

< 拡張 > 物語言説論の諸側面

Aspects of "Expanded" Narrative Discourse Theory

小方 孝*¹
OGATA Takashi

山影 沙耶夏*²
YAMAKAGE Sayaka

*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

*² アクシス・ソフトウェア(株)

Axis Software

Genette's narrative discourse theory as the starting point of my research shows following discourse methodologies: focus, distance, voice, time, frequency and duration (speed). For elaborating and expanding the narrative discourse theory and constructing expanded narrative discourse theory, I made more precise models through narrative analysis and computer simulation about some aspects. Here, I introduce the overview and discuss on important themes for the expansion of narrative discourse theory.

1. 物語言説の諸相と基本的方法

拡張物語言説論の出発点として Genette[1972]を採用しているが、その物語言説の分類体系は、「時間」、「叙法」、「態」の各大項目とそれぞれの下位分類によって出来上がっている。本研究の基本的方法は、まず前提として、物語内容の生成を物語構造の構築と対応させ、物語言説をこの物語構造を変形するための修辭的操作やその使用を制御する知識と対応付ける。そして、Genette を出発点としてその他の文学理論や物語論における理論的知識、様々なジャンルや媒体による物語テキストの分析、内省や思索あるいは生成実験等を通じて、この枠組みの中に具体的知識を導入して行こうとする。

本稿では、まず Genette による物語言説論を整理して紹介し、次に、各側面のコンピュータシミュレーションを援用した研究の現状について簡単に述べることで、拡張物語言説論における物語言説論の拡張の具体的方法を示す。

以下、Genette の物語言説論の要素を、物語の構造木に対して操作を加える技法の側面(5)から(7)と、これらの技法の具体的使用を制御するために用いられる一種のパラメータの側面(1)から(4)との二つに分ける。これまでにコンピュータシミュレーションを通じた研究に着手している領域については、次節において述べる。

(1) 焦点化(視点)

次節に述べる。

(2) 距離

次節に述べる。

(3) 語り手及び聴き手の時間的な水準

次の(4)とともに、態すなわち語り手の「声」に関わる言説要素である。語り手及び聴き手が、物語が実際に生じた時点、すなわち物語内容の時間に対してどのような時間的位置に存在するのかという問題であり、物語内容が既に終了した後の時点にあって事後的にそれを編集しつつ語るといったのが通常のイメージであろうが、逆に物語の始発の時以前に語り手が立脚することもあり、その場合は予言(未来予測)の物語が構成されることになる。あるいはまた、事象の進行と語り手の位置が等しい場合、つまり同時進行的な語りや、事象の特定の時点に語り手が挿入

される場合もある。

(4) 語り手及び聴き手の空間的な水準

語り手及び聴き手が物語の主要な舞台(空間)に対して如何なる位置に存在するのかという問題であり、その空間の内部すなわち物語内容の渦中にある場合と、空間の外部にいる場合がある。実際の物語では、物語の舞台の内部と外部の間を往還するケースもあるだろう。上記(3)とともに、自制や人称のような表層的な言語表現の問題と強く関連する要素である。

(5) 出来事の時間順序を操作する技法

次節に述べる。

(6) 出来事の出現頻度を操作する技法

物語においては、必ずしも実際に一度起った出来事が一度語られる(単起法)わけではなく、印象的な出来事は繰り返し複数回語られる可能性があるし(反復法)、逆に食事のような日常的な出来事は、物語内容における複数回の経験があたかもたった一度の出来事であるかのように束ねられて語られる場合もある(括復法)。その種の、物語内容における出来事の実際の生起の回数と物語言説においてそれが語られた回数との関係の問題であり、反復法の場合全く同一の方式での反復の他微妙な変容があり、括復法の場合単なる要約を超えた情報の圧縮や過剰な集積等印象的な技法が使用されることがある。

(7) 出来事の記述の速度(持続)を操作する技法

次節に述べる。

以上のうち幾つかについて、概略次のような手順で行った。(1)Genette による記述を再整理して形式化する、(2)Genette にある比較的マクロなレベルの言説技法をコンピュータシミュレーション可能とするために、よりミクロな修辭的技法にブレークダウンしたり、不足の技法を補足したりする。その際、理論的な思索を通じてだけでなく、実際の物語テキストを素材に使った分析も併用する。このような作業を通じて、物語言説に関わる修辭的技法の体系が、マクロレベルからミクロレベルへの階層性を伴う形で構成されて行くことが期待される。凡その展望としては、ミクロレベルの技法はより一般的な方法として、複数のマクロレベルの技法に共通に使用されているのではないかと思われる。

2. 諸側面の試行の概要

以下、拡張物語言説論の諸側面に関する研究の概要と得られた知見を簡単に示す。

(1) 時間順序

時間的進行に沿った物語内容の事象の展開順序を編集・変換する修辭的技法であり、大きな分類として、物語内容の現在の時点に過去の事象の流れを挿入する後説法と、逆にそこに未来の事象の流れを挿入する先説法との二つがある。これらは物語の構造を変形するものであるが、登場人物や語り手がこの時間的構造変換を具体的に導入するためのいわば操作的な技法がある。これは Genette の理論において未整理の部分であったため、映画を素材として独自に分析することにより、構造的技法と操作的技法から成る時間順序変換の技法体系としてまとめた[小方 2003]。

(2) 持続

物語内容における出来事の時間的範囲と物語言説における語りとの間の記述量の関係を扱う修辭的技法であり、速度の比喩を用いて、一定の物語内容に対する物語言説の記述量が大きくなればなる程低速度の物語言説と呼び、逆に小さくなればなる程高速度の物語言説と呼ぶ。生じた出来事をまるごと語る(例えば会話でのやり取りのすべてを語り尽くすような演劇的な物語言説 = 等速度、物語内容を省略的に語る物語言説 = 高速度、逆に物語内容の時間をいわば拡大して描写的ないしは説明的に語る物語言説 = 低速度に区別される。それぞれの速度に対応して、会話、要約や省略・休止、描写等の具体的な技法が使用されるので、ここでの研究上の主題となるのは、それらミクロな言説技法の種類を分析して速度調整というよりマクロな技法との対応関係について考察することである。梅原[2003]は、小説やサッカー試合の実況中継を分析することにより、低速度：解説・余談・描写等、等速度：会話・感想・独白等、高速度：経過報告・記載報告・未記載報告等の技法を抽出し、これらを用いてスポーツ実況の概念構造レベルでの生成システムを試作した。

(3) 距離

これは物語内容と語り手との間の距離を意味し、理論的には、距離が接近すればする程物語内容そのものの表出に近付き、逆に距離が遠ざかれば遠ざかる程物語内容の情報が縮減されて行く。登場人物が発する言葉を対象とする場合、この概念は比較的明確に理解することができるが、本来完全なメーシスはあり得ない登場人物の行為を対象とする場合、問題の定式化は困難になる。しかし実際の小説においても、例えば語り手が冷静・客観的に物事を語るうちに、いつの間にかまるで出来事そのもの渦中に入り込んだように微細な語りに移行しているような例はよく見られるように、距離の問題は物語において重要である。山影[2003]は、この問題への最初のアプローチとして、距離の変化を階層表現された事象の上下移動と語り手独自の事象によってモデル化するアイデアを示した。最初の方式は、より具体的に考えれば、(2)でも使用される会話・独白、描写・説明のようなミクロ言説技法の使用の問題とリンクされて行くはずである。

(4) 焦点化(視点)

物語内容が如何なる視点を通じて切り取られているのかという問題であり、物語言説として語られ得る情報の潜在可能的な範囲を示す。全知視点(登場人物のあらゆる外的・内的行動を

俯瞰的に見渡せる視点エージェントの立場)、内的視点(ある特定の登場人物の心理的な観点と同等の視点であり、特定の登場人物との対応性の諸相に応じて、固定的、浮動的及び多元的に区別できる)、外的視点(あらゆる登場人物の心理状態は見透かすことのできない視点エージェントの立場)の類別がなされる。実際の物語では、異なる視点間の浮動すなわちこれらの基礎的視点の様々な組合せも見られる。こうした視点の問題への最初のアプローチとして、上田[2003]は、与えられた物語内容に基づいて物語言説において語られ得る範囲を異なる視点設定に基づいて切り取るシステムを開発した。視点は、視点間移動、異なる視点の共存ないしは移行、他の言説技法との組合せ等を通じて、物語表現の多様性に寄与するが、基本的に範囲設定の問題であってそれ自体としてさほど複雑な機構であるわけではない。

3. 考察

以上のような研究を通じて、幾つかの考察を示す。

(1) 構造的側面とその他の側面との融合について

Genette の理論は主に物語の構造的側面を扱うものであるが、上の時間順序の部分で示したように、物語言説にはその他構造的変換を操作する技法も存在する。これを取り敢えず認知的側面と呼ぶことにする。このレベルに関して Genette の理論はそれ自体の分類体系を構築しているわけではなく、主テーマである構造的技法の説明の便宜としてアドホックな記述を行っているに留まる。従って、それがどの程度の精密性と包括性を有しているかを整理・検討するとともに、映画の分析で試みたようなテキスト分析の他にも、プロトコル分析を初めとする認知的実験を通じて、構造的側面との整合性を備えた認知的戦略の知識体系構築へ向けた作業を進める必要がある。

(2) 認知・計算科学と文学理論との融合に関わる一つの意義

Genette の理論は、処理の下位階層に行く程記述は脆弱になる。この処理の下位階層は、談話の連接的関係の研究とも強く関連する部分であり、認知科学や人工知能が文学理論に先行している部分である。構造的言説技法や操作的言説技法からさらに下降してより形式的な修辭的技法体系のプリミティブに至る物語言説階層を構築する作業を進めるに当たって、相対的にマクロな文学理論とミクロな認知科学や人工知能との協力が具体的に可能になる部分の一つと思われる。これは、上述の持続や距離の分析においても明らかになっている。

(3) 文学理論の累積的発展という観点からの拡張文学理論の意義

Genette の物語言説論は、文学領域の研究に多大の影響を与えてきたが、多くはその部分的な援用に留まり、体系全体を更新・精緻化するような累積的な試行は殆んどない。その原因の一つはおそらく、それをさらに拡張したり精緻化したりするための理論的及び実験的、あるいはメタレベルでの議論を可能とするようなツールが存在しないことであろう。拡張物語言説論の構想は、文学テキストや文学現象の比較的複雑な論理を、形式的言語によって表現し且つ模擬的に稼働させる手段を提供することによって、個々の議論の検討と同時にその相互関係の考察をも可能とするところから、そうしたネックを打開する有効な方法論の一つとあるだろう。

(4) 物語内容と物語言説との関係

本節で述べた物語言説技法は、物語内容を入力としてそれを改編する修辭的技法として定義されているため、伝統的な物語内容 - 物語言説分割論に忠実に依拠していると思われるかも知れないが、これはあくまで物語生成の部分的な機構であり、研究全体の枠組みは、そうした順序を固定する訳ではない。但し、この問題を概念的に論じるだけではなく、生成アルゴリズムの面から形式的に検討することが必要になる。こうした視点から Genette の理論を見ると、しばしば両者の関係についてのより精密且つダイナミックな考察が求められる場面に出くわす。一旦物語内容を決定した後言説化するため語り手を設定する時、この語り手の距離その他のあり方によっては、物語内容自体への影響が出てきて、言説処理から物語内容に変更が加えられる事態もあると思われる。物語内容と物語言説とを、相互的に決まってくる相対的概念として捉え、そのダイナミズムを探索することが重要になろう。

(5) 言語の物語と映像の物語について

Genette の理論は言語としての小説に基づいて構成されたものであり、言語論理に基づくアプローチに傾いている。ところが、映画のような映像芸術における場面どうしの連続の分析からは、それが必ずしも事象間の意味的な接続関係に基づいている必要はないことは明らかである。従って、物語言説論の包括的体系を目指す場合、言語的論理に基づく処理を超えたレベルでの物語言説の手法や戦略という概念を導入・融合することが要請されるであろう。

(6) 物語言説の二面性と統合の方向性

上述の論点の一般化であるが、従来の物語言説論は、基本的に物語における意味内容を中核的な拠点として組み立てられていたと考えられる。しかし物語言説の全体像を想定する時、必ずしも意味内容に立脚しないイメージ、音声の響きや語呂、映像や概念等の多様な連想に基づく物語修辭等を包含した体系にまで物語言説論を拡張する必要がある。さらに、意味内容中心の物語言説論という問題を別の角度から見ると、従来の物語言説論は、物語を事象を中心に構成された談話と見なす立場に立っていると考えられる。そもそも物語という言葉の定義が、事象の時間的展開を基軸とするストーリー (物語内容) の側面に片寄ったものであることに起因しているのかも知れないが、本研究では、現実の物語の存在様態がストーリー的談話以外の多様な要素を含むものであることから、非意味的要素、非事象的要素に基づく修辭も体系の中に積極的に取り込んで行こうという志向を持つ。もとより Genette の物語言説論の中にも、例えば「説明」や「描写」のようなストーリー的談話以外の要素も豊かに含まれているのであるが、本研究は、そうした可能性に映像やマンガのような言語以外の修辭の可能性を追加して行くことで、より包括的な物語言説論体系の構築を目指している。

(7) 応用システムによる言説体系の統合

Genette は有機的全体システムとしての小説の分析を通じて物語言説技法の整理・分類を行った。本研究はそれを始発点として精緻化と拡張を行っているが、さらに再びそれらを有機的全体システムとして統合することが今後の大きなテーマとなる。そのためのいわば実験フィールドとしてハイパーテキスト小説の方式を利用したマンガ表現 (ハイパーコミック) を構想 [Endo 2002]、ハイパーリンクの種類に物語言説技法を利用するとともに、画面の自動配列機能を用意した。さらに、この枠組みに物語自動生成機能を付属させることによって、作品形態を持った物語言説論の統合を目指す。ハイパーテキスト小説は文学理

論との関連では受容理論との関係が強調されるが、本研究では物語言説論とハイパーテキスト小説を関係付けるといふ新たなアイデアを提唱している。

参考文献

- [Endo 2002] Endo, Yasuhiro and Ogata, Takashi: Hyper-Comic System as Representation Field of Narrative Discourse, *Proceedings of 17th Congress of the International Association of Empirical Aesthetics*, 555-558, 2002.
- [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.)
- [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天地, 309-356, 専修大学出版局, 2003.
- [上田 2003] 上田浩司: 「視点」による物語変換システムの考察, 山梨大学工学部卒業論文, 2003.
- [梅原 2003] 梅原識貴: 物語における「特続」の分析とスポーツ実況システムのデザイン, 山梨大学工学部卒業論文, 2003.
- [山影 2003] 山影沙耶夏: 物語叙法における「距離」の分析とシミュレーションシステム, 山梨大学工学部卒業論文, 2003.