

## 物語内容と物語言説について

小方 孝

山梨大学工学部コンピュータ・メディア工学科

〒400-8511 甲府市武田 4-3-11

[ogata@esi.yamanashi.ac.jp](mailto:ogata@esi.yamanashi.ac.jp)

概要：本論考では、包括的な物語生成システムの設計と開発を目標とするという観点から、文学理論、認知科学及び人工知能における物語内容と物語言説に関する研究を再検討し、物語内容論と物語言説論の統合の必要性と可能性について議論する。そのために、筆者が進めている物語内容研究と物語言説研究の一部について紹介する。

## On the Narrative Content and the Narrative Discourse

Takashi Ogata

Department of Computer Science and Media Engineering, Faculty of Engineering,

Yamanashi University

4-3-11 Takeda, Kofu, Japan, 400-8511

**Abstract:** In this paper, from the viewpoint of the design and implementation of a comprehensive narrative generation system, we restudy the researches on the narrative content or story and narrative discourse in literary theories, cognitive science and artificial intelligence, and discuss the necessity and possibility of integrating the narrative content and discourse based on a part of our researches on the both aspects.

### 1 序論

物語を分析する際、そこで何が語られているのかという物語内容の側面とそれが如何に語られているのかという物語言説の側面とを分けて行く必要があるというのがこれまでの文学理論の伝統であった。従来、内容は言説より優位にあるという西欧型の思想から物語内容の研究に優越的な地位が与えられて来たが、今世紀に入って物語言説の研究が復権した。一方認知科学でも物語研究はさかんに行われて来たが、レトリックの側面まで踏み込んだ物語言説の研究は、少なくとも物語分析的研究の枠内ではほぼ全く等閑に付されていた、あるいは必要と見なされていたと言って良い。

本稿では、包括的な物語生成システムの設計と開発を目標とするという観点から、物語内容の側面と物語言説の側面の両者が物語研究にとっては等しく重要であり、さらに従来の物語内容→物語言説という生成順序に関する固定観点は物語現象の実態からは一般的ではなく、寧ろ物語内容←物語言説という生成順序が一般的であり、物語内容→物語言説及び物語内容物語←言説という両方向的な関係において両者を検討すべきであることについて議論する。その前提として、筆者が行っている物語内容と物語言説に関する研究について紹介する。

### 2 文学研究における諸課題と物語内容-物語言説

問題

文学理論の領域においてはこれまで以下のような多様な主題に関する研究が行われて来たが、それらを物語生成プロセスの概略と対応付けて図1に示す：

物語言説と、詩人が自らの資格で語る純粋な物語言説＝叙述（ディエゲシス；diegesis）という、二つの詩的様式（方法）を区別した。そして、前者の後者に対する優位性を主張した。しかしプラトンは、詩人を、詩的模

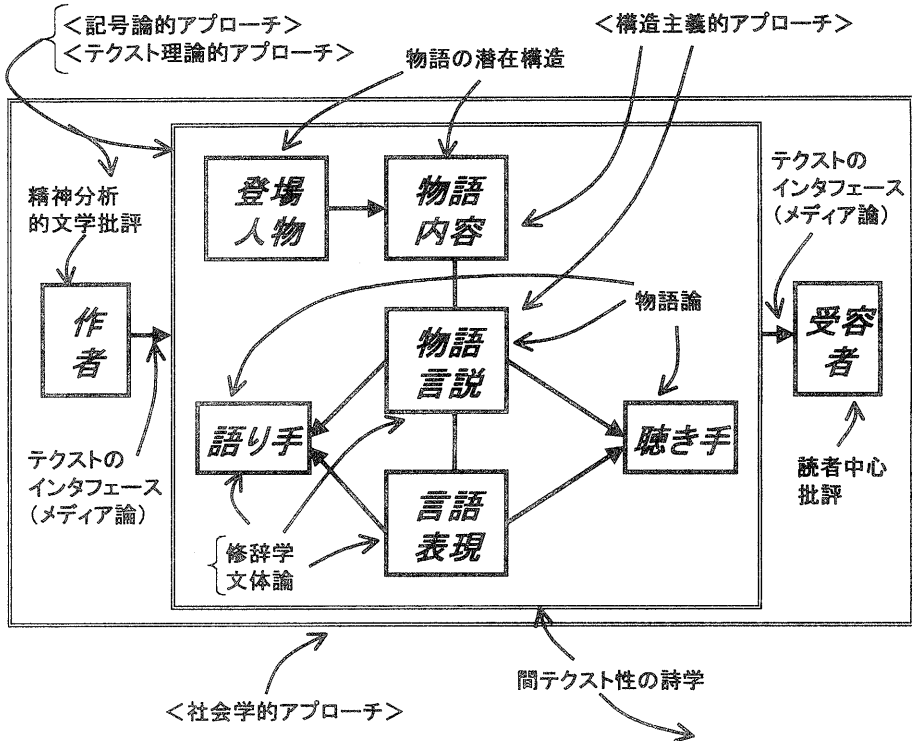


図1 文学理論の設計的再構成

本稿での主題である物語内容と物語言説であるが、物語の構成は、登場人物どうしの諸関係の世界と語り手の観察や報告の世界及びそれらを包含する作者の世界という三者の相互作用によって形作られる。文学理論では、登場人物の世界を物語内容と呼び、語り手による修辞（レトリック）の世界を物語言説と呼んでいる。物語内容とは物語において語られている出来事そのものを意味し、物語言説とはその語り方を意味する。言い替えば、前者は登場人物どうしの継続的な相互的關係を通じて形成される時間軸によって貫かれた世界の様相を意味し、後者はその世界を特定の観点や方法によって切り取った世界の一断面の報告を意味する。

これは遡ればプラトンとアリストテレスによるミメーシスとディエゲシスの対立の問題にまで淵源を辿り得る文学史上の大問題につながる。プラトンは、『国家』[1]において、詩人があたかも他の誰かになったかのようにして語る模倣（ミメーシス；mimesis）による

倣いによって存在の影像を作り出す現象模倣者として、高く評価しなかった。アリストテレス[2]もまた、芸術の本性はミメーシスであるとしたが、『詩学』において、媒材、方法（様式）、対象という三つの構成要素の組み合わせとして具体的な芸術ジャンルが構成されるとし、言葉による物語の場合は、言葉を媒材とし、模倣による物語言説／純粋な物語言説／両者の混合のいずれかを方法（様式）として採用し、行動を対象としたミメーシスに該当するものとした。このようにアリストテレスは、模倣＝ミメーシスの概念を拡張し、その中に純粋な物語言説すなわち叙述＝ディエゲシスの領域をも含めて構成する芸術概念を示した。この点で、プラトンのミメーシスの概念とアリストテレスのそれとは異質であり、後者の中には、むしろディエゲシスの側面が強く滲み出ていると言えよう。物語においては、何が起ったかということ、すなわち登場人物の世界と同程度に、あるいはそれ以上に、如何に語るのかということ、すなわち語り手の世界が重要であり、事象と認識及び報告のいわば混融性はその複雑性の一つの根源をなしている。

筆者らは、このような物語内容と物語言説の対立の問題を物語内容-物語言説問題と呼び[3, 4], 文学の認知科学の観点からそれぞれを次のような主張に要約されるものとして把握している:

- 物語内容主義者の主張: テキストには語られるべき内容がある。/ テキストは容器であり, その中に入る中身=内容がある。/ 内容は, 制作者及び解釈者(読解者)の心的表象として構成される。/ テキスト研究において重要なのは, その表現レトリック(言説)ではなく, 内容=心的表象である。

- 物語言説主義者の主張: テキストそのものは語られるべき内容を持っていない。/ 解釈者(読解者)の心的表象を左右するのは, テキストの記号表現の特性であり, レトリックである。/ テキスト研究において重要なのは, 内容=心的表象ではなく, その表現レトリック(言説)である。/

両者の基本的テーゼは次のように要約できる:

- 物語内容主義者のテーゼ=「内容が表現を規定する」。
- 物語言説主義者のテーゼ=「表現が内容を規定する」。

本質的なレベルから考えると, 現在文学理論において物語内容とされているものも, 記号的な記述構造(テキスト)として表現される以上, 言説であり, 作者はそれを語りたと言うよりも, それを語るの素材としているのに過ぎない。ある言説のレベルから見ると, その深層構造のように見えるもの(例えば話型など)は, 物語内容であるかのように見えるが, それもまた言説であり, そのさらに深層には別の内容(それもまた言説)がある。すなわち, 内容-言説関係は記号的な定式化の観点から突き詰めれば相対的な関係に過ぎない。結局, 意図・内容のレベルは, 脳科学的なレベルへの退行を待って初めて明らかになれるべきものであり, 最終的には記号表現(記号変換)できないものなので, 既存の心的表象アプローチによって把握することは原理的に不可能である。現在の水準での物語内容-物語言説二元論は, 言説レベルの内部での対立であるに過ぎず, 本来は問題とされることすら不可能なレベルにあり, 従って, 最終的にはこの対立自体が解消されるべきである。

### 3 物語内容へのアプローチ

物語における物語内容的側面へのアプローチとしては, 物語の全体構造に関する研究として, 民話の母型構造の分類と抽象的表現に関する研究や民話の普遍的ストーリー構造に関する物語文法的研究が行われており, 一方登場人物の行動や相互作用のシミュレーション的生成に関する研究として, 登場人物の行動を基盤とした物語文法的研究やエージェントの目標・計画型知識表現に基づくAIプランニングの研究などが行われている。

図2に示すのは, 民話のストーリー構造に関するプロットの古典的研究[5]に基づいて, その記述を整理してほぼ忠実に物語文法的表現にまで落とした例である。有名な31個の機能は文法における上位階層をなし, そこから副次的機能の階層に下って行き, 最終的に事象の命題的表現と結合可能なレベルを末端節点とする。

物語内容研究の今後の課題は, この種のストーリーのマクロ構造に関わる知識と登場人物のミクロな行動形態に関する知識の両者を如何に統合するかである。ミクロな行動の連鎖からマクロなストーリーパターンが生じるという方向もあれば, 逆にマクロなストーリーパターンの制約の下にミクロな行動を生成するという方向もあろう。従来の文学理論では前者に比重がかかった研究が行われており, 一方従来の認知科学では後者に偏した研究が行われて来た。これは恐らく文学主義と心理主義との対立とも関連するであろうが, 包括的な物語生成システムの観点からは, 問題を何れかのレベルに還元するのではなく, 両者の統合をめざすべきであろう。

### 4 物語言説へのアプローチ

認知科学における物語研究はこれまで物語生成よりも物語理解を中心に進められて来たことも影響して, 物語を登場人物の行動を中心とする内容のレベルに還元して捉える観点が支配的であったため, 物語言説に関する本格的な研究はほぼ全くなされて来なかった。これに対して筆者は, 物語の享受にとってすらも単に内容を理解することが目的となっているわけではなく, 物語の表現面が人間の認知にとっては本質的な要因であるとの観点から, 文学理論においてなされて来た物語言説理論を継承して記号処理レベルの認知科学的方法と接合する試みを行っている。特にジュネットの文学理論[6]で提唱されている物語言説論に基づいて, 次のような形で物語言説の体系を整理することができる(図3):

(1) 語りの視点: 物語が如何なる視点を通じて語られるのかという問題であり, 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, 浮動的及び多元的の区別が可能である), 外的視点(あらゆる登場人物の内部状態すなわち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。もちろん, ある特定の視点エージェントが異なる視点の間を浮遊することも可能である。

(2) 語り手(及び聴き手)の時間的な水準: 語り手及び聴き手が, 物語が実際に起った時, 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

ロシア民話風プロット→導入+問題+試行+解決

問題→(予備部分)+発端

試行→(予備試練)+闘いと勝利

試行→(予備試練)+難題解決

解決→問題解消+(到着と試練)+(終結)

予備部分→(留守)+禁止+違反

予備部分→(留守)+探り出し+情報漏洩

予備部分→(留守)+謀略+幫助

発端→加害+(仲介)+対抗開始+出立

発端→欠如+(仲介)+(対抗開始)+出立

予備試練→贈与者の第一機能+主人公の反応+呪具の贈与+(空間移動)

闘いと勝利→闘い+(標づけ)+勝利

難題解決→難題+解決

問題解消→不幸の解消+帰還+追跡+救助

問題解消→不幸の解消+帰還

到着と試練→気付かれざる到着+(不当な要求)

終結→発見・認知+(正体露見)+(変身)+(処罰)+結婚

留守→留守:外出1|留守:死|留守:外出2

禁止→禁止:禁止|禁止:命令/提案

違反→違反:違反|違反:命令実行

探り出し→探り出し:問いただし1|探り出し:問いただし2

情報漏洩→情報漏洩:教示1|情報漏洩:漏洩|情報漏洩:教示1|教示2

謀略→謀略:説得|謀略:呪具|謀略:欺き/乱暴

幫助→幫助:同意1|幫助:反応1|幫助:反応2|幫助:同意2

加害→加害:誘拐|加害:略奪1|加害:略奪2|加害:窃盗|加害:略奪3|加害:略奪4|加害:危害|

加害:消滅1|加害:記憶喪失|加害:消滅2|加害:追放|加害:命令1|加害:魔法|加害:すり替え|

加害:命令2|加害:殺害

欠如→欠如:人間|欠如:呪具|欠如:モノ|欠如:魔法の卵|欠如:金銭|欠如:その他

仲介→仲介:叫び|仲介:依頼|仲介:許可|仲介:通知|仲介:追放|仲介:解放|仲介:嘆きの歌

対抗開始→対抗開始:決意

贈与者の第一機能→贈与者:試練|贈与者:尋問|贈与者:依頼1|贈与者:依頼2|贈与者:捕縛|贈与者:依頼3

|贈与者:依頼4|贈与者:申し出|贈与者:依頼5|贈与者:依頼6|贈与者:助け|

贈与者:試行|贈与者:闘い

主人公の反応→主人公:忍耐|主人公:返答|主人公:供養|主人公:解放|主人公:許可|主人公:仲裁|

主人公:詐取|主人公:応答|主人公:殺害|主人公:勝利|主人公:呪具の適用

呪具の贈与→贈与:譲渡1|贈与:譲渡2|贈与:報復|贈与:教示1|贈与:用意|贈与:売買|贈与:用意2|

贈与:入手|贈与:出現1|贈与:出現2|贈与:獲得|贈与:略奪1|贈与:申し出1|贈与:教示2

|贈与:申し出2

空間移動→移動:飛行|移動:陸/水路|移動:案内|移動:教示|移動:移動|移動:血の跡

闘い→闘い:闘い|闘い:競争|闘い:ゲーム|闘い:比較

標づけ→標づけ:負傷1|標づけ:負傷2

勝利→勝利:闘い|勝利:競争|勝利:ゲーム|勝利:比較|勝利:殺害|勝利:追放

不幸の解消→解消:略奪1|解消:略奪2|解消:略奪3|解消:略奪4|解消:獲得1|解消:獲得2|

解消:呪具解消|解消:誘拐|解消:魔法|解消:蘇生1|解消:蘇生2|解消:解放|解消:獲得|

解消:譲渡1|解消:譲渡2|解消:報復|解消:教示1|解消:用意1|解消:売買|解消:用意2|

解消:入手|解消:出現1|解消:出現2|解消:獲得

追跡→追跡:飛行1|追跡:飛行2|追跡:変身1|追跡:変身2|追跡:変身3|追跡:殺害|追跡:攻撃

救助→救助:飛行|救助:障害物|救助:変身1|救助:隠れる1|救助:隠れる2|救助:変身2|救助:拒絶1|

救助:拒絶2|救助:移動

気付かれざる到着→到着:到着

不当な要求→要求:要求1|要求:要求2

難題→難題:飲食物|難題:火|難題:謎解き|難題:選択|難題:隠れる|難題:接吻|難題:飛行|難題:属性|

難題:忍耐力|難題:持参|難題:作成

発見・認知→発見:標|発見:難題|発見:直接

正体露見→正体露見:暴露

変身→変身:変身1|変身:宮殿|変身:衣装|変身:変身2

処罰→処罰:処罰|処罰:容赦

結婚→結婚:贈与1|結婚:結婚|結婚:贈与2|結婚:婚約|結婚:再婚|結婚:贈与3

図2 プロップに基づくロシア民話の物語内容文法

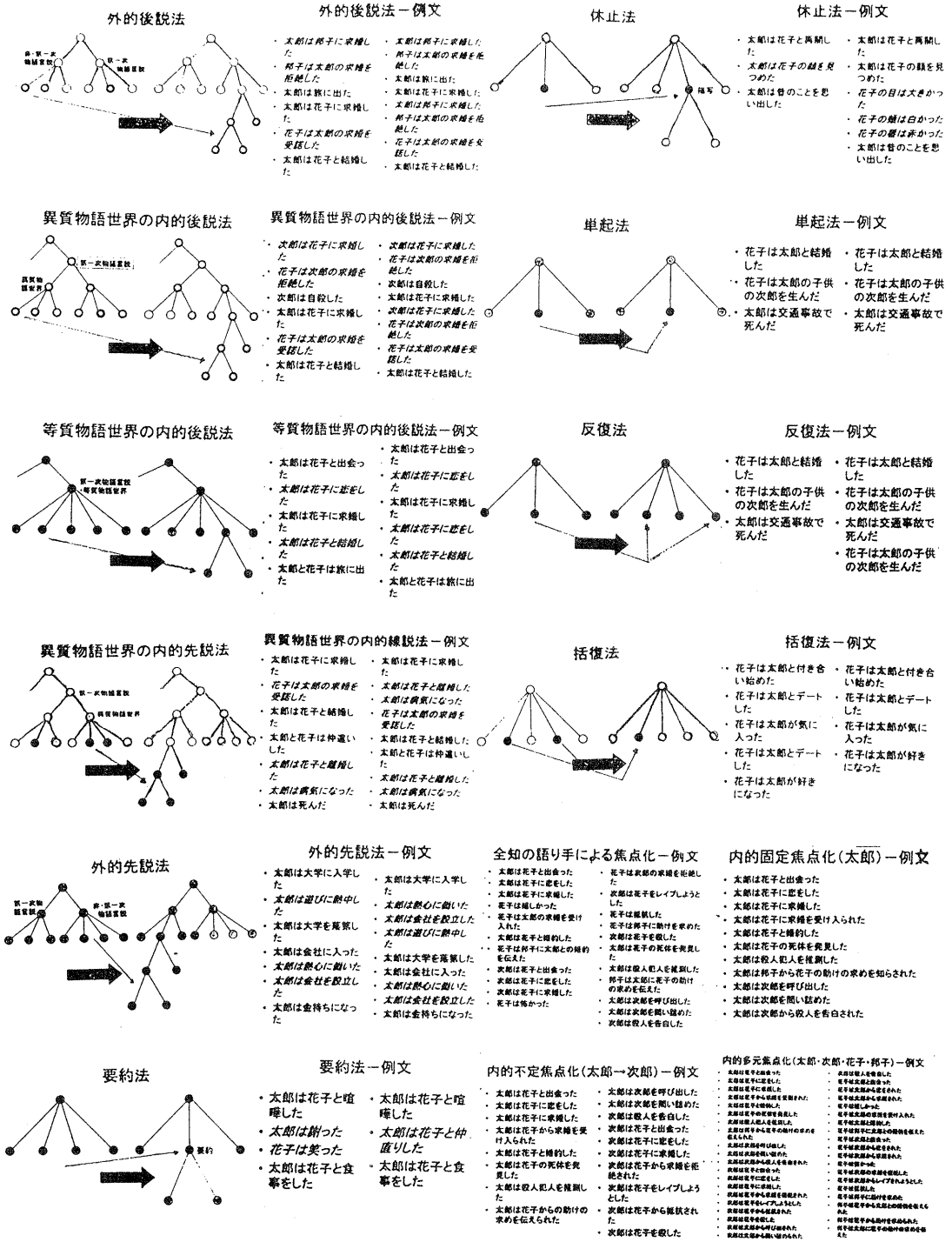
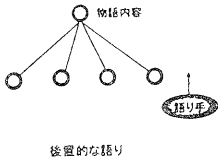


図3 物語言説技法(一部)(1)

外的焦点化(太郎)一例文

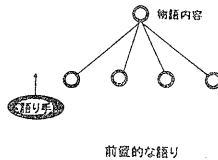
- ・太郎は花子と出会った
- ・太郎は花子に求婚した
- ・太郎は花子から求婚を受け入れられた
- ・太郎は花子と結婚した
- ・太郎は花子の死体を発見した
- ・太郎は花子から花子の助けの求めを伝えられた
- ・太郎は次郎を呼び出した
- ・太郎は次郎を問い詰めた
- ・太郎は次郎から殺人を告白された



後置的な語り

後置的な語り一例文

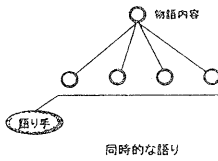
- ・太郎は花子に恋をした
- ・太郎は花子に求婚した
- ・花子は太郎の求婚を受け入れた
- ・太郎は花子と結婚した



前置的な語り

前置的な語り一例文

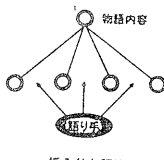
- ・太郎は花子に恋をするだろう
- ・太郎は花子に求婚するだろう
- ・花子は太郎の求婚を受け入れるだろう
- ・太郎は花子と結婚するだろう



同時的な語り

同時的な語り一例文

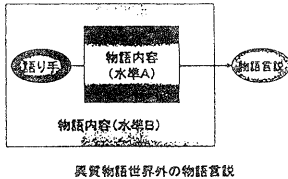
- ・太郎は花子に恋をしている
- ・太郎は花子に求婚している
- ・花子は太郎の求婚を受け入れている
- ・太郎は花子と結婚している



挿入的な語り

挿入的な語り一例文

- ・太郎は花子に恋をしたところだ
- ・太郎は花子に求婚したところだ
- ・花子は太郎の求婚を受け入れたところだ
- ・太郎は花子と結婚したところだ

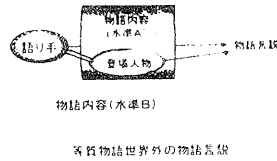


異質物語世界外の物語言説

異質物語世界外の物語言説一例文

- ・私(太郎)は次郎と再開した
- ・私(太郎)は次郎と近況を語り合った
- ・次郎は私(太郎)に自分の近況を語った
- ・次郎は花子と出会った
- ・次郎は花子に恋をした
- ・次郎は花子に求婚した
- ・花子は次郎の求婚を受け入れた
- ・次郎は花子と結婚した

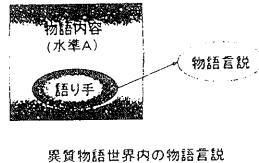
等質物語世界外の物語言説一例文



等質物語世界外の物語言説

- ・私(太郎)は次郎と再開した
- ・私(太郎)は次郎と近況を語り合った
- ・私(太郎)は次郎に自分の近況を語った
- ・私(太郎)は花子と出会った
- ・私(太郎)は花子に恋をした
- ・私(太郎)は花子に求婚した
- ・花子は私(太郎)の求婚を受け入れた
- ・私(太郎)は花子と結婚した

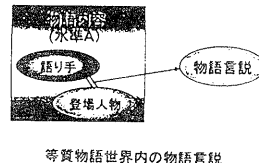
異質物語世界内の物語言説一例文



異質物語世界内の物語言説

- ・太郎は花子と出会った
- ・太郎は花子に恋をした
- ・太郎は花子に求婚した
- ・花子は太郎の求婚を受け入れた
- ・太郎は花子と結婚した

等質物語世界内の物語言説一例文



等質物語世界内の物語言説

- ・私(太郎)は花子と出会った
- ・私(太郎)は花子に恋をした
- ・私(太郎)は花子に求婚した
- ・花子は私(太郎)の求婚を受け入れた
- ・私(太郎)は花子と結婚した

図3 物語言説技法(一部)(2)

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り得る。

- (3) 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）に対してどの位置に存在する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。当然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。
- (4) 出来事の時間順序を操作する技法：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、大きく二分類すると、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に分かれる。前者は、登場人物や語り手を通じた回顧や回想の副次的技法によって実現され、後者は予言や予想の物語言説として実現される。
- (5) 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というわけではなく、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、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。その種の、物語内容における出来事の実際の生起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る。
- (6) 出来事の記述の速度を操作する技法：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る程低速度の物語言説と呼び、逆に小さくなる程高速度の物語言説と呼ぶ。生起した出来事をまるごと語る（会話でのやり取りのすべてを語り尽くすような場合）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）の区別ができる。
- (7) 物語言説の戦略的機構：上述のような物語エージェントの位相の決定や物語言説の修辭的技法の使用は、物語の構造の決定や現実の読者や受容者に対する認知的効果などと相関関係を持ち、この関係を制御する物語言説の戦略的機構がメタレベルのレトリック

として機能する。これには、計画的ないしは設計的なトップダウン制御のみならず、物語言説の部分的構造の再解釈に基づくボトムアップないしはいわば創発的制御も含まれるであろう。

文学理論における物語言説論を認知科学的な記号処理レベルと接合するために、次のような諸レベルの階層的構成をなすものとしてこれを再構成した：語りの様相（視点や語り手-聴き手の時空間的位相などが該当する）-物語言説戦略-構造的言説技法-認知的言説技法-形式的言説技法。

この体系の再整理は、物語内容から改編された物語言説の構造と、その改編を行う手続きとしての物語言説の手法との対応という観点から試みられている。例えば、時間に関する技法の一つとしての錯時法とは、入力となる物語内容の構造を改編して何らかの形で時間的順序に変更を加えた物語言説を作り出す手法を意味する。物語言説のための技法の概念は、ジュネットにおいては多くの場合出力すなわち言説のタイプと重複する記述によって定義されている。ジュネットが分類・定義した手法のレベルをここでは構造的言説技法と呼ぶ。すなわち彼の理論は構造的言説技法の説明によって構成されているが、本研究ではその記述をさらに、ある構造的言説技法の使用が物語の聴き手にもたらす認知的な効果ないしは機能と技法に分類する。語り手はこの効果・機能を達成することを目的に構造的言説技法を使用すると考え、この効果・機能を語り手にとっての物語言説戦略という観点から捉え直す。例えば、時間的技法の一種である外的後説法の言説戦略は、作中人物の経歴を読み手に知らせることによって情報を補足することである。

さらに、物語内容を具体的な物語言説の構造に変換する方法としてのレベルが存在する。すなわち、ある物語言説の構造的言説手法を利用して聴き手に対する特定の認知的効果・機能を達成するためある物語言説戦略が採用され、そこから対応する手法の系列が駆動されるというプロセスとしてまとめることができる。従って、物語言説の手法は、上述の構造的言説技法の他に、認知的言説技法と形式的言説技法に分類される。最終的にプログラムの構造的表現を生成ないしは変換する手続きレベルでの手法を形式的言説技法と呼ぶ。一方、登場人物や語り手の認知的な基準に基づく物語内容の物語言説への変換の指示をここでは認知的言説技法と呼んでいる。例えば、登場人物が昔のことを主観的に回顧するなどがこれに当たる。回顧ないしは主観的な回顧自体は物語構造の直接的な処理を指示するものではないので、例えば、物語内容における一定の領域の削除とその別のポイントへの挿入（導入）といった形式的技法を利用することによってこの認知的言説技法が具体化されるこ

となる。形式的技法に類別されると思われる項目には、挿入（導入）、削除、補填、迂回、一般化、欠落、反復、統合、描写、指示、交替、抽象化、間接化などがある。

このように本研究では、物語言説論の再構成（拡張と精緻化）に当たって、それを構造的レベルと認知的レベルとの複合として把握する観点を基本としている。すなわち、構造的言説技法や形式的言説技法は物語の形態すなわち構造を操作するためのマクロ及びミクロの手法であり、他方認知的な物語言説戦略や認知的言説技法は語り手や聴き手の認知レベルにおける効果や目的に基づく知識である。またここまでの研究を操作的な水準に移行させるために、物語言説戦略を最上位階層として形式的言説技法を最下位階層とする知識階層として理論を再構成している。

## 5 結論に代えて—物語内容と物語言説の融合へ向けて—

上述の物語言説論は、物語内容を所与として、主にその構造を変換する技法の体系として構成されている。システム設計上はこのような観点からのモデル化は単純であり理解しやすいが、現実の物語生成現象を想定した場合、物語内容と物語言説の関係はそのように直線的なものではあり得ないであろう。

さらに、世界を物語る人間の物語行為の観点から両者の関係を考察してみよう。この場合、物語内容—物語言説という発想においては、いわば世界は既に所与のものとして存在し、それをあるコミュニケーション状況の中にあつて物語の修辭的技法群を備えた語り手エージェントが聴き手エージェントに向けて語り伝え（さらに聴き手エージェントがそれを解釈するものとして物語が捉えられていた。これは、物語内容たる世界は物語言説機能を持つ語り手と聴き手にとっては客観的な存在であるという前提に立ったモデルであり、ジュネットを初めとする旧来の物語言説論はこのように語られるべき世界と語る行為とを截然と二分割する仮定に基づいて構成されている。こうした文学理論の伝統的発想は、世界の本質を前提し正しい芸術のあり方はそれを模倣することであるとするプラトン以来のミメシスの思想に立脚している。文学や物語においては、ミメシスの対象は客観的に生じた事象系列としての物語内容であるとされたのである。この考えに基づけば、語りのレトリックとしての物語言説は寧ろミメシスを阻害する要因として認識されることになる。

ジュネットが試みたように、物語内容を擬似的に記述された事象連鎖と想定し、物語言説をその一方向的な変換技法として位置付ける場合、テクニカルな問題設定としては十分に成立し得るが、小説のような人工的な構築

物ではなく、人間関係世界を対象として考察する場合、通常は物語内容とされている事象連鎖が予め客観的な現実として指定されていると見なすことは難しくなるであろう。小説においても、実際の生成現象を想定すれば、物語内容と物語言説の関係は輻輳的である。つまり、物語内容もまた、誰かが語り、その認識が共有されない限りはそれとして成立することではなく、もちろんある時点で物語内容自体の共有認識に亀裂や変更が加わることもあり得る。さらに突き詰めて言えば、物語内容が予め客観的に存在し、それに修辭的技法が加わって物語言説化されるというジュネット流の物語内容—物語言説二分割論及び物語内容—物語言説順序論は、人間社会の現実現象においては成立せず、寧ろ、物語言説の重畳から物語内容が創発して行くという逆の経路を想定した方が自然であろう。さらにこの場合の物語内容とは、恐らくは客観的現実という意味ではなく、多種多様な物語言説の中から浮上するある程度共有された世界の物語に関する認識であり、物語言説が言語という実体を基盤として成立する現実的概念であるのに対して、逆に物語内容の方は、心的な表象レベルに基礎を持つイメージ的概念として位置付けられることになる。

最後に、物語内容と物語言説の融合あるいはさらには物語言説主導型の物語生成機構を設計するための方策の一つとして、本稿で紹介した物語言説論の体系を物語内容からの変換という位置付けを超えた部分にまで拡張した、あるいは寧ろその部分を中枢的要素とするレトリック体系を構築することを検討している[7]。

## 参考文献

- [1] プラトン、藤沢令夫訳(1979)『国家(上下)』、岩波文庫。
- [2] 松本仁助他訳(1997)『アリストテレス詩学、ホラーティウス詩論』、岩波文庫。
- [3] 小方孝(2000b)「物語内容—物語言説問題及び戦略的レトリックとしてのサディズムとマゾヒズム」、『文学と認知・コンピュータ研究分科会第7回定例研究会資料集』。
- [4] 湯沼潤(1999)「コンテンツ(心理)か構造か:『詩学』と『古今和歌集』仮名序を比較して」、『文学と認知・コンピュータ研究分科会第4回定例研究会資料集』。
- [5] プロップ,V., 北岡誠司他訳(1987; 原著1928)『昔話の形態学』、白馬書房。
- [6] ジュネット,G., 花輪光他訳(1985; 原著1972)『物語のディスクール』、書肆風の薔薇(水声社)。
- [7] 金井明人, 向山和臣, 小方孝, 川村洋次(2000)「映像の修辭に基づく生成実験」、『情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会(和歌山大学)』。