

情報と物語・文学を巡る共同討議 (2) : ~でないものとしての物語生成

小方 孝 (山梨大学大学院医学工学総合研究部)

青柳 悦子 (筑波大学人文社会科学研究科)

阿部 明典 (ATR 知能ロボティクス研究所)

岩垣 守彦 (前・玉川大学文学部教授)

金井 明人 (法政大学社会学部)

鍋島 弘治朗 (関西大学文学部)

森田 均 (県立長崎シーボルト大学国際情報学部)

梗概: 情報学的な見地から, 物語生成システムや文学のシステムに関する七種のアイデアを集める. 最初に小方は, 心理, 文化等への還元を回避する物語や文学研究の可能性について述べる (1 節). 次に青柳は, 小方の物語生成システムの研究における出力にグローバルで高次レベルのコノテーション (一種の「ビジョン」) を導入する方法を提案する (2 節). 続いて阿部は間テクスト性の観点からする文学の自動生成の可能性や, 感性的, 感情的なフレーズを含むと看做され得る個人的な文学生成の可能性について論じる (3 節). 岩垣は, 物語が文学作品に変容する道筋について論じる (4 節). 金井は, 物語生成とはストーリー生成でもストーリー切断の生成でもないが, 物語生成機構はストーリーの側面とストーリーの切断の側面の両者を必要とすると言う (5 節). 鍋島は, パロディーやパステーションの見地から物語や文学生成の問題を扱う (6 節). 森田は, 文学テキストの変容の源泉をフローティング・ハイパーテキストに置くという新たな概念を提案する (7 節). 最後の 8 節で, 小方が以上のアイデアを “ ~でないものとしての物語生成 ” という観点から総括する.

Joint Discussion about Information and Narrative/Literature (2): The Narrative Generation as Not ...

OGATA Takashi (Graduate School of Medicine and Engineering, University of Yamanashi)

Etsuko AOYAGI (University of Tsukuba, Graduate School of Humanities and Social Science)

Akinori Abe (ATR Intelligent Robotics & Communication Laboratories)

IWAGAKI Morihiko (Former professor at Tamagawa University)

KANAI Akihito (Faculty of Social Sciences, HOSEI University)

Kojiro Nabeshima (Faculty of Letters, Kansai University)

Hitoshi Morita (Siebold University of Nagasaki)

Abstract: This paper shows seven ideas on narrative generation system and literary system from the viewpoint of informatics. First, Ogata discusses the possibility of narrative and literary research that avoids the deduction to psychology, culture and so on (section 1). Next, Aoyagi proposes a device for introducing global high connotations (i.e. “vision” of a piece) into the narrative products of the Ogata AI story generator (section 2). Abe discusses possibilities of an automatic generation of literature from the view point of intertextuality and a generation of personalized literature that can be regarded as that including affective or emotional phrases (section 3). Iwagaki is going to discuss a way of metamorphosing stories into works of literature (section 4). Kanai says that narrative generation is neither story nor story-cutting generation, but a narrative generation mechanism needs both story and story-cutting aspects (section 5). Nabeshima deals with issues of narrative, parody and pastiche (section 6). Morita proposes the concept of “floating hypertext”: the new origin to all metamorphoses (section 7). In last section, Ogata provides a summary of these ideas from the viewpoint of the narrative generation as not ...

1 共同討議の趣旨と私的な見解（小方孝）

本稿は、筆者らが計画している「情報と物語・文学を巡る共同討議」第二回目のためのプロポータルである。第一回目は、人工知能学会ことば工学研究会第二十回例会のワークショップ（7月2日・神奈川大学）で行う予定であり、第三回目は同研究会第二十一回例会（11月）で行う予定である。第一回目のアナウンスには、「本 Workshop は一聯の Workshop の初回にあたる。物語生成システムの設計、制作学的観点からの物語論や文学理論の再構成などの観点から、文学と物語が交差する地帯における研究開発上のコンセプトやテーマ、争点に関する議論のプロセスに関して夫々の立場から議論を行う。恐らく、本 Workshop で何らかの問題が提起され、次回以降で議論され、あわよくば、結論へと導かれるであろう。」と書かれている（阿部明典）。またこの共同討議の発足に当って私自身はメールで参加予定者宛てに、我々は情報学的な立場から物語生成や文学を対象とする研究を行っているが、その際、感性、感情さらに人間（的）といった一見疑いも無く前提とされてしまいがちな諸概念を当たり前でないものとして再考し、コンピュータ独自の文学、ある意味非人間的な文学を目指して研究を進める必要があるというようなことを書いた。

私は物語生成システムの研究を行っている。言うまでもなく、物語は文学のみならず歴史、心理、商業広告等を考える上でも思考の基軸になり得る、非常に一般的な概念である。学問的な研究の出発点として、物語のそうした人間・社会学的な普遍性が支えになったが、と同時に、研究を進めて行くにつれて、物語がそもそも持っているそのような性質が、その研究を、心理、脳あるいは身体等に還元して行く傾向を必然的に許容ないしは助長するということが、大変な居心地の悪さを感じるようになった。物語自体や文学自体の存在を研究対象としているつもりだったからである。人工知能や認知科学における物語関連研究は、そもそもの出発点は必ずしもそうであったとも思えないが、スキーマの思想の延長上に展開されて来た。そもそもそこでは、物語は必ずしも言語的構築物ではなく、心に思い浮かぶもの、心理現象である。“物語”という言葉を使う以上、広い意味での心理現象的なアプローチはある意味で自然であり、それを堰き止めることは難しい。しかし物語が文学になる時、物語は必ず、言葉で（より広く言えば記号で）定礎されなければならない、物質として残るのは、その記号と、それを記したメディアだけである。勿論、これからの文学は、限り無く非物質的な装いを纏った電子記号で表現され、従来の本のような物質性をますます希薄化して行くかも知れない。その結果、心理学的・脳的現象としての文学というあり方が、尖鋭な形で具体化して行く可能性もある。そうは言っても、物語を文学と接合して認識しようとする時、言葉（記号）の表現としての一種の物質性、という文学の本質的なあり方そのものの考察はやはり避けて通れない。20世紀の文学思想の主流は、文学作品を、それ以外の何かに還元することを回避する、という運動として展開されて来たと思われるが、現状では、恐らくは文学を巡る制度的な状況への危機感から、それを心理（脳）へ、文化へ、さらに修辞へ、解放とうとする動きが活発化している。

物語を文学の方向に向けて考察する時、物語生成（文学生成としての）は、如何にして何かへの還元を回避して成立し得るか、ということがここでの私の問題意識である。その意味で、「～でないものとしての」という言葉を用いた。このような物語・文学研究は、制度への還元をも回避するため、本稿に見るように、当然少数者の制度・領域横断的なネットワークを形成して進めて行く以外に方法はない。但し、本稿の著者が上述したような考えを共有するという訳ではない。各著者は、表題から連想される内容を、あくまで自身の理解と興味と関心に沿って執筆した。それを小方が以下のような節に分けて編集した。各節の概要を簡単に述べる。

まず青柳は、小方の物語生成システムの研究における出力にグローバルで高次レベルのコノテーション（一種の「ビジョン」）を導入する方法を、具体例を交えて提案する（2節）。次の阿部は、間テキスト性の観点から文学の自動生成の可能性について論じ、さらに感性的、感情的なフレーズを含むと看做され得る個的な文学生成の可能性についても論じる（3節）。続いて岩垣は、物語が文学作品に変容する道筋について論じる（4節）。金井は、物語生成とはストーリー生成でもストーリー切断の生成でもないが、物語生成機構はストーリーの側面とストーリーの切断の側面の両者を必要とすることについて議論する（5節）。鍋島は、構文文法を援用して、パロディー

やパステーションの見地から物語や文学生成の問題を扱う(6節)。最後に森田は、文学テキストの変容の源泉をフローティング・ハイパーテキストに置くという新たな概念を提案する(7節)。

2 物語生成システムへの〈ヴィジョン〉導入の可能性(青柳悦子)

ストーリー(筋)でないものとしての物語の側面

「物語」というものが一般に、「筋」を基本要素として成り立つ表象的構築物であることは、とりあえず認めることができる。しかし物語には間接的な意味作用が不可欠である。文学にコノテーション理論を持ち込んだロラン・バルト(「物語の構造分析序説」[初出原文 1966]『物語の構造分析』みすず書房、1979年所収)は、物語とは、膨大な「埋め草」(無駄)からなる構築物であることを指摘した。一見、作品の意味には直接参加しない無数のさまざまな無駄な要素が、物語を物語たらしめる。バルトはストーリーを構成する要素を枢軸機能体 *fonction cardinal* (または核 *noyau*) と呼び、「埋め草」として間接的な意味作用をもつ担う要素を「触媒 *catalyse*」と呼んで、後者への注意を喚起した。この触媒を物語生成に持ち込むことによって、明示的ではない高次の意味効果(作品のヴィジョンと呼べるようなもの)を発生させることができるだろう。

触媒の組織化

小方孝(山梨大学工学部助教授)が開発している筋を中心とした物語生成プログラムに、ヴィジョンと呼べるような高次の意味を持たせるには、次のような方法が考えられる。まず、小方の物語生成装置によって骨格のストーリーを産出することを前提としている。

- 1) ストーリー上からアトランダムに機軸となる具体的要素(A)を取り出し、意味連想辞書を参照してAを新たな意味B(仮想ヴィジョン)へとずらす。
- 2) 仮想ヴィジョンBを元に、辞書データベースから、Bの意味要素を含むような具体的語彙C(触媒要素)を列挙する。
- 3) 触媒要素Cをストーリー上の可能な位置に埋め込む。

例:

	A(元の要素)	B(仮想ヴィジョン)	C(触媒要素)
パターン1	子馬	横になれない・立っているもの	コマ、電信柱、シャンペングラス
パターン2	子馬	草原	昼寝、カマキリ、地平線、朝露

考察

1. 意味連想辞書における辞項目と変換語義との関係には、隠喩よりは、換喩(隣接変換)や提喩(種と類とのレベル変換)のメカニズムを用いた方が効果的だと思われる。隠喩とは意味内容の類似に基づく関係であるから、これを利用して意味の飛躍が生まれにくいからである。
2. AとCとの関係は、意味連想辞書で提喩的關係を選んだ場合は、きわめて遠い隠喩的連関となり、換喩的關係を選ぶと一見わかりにくい飛躍的連関となる。
3. Bの仮想ヴィジョンのヴァリエーションに応じて、一つの元ストーリーから、異なる印象を持つ複数の物語を産出することができる。
4. 読み手・受け手が実際にどんなヴィジョンやテーマを感じるかは自由である。

3 出鱈目と文学の狭間に(阿部明典)

チンパンジーが何万匹かチャカチャカとタイプライタを打っている。確かに天文学的数字分の1の確率で「山道を歩きながら考えへた」等というフレーズができるかも知れない。全くないとは言わない。しかし、ないと考えた方が無難であろう。

では、「山道」,「海道」,「力道山」.....

「歩きながら」,「泳ぎながら」,「食べながら」....

「考えへた」,「寝た」,「死んだ」,「チョップした」....

などと候補があった場合はどうであろうか? *intertextuality* の考えからは、かなり可能性が高い。

ではでは、ここに感性が入ると???

朝陽に縁どられ 始発にのれば
中央フリーウェイが右に見える
CAMPARI の氷のかすかな音が
耳の底でくりかえす
私だけが綺麗になるなんて
何かしら待っているのね

これは、アンドロイドユーミン [Ito]の出力の一つである。なんとなく、70年代のユーミンの書いたような詩に見える。これは、コンピュータがユーミンに似た感性を持っているからであろうか?

答えは、否である。ここで、コンピュータは感性を持っていないし示そうともしていない。それでも、我々人間は感性(らしきもの?)を感じるのである。逆接のないいかたかも知れないが、我々がコンピュータの出力に感性を与えるのである。但し、感性を醸し出す仕掛けは必要である。アンドロイドユーミンの場合、ユーミンの作った詩から断片を抜きだし、それを再構成することで、それらしい詩が出来上がっている。どう構成すれば、ユーミンらしいかという隠し味はあると思われる。しかし、このようなことが、助詞の修正程度でできてしまうのである。

ある作家の文体などは、例えば、データマイニングなどで得られると思われる。

それは、我々が感性^{*1}として感じているものであると思われる。では、感性は、統計的傾向であるのか? 答えは、半々である。

確かに、強い個性(感性)は作家の積み重ねた年月により生成されるもので、統計的に傾向が見えて来るものであろう。それを考えれば、上記したように、シェークスピアみたいな戯曲はデータマイニングなどの結果として作ることが出来ると思う。

さて、問題はこれからである。これまでの作品の断片を全て用意して、コンピュータに新しい感性を作ることができるであろうか? コンピュータは中立的なものであるという合意があると思われる。中立とは一般に無味乾燥と考えられている。上の例では、その作家が使うと思われることばを使うとか、その作家がしそうな文体を疑似的に生成することにより、感性のようなものを出している。

新しいことばセット、新しい文体を作ることでもしかしたら、新しい感性を出せる可能性はあるのではないと思われる。最初は、簡単に、特定の作家を参考にして、少しずつした感性かも知れない。ある程度いくと、材料さえあれば、出鱈目でもいいかも知れないのである。つまり、出鱈目すら感性と感じるかも知れないのである。文学的立場からいくと、少しいきすぎかも知れない..... が、実際に、現代文学では行われている。但し、そこにすら個性を見出せてしまっている。確かに、もとはある人格が書いたもので、それをカットアップしているだけであるのだが。

骨の顔?? アドービ壁に沿ってイラクサ生息地オープンシャツがはためく?? サバンナと草原の土?? 陽が?? 山の影がぼろぼろのズボンに触れる?? 色あせたパナマの写真で暗い街路の囁き?? 「とってもいいもんあるぜ、だんさん」公衆便所の向こうでにっこり?? オルガズムが街路の臭いとメキシコ人少年を吸い戻した?? フィルターがかった緑の光の中で目覚め、アザミの影がすえた下着を切り裂く

(The Soft Machine by William S. Burroughs (山形浩生訳) から)

ちなみに最近では、新聞詩 (<http://popotame.m78.com/shimbunshi/shimbunshi.html>) などというものもあるので、オドロキである。これなら、コンピュータにも出来そう???

[脚注*1] 文体などの特徴というのかも知れない。しかし、ここでは、それをも感性の一部と考える。

[参考文献]

[Ito] 伊藤 雅光: ユーミンの言語学(1)-(46), 日本語学 (1997-2001)

4 コンピュータが作る「物語」と「文学(作品)への変容」について(岩垣守彦)

コンピュータが「物語(stories)」を作って「文学(作品)」であると提示することを想定して、二つに分けて考える。

- 1, どのような「事象(名詞+動詞)列」を「文学(作品)(+形容詞)」になりうる「物語(story)」として提示することができるか。
2. また, その「物語」をどのように変容させることによって「文学(作品)」と主張することができるか。

1,

「物語(stories)」はいわゆる4Wの「事象(名詞+動詞)列」ととらえることができる。したがって「事象列」は数限りなく作ることができる。しかし, 人間の読者はそのすべての「事象列」を「物語」と認めるわけではない。人が「物語」と認めるのは「始まりと終わりがあって, 論理的かつ心理的に納得できる(と思う)事象列」である。

それは, ある個が作った「事象列」を他の個が「論理的かつ心理的に納得できる事象列である」と認めることである。これは言い換えれば「個」が普遍性を持つことであるが, 「個の普遍化」には何が必要であろうか。「個の論理的・心理的納得」と「普遍的な論理的・心理的納得」が重層的か, あるいは相似的に重なっていればよい..

言語を超えて, 世界の個が共通して持っているものは「不足・充足」を動因として条件反射的に, したがって意識されることなく, 進行する「初めと終わりのある生命の流れ」(誕生? 成長? 成熟? 結婚? 再生? 老年? 死)と「命の循環」(古い死? 新しい生? 新しい死・・・)である。これから人類は「事象の時系列的発生」と「事象間の因果律」を知る。読者は「事象列」に出会うと, 「物語原型」(誕生? 成長? 成熟? 結婚? 再生? 老年? 死)に重ね合わせて論理的かつ心理的に納得が得られるかどうかチェックする。従って, 「生命の流れ」か「命の循環」か, その変形あるいはその破片が提示されるなら「物語」と認めることができる。

では, コンピュータは「物語」(名詞+動詞)を「文学(作品)」(+形容詞)に変容させる, つまり情緒的納得を与えるためにどのような技巧を使うか。

2.

情緒的納得は, 感情表現(形容詞)を読者に示すのではなく, 読者の心に感情(形容詞)を喚起させる表現を示すことによって与えることができる。単語レベルでは, 「名詞(イメージ)+名詞(イメージ)」(男はオオカミだ)で「形容詞(感情)」(こわい)を生み出すために使われている。言い換えるなら「言葉によるイメージ」を並置することによって感情を喚起させるのである。

「物語」のレベルでは, 「物語原型」の事象列をコアとして, 「事象」が, 読者に感情を喚起させるように組み合わせられる。その場合, その「事象列(物語)」は「物語原型」の束縛を受けているので, 情緒的納得だけでなく論理的かつ心理的納得も得られる。

このように, 事象の時系列的発生と事象間の因果律に基いてコンピュータが提示する「文学(作品)」は, 人間の作家が提示する「文学(作品)」と同様に, 「文学」と評価される要素を含んだものとなる。しかし, これは「予定調和」の世界である。

コンピュータが「予定調和」の世界を超えるには, いかなる要素が必要であろうか。

5 Narrative generation is neither story nor story-cutting generation. But a narrative generation mechanism needs both story and story-cutting aspects. (金井明人)

映像には, ストーリーとは別に, そのショットの連鎖に, 映像の論理といえるようなものが存在する。Pasolini(1965)は「異常なほど執拗なモンタージュのリズム」や「同一の対象の繰り返し」によって「もう一つの映画」の存在が示されているとしている。Pasoliniは映画についてのみ言及しているが, これを映画以外にも拡張し, 「もう一つの映像」と呼ぶことにする。映像は, ストー

リーなど、映像固有でない要素と、「もう一つの映像」によって成り立っているのである。この「もう一つの映像」を、より、顕在化させるための映像修辞の構築方法こそ「映像の論理」とよべるだろう。

「もう一つの映像」は Deleuze (1990)が述べている「音声・視覚相互間の非合理的切断」、さらには Bordwell (1985)がパラメトリックな話法として語った「形式の統一性」や「日常シーンの徹底」によって映像に顕在化されるものにも近い。映像には、その時間的・空間的構造による側面が存在するのであるが、その側面はストーリーに関するスキーマや制約に受け手が囚われている場合が多いため、その存在が、判り難いものでもある。

このような映像は、特に優れた送り手によって初めて構築可能であるといえようが、逆に受け手の立場からは、必ずしも接しやすとはいえない。「もう一つの映像」は、ストーリーに関するスキーマが切断されない限り、受け手にはその存在を感じにくい場合が多いのである。Pasoliniが、わざわざ特異な映像技法を前述のように持ち出しているのも、そのためであろう。さらに、その映像の論理に対し、何らかのかたちで視点設定することで、その映像の視覚的・音声的な状況を直接的に抵抗感無く接することができるようになる。この時に生じる何らかの効果の強度が最も高いものが「映像の論理」にもとづいている映像なのだろう。

「映像の論理」は、ストーリーでないし、その切断でもない。だが、それらを経由しないと到達できない、なにものかであろう。そして、ここで、「映像の論理」としているものは、おそらく、映像以外のメディアにおける「物語の論理」にもつながるだろう。であるから物語生成においては、ストーリーとその切断を徹底して追及しなければならない。

参考文献

- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press .
Deleuze, G. (1990). *Pourparlers*. Ed. Minuit. (宮田寛 訳 (1996) . 『記号と事件』 . 河出書房新社 .)
Pasolini, P. P. (1965). *Le Cinema de poesie*. (塩瀬宏 訳 (1982) . 『ポエジーとしての映画』 . 岩本憲児・波多野哲朗 編 『映画理論集成』 . フィルムアート社.)

6 パロディ、構文、パスティーシュ 言語学的見地から (鍋島弘治朗)

言語はルール化できるというのが生成文法の考え方である。これに対して、言語は例示であるというのが大雑把に言えば構文文法の立場であるといえよう。構文の用例としては以下のようなものが挙げられる。

- (1) a. ワープロひとつろくに使いこなせない(ようじゃ、うちじゃ使えませんね。)
b. ピアノひとつ弾けない(とは、たいしたお嬢様だこと。)
c. 魚一匹満足にさばけない(ような板前は、豚に噛まれて死んでしまえ。)
- (2) a. 今晚のパーティに行くことは行きますが少し遅れると思います。
b. この本を読んだことは読んだんですが、あまりよくわかりませんでした。
c. バークレーのキャンパスは綺麗なことは綺麗なんですが、少し狭いです。
d. スタンフォードのキャンパスは広いことは広いんですが、少し殺風景です。
- (3) a. The more beer you drink, the fatter you get.
(ビールを飲めば飲むほどお腹が出てきます。)
b. The more liquor you drink, the more disgusting you get.
(お前は酒を飲めば飲むほどいやらしくなるなあ。)
c. The heavier it is, the harder it is to carry.
(重ければ重いほど運びにくくなる。)
d. The faster we run, the sooner we'll get home.
(速く走れば走るほど速く家に着く。)

構文文法とは、つまり、一定の発話が例示によって記憶されており、それらがテンプレートとして働き、部分的な置き換えを通じて発話の生成力が発生するという考え方である。

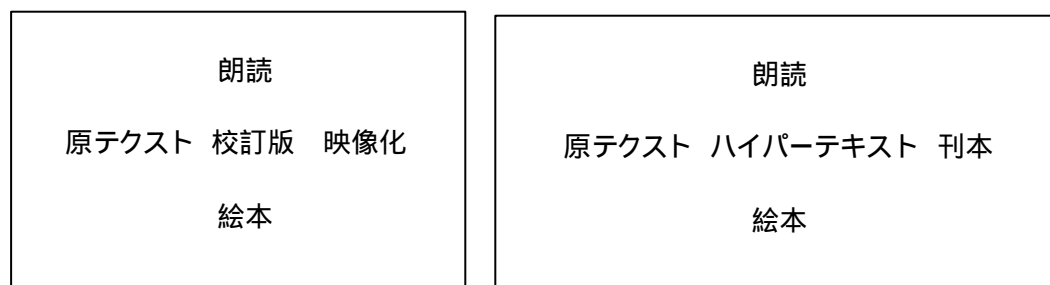
この考え方に整合性のある考え方がパスティーシュである。言語は無限に存在する過去の発話の「復唱」として存在する。過去の発話には、状況、話者の心的態度、聞き手に与える期待される効果が付随している。例えば、流布している言葉や文の多くには、話者や状況に関する連想が付きまとっている。例えば、「行けばあ？」という言葉がなんらかの文脈で発話されれば、クレヨンしんちゃんの声や心的態度の複製である可能性がある。ぶっちゃけ、という語彙を使う人は「気分はキムタク」であろう。どれも、言葉は使用のコンテクスト（場、話者、オーディエンス、音調、声色などなど）と密接に結びついていること、および、ある言葉や用法を使うことは、ある意味、その人になる、その文化と自己同一化することである。

このような観点から物語を見直してみれば物語とは成り切り発話とそこから想定されるモデル話者のありそうな態度があるモノや出来事を与えられたときに時系列に展開する軌跡と考えることも可能である。

7 起源のないテキストを目指して: Toward the text without origin (森田均)

既存のテキストを視覚障害者または聴覚障害者向きにバリアフリーとした表現形態など、特定の目的を持ったメディア変換は、表現の多様性を求めるものとは別に社会的要請に応えるためのものである。ところが、こうしたバリアフリー形態においてもビデオ映像のうち、どの部分を副音声とするのか、またどの部分を字幕にして説明するのかという点については、経験や勘に頼る極めて恣意的な操作が行われており、場合によっては音・画像・テキストによる表現が同時に表示されてしまうなど方法論は整備されていない。本研究を進展させると、こうした分野にも貢献が可能となる。

そのためには、テキストをめぐる考え方からも導き出される手法として、原テキストからどれだけ離れることができるのか、またどのような変容が可能なのかを探る必要がある。図1に示したようにこれまでのメディア比較やメディア変換の手法では、原テキストを起点としていた。これは、生原稿や初版本を重視する従来の文献学的研究と同根のものである。そこで、図2のようにハイパーテキストを全ての比較の基準とする考え方をを用いる。



<図1 従来の考え方>

<図2: フローティング・ハイパーテキスト>

これは、テキストの原点をどこにするかという問題を提起することになる。しかしながら、手稿などのオリジナルを求めるのではなく、「変換」の可能性を徹底して探ることでもある。また、あらゆる変換の原点をテキストとして、その表現形態をハイパーテキストとする。ハイパーテキストは、あらゆる表現形態の中間的な役割を担うべく「中心」に位置するわけである。実証的な手法を崩さずにこのモデルを精緻化するために、まず現段階ではテキストから流布されたものの痕跡を探った。従来の文学研究と一線を画するために、深層に立ち入ることを最大限避けあくまで表層からのアプローチを貫いたわけだが、今後はこの手法を維持しつつ、テキストから画像または音への変換ルールの獲得、さらにプロップを越えた物語の新たなメタ記述の方法論確立を目指す。

フローティング・ハイパーテキストは、現在のところ解釈のためのツールもしくは構造分析の手段にすぎない。しかし、テキストから画像へまたテキストから音声へ同一素材が様々に変容す

る具体例から，メディア変換のルールを抽出することは可能だと考えられる．

参考文献

- [1] 〔日〕 藤野野矢，『物語の形態学』，水声社，1987．（訳，昔話の形態学，水声社，1987．）
- [2] Morita, H. & Fujita, Y.: Secondary Variations and Hypertext, Proceedings of the 18th Congress of the International Association of Empirical Aesthetics, 2004.
- [3] 森田均: 注文の多い料理店のグラフ 地図 樹状図, 国際情報学部紀要第 5 号, 県立長崎シーボルト大学, 2004 .

8 モノとしての文学 - 予備的議論 - (小方孝)

個人的な体験であるが，12，3 歳頃から意識的に文学作品を読み，音楽を聴き始めたが，例えば漢詩を見る場合には漢字の字面に，日本古典を読む場合には音調に興味集中した．小説や詩にとっては活字の配列の形が重要であった．中で何が起っているのかや登場人物の心理状態等は少なくとも数ある要素の中の一つとしての認識しかなかった．文学をそれを通じて何かの観念を認識したり感受したりする媒介・媒体としてではなくそれ自体の存在として把握する，ということが発想の基本にある．この発想は文学理解だけでなく文学産出の問題を考察する際の基本でもあり，文学の源泉や由来を，心，感性，身体等々に求めることをしない．文学が人間に特有の産物だと決め付けられれば，それが身体や心と呼んでいるものと親和性を持って考えられることは当然であり，現在の認知科学も人工知能もそれを当然のこととして疑わずに思考を展開している以上（あるいはやっと身体（性）に到達したといった楽観主義に染まっているのだとすれば），その否定が奇異の念を持って迎えられることも当然である．あるいは，現在のコンピュータや情報技術が心や感性の問題を本格的に扱うレベルに至っていないだけ，という議論の展開もあり得る．しかしながら，人間という概念もまた制作されたものであり，心，感性，身体のような概念も所詮架空のもの・虚構・物語だとの見方もあり得る．心の志向性といったものも，現実ではなくある支配的な文化の理想ないしは他者への抑圧の産物としての概念に過ぎないかも知れない．出鱈目な言葉の操作からシェークスピアが作れるかといった議論があるが，出鱈目と人間の意志や意図の間を区切るために，そのような議論が生じるのであろう．人間も自然の一部であり，自然が美しい山や川や風景を作り出すように，自然としての人間も心や身体と命名されているものに駆動されているかのような結構を装いつつ，美しい（と取り敢えず表現しておくが）文学や芸術を作り出しているという風に考えて見ることも出来る．

私が“～でないものとしての物語生成”という言葉を使う時，物語・文学を，人間，心，身体のような概念と分離して考えるということが第一義的な目的であった．心理学からの影響を蒙っている認知科学や人工知能の文脈でこれを行うところに誤解が生じるが，かと言って作家や解釈や文化との結合においてしか文学を論じ得なくなった文学的制度の文脈で行うのは不可能である．しかし今回，“～でない”にも関わらず，文学における無駄（触媒 catalyse）とコノテーションネットワーク，間テクスト性や駄洒落的言葉技法，言葉の組み合わせからの物語と文学への思索，ストーリーとその切断の関係と技法への考察，パロディーやパスティーシュ，そして表層的テクスト分析によるフローティング・ハイパーテキストの提案とそれに基づく情報の変換等，従来のこの種の討論における話題との異質性を意識したテーマや争点が並んだ．特に注目すべきなのは，従来のこの種の研究において主流を占めていた文学や物語の受容・理解ではなく，産出・生成の側からのアプローチや考察が前面に出て来たという点である．しかも，上述のように，システム設計や実装に直接繋がる具体的問題の羅列が行われた．この連続討議を通じて，物語生成システムや文学産出システムの，設計と実装という言葉が技術的に過ぎるなら，制作のための幾つかの具体的方針が具現化されることが予想される．

本稿自体は完結した論文（作品）ではなく，音楽で言えば単なる楽譜あるいはテーマやコードやメロディーを記述したメモに過ぎず，これから実際の演奏（ワークショップ等）を通じて行われる議論のための一素材に過ぎない．従って，願わくば，テーマ，コード，メロディーが解体され，再編集・再構築され，より大きなコンセプトとなって結実して行くことを期待する．