

< 拡張 > 物語言説論の構図

The Framework of "Expanded" Narrative Discourse Theory

小方 孝^{*1}

OGATA Takashi

^{*1} 山梨大学大学院医学工学総合研究部

Department of Medicine and Engineering, Graduate School, Yamanashi University

Expanded narrative discourse theory is a part in expanded literary theory. My plan in the idea is the systematization of rhetorical techniques concerning to narrative discourse. Here, I discuss about the "expansion" from three viewpoints. First, I expand existing literary theories by introducing the methodology of computer simulation of cognitive science and artificial intelligence. Next, I expand the range of narrative discourse theory by the formal re-definition of narrative discourse process. Third, by the analysis cross genres and media, I would like to make more general narrative and literary theory. In last section, I compare my idea with recent similar four approaches in boundary area between literature and artificial intelligence.

1. 「拡張物語言説論」について

土田ら[1996]によれば、文学理論の文脈で「言説」という用語は、ソシュールやバンヴェニストら現代言語学における「ディスクール」、フーコーの一種の社会権力概念としての「ディスクール」、パフチンの「言葉」、そして Genette が創始した「物語言説論」といった複数の意味を持って使用されているが、ここで言う物語言説論とは、この最後のものに相当する。本研究では、これを研究の出発点として採用した。

Genette は「物語のディスクール」[1972]で、物語内容から物語言説への変換の種々相について網羅的に論じている。物語の生成・受容過程において、「何が表現されているか」を意味する物語内容が多くの場合観念的な対象であるのに対して、言説は言語や映像を初めとする媒体によって表現された実体的対象である。つまり、物語内容と物語言説の関係とは、語り手の立場からは、観念的な対象である物語内容を言語等に表現する過程を意味し、一方受け手の立場からは、言語等の実体的な対象の受容を通じて物語内容を観念的に構成して行く過程に相当する。

しかし、ここでは、言説を単にもとになる物語内容が具体的に表現されたものとしてだけ捉えるのではなく、より広く、ある基準となるテキストの変容によって作り出されたテキストと捉える。これについては本稿 3 節でより詳しく述べる。本研究では物語言説を作り出す修辭的技法を総称して「物語言説技法」と呼んでおり、コンピュータでの動作が可能な形でそれを体系化することが研究の究極の目標をなす。

認知科学や人工知能における自然言語生成や物語生成の研究でも「何を語るか」の問題と「如何に語るか」の問題は従来から認識され、議論されている。しかし、物語論や文学理論で議論されてきた豊饒な語りの知識の研究蓄積との接点を持っているとは言い難く、また逆に物語論や文学理論は文学読解の解釈学的方法論の付与という地点に留まり、認知科学や人工知能との接点はなかった。そこで筆者は、従来の文学理論や物語論と認知科学や人工知能との融合を目指す研究・開発の構想を「拡張文学理論」という名前でも提唱してきた[小方 2003ab]。その内容は、大きく分けると物語内容部門と物語言説部門に分かれる。前者は、物語内容を構成するために必要な知識とその利用方法について検討する部門であり、後者は物語内容を表現す

るための修辭的技法について検討する部門であり、表題のように「拡張物語言説論」と呼んでいる。前者の「拡張物語内容論」の方は、Genette 同様現代文学理論中屈指の著作であり物語内容研究の源流に位置付けられている Propp の「昔話の形態学」[1969]理論を出発点とするが、文学・認知科学を問わず Propp を継承したあるいはそれに触発されたこれまでの多くの研究が、その骨格としての物語形態論の部分を一種の物語文法化するに留まっていたのに対して、本研究では、物語における「語り手を拘束する部分」としての筋の論理だけでなく、それを背後において支える一種の世界観の構築としてのその可能性をより全体的な視野で再検討することを意図している。後者は、物語における知識ベースあるいはオントロジーの構築という問題とリンクして行く部分であろう。

拡張物語言説論は、より形式的な見地からは、上述したように、基準となるテキストに基づくテキストの変容の修辭的技法を検討する部門と一般化することができる。ここで「拡張」と言う場合、次のような幾つかの観点からそれを考えることができる。(1)文学理論の拡張及びその一部門としての物語言説論の拡張、(2)研究方法論の拡張、そして(3)物語言説論そのものの拡張もしくは一般化を意味する。本研究では、このような意味での拡張物語言説論の研究枠組みについて論じ、また同時並行的に現れ始めている他の研究者による近接した構想とも比較することにより、特徴や問題を明らかにしたい。

2. 方法の拡張

物語言説の修辭的技法の使用は通常は作家がその職業的秘儀として非明示的に行うものと考えられている。研究者が行うのは物語の読解と解釈と相場が決まっており、そのため修辭的技法に関する知見が体系的且つ精密に満載されている Genette や Propp の研究も、少なくとも研究の側からは読解と解釈のための応用が主になされてきた。しかし、Proppによる「昔話の生成規則」の記述、さらには数多くのいわば「ハウツー」的の俗流文学理論の中に物語や文学を生産の側から捉え直そうとする志向は古くから続いてきた。また、機械的手続きによる文学や芸術の生成の問題も以前から議論・実践されている。例えば実レイモン・クノウらは組み合わせせ文学を提唱・実践した。音楽に範囲を広げると、ジョン・ケージやシュトックハウゼンによる生成規則を明示した作曲の試みもある。音楽の問題はここでは議論の域外に置くとして、少なくともアカデミックな文学・物語研究の領域では、生産的体系としての文学という観点からのアプローチ

は非常に稀で、無視されてきた問題であった。一方で、認知科学や人工知能における物語生成・理解研究の多くも、最終的には人間の認知や行動の普遍的なあり方の究明のための一方法として物語や文学を位置付けるものであり、その独自の・自律した論理を究明しようという意識に拠るものとは思えない。

本研究では、こうした様々な根本的な不満を抱えたところから出発し、自律的な観念生産活動としての文学の、諸要素が有機的に統合された産出・消費システムの構築を目指す観点を中心に据える。但し、文学産出・消費システムは、興味深い一つの特徴を持っている。青柳[2002]の言を援用すれば、物語内容は物語産出・消費におけるいわば構築的側面に相当するのに対して、物語言説はそのいわば揺動化的側面に相当する。もし物語の理解が単に物語内容を認識する行為であり、また物語の生成が物語内容を分かりやすく表出する行為であるに留まるなら、物語言説の問題は余剰であり、余計なものであるに過ぎない。しかしながら、文学や物語において重要なのは、寧ろ一種の無駄であり余剰である。シクロフスキーの「異化」概念は、故意に読み手の理解を妨害する文学の言語に特有の手法について言及したものであり、その種の「理解しにくさ」こそが文学の本質とされていた。上述の揺動化的側面もこれと関連する。このように考えれば、従来の認知科学や人工知能ではあたかも当たり前のもののように見なされてきた発想・理解しやすさ、効率等 - を文学や物語の領域にそのまま持ち込むことが危険であることが分かる。敢えて認知科学・人工知能との切断を意図して拡張「文学」理論と名付けているのは両者の間に大きな方法的切断が存在することを重視する立場によるためである。同様に、認知科学・人工知能系統で文学や物語が創造や美の問題と結びつけて論じられ始めようとする傾向も見られる。ここにも一つの危険が潜んでいる。なぜなら、文学や芸術において創造やオリジナリティーを重視する発想はラフに言えば西欧ロマン主義的な世界観に基づく時代的制約に基礎を置くものであり、そのような観点から文学を扱おうとすることは、認知科学・人工知能自体が持つ俗流ロマン主義的な発想の強化に一役買っただけになる可能性があるからである。

さて、拡張物語言説論における拡張の第一の意味は、コンピュータシミュレーションが可能な形で、自律的システムとしての物語言説の修辭的技法群を、「物語の構造表現の変形」というコンセプトの下に統一的にまとめようとする点である。それにより、出発点として取り上げた Genette の物語のディスクールの方法だけでなく、文学理論の中では異なる位置付けが与えられているかも知れない一見複雑な様々の物語言説の技法に同一の定式化の方法を付与することができるようになる。

3. 「物語言説論」の拡張もしくは一般化

物語言説論を上述のように物語の構造表現からの変形の問題として捉えれば、それは物語内容との二項対立の枠組みを超えて、より一般的なテキストの変形の問題として捉えられるようになる。本研究では、Genette の言う「ディスクール(言説)」の概念を、「物語内容からの変換の修辭的技法及び変換されたテキスト」と見る見方からもう少し拡張・一般化して、「ある「基準となるテキスト」からの変換の修辭的技法及び変換されたテキスト」と定義し直したいと考えている。

物語内容をコンピュータで取り扱おうとすると、観念的な対象である物語内容を記号で表現する必要が生じる。そして、一旦記号表現されたテキストを基準としてそこからの変換が問題とされることになるが、この基準点の取り方は、必ずしも文字通りの物語内容に限定される必要はなく、一旦物語言説化されたテキストにも適用されることになる。細かく見て行くと、例えばある物

語内容を基準点にしてそこから変換された物語言説に対してさらに変換を加えて行くという処理を連続させて行くことになるので、形式的には、基準が物語内容であってもそうでなくても同じことになる。このように、本研究では、ある基準となるテキストを変容させる修辭的技法の総体を言説技法と呼ぶことにする。

これによって、物語言説論の扱っ範囲の拡張が帰結される。まず、Genette の物語言説の理論では、物語言説技法はあくまで基準となる物語内容の変換の問題として扱われており、一方その著作『パンプセスト』ではあるもとなるテキストの変形や模倣に基づく「第二次の文学」の問題が論じられている。しかし、コンピュータ的な見地から見ると、ともに基準となるテキストからのテキストの変容の問題という点では同じであり、同一の定式化を図ることが可能であると思われる。研究のマクロな枠組みが、物語内容からの変容の問題を扱うものか、それともある表現された物語テキストからの変容の問題を扱うものか、という点で異なるが、修辭的言説技法の見地から見れば、両者とも共通の形式的方法で記述することができるであろう。

さらにここからもたらされるもう一つの拡張は、物語内容論の別の見方である。Propp は従来から Propp 自身の言明とは別に後世、特に構造主義文学理論から物語内容論と類別されてきたが、例えば複数の行程の接続方法や登場人物の置換等、物語の変形と解釈できる多数の方法についても論及している。それらは物語内容のバリエーションを拡大する方法であるという点で、物語内容論と物語言説論との接点をなす領域であると考えることができる。さらに、物語内容の生成も、客観的に存在する世界の構築・措定と言うより、修辭的な技法の組合せによって行われる構成的な作業である点において変わりはないと考えられる。物語内容処理と物語言説処理とを区別するものは、修辭的技法というミクロなレベルの何らかの相違にあるのではなく、より構築的な意思・意図・戦略とより揺動化的なそれとの間の違いにあると考えた方がよい。

4. ジャンルの拡張

一方で物語は媒体を超越した概念として捉えられるが、実際に表現されるのは個別的な媒体を通じてである。実際、「物語」という大きなジャンルの下に、小説・映画・マンガ等々多様なジャンルが存在するが、ジャンルの違いは媒体の違いと密接に関係している。物語論の研究にも物語の媒体超越性と媒体依存性とのこの二つの傾向がかなり矛盾した形で流れ込んでいる。物語論のもともとの志向であるジャンル超越的な物語の理論の構築という意味がそれを一般理論に向けて方向付けたが、それは多くの場合物語の理論をより一般的な人間の理論に拡大して行こうとする傾向が強かった。同時に、個別的な研究は、個々の研究者や研究集団が、その対象を小説・映画・マンガ・歴史・精神分析等のある一つのものに限定して進めるのが普通であった。

それに対し本研究では、物語論や文学理論以外の多様な人間科学に検討の射程を延ばすが、同時に、物語の学を一般的な人間の学に拡張して行こうとするのではなく、あくまでその中に留まり物語の学としての拡張を図ろうとする。その具体的方法として、様々な媒体と特有の修辭的傾向を持って実現される複数の物語の下位ジャンルを検討の俎上に乗せ、それらを修辭的技法の定式化という共通の方法で検討し、その結果を統合することによって、既存のジャンル分類や媒体の壁を超越した物語論を構成することを意図する。これによって収集された修辭的技法体系は、各下位ジャンルに特有の方法からより一般的なものまでを含むことになるだろう。例えば、マンガの分析によって、小説の分析によって得られたのと同類の技法を抽出できるとともに、マンガ特有の技法を抽出することもできるだろう。それらを

修辭的技法体系の中に編成しておくことで、マンガから抽出された技法を他のジャンルに応用することも可能になる。もちろん、より本質的な意味で重要なのは、従来の物語ジャンルの分割を超えた新たなジャンルの出現の可能性を遠望できるようにもなるという点である。このように、小説・映画・マンガ・音楽を初めとする様々な言説の分析をコンピュータシミュレーションの統一された方法（物語構造とその変換）の中にまとめて、それを抽象化するという作業を繰り返すことで、物語の可能な限り一般的な修辭的技法の理論体系を作ること目標に据えている。

5. 議論 - 類似の萌芽的研究との比較 -

拡張物語言説論及び拡張文学理論と類似するアイデアが日本において近年複数現れている。以下、本研究をそれらと比較・検討することによって、特徴や相互の補完関係あるいは今後の共同作業の可能性についても展望してみたい。

まず、青柳[2003]は「拡張物語論」の構想の中で、物語には構築的側面と揺動化的側面がともに存在し、両者を統一的に取り扱える文学の理論が必要であると述べている。前者は主に物語内容に相当し、後者は物語言説に相当する。物語生成過程を、「物語構造とその修辭的技法による生成と変形」の問題と位置付けると、構築的側面は物語構造の生成の問題となり、揺動化的側面は物語構造の変形の問題となるだろう。生成処理と変形処理は同時並行的に実行できるため、両者は順序を規定する概念の区別ではないことも明らかである。また本稿 3 節で述べたように、本研究におけるように従来の文学理論と比較して遙かにミクロな水準において物語過程を検討する時、従来の物語内容 - 物語言説分割論には単純に収束されない問題が文学理論自体の中に既に可能性として存在していたことが明らかになり、青柳の述べる物語の構築的側面と揺動化的側面のダイナミックな関係への考察が拡張物語論や拡張文学理論を通じて進展することが期待される。なお、青柳が「拡張物語論」という用語を使用していることは、「語り手 - 聴き手のコミュニケーション行為」という観点を軸に論を進める構想によるものであろう。これは、次に述べる西田谷の構想とともに、物語言説技法の制御機構の問題と関連してくるであろう。

西田谷[to appear]は、主に認知言語学に依拠する「認知物語論」の構想について述べ、特に物語言説技法である視点の制御を身体性のレベルから解釈し直す方法について述べている。従来の物語言説論では視点の分類学的な研究が主で、その選択あるいはそれらの間の移行といった制御の問題は、少なくとも個々の作品の解釈ではなく一般文学理論の枠組みにおいてはあまり扱われてこなかった。ミクロな物語言説の修辭的技法の知識ベースが存在する時、ある時点においてそのどれを選択し、また如何に言説技法の移行を行うかという問題に対して認知的な妥当性を付与しようとする研究と位置付けることができる。

森田ら[2001]は「ハイパーテキスト文学論」を構想している。単にハイパーテキスト小説を作るだけの試みでなく、受容理論等の文学理論の実験場としてそれを位置付けた。また既存の小説をハイパーテキスト化する方法について考察することにより、線状の物語の中に潜在する一種の空間構造を示しているが、これは筆者ら[遠藤 2003]が行っている次のような作業と結び付くことによって、既存の異なる文学理論どうしの融合という意味での拡張の一つの具体例を示すものともなっている。筆者らは、既存の小説のハイパーテキスト化の試みを経て、その作業結果を物語言説論を援用することで一般化し、ハイパーテキストのリンク関係を物語言説論を使って定義するアイデアを提出したが、これは森田らの小説の空間化の研究と結び付く。また、ハイパーテキストの表現形態は、web や DVD にも見られるように、情

報コンテンツの基本的表現形態であるため、これを文学や物語の表現のいわばプラットフォームとして捉え、それを中核としてそこに物語生成を初めとする諸種の技法を載せて行くという可能性が考えられるだろう。例えば、西田谷の研究は、リンク間のスムーズな移行を可能とする方法として利用できる可能性がある。さらに、青柳のコミュニケーションの問題は聴き手の主体性に基づく物語の進展という点でハイパーテキストと結び付く。

最後に金井[2001]は、「映像修辭の認知モデル」を提案している。これは、因果関係や時間関係によって進展して行くストーリー（物語内容）に亀裂を入れるという観点から、映画等の映像作品を主な分析対象としてモデル化を図ろうとするものである。金井が対象としているのは、おそらく言説において最も揺動化的色彩が強い部分であり、従来の認知科学や人工知能では等閑に付されていた部分であるが、本稿の記述からも明らかなように、物語とは非ストーリー的部分を最も重要な要素とする言説である以上、また同時に現実の物語テキストがストーリーにの余剰分を多分に湛えた言説である以上、金井のアプローチは物語言説論の拡張から見て意義を持つ。

以上述べたように、近年現れつつある複数のアプローチと本稿で述べたアイデアは重なる部分を持つが、おそらく文学的なものへの嗜好を持つ研究者の常として、構築的な側面と同時に揺動化的な側面にも吸引される傾向を持っていることが予想できる。その意味で、危険な綱渡りを伴う文学の共同研究が可能になることを期待している。

参考文献

- [青柳 2003] 青柳悦子・小方孝・金井明人: 文学理論と認知科学 - 拡張文学理論を巡って, 日本認知科学会第 20 回大会発表論文集 (印刷中), 2003.
- [遠藤 2003] 遠藤泰弘・小方孝: ハイパーコミックの方式的考察 - 第一ステップ -, 川村洋次・浜田秀・村上晴美 編: 文学と認知・コンピュータ 16 - 社会がつくる物語 -, 日本認知科学会テクニカルレポート 03-No.45, 10-32, 2003.
- [金井 2001] 金井明人: 映像修辭と認知・コンピュータ 認知科学, 8(4), 392-399, 2001.
- [Genette 1972] Genette, G.: Discours du recit, essai de methode, *Figures III*, Paris: Seuil, 1972. (花輪光 和泉涼一 訳: 物語のディスクール, 水声社, 1985.)
- [Genette 1982] Genette, G.: Palimpsestes, La litterature au second degre, Seuil, coll. "Poetique", 1982. (和泉涼一 訳: パランプセス, 水声社, 1995.)
- [森田 2001] 森田均・藤田米春: ハイパーテキスト文学論, 認知科学, 8(4), 327-334, 2001.
- [西田谷 to appear] 西田谷洋: 視点の制御機構, 小方孝 編: 認知システムとしての文学, 認知科学会テクニカルレポート to appear.
- [小方 2003a] 小方孝: 物語の多重性と拡張文学理論の概念 - システムナラトロジーに向けて I -, 吉田雅明 編: 複雑系社会理論の新地平, 127-181, 専修大学出版局, 2003.
- [小方 2003b] 小方孝: 拡張文学理論の試み - システムナラトロジーに向けて II -, 吉田雅明 編: 複雑系社会理論の新地平, 309-356, 専修大学出版局, 2003.
- [Propp 1969] Propp, V. (, . . .): , 1969. (北岡誠司 福田美智代 訳: 昔話の形態学, 白馬書房, 1987.)
- [土田 1996] 土田知則・青柳悦子・伊藤直哉: 現代文学理論 - テキスト・読み・世界 -, 新曜社, 1996.