体験の内容を明らかにすることを目的とする。

本研究においては、日本における紀行文作品の代表例であり、刊行から今日まで数多くの人によってその足跡を辿る旅が重ねられてきた、松尾芭蕉の『おくのほそ道』を対象に、『おくのほそ道』を辿る紀行文の記述の分析を行う。

### 1-2 研究の位置付け

本研究に関連する研究としては、(1)作品における風景表現自体の分析をしたもの、(2)作品における風景表現とそれを見る人の関係を分析したもの、(3)コンテンツツーリズムにおける旅行者の行動を分析したもの、に分けられる。

(1)については、風景の動的生成について作品の記述をハイパーテキストモデルによって分析した吉村らの研究<sup>3)</sup>を筆頭に、紀行文における風景の記述やそこでの行動の記述を分析した山崎の研究<sup>4)</sup>や山口らの研究<sup>5)</sup>が挙げられる。(2)においては、『名所江戸百景』において、描かれた人物の視線とそれを見る人の視線の関係を分析した田附の研究<sup>6)</sup>が挙げられる。さらに(3)では、「大河ドラマ観光」と「アニメ聖地巡礼」での旅行行動を分析した岡本の研究<sup>7)</sup>が挙げられる。

(1)では作品自体の解釈、(2)では作品の表現とそれを見る人の関係に焦点を当てている。(3)では作品をもとにした観光における行動を分析しているが、根本的な風景体験にまでは言及されてはいない。それに対し本研究では、表現された作品の鑑賞という枠を越えて、作品によって表現された物語が、人々の旅における体験にどのような影響を及ぼすか、そこから生成される新たな風景体験について考察するものであり、その点で独自性があるといえる。

### 1-3 研究の構成

まず第一章にて、背景と目的、研究の位置付けを述べる。第二章では、「物語」「物語を辿る旅」という用語の定義を行ったうえで、本研究における仮説を述べる。第三章で、本研究の対象とする『おくのほそ道』とその紀行文の概要、研究手法を述べた上で、第四章にて分析結果を考察し、第五章にて結論とする

## 第2章 仮説

### 2-1 用語定義

#### 2-1-1 「物語」の定義

浅野<sup>8)</sup>は物語の特徴として、①語り手の視点と、語られた登場人物の視点が創出される「視点の二重性」、②出来事を選択と配列によって、語られる世界に意味と方向性をもった時間的流れを生み出す「出来事の時間的構造化」、③語り手が一方的に語るのではなく、常に語り手と聞き手のコミュニケーションとして物語が生成する「他者への指向」、という三点を挙げている。

以上のことから、本研究における「物語」を、「登場人物の主観的視点による具体的行動・心境描写を伴う、語り手によって意図的に選択・配列された情報のまとまり」と定義する。

#### 2-1-2 「物語を辿る旅」の定義

「物語」と旅はあらゆる場面で関わってくる事が予想されるが、本研究では特に以下のような点を持った旅を「物語を辿る旅」と定義し、研究の対象とする。

- ・「物語」をきっかけとして、その場所を訪れている
- ・「物語」に関連した物事の体験が旅の主目的である

### 2-2 仮説

山崎<sup>9)</sup>は「物語」の定義として、「③「物語る」行為は、語り手の出来事の受け止め方を語り、それを聞き手が評価するという相互行為により成立し、その結果として、「物語」が聞き手が新たな「物語」を生み出す原型となるという〈生成的循環〉が期待される。」としている。つまり、「物語」として与えられる完成された情報の配列を、「聞き手」が主観的価値判断によって分解・再解釈し、あたかも自らが体験したかのように新たな「物語」として生成するというプロセスが存在する。

このような〈生成的循環〉は、「物語を辿る旅」においても同様に存在すると考えられる。「物語を辿る旅」では、旅人が対象となる環境に対峙した際に、予め「物語」によって設定された「受け止め方」に基づいて風景体験が行われると考えられるが、そこで対峙する環境は、必ずしも「物語」と同様のものではなく、さらに自分自身の主観的価値判断による風景体験も少なからず関与してくることはやむを得ない。そのとき、「物語」によって与えられた「受け止め方」に、自らの主観的価値判断が付加されることで、体験者は自らの旅を新たな「物語」として生成していると考えられる。

以上の事より、「物語を辿る旅」において発生するであろう具体的な〈生成的循環〉の過程について考察する。人々が物語を通じて仮想的に体験した空間に赴き、その地で身体的な「現実」を行う際、当然ながら「物語」による仮想体験と「現実」との間に、何らかの差異が存在することが考えられる。さらには、「物語」において与えられたその空間に関する情報は、「語り手」の主観により選択・配列された限定的な情報であること、さらには媒体による情報伝達の限界から、旅人が実際に空間を体験する際には、「物語」上で与えられなかった情報部分を自らの主観的価値判断で穴埋めする必要が存在してくる。

以上のような特徴から、人々が「物語を辿る旅」を行う際、旅人は何らかの「物語」と「現実」とを結びつける行為（「物語」と「現実」の比較・補填行為）が存在しており、旅における目的や「物語」が与える情報の性質によって、その行為によって生成される風景体験は様々に形を変えられ考えられる。

## 第3章 分析

### 3-1 分析対象

#### 3-1-1 「物語」の選定

本分析における対象として、①本研究における「物語」の定義を満たしている、②「物語を辿る旅」に関する記述が刊行物と

して数多く存在している、という二点を基準に基づき、本研究の対象として『おくのほそ道』（以下、細道）を選定した。

細道は、元禄15年(1702年)に刊行された松尾芭蕉(以下、芭蕉)の紀行文集であり、日本の古典における紀行作品の代表的存在である。本研究では、頼原退蔵・尾形功訳注の『新版おくのほそ道』<sup>10)</sup>内における、細道本文及びその本文評釈、芭蕉の弟子・曾良が旅の記録として残している『旅日記』を用いる。

#### 3-1-2 紀行文の選定

山崎によると、紀行文とは「作者自身による旅の「現実」が記述されていること」を特徴であるとしている。このことに加え、本研究において定義した「物語を辿る旅」に合致する内容である事が重要である。以上のことから本研究においては、以下の二点を基準に、対象とする細道を辿る紀行文を選定した。

- ・筆者の旅の具体的行程や行動、心境等が主として描かれているか。
- ・「奥の細道を辿る」という目的が主となっているか。
- ・部分的ではなく、全編にわたっての記述が存在するか。

筆者が手に入れた『おくのほそ道』に関する書籍14冊中から、以上の基準に適合する5冊を本分析における対象とし、これらの書籍の著者五人を「物語を辿る旅」を行う人物(以下、旅人A、旅人B、以下同様)とし、分析のサンプルとして用いる。

表1: 現在入手している「おくのほそ道」紀行文

	著者	タイトル	出版社	年
A	芦原伸	鉄道おくのほそ道紀行	講談社	2009
B	嵐山光三郎	芭蕉紀行	新潮社	2004
C	田辺聖子	「おくのほそ道」を旅しよう	講談社	1997
D	ロバート・リード	ぼくの細道 芭蕉実踏見聞記	恋社	1987
E	井本農一	奥の細道をたどる	角川書店	1973

#### 3-1-3 分析対象箇所選定

細道において、地名の記述や何らかの具体的な記述が存在し、芭蕉が訪問したと思われる地は427箇所存在する。これらの訪問地について、以下の項目を基に具体的対象地を選択する。

- ・細道本文に地名もしくは具体的な記述が登場する。
- ・本文において広域の地名の表記だけではなく、何らかの具体的な訪問対象・行動シーンが存在している。
- ・対象紀行文5冊の内、4冊以上の紀行文において具体的な「現実」の記載が存在している。

以上の結果31個の記述箇所選定に絞られた(表2)。以降はこれらを分析対象箇所とし、これらの箇所における記述について、旅人は細道によって与えられる情報のうち、どのような情報を参照し、自らの「現実」にどのように結びつけているのか。また、自らの体験や心境から、どのように芭蕉の体験を想像し、自らと芭蕉の心身の距離をどのように位置付けているのか。そのような比較・補填行為を通して、どのような体験を基にその場所での「物語を辿る」体験を構築しているのかを分析する。

#### 3-2 分析手法

分析を行う上で、実際の風景体験として紀行文に記述される情報を、以下の要素に分類する(表3)。分類にあたっては、西村<sup>11)</sup>による『紀行文作法』を参考とし、本分析の対象とする記述は、旅人の現地における「現実」、それに関連した「物語」の記述、「現実」をもとにした主観的価値表現に限り、旅の「現実」が影響していないと思われる分析や、細道以外に参照した歴史や逸話などは基

表2: 分析対象箇所

No.	対象箇所	本文登場章
1	深川→子住	旅立ち
2	室の八島	室の八島
3	東照宮	日光
4	裏見の滝	
5	雲巖寺	雲巖寺
6	殺生石	殺生石
7	遊行柳	・遊行柳
8	白河の関	白河の関
9	黒塚の岩屋	浅香山
10	文字摺石	・信夫の里
11	医王寺	飯塚の里
12	武隈の松	武隈の松
13	壺の碑	壺の碑
14	塩竈神社	末の松山
15	塩竈→松島	・塩竈
16	松島	松島
17	高館	平泉
18	金色堂	
19	山刀伐峠	尿前の関
20	立石寺	立石寺
21	最上川	最上川
22	羽黒神社	
23	月山	出羽三山
24	湯殿山	
25	象潟	象潟
26	親不知	市振
27	多太神社	多太神社
28	全昌寺	全昌寺
29	天龍寺	天龍寺
30	色の浜	龍の浜
31	大垣	大垣

本的に含めないこととする。また、「物語」と「現実」の関係性について図式化するうえで下記のルールを予め設定し(表4)、これを基に各記述の図式化を試みた。

表3: 記述分類におけるカテゴリ

	カテゴリ	記述内容
事実に 要素	環境	日付、時間、天気、その他の環境描写。
	景観	訪問地の叙景、対象の様子の記述。
	行動	身体的行動・行為の描写。
心情的 要素	体感	視覚以外の身体的な知覚に関する記述。時間感覚なども含む。
	心境	体験により生成される感情・思想の描写。

表4: 記述の図式化における記号の種類と意味

種類	意味
	矢印の始点がきっかけ、終点が結果を示す。つまり、何らかの体験が基となって異なる要素が生成される過程を模式化したものである。
	始点・終点関係が明確でない要素同士を繋ぐ記号。旅人の意図が存在しない要素間の連結など、きっかけの所在が明確でない場合に用いる。
	「物語」と「現実」を跨いで生成される同要素に対して、近似性について語っていれば同色、差異性について語っていれば異色となる。

## 第4章 考察

### 4-1 「物語」と「現実」との関係性の取り方

以上の分析の結果、紀行文における風景体験記述の基本単位として以下の四通りが抽出された。

#### 4-1-1 「物語」による「現実」の構成

【例】  
①今をさること三十九年前、芭蕉はこの地に立っていた。私も今、同月同日、真夏の山寺に立っている。【立石寺一旅人 A】  
②この朝、芭蕉は、ぼんやりと富士山の輪郭がみえたと言っているが、今見えているのは、川沿いに立ち並ぶ倉庫やオフィスビルの固い壁だけだった。【深川→千住一旅人 D】  
③芭蕉が通った道を、いま私も通ってゆく。【白河の関一旅人 C】

「現実」の要素を「物語」を参照する事で構成する記述。芭蕉の体験に影響されてそれに同調する場合以外にも、同要素における芭蕉の体験との差異にあえて目を向ける場合も含まれる。少なくとも「物語」に特定の要素が存在しており、それを旅人が意図的に参照することで、その要素に着目した「現実」を構成している記述がこれに該当する。

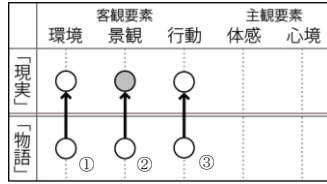


図1: 「物語」による「現実」の構成の例

#### 4-1-2 「現実」による「物語」の推測

【例】  
①建造物も新築に近い大改造を行なったものようで、芭蕉当時の面影をどれほど伝えているであろうか。【雲巖寺一旅人 E】  
②芭蕉が、ただ「黒塚の岩屋を見し、福島に宿る」とのみ記したのは、この当時から、あやしい観光寺であったためだろう。【東照宮一旅人 B】

「現実」に基づいて「物語」の要素を推測的に構成する記述。「物語」では描かれていない芭蕉の体験要素を「現実」をもとに穴埋めしている場合や、「現実」を通して「物語」における記述の意図や事実などを確認している場合が含まれる。結果として「物語」における体験の場面を描こうとしている記述がこれに該当する。

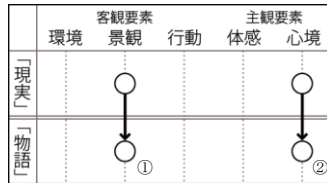


図2: 「現実」による「物語」の推測の例

#### 4-1-3 「物語」と「現実」のリンク

【例】  
①登り切ると、芭蕉が書いたままの風景が提示される。【立石寺一旅人 B】

一方向的な関係性ではなく、同要素間に何らかの繋がりを見出す記述。「現実」における意図しない体験によって生成された要素が、「物語」によって予め与えられた情報と結

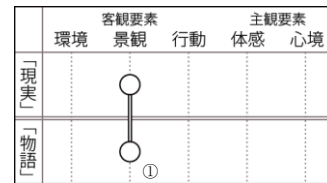


図3: 「物語」と「現実」のリンクの例

び付き、あたかも「物語」と同様の体験をしているかのように感じる記述がこれに該当する。

### 4-1-4 「現実」内・「物語」内での要素の派生

【例】  
①大勢の人びとが中尊寺の参道を登っていた。外国人客が多く、英語、中国語、韓国語など国際色豊かだ。(中略)外国人はともかく、今の閉塞感漂う現代こそ、日本人が日本古来の文化をもう一度見つめ直す絶好の時ではないか、とふと思った。【金色堂一旅人 A】  
②昔は行者の籠堂があったわけである。芭蕉が行った時も、行者の籠堂があり、滝に打たれる姿も見られたのではあるまいか。それが「暫時は滝に籠るや夏の初」の句を作らせたものであろう。【裏見の滝一旅人 E】

「現実」・「物語」それぞれにおいて要素の派生がみられる記述。何らかの要素から別の要素が生成される場合、例えば景観から心境が語る、行動から体感が発生する記述がこれに該当する。

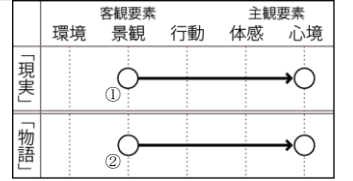


図4: 要素の派生の例

### 4-2 各パターンにおける風景体験の構造

以上の基本単位の組み合わせによる記述の図式化の結果、以下の3パターンが特徴的なモデルとして抽出された。

#### 4-2-1 「物語」の【参照的体験】

【深川→千住一旅人 B】  
五月九日、木場六丁目の吉野屋へ行き、旧式の木造釣舟をチャーターして千住大橋へ向かった。芭蕉にならって『奥の細道』の出發を小舟にしてみたのである。(中略) 大横川は小名木川に似た細い運河で、江戸時代の深川一帯の舟路であった。十二、三メートルほどの川幅があり、兩岸に菖蒲や桜草が咲き、五月の風が吹いて心地よい。釣舟は平木橋、巴橋、黒船橋の下をくぐり、水面をさらさらと進み、二十分ほどで隅田川に出た。出たとたん舟は木の葉のように大きく揺れ、危うく舟から転げ落ちそうになった。川面に吹きつける風は想像以上に強く、荒海に出たような揺れかたは、舟が小さいためもあるだろう。

この記述では、芭蕉がしたように舟で出発するという事を「物語を辿る」上での目的とし、その後は純粋な自分自身として風景体験を行っていると考えられる。つまり、芭蕉の旅における「形式」を参照し模倣することで、自らの「物語を辿る」体験を規定・構成していると言える。そして、その行動により体験できる景観や体感は、あくまでも旅人自身の価値観による風景体験であり、このとき旅人の「物語」への意識が一時的に消失されていると言える。以上より【参照的体験】の体験構造を図式より読み解くと、客観的要素における「物語」による「現実」の構成をきっかけとして、現実環境内でのみ体験が展開するモデルであるといえる。

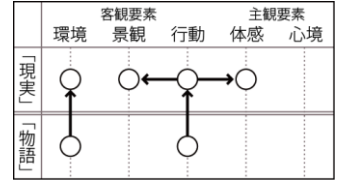


図5: 【参照的体験】のモデル例

#### 4-2-2 「物語」の【解釈的体験】

【裏見の滝一旅人 E】  
私たちは、岩の上にたむろして、冷気に打たれながら、滝を眺めた。芭蕉たちも、きっとこの恰好の岩のあたりから眺めたに相違ないと思ひながら。  
『日光山志』には、  
裏見滝荒流滝ともいへり。(中略)誠に希代の飛瀑なり。…  
と書かれている。これによれば、土日は行者の籠堂があったわけである。芭蕉が行った時も、行者の籠堂があり、滝に打たれる姿も見られたのではあるまいか。それが「暫時は滝に籠るや夏の初」の句を作らせたものであろう。

この記述では、まず芭蕉の行動を推測し、それを真似た行為を行っている。さらにそこで体験された景観から、芭蕉の眺めたであろう景観を推測し、その体験よる心境を推測するという構成になっている。このとき旅人は、現実環境を自らで体験することで、「物語」当時の芭蕉の実際の体験を推測することが「物語を辿る」上での目的となっていることから、常に芭蕉の体験を視野に入れ、自らの体験は「物語」の穴埋めをするための情報の補填であると考えられる。以上より【解釈的体験】の体験構造を図式より読み解くと、「現実」による「物語」の推測自体、またはそれをきっかけと

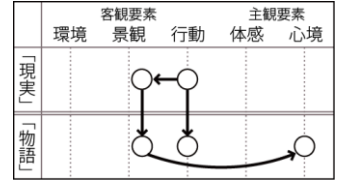


図6: 【解釈的体験】のモデル例



する「物語」上での要素展開が行われるモデルであるといえる。  
4-2-3 「物語」の【憑依的体験】

【高館一旅人 B】  
義経の居城があった高館へ向かった。横殴りの霧雨のなか、アジサイが咲く石段を登ると、眼下に衣川古戦場跡が広がり、雨をあびた銀色の北上川がレリルイと流れていた。駒形山、観音山は雨に煙り、一面の田の間には夏草が繁っている。  
夏草や兵どもが夢の跡  
の句はこの風景のもとで詠まれたのである。『細道』はいう。  
「三代の榮耀一睡の中にして、(中略)ときのうつるまで涙を落し侍りぬ」  
この文そのままの風景が眼前にあるのだ。これ以上の説明はいらぬ。(中略)雨にけぶる夏草の原には、かつて十五万人の藤原氏の都人が住んでいた。頭のなかで、この一節を繰り返しつつも、寂として声は出ない。義経主従や藤原三代の榮華は、生い繁る草の中に夢のように消えてしまい、芭蕉の目は山川草木のなかに宿り、ただ無常の風が吹くばかりなのだ。

この記述は、旅人が眺めた景観が「物語」の景観とリンクし、それをきっかけとして眼前の景観があたかも「物語」上にあるかのような錯覚とともに、芭蕉の心境を参照しながら風景を眺めるという体験を行っている。

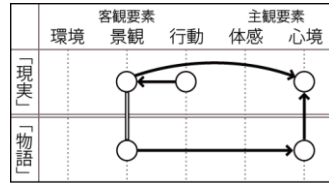


図 6: 【憑依的体験】のモデル例

旅人の「現実」において生成される心境は一見「物語」の心境の【参照的体験】であるようにも思えるが、風景体験における心境は、それ独自で生成されるものではなく、必ず何らかの要素からの派生によるものと考えられる。そして、以上のように「現実」における景観から心境が派生する際には、何らかの旅人自身の主観的価値観が関与している。以上のことから、ここで最終的に生成された心境は、「芭蕉の価値観により表現された心境に何らかの影響を受けた旅人自身」の体験の結果であると考えられる。これは明らかに【参照的体験】とは異なる体験であると考えられる。この【憑依的体験】の体験構造を図式より読み解くと、何らかの要素から派生して生成される心境が、「物語」上の心境との近似的な影響関係がある場合に出現するモデルであるといえる。

#### 4-3 各風景体験モデルの特徴

これらのモデルについて、旅人の意識の所在と風景に対する価値判断の主体という観点から、「物語を辿る旅」としての具体的な特徴について考察する。

##### 4-2-1 【参照的体験】における特徴

この体験においては、旅人は「物語」の存在を所々で意識しつつも、あくまでも自身の体験に主眼を置いている。旅人は「物語」を一つの旅の「形式」として参照しながら自らの旅を行うことで、より深淵な体験を行うための「視点」が与えられていると言える。その「視点」に立つために自らの行動をある意味では制限することによって、自らの風景体験をより明確なひとつの「物語」として生成することが出来るといえる。旅人がこの体験において生成しようとしている主観的価値は、あくまでも自らの体験である。その上で、何らかの「形式」にそって風景を体験するという行為によって、自らの旅を「物語」として生成しようとする一連の期待が存在している。つまり「物語」における「イメージ対象」に対して、またその連鎖によって生成された「物語」全体に対して、自らも何らかの「価値」を生成できるという期待があると言える。

##### 4-2-2 【解釈的体験】における特徴

この体験においては、旅人は「物語」上に存在する芭蕉の体験に主眼を置いている。その際、自身と芭蕉は空間を隔てた位置に存在することを前提としつつ、「現実」を媒介として「物語」の空間に意識の上でアクセスをすることになる。旅人の意識は自身から分離し、対峙した環境を入口として旅人は「物語」を「語り手」のような視点から眺める感覚に入りこんでいる。つまり「物語」として断片的に語られている芭蕉の旅を、よりリアルなものとして再構成するという過程の中で、自らの風景体験が存在している。この体験で旅人が生成しようとしているものは、よりリアルな「物語」であるといえる。つまり「現実」における風景体験の期待は「物語」とのストーリーラインでの一貫性であり、自らがそ

の断片的なストーリーを芭蕉の主観とともに(厳密には芭蕉の主観を常に参照しながら)辿ることで、一連の流れとしての「物語」の生成できるという期待に基づいた体験であると言える。

##### 4-2-3 【憑依的体験】における特徴

この体験においては、旅人は眼前の風景が「物語」となったような錯覚的体験に基づいて、自らの風景体験を生成している。旅人にとってはあくまでも自身の主観的価値判断に基づいた体験であるかのように感じるが、「物語」において予め与えられた「芭蕉の価値観」に基づいたものである。つまり、眼前の風景の「物語」化とともに、旅人自身の身体も「物語」上の芭蕉になっているともいえる。まさに自らが「物語」を通して再生成した「物語」に意識をおきながら、同じく「物語」を通して構築された新たな価値判断の主体として風景体験を行っている。この体験での期待は芭蕉という人物に対する没入間である。つまり、この体験においては芭蕉との価値観の共有に対する期待が存在しており、「物語」によって形成された芭蕉の価値観の断片を自らの価値観に組み込むための体験である。つまりは、「イメージ対象」に対して芭蕉が抱いた「イメージ内容」によって、芭蕉はどのような価値判断を行ったのか、そのときに抱いた感情の性質はどのようなものであったのかを明らかにする事を目的として、芭蕉が対峙した「イメージ対象」に対し、自らも同様の「イメージ内容」を抱くという行為によってそれを実現しようとしていると言える。

## 第5章 結論

### 5-1 結論

本研究により導かれる結論は以下の通り。

- ・「物語を辿る旅」における「現実」と「物語」の関係性は基本的な四つの構成単位からなり、以上をもとに「物語を辿る旅」の風景体験は【参照的体験】【解釈的体験】【憑依的体験】の三つのモデルに分類される事を明らかにした。また、それぞれが特徴的な体験構造を有している事を明らかにした。
- ・「物語を辿る旅」は作品の属性のみに依存するものではなく、旅人がどの程度「物語」を内面化し、旅にどのような期待を抱いているかといった点が大きく影響している可能性を明らかにした。

### 5-2 今後の課題

紀行文は作者によって再構成された「物語」であることから、純粋な「旅中行動」の評価を行う事はできない点は考慮する必要があるが、紀行文における体験描写を分析することで、少なくとも一般的な人々の体験構造の典型的なパターンを導き出すことができると考える。しかし以上の事は、作者の表現の癖や手法に依存し、作者によって導き出せるパターンが異なってくる事も考えられる事から、今後はより多くの作品の分析を通して、作者の文体に依存しない典型的なモデルの抽出を行う必要がある。さらには、本研究によって導かれたモデルがすべての「物語」において適応されるのか、「物語」の性質によってこれらの構成がどのように変化するかを明らかにする必要がある。

### 参考文献

- 1) 内田純一著、十代田朗編(2010)、観光まちづくりのマーケティング、学芸出版社、p.72
- 2) エドワード・レルフ、高野岳彦ら訳(1999)、場所の現象学、ちくま学芸文庫、p.136
- 3) 吉村晶子、アンドレア・ヤニッキーほか(1997)、「おくのほそ道」における風景の動態的生成手法に関する研究、日本造園学会研究発表論文集
- 4) 山崎隆之(2004)、司馬遼太郎『街道をゆく』にみる地域イメージの対象と記述方法に関する研究、日本建築学会計画系論文集
- 5) 山口敬太、出村嘉史ほか(2010)、近世の紀行文にみる嵯峨野における風景の重層性に関する研究、土木学会論文集
- 6) 田附達(2009)、絵画における都市景観の描出にみる人物の視線の配置について—安藤広重『名所江戸百景』を例に—、東京工業大学大学院社会工学専攻修士論文
- 7) 岡本健(2010)、コンテンツ・インデュースト・ツーリズム :コンテンツから考える情報社会の旅行行動、コンテンツ文化史研究
- 8) 浅野智彦(2001)、自己への物語論的接近、勁草書房、pp.7-12
- 9) 山崎隆之(2010)、「物語」による地域の表現に関する研究、東京工業大学大学院 情報理工学研究科 博士論文
- 10) 頼原退蔵・尾形功訳注(2003)、新版おくのほそ道、角川ソフィア文庫
- 11) 西村真次(1907)、紀行文作法、博文館
- 12) 吉村晶子(2010)、風景の生成と身体化に関する類型論的研究、ランドスケープ研究

