

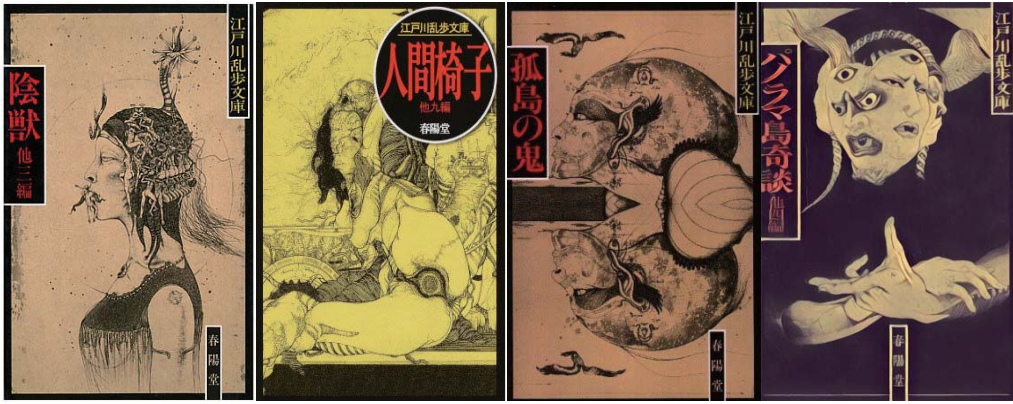
江戸川乱歩における空間的表現

背景と目的

乱歩の死後 50 年が経った今でも、乱歩のエログロの世界観に惹かれ、世界中がその作品を読み継いでいる。そんな江戸川乱歩の世界観は空間の活用方法にあるのではないかと考え、乱歩が作品の中でどのように空間を利用していたのかを明らかにする。

江戸川乱歩の略歴

江戸川乱歩とは大正末期から戦後にかけて活躍した探偵小説の第一人者である。1923 に「二銭銅貨」でデビューすると「屋根裏の散歩者」「D 坂の殺人事件」「人間椅子」など代表作を次々と発表し、日本の近代的な探偵小説の基礎を築いた。

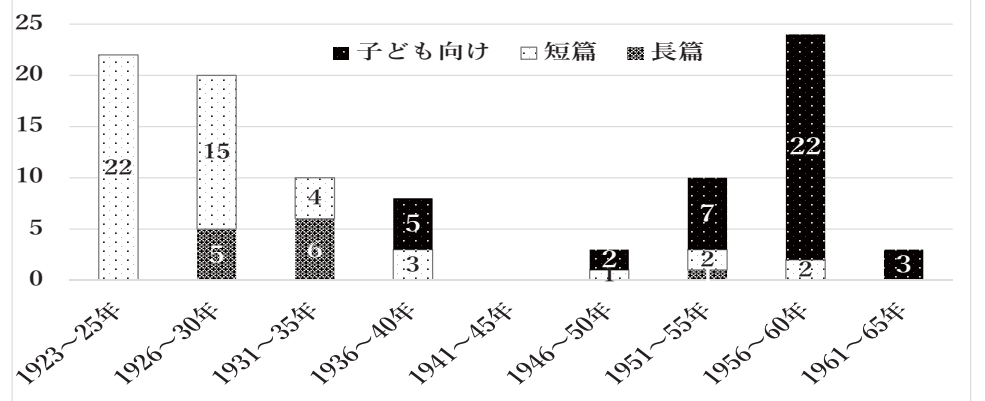


論文構成

- はじめに
 - 1-1 背景と目的
 - 1-2 既往研究
- 江戸川乱歩の略歴と作品
 - 2-1 略歴
 - 2-2 作品の傾向
 - 2-3 対象とする作品
- テキストマイニングの活用
 - 3-1 テキストマイニングの概要
 - 3-2 方法と分析
- 空間の捉え方と使い方
 - 4-1 話の舞台と目的
 - 4-2 文字数と場面数の関係性
 - 4-3 空間利用の目的
- おわりに

作品の傾向と対象作品

1923 年のデビュー時は短篇が多く、段々と長篇小説が増え、戦後には子ども向け小説が増えている。この結果から乱歩が一番筆がのっている時期に着目し、1923 年の「二銭銅貨」から 1934 年の「石榴」までの大人向け小説 41 作品を対象とする【図 1】。



【図 1】年代ごとの短篇・長篇・子ども向け小説の割合

乱歩の独特な世界観

江戸川乱歩の世界観がどのようなものであるか「屋根裏の散歩者」を一例に見ていく。主人公は、本来人がいるはずのない屋根裏に潜み、節穴から下を覗いて毒薬を垂らし憎い相手を毒殺するというストーリーである。このようにどこにでもあるような空間を、主人公の異常な行動やありえない視線によって「気味の悪さ」や「恐怖感」を醸成している。

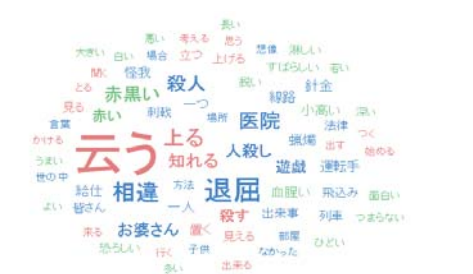


テキストマイニングの活用

本研究では、テキストマイニングの中でも小説内の単語の頻出度や相互関係を視覚化できるワードクラウドを利用し小説の空間構成を探った。

41 作品中 37 作品で空間に関する単語を検出することができたが空間要素がキーとなっている作品の中でも検出のされ方に差があった【図 2】【図 3】。

探偵小説は読者の盲点を突かなければいけないので意外性やキーとなる単語が頻出して目立ってはいけないのではないかと考え、「空間は単語で表現されない可能性がある」ということが推測された。



【図 2】「赤い部屋」

「赤い部屋」一部抜粋

「部屋の四隅には、窓や入口のドアさえ残さないで、天井から床まで、真紅の重々しい垂れ絹が豊かな襷を作つて懸けていた。ロマンチックなロウソクの光が、その静脈から流れ出したばかりの血のようにもドス黒い色をした垂れ絹の表に、われわれ七人の異様に大きな影法師を投げていた。」



【図 3】「人間椅子」

「人間椅子」一部抜粋

「私は、彼女が私の上に身を投げた時には、出来るだけフワリとやさしく受けるように心掛けた。彼女が私の上で疲れた時分には、分かれぬ程にソロソロと膝を動かして、彼女の身体の位置を変えるように致しました。」

話の舞台と目的

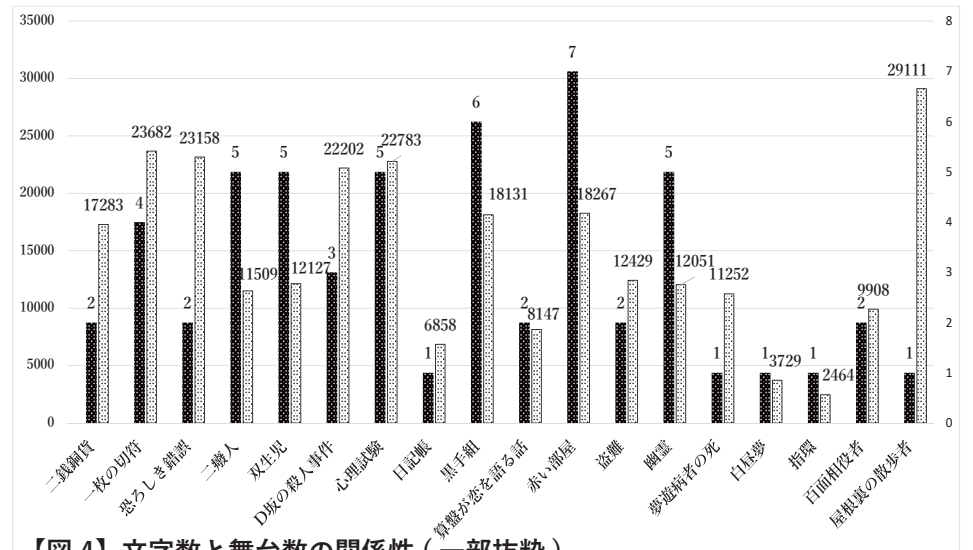
短篇にもかかわらず舞台数が1から8まで様々で、舞台平均は3.12であった。また、乱歩の初期作品には現在と過去が入り乱れながら進むという傾向が強いため、舞台展開を多く利用し、常に小説の中の空間が変動していることが分かる。また、舞台展開していても徒歩圏内かせいぜい車で隣町に出かけるぐらいの近い距離同士であることから、小説の中の舞台となる範囲が狭いことが分かった。

【表1】話の舞台と目的（一部抜粋）

	舞台1	舞台2	舞台3	舞台4	舞台5
二銭銅貨	下駄屋の二階	電気工場			
一枚の切符	自動車の中	博士の屋敷	線路	屋敷	
恐ろしき錯誤	北川家	北川家避難所			
二癡人	湯治場	東京の下宿先	湯治場	下宿先の部屋	湯治場
双生児	牢獄の中	汽車	家の庭、井戸	主人公の家	牢獄の中
D坂の殺人事件	D坂の白梅軒	吉本屋	明智の宿		
心理試験	現在	老婆の家	公園	警察	判事の書齋
日記帳	弟の書齋				
黒手組	熱海のある旅館	祖父の屋敷	明智の部屋	祖父の屋敷	明智の部屋
算盤が恋を語る話	造船会社事務所	樋の山遊園地			
赤い部屋	赤い部屋	近所の横丁	線路	ある大通り	郊外の文化村
盗難	N市の支教会	Y町のお祭り			
幽霊	平田氏の書齋	株主総会	行きつけ旅館	海岸	行きつけ旅館
夢遊病者の死	主人公の家				
白昼夢	お店の中				
指環	汽車の中				
百面相役者	観音の劇場	Rの家			
屋根裏の散歩者	東栄館				
一人二役	Tの家				
疑惑	主人公の家				
人間椅子	洋館の書齋				
接吻	会社	山名氏の自宅	会社	山名氏の自宅	
空気男	博士の家	家の外			
毒草	家の近くの広場	家	丘	家の近くの路地	丘
踊る一寸法師	ソート張りの小	テント近くの丘			
覆面の舞踏会	主人公の家	秘密の集会所	どこかの家の	富豪の邸宅	

文字数と舞台数の関係性

文字数が一番少ないのは「指環」の2,464字、一番多いのは「虫」44,448字で、文字数の平均は1558,36字だった。また、文字数10,000字以上20,000字未満の小説が20作品と最も多かった。文字数10,000字以上20,000字未満の舞台平均が3,40に対し、文字数20,000字以上30,000字未満の舞台平均が2.75と舞台数が少なくなっていることが分かった。よって、文字数が多ければ場面数が多いとは言えないことが判明した。



空間利用の目的

空間の利用目的を「単なる背景」「犯罪の場所」「ムード作り」「トリック利用」の4つに分類し分析した。なお、小説によっては重複するものもある【表2】。

「単なる背景」は20作品、「犯罪の場所」は12作品、「ムード作り」は8作品、「トリック利用」は3作品となり、事件性が無い小説や窃盗や誘拐を扱った殺人を含まない作品の中で「単なる背景」が最も多い結果となり、「ムード作り」や「トリック利用」を目的とする作品は1/4程度しかなかった。

【表2】小説ごとの空間利用（一部抜粋）

単なる背景	犯罪の場所	ムード作り	トリック利用
二銭銅貨	一枚の切符		
	恐ろしき錯誤		
二癡人		双生児	
	D坂の殺人事件		D坂の殺人事件
心理試験			
日記帳			
黒手組			
算盤が恋を語る話		赤い部屋	
盗難			
夢遊病者の死			
白昼夢			
指環			
百面相役者		百面相役者	
屋根裏の散歩者			屋根裏の散歩者
一人二役	疑惑		
接吻		人間椅子	
空気男			
		毒草	
	踊る一寸法師	踊る一寸法師	
		覆面の舞踏会	

まとめ

以上の検証により以下のことが分かった。

- ・空間は単語で表現されない可能性がある
- ・場面展開を用いながら話の流れを生み出す
- ・小説の舞台範囲は狭い
- ・文字数が多い≠場面数が多い
- ・意図的に空間要素をトリックやムード作りに使用して独特な世界観を形成しているわけではない
- ・登場人物の異常な行為と通常ありえない目線が読者に「恐怖感」や「気味の悪さ」を醸成している

乱歩にとって空間とは「単なる話の舞台だけではなく小説に独特な雰囲気を作り出すもの」ではないかと考える。

江戸川乱歩の空間は、直接的な表現で空間を表すのではなく、場面展開を用いながらインテリアや空間表現から間接的に話の雰囲気を作りだし読者に「恐怖感」や「生々しさ」を抱かせる効果があると推測された。

対象作品

「二銭銅貨」「一枚の切符」「恐ろしき錯誤」「二癡人」「双生児」「D坂の殺人事件」「心理試験」「日記帳」「黒手組」「算盤が恋を語る話」「赤い部屋」「盗難」「夢遊病者の死」「白昼夢」「指環」「百面相役者」「屋根裏の散歩者」「一人二役」「疑惑」「人間椅子」「接吻」「空気男」「毒草」「踊る一寸法師」「覆面の舞踏会」「灰神楽」「火星の運河」「モノグラム」「お勢登場」「木馬は廻る」「鏡地獄」「ひとでなしの恋」「芋虫」「虫」「押絵と旅する男」「何者」「目羅博士」「鬼」「火縄銃」「石榴」計41作品