

物語言説論の形式的体系とその拡張へ向けて

一言語と映像による試み—

*小方孝 **向山和臣 ***金井明人

*山梨大学工学部

コンピュータメディア工学科

ogata@esi.yamanashi.ac.jp

**山梨大学大学院

工学研究科

h5184@kki.yamanashi.ac.jp

***東京大学大学院総合文化

研究科広域科学専攻

kanai@umako.c.u-tokyo.ac.jp

ジュネットの物語言説論を計算システムの観点から再構成し、システム構築へ向けた言語と映像による物語の分析を行う。そして、デジタルコンテンツのための新しい文学理論と物語論の一部を構成するものとして、言語的物語の分析に基づく比較的論理的な物語言説の手法だけでなく、映像の物語の分析に基づく比較的非論理的な物語言説の手法や、物語構造の変形の技法のための操作の手法や効果的戦略を含む、拡張された物語言説論の方向性について議論する。

Toward a Formal System of Narrative Discourse Theory and its Expansion --- An Approach by Language and Movies ---

*Takashi OGATA **Kazuomi MUKOUYAMA and ***Akihito KANAI

*Faculty of Engineering,
Yamanashi University

**Department
Engineering,
Yamanashi University

of
***Department
of General Systems
Studies,
The University of Tokyo

Abstract: We re-define Genette's narrative discourse theory based on the viewpoint of a computational system, and analyze the rhetoric of narrative works by language and movies toward the system developments. A direction of the expanded narrative discourse theory as a part of novel literary theories and narratology for digital contents is discussed from next viewpoints; comparatively logical techniques for narrative discourse based on the analysis of narratives by language, comparatively non logical techniques based on movies, operational techniques for the transformation of narrative structures, and effective strategies for making narrative discourse.

1 序論

物語生成・受容過程をレトリック（修辞）を中心に捉え、メディア、ジャンル、担い手（主体）等の概念をすべてそこに従属させて構成するシステムナラトロジーの研究を行っている。その重要な一部分として、本稿では、物語言説論を計算システムの観点から再構成し、システム構築へ向けた言語と映像による物語の分析を行う。そして、デジタルコンテンツのための新しい文学理論と物語論の一部を構成するものとして、言語的物語の分析に基づく比較的論理的な物語言説の手法だけでなく、映像の物語の分析に基づく物語言説の概念を拡張する手法や、物語構造の変形の技法のための操作的手法や効果的戦略を含む、拡張された物語言説論の方向性について議論する。この研究は、筆者らが進めている体系的且つ包括的な物語や文学の認知科学的研究の部分を成すもので、関連する論文については本文中に適宜挙げる。

2 物語言説論の拡張概念

物語生成過程は、大きく分ければ物語内容生成過程と物語言説生成過程から成ると考えられる[小方 2000f]。物語内容とは物語における意味的内容を構成するレベルであり、[小方 1999]に述べたように、基本的に概念の集合として構成される事象の系列すなわちストーリーとして表現される。同じく、物語言説は物語が語られるその通りの構成すなわち物語の表層的表現を意味するが、本研究ではこれを修辞（媒介）的構造と言語やその他のモードそのものの表出のレベルである表層構造とに分けて考えている。[小方 2000f]で議論したように、このような分割は必ずしも物語内容→物語言説という一方向的な順序を規定するものではないが、単純に計算モデルの観点から考えても、予め指定された物語内容における意味的構造がその後のステップを辿りつつ様々な物語言説の広義レトリックによって表現形態に変容して行くプロセスにおいて、物語的認識の多元的構造を開示して行くものとして考えれば、人間や社会のシミュレーションやシナリオプランニング等の領域への示唆をもたらす部分もあると考えられる[小方 2000c]。

ところで、この生成モデルは小説のような単一の物語のジャンルを想定して立てられたものではなく、[小方 2000h]に示したような極めて多様な物語に共通・普遍的に適合するものとして考えられている。そのために、従来通常行

われていた類の物語研究のスタイル、すなわちジャンル、メディア、主体（担い手）等を中心に置いて物語のモデルを構成したり物語の解釈を行ったりするという研究のスタイルではなく、いわば物語修辞（ナラティブ・レトリック）を中核に据える物語モデルの構成を行っている。普遍的な物語修辞の体系が存在し、それにメディアや個人、集団等のエージェント（主体・担い手）が従属するという形態のモデルである。この発想は、物語の産出や消費を物語のメディアやジャンルとそれを支配する産業の規範から解放するという情報コンテンツ主体の社会動向を背景に構成されたものである。物語修辞中心の物語モデルやそれとコンテンツ中心型物語処理あるいは物語型コンテンツビジネスとの関係等については[小方 1999c, 2000bg]に基本概念を提示した。また物語修辞の原型的形態の輻輳として多様な物語現象を統一的にモデル化しようとする多重物語構造モデルの概念については、[小方 2000cd]に述べた。

本稿の主題は、物語言説の部分であるが、[小方 1999acd, 2000c]等に述べたように、文学理論における物語言説の分類体系を最初の立脚点として採用し、これを認知・計算システムとして構成する観点から研究を進めて来た。詳しくは[小方 1999d, 2000a]で発表した。認知・計算システムとしての物語言説論を次のような階層的システムとして構成した：

- (1) 語りの様相：ジュネットによって叙法や態として分類された、語り手と物語との間の距離、語りの視点（焦点化）、語り手や聴き手の物語における時間・空間に対する水準等の問題を、ここではまとめて物語の様相と呼ぶ。これらは、物語言説の諸技法を実際に使用するに当たっての制約条件付けに相当する。物語生成に関わる一種の戦略でもあり、次の物語言説戦略とも関連するが、戦略としてはよりプリミティブなないしはより基底的なレベルを成す。
- (2) 物語言説戦略：物語言説に関する文学的效果や認知的効果を、構造的言説技法の使用と関連付けて、物語言説戦略の体系として把握することができる。[ジュネットは、物語言説の全体的構造と関連する文学的・認知的効果と関連した戦略やその諸部分に関連する戦略の記述を不規則にばら撒いているが、本研究では効果の戦略を更に認知科学的観点から体系化することを目標とし、

本稿の 4.2 節にその一部の成果を示している。トップダウンな観点から言えば、(1)の語りの様相や物語言説戦略によって、以下の技法諸レベルが駆動されることになる。もちろん実際には、様相や戦略もまた浮動的な様態を取ることも多く、様相・戦略群と技法群との間での相互影響的なプロセスを通じて物語生成は進行すると見なされる。

- (3) 構造的言説技法：物語内容の構造から物語言説の構造への変形に関する修辞を意味する。ジュネットが定義した言説の修辞分類体系に相当する。
- (4) 認知的言説技法：例えば登場人物の主観的操作による現在への過去の導入の技法のような、構造的言説技法の使用を物語の中で実際に動機付ける、あるいはその使用を受け手に認知させるレベルの技法を意味する（これについては本稿の 4.1 節で述べる）。
- (5) 形式的言説技法：プログラムレベルで構造を形式的に操作する複写・削除・挿入等の技法のレベルを意味する。なお、[小方 1996ab]にその基本的方法を示したように、本研究では物語生成をテキスト構造（従来は特に木構造）の生成・変形操作として定義しており、現在もその考え方を踏襲している。本稿でも、次章の言説操作の説明はその考えに基づいている。

[小方 2000ef][Ogata 2000]に示したように、物語言説の構造的技法は以下の 3 つに整理できる。

- (1) 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・変換する修辞的技法であり、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[向山 1999]。
- (2) 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

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る。

- (3) 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辞的技法であり、速度の比喻を用いて、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。生起した出来事をまるごと語る（例えばその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。

同じく、語りの様相は以下の 3 つに整理される。

- (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。例えば、組織を構成する人員の立場や観点は多様であるが、この視点論の整理によって語りの多様性と多元性を導入することができる。
- (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する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いる場合と、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。

3 物語言説論の生成パターン

例えば、同じ物語内容が視点パラメータの違いにより多様な物語言説として実現される例を示す。他の個々の技法の例文は[小方 2000a]を参照されたい。複数の技法の組み合わせによって、言説のバリエーションは極めて大きくなる。（これを自動プログラム化することは今後の課題とする。）

- ・全知の語り手による焦点化：花子は次郎の求婚を拒絶した／次郎は花子をレイプしようとした／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた／次郎は花子を殺した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／邦子は太郎に花子の助けの求めを伝えた／太郎は次郎を呼び出した／太郎は次郎を問い詰めた／次郎は殺人を告白した
- ・内的固定焦点化（太郎）：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／太郎は花子に求婚を受け入れられた／太郎は花子と婚約した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／太郎は邦子から花子の助けの求めを知らされた／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
- ・内的固定焦点化（次郎）：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／次郎は花子から求婚を拒絶された／次郎は花子をレイプしようとした／次郎は花子から抵抗された／次郎は花子を殺した／次郎は太郎から呼び出された／次郎は太郎から問い詰められた／次郎は太郎に殺人を告白した
- ・内的固定焦点化（花子）：花子は太郎と出会った／花子は太郎から恋された／花子は太郎から求婚された／花子は嬉しかった／花子は太郎の求婚を受け入れた／花子は太郎と婚約した／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた／花子は次郎と出会った／花子は次郎から恋された／花子は次郎から求婚された／花子は怖かった／花子は次郎の求婚を拒絶した／花子は次郎からレイプされそうになった／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた

- ・内的固定焦点化（邦子）：邦子は花子から太郎との婚約を伝えられた／邦子は花子から助けを求められた／邦子は太郎に花子の助けの求めを伝えた
- ・内的不定焦点化（太郎→次郎）：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／太郎は花子から求婚を受け入れられた／太郎は花子と婚約した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／太郎は花子から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／次郎は殺人を告白した／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／次郎は花子から求婚を拒絶された／次郎は花子をレイプしようとした／次郎は花子から抵抗された／次郎は花子を殺した
- ・内的不定焦点化（太郎→花子）：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／太郎は花子から求婚を受け入れられた／太郎は花子と婚約した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／太郎は邦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／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた／花子は次郎と出会った／花子は次郎から恋をされた／花子は次郎から求婚された／花子は怖かった／花子は次郎の求婚を拒絶した／花子は次郎からレイプされそうになった／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた
- ・内的不定焦点化（次郎→太郎）：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／次郎は花子から求婚を拒絶された／次郎は花子をレイプしようとした／次郎は花子から抵抗された／次郎は花子を殺した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／太郎は邦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／次郎は殺人を告白した／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／太郎は花子から求婚を受け入れられた／太郎は花子と婚約した
- ・内的不定焦点化（次郎→花子）：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／次郎は花子から求婚を拒絶された／次郎は花子をレイプしようとした／次郎は花子から抵抗された／次郎は花子を殺した／次郎は太郎から呼び出された／次郎は太郎から問い詰められた／次郎は太郎に殺人を告白した／花子は太郎と出会った／花子は太郎から恋された／花子は太郎から求婚された／花子は嬉しかった

／花子は太郎の求婚を受け入れた／花子は太郎と婚約した／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた

- ・内的不定焦点化（花子→太郎）：花子は太郎と出会った／花子は太郎から恋をされた／花子は太郎から求婚された／花子は嬉しかった／花子は太郎の求婚を受け入れた／花子は太郎と婚約した／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた／花子は次郎と出会った／花子は次郎から恋をされた／花子は次郎から求婚された／花子は怖かった／花子は次郎の求婚を拒絶した／花子は次郎からレイプされそうになった／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／太郎は邦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
- ・内的不定焦点化（花子→次郎）：花子は太郎と出会った／花子は太郎から恋をされた／花子は太郎から求婚された／花子は嬉しかった／花子は太郎の求婚を受け入れた／花子は太郎と婚約した／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた／花子は次郎と出会った／花子は次郎から恋をされた／花子は次郎から求婚された／花子は怖かった／花子は次郎の求婚を拒絶した／花子は次郎からレイプされそうになった／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた／次郎は太郎から呼び出された／次郎は太郎から問い詰められた／次郎は太郎に殺人を告白した
- ・内的多元焦点化（太郎・次郎・花子・邦子）：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／太郎は花子から求婚を受諾された／太郎は花子と婚約した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は殺人犯人を推測した／太郎は邦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／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／次郎は花子から求婚を拒絶された／次郎は花子をレイプしようとした／次郎は花子から抵抗された／次郎は花子を殺した／次郎は太郎から呼び出された／次郎は太郎から問い詰められた／次郎は殺人を告白した／花子は太郎と出会った／花子は太郎から恋をされた／花子は太郎から求婚された／花子は嬉しかった／花子は太郎の求婚を受け入れた／花子は太郎と婚約した／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた／花子は次郎と出会った／花子は次郎から恋をされた／花子は次郎から求婚された／花子は怖かった／花子は次郎の求婚を拒絶した／花子は次郎からレイプされようとした

／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた／邦子は花子から太郎との婚約を伝えられた／邦子は花子から助けを求められた／邦子は太郎に花子の助けの求めを伝えた

- ・外的焦点化（太郎）：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／太郎は花子と婚約した／太郎は花子の死体を発見した／太郎は邦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
- ・外的焦点化（次郎）：次郎は花子と出会った／次郎は花子に求婚した／次郎は花子から求婚を拒絶された／次郎は花子をレイプしようとした／次郎は花子から抵抗された／次郎は花子を殺した／次郎は太郎から呼び出された／次郎は太郎から問い詰められた／次郎は殺人を告白した
- ・外的焦点化（花子）：花子は太郎と出会った／花子は太郎から求婚された／花子は太郎の求婚を受け入れた／花子は太郎と婚約した／花子は邦子に太郎との婚約を伝えた／花子は次郎と出会った／花子は次郎から求婚された／花子は次郎の求婚を拒絶した／花子は次郎からレイプされそうになった／花子は抵抗した／花子は邦子に助けを求めた
- ・外的焦点化（邦子）：邦子は花子から太郎との婚約を伝えられた／邦子は花子から助けを求められた／邦子は太郎に花子の助けの求めを伝えた

4 映像の修辞の検討

上述したような物語言説論は、基本的に言語による物語を分析対象として構成された理論であった。そのことの影響もあり、それ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る。しかしながらジャンルやメディアを横断する物語言説論の構築を目標とする場合、意味内容に拠らない言語イメージ、音声の響きや語呂、映像等の多様な連想に基づく物語修辞を包含した体系にこれを拡張する必要がある。そのような物語言説における物語修辞体系の拡張を行うためには、例えば夢や映像芸術のような領域にも分析を拡大する必要がある。当然物語のジャンルごとに物語修辞は異なるというもっともな意見もあり得るが、本研究ではそのような差異を包含する体系をめざす。デジタルコンテンツの可能性としてメディア横断性があり、それに対応した文学や物語の理論の構築をめざし、さらにその延長上に新しい物語ジャンルの飼いたくをめざしているということもその理由の一つである。以

下では、映像（映画）作品の分析に基づき、物語言説の物語修辭の拡張について考察する。

4.1 構造操作手法

ジュネットの体系は物語言説の構造的分類であり、ある構造が如何にして作られるのかという操作的な側面を新たに考察することが必要となる。上述の物語言説の階層における操作的言説技法に相当する。我々の現在までの検討によれば、このような、物語における基本的な時間順序の変換操作は、過去と未来の場面の挿入、過去と未来の出来事を導入する登場人物の言葉（音声）、過去と未来の出来事を導入するナレーション（音声、文字）、過去と未来の出来事を導入する場面内の物に分けることができる。時間順序の変換はこれらが一つの出来事に対して単独か複数合わさったものを用いることにより操作される。

- (1) 過去と未来の場面の挿入：時間順序通りの場面の間に、隣接する場面と比べて過去か未来の映像を挿入する操作。
- (2) 過去と未来の出来事を導入する登場人物の言葉（音声）：その言葉が現れた時点に対して過去か未来の出来事を登場人物の言葉によって導入するものである。典型的には、登場人物の会話や独白である。
- (3) 過去と未来の出来事を導入するナレーション（音声、文字）：そのナレーションが現れた時点に対して過去か未来の出来事をナレーションによって導入するものである。
- (4) 過去と未来の出来事を導入する場面内の物：その映像が現れた時点に対して過去か未来の出来事を場面内の映像によって暗示的に導入するものである。例えば、写真、カセットテープ、ラジオ、日記、手紙、新聞、テレビ、ビデオテープである。

以下に具体的な構造変換操作の例を挙げる。これらの変換操作は、上述の基本的な時間順序の変換操作の組み合わせで作ることができる。

・単なる映像の挿入：登場人物の思考であれ、きっかけとなる事柄であれ、場面転換を示唆するようなものが受け手に全く示されないままに時間順序が変換される場合である。登場人物を超えて作者ないしは語り手が語りの中に介入しているものと見なすことができる。時間順序変換の判断は受け手の推測でしかなく、そのことに最後まで気づかない可能性もあり得る。ただし、この操作のより下位レベルの技法としては、例えば画面の色調を地と

なる映像と区別させるように変化させることにより、時間順序の変換操作がされた映像だと明確化することもできる。

- ・対話による回想：登場人物どうしが対話をするすることで、対話の時点に対して過去の出来事がいずれかの登場人物によって回想されるものである。回想される出来事は、一つは登場人物が体験した過去の出来事である。対話のみで回想されることもあるが、対話で語られている出来事と同じ出来事の映像が挿入されることもある。その場合の映像は必ずしも出来事を体験した登場人物の主観的映像とは限らない。
- ・独白による回想：登場人物の独白、あるいは「思う」、「考える」、「寝る」などの行為が指標となり、その時点に対して過去の出来事が回想さえるものである。回想される出来事は、一つは登場人物が体験した過去の出来事である。独白のみで回想されることもあるが、独白で語られている出来事と同じ出来事の映像が挿入されることもある。一方、「思う」、「考える」、「寝る」といった行為が指標となる場合は、それらの演技の間に過去や未来の映像が挿入される。それにより、登場人物が回想したことが暗示される。これらの映像は必ずしも出来事を体験した登場人物の主観的映像とは限らない。より下位レベルの技法としては、地の登場人物の映像と回想の映像をオーバーラップさせることにより、映像同士を密接化させ回想の映像であることを観客に意識させる例がある。
- ・対話による他者の回想：上述の対話による回想と同じように操作されるが、異なる点は、回想する登場人物が回想する出来事を体験しておらず、ただ何らかの理由で知っていることか推理されることである。挿入される映像はその出来事を話している登場人物が主観的に想像している映像とは限らず、登場人物は知らないが実際に行われた映像が使われることもある。
- ・独白による他者の回想：上述の独白による回想と同じように操作されるが、異なる点は、回想する登場人物が回想する出来事を体験しておらず、ただ何らかの理由で知っていることが推理されることである。挿入される映像はその出来事を話している登場人物が想像している映像とは限らず、実際に行われた映像が使われることもある。
- ・対話による想像・推測・願望・妄想：上述の

対話による回想と同じように操作されるが、異なる点は、登場人物が過去と未来の出来事を想像・推測・願望・妄想により語るため、必ずしも実現された、あるいは実現される出来事とは限らない点である。

- ・独白による想像・推測・願望・妄想：上述の独白による回想と同じように操作されるが、異なる点は、登場人物が過去と未来の出来事を想像・推測・願望・妄想により語るため、必ずしも実現された、あるいは実現される出来事とは限らない点である。
- ・ナレーション：作者が物語中に介入してメタレベルのナレーションを行い、過去や未来の出来事を指し示す。
- ・物による出来事の暗示的伝達：物の存在を示すことにより過去や未来の出来事を暗示的に伝達するものである。物の例には、写真、カセットテープ、ラジオ、日記、手紙、新聞、テレビ、ビデオテープ、結婚指輪などがある。

4.2 非／反・物語的言説と効果論への端緒

本稿の著者の一人である金井は、[金井 2000ab, 2001][Kanai 1999ab][川村 1999]等において、映像の構造に修辞の観点から注目し、修辞と人の視点設定との関係を実験によって分析する研究を行なった。それによれば、映像の修辞とは、映像の作者が、ある目的を持って映像技法を組み合わせることをさす。人はある視点を基に映像の修辞に接することで、映像の修辞の認知体験を行ない、それを心的に再構築して物語内容理解（観賞）を行なっていると考えられる。その結果、さまざまな認知的効果が生じる。さらには、映像の修辞の認知・物語内容理解（観賞）・感情効果により新たな視点が設定される場合がある。映像の修辞と人の視点設定に注目する実験を行なうことで以下のことが新たに明らかになった。

- (1) 物語内容（潜在的・顕在的な物語上の出来事）から意図的に離れると、適切に接することができない映像が多いため、通常は、物語内容を理解するような視点設定で、人は映像に接している。しかし、物語内容についての視点から意図的に離れないと、適切に接することができない映像が存在する。また、人の映像認知における視点の再設定を映像により行える場合もある。「物語内容の表象を目的とする映像の修辞」に適合する認知処理は視点を物語内容に関連する「事象」に設定することで可能

であるが、「物語内容の表象を目的としない映像の修辞」に適合する認知処理を行うには、物語内容に関する制約の緩和と「事象」以外への視点の再設定が要求されるのである。

- (2) 物語内容の観点からだけではとらえられない映像の認知的効果には、「物語内容を経由しない感情効果」・「次のショットを見るにあたっての視点の再設定」の二つが主に考えられる。映像の修辞を基にすることで、人間の側の心的働きかけとしての視点と、映像の修辞に対する認知プロセスの関係を調べることができる。これによって、物語内容の表象のための映像の修辞と、物語内容の表象を目的としない映像の修辞をともに射程に入れて理論構築を行なうことができ、映像固有の性質とその認知との関係を論じることが可能なモデルを構築することが可能になった。

本研究がもともと依拠して来た従来の物語言説論は、基本的に、物語を事象を中心に構成された談話と見なす視点に立っている。物語という言葉の定義自体が事象の時間的展開を基軸としている以上それは当然のことであるが、しかしながら本研究では、現実の物語の存在様態が狭義の物語型談話以外の多様な記号要素を含むものであることから、狭義の物語を超越する要因をも物語修辞の中に含めて考えるという立場に立ち（もともとジュネットの物語言説論にも例えば「説明」や「描写」のような狭義の物語的談話以外の要素も含まれている）、上述の金井による映像芸術を対象とした研究によって明らかになった事象という物語における意味内容の連鎖を中核としない映像構成の可能性（映像中に現れる様々なオブジェクトの連想関係を初めとした）に物語言説論の拡張の一つの方向性を見る。また、この研究によって行われた映像鑑賞における認知的効果の聴取実験という方法は、物語内容からの様々な物語言説化を対象とした認知的実験の方向すなわち効果的な物語言説戦略への方向を指し示すものでもある。

5 まとめと課題

本稿では、物語修辞（ナラティブ・レトリック）を中心に構成される物語生成モデルの中で、特に物語言説論の部分の認知・計算的観点からする拡張について、物語言説論の階層的構成、構造変換規則としての操作化、映像の修辞の分

析による操作的技法と事象によらない言説構成などの観点から考察し議論した。今後の研究の方向性は、ジャンルやメディアを横断した拡張物語言説論における具体的な物語修辭の体系を分析・構成して行くことである。本研究は、デジタルコンテンツのための新しい文学理論と物語論の構想たるシステムナトロロジーへ向けて行われているものであり、今後も引き続きそのマクロなグラウンドデザインとミクロな部分的研究との往還による研究プログラムが要請される。

参考文献

- [小方 1996a]小方孝, 堀浩一, 大須賀節雄: 物語のための技法と戦略に基づく物語の概念構造生成の基本的フレームワーク, 人工知能学会誌, Vol. 11, No. 1, 148-159.
- [小方 1996b]小方孝, 堀浩一, 大須賀節雄: 物語生成システムのための物語構造の分析と物語生成過程の検討, 認知科学, Vol. 3, No. 1, 72-109.
- [小方 1999a]小方孝: 計算論的物語論の提唱, 情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会報告集(99-CH-41), 53-60.
- [小方 1999b]小方孝: 物語現象の諸側面に関するノートー計算構造物語論のための基礎的考察, 日本認知科学会テクニカルレポート 99-No. 29 「文学と認知・コンピュータ 1ー認知文学論と文学計算論ー」(小方孝編), 62-87.
- [小方 1999c]小方孝: 設計の観点からの文学理論の検討 (Towards Re-definition of Literary Theories from a Viewpoint of Design), Proceedings of The 2nd International Conference on Cognitive Science and The 16th Annual Meeting of the Japanese Cognitive Science Society Joint Conference (第2回認知科学国際会議/日本認知科学会第16回合同会議), 959-961.
- [小方 1999d]小方孝: 物語生成システムの観点からの物語言説論の体系化へ向けた試み, 情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会資料集44-5, 31-38.
- [小方 2000a]小方孝: 私的物語論の哲学的構成, 郵政省通信総合研究所 Synsophy 研究会第13回研究会 (<http://www-karc.crl.go.jp/synsophy/session/syn13.html>)
- [小方 2000b]小方孝: ネットワークの先に見えるコンテンツについて, 藤田経営研究所起業家育成塾特別セミナー講演会(配布資料), 2000.
- [小方 2000c]小方孝: 多重物語構造のマクロモデルーシミュレーションとしての物語序説ー, シミュレーション&ゲーミング, Vol. 10, No. 1,

35-46.

- [小方 2000d]小方孝: 多重物語構造モデルとその展開へ向けてーシミュレーションとしての物語序説, 日本認知科学会テクニカルレポート 00-No. 32 「文学と認知・コンピュータ 6ーことばと文学ー」(川村洋次・浜田秀・小方孝編), 87-119.
- [小方 2000e]小方孝: 世界の語り方の計算モデル, 人工知能学会全国大会論文集, pp. 481-482.
- [小方 2000f]小方孝: 物語内容と物語言説について, 情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会 47-1, 1-8.
- [小方 2000g]小方孝: 物語情報システム序説, 経営情報学会秋季全国大会論文集(to appear).
- [小方 2000h]小方孝: 物語ジャンル体系の網羅的検討, 日本認知科学会テクニカルレポート「文学と認知・コンピュータ 3」(往住彰文・赤間啓之・良峯徳和編)(to appear).
- [Ogata 2000]Ogata, Takashi & Yazawa, Kiyooki: On the Rhetoric for Narrating the World. 日本認知科学会テクニカルレポート「文学と認知・コンピュータ 3」(往住彰文・赤間啓之・良峯徳和編)(to appear).
- [金井 2000a]金井明人: 映像認知における修辭と視点の役割, 認知科学, 7(2), 172-180.
- [金井 2000b]金井明人, 向山和臣, 小方孝, 川村洋次: 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, 9-14.
- [金井 2001]金井明人: 映像の修辭に関する認知プロセスモデル, 認知科学(to appear).
- [Kanai 1999a]Kanai, Akihito: Rhetoric and Story Contents in Film Cognition, Proceedings of the Second International Conference on Cognitive Science, 177-182.
- [Kanai 1999b]Kanai, Akihito: Intentional 'False Continuity' in Film and Viewer's Viewpoint, Proceedings of the First International Workshop on Literature in Cognition and Computer, (iwLCC1999), 7-10.
- [川村 1999]川村洋次, 金井明人, 小方孝: 映像の修辭学の方法と試み (Toward the Rhetoric of the Film), Proceedings of The 2nd International Conference on Cognitive Science and The 16th Annual Meeting of the Japanese Cognitive Science Society Joint Conference (第2回認知科学国際会議/日本認知科学会第16回合同会議), 705-708.
- [向山 1999]向山和臣, 小方孝: 物語における時間順序の変換ー映画に基づく考察ー, 人工知能学会全国大会(第13回)論文集, 492-493.