

読者中心批評とハイパーテキスト小説

*森田 均 **小方 孝

*県立長崎シーボルト大学 **山梨大学工学部

抄録：文学理論のうち、読者を強く意識した読者反応批評、受容理論をハイパーテキスト小説の作成へ応用する可能性について考察する。これらの理論は、多様な読書の可能性を文学理論の立場から検証したものであり、ハイパーテキストはその理論を実証する場として位置付けることが出来る。また、コンピュータによって文学作品は戯曲や楽譜のような存在となったわけだが、本研究では読者中心批評をハイパーテキスト小説作成にあたっての理論的支柱として応用可能であることを示す。さらに、この仮説に基づいて既存の小説から2作品（筒井康隆『デマ』、三好徹『見えない復讐』）を選んでハイパーテキストの経路に着目した試作と多様な読みの可能性に着目した試作を行い、ハイパーテキスト小説化の問題点と課題を明らかにする。

Reader-response Criticism and Hypertext Novels

*Hitoshi MORITA and **Takashi OGATA

*Siebold University of Nagasaki ** Faculty of Engineering, Yamanashi University

ABSTRACT: We consider applied possibility of a literary theory for Hypertext. Currently, Hypertext is very popular technology. In the field of literature, there are pragmatic attempts, but its creative software technology is not established. In this paper, first, we analyze characteristics of reader-response criticism. Next, based on the prototype of hypertext novel, we consider the methodology and point out problems for creating hypertext novels.

1 はじめに

テキストの新しい組織化方法として、ハイパーテキストが普及しつつある。辞書、辞典の類や論説文、論文など説明的解説的な文章に適用されるのが一般的であったが、近年は小説や詩歌など文学作品もハイパーテキスト化されている。最初からハイパーテキストとして執筆された小説は数少ないが[井上 96]、読者は自らの判断でストーリーの展開を選択することが可能となる。これはゲームブックなど従来の書籍でも一部は実現されていたが[岡嶋 88]、ハイパーテキストによって数々の読書支援機能を使用出来たり、複数の読み方を並行させて楽しむことや、他人と情報交換をしながら読み進めることが可能となるなど、読書という行為に様々な新たな機能を付加していると考えられる。

本研究では、文学理論の中で読者中心批評を取り上げ、これをハイパーテキスト小説を作成する際に応用する可能性について考察する。

2 読者論への系譜

ある種の文学理論とハイパーテキストは、「読む」と「書く」という行為に関して理論と具体化という相補的關係にあると見ることが出来る。文学作品は作者のみならず、読者との相互的な関係で成立する

ことを示し、さらに読者による自由な「読み」の可能性を提起したのは、脱構築あるいはポスト構造主義などの文学理論であった。一方でハイパーテキストは、順序を排して読者に多様な「読み」の選択肢を与え、さらに読者が「書く」ことさえも可能としたテクノロジーと考えられる。ランドウは、文学理論とコンピュータ・サイエンスとの接点をハイパーテキストという領域に収斂させている [Landow96]。

ロラン・バルトは、「テキスト」を方法論的な場として捉え、作品と読者の距離をなくすものとして規定している。バルトの試みによって、テキストという概念は作者の主権を奪うだけでなく、「書く」という行為の特権性をも排除することとなった。バルトはバルザックの中篇小説『サラジヌ』を561のレクシ（読書の単位）に分断し、構造分析を行っている [Barthes73]。ニューヨーク・タイムズ・ブックレビューのインターネット版を主宰する作家・批評家ロバート・クーヴァーは、「先ハイパーテキスト期に属するが先見性のあるロラン・バルトによる概念<レクシ>」をハイパーテキストにおけるテキストの最小単位を意味する用語として使用している [Coover92]。

文学理論におけるテキストの概念は、上述したように自由な「読み」を可能とするものであった。ハイパーテキストは、それをさらにテキストに対する「書く」という行為の可能性までもも提供することになった。ハイパーテキストをコンピュータによって読む際に、読者による注釈を同じモニタ上に書き加えることが可能であるし、関連するテキストへリンクを付加することも出来る。個人がインターネット上にホームページを開設するという行為は、WWWがシステムとして実現させたものである。だがこれは同時に、無数に広がるハイパーテキストの社会に新たなハイパーテキストを付加するということでもある。ブラウザで閲覧して（読んで）いたハイパーテキスト群に、自分のホームページをリンクさせ（書き加え）るわけである。テキストの概念とは、このような見方を可能とさせるものである。

読者中心批評、読者反応批評あるいは受容理論は、最初から「読者」という存在を強く意識した理論である。文学作品の作者としての読者というパラドキシカルな概念は、以下のようにして成立した。これは、文学研究が科学的手法を得るべくして辿った変遷とも重なるものと考えられる。20世紀初頭にフランスで確立された実証主義的文学研究は、文学作品における作品の意味と作者の意図を、作者の伝記的事実によって解明することを目指した。続いて1950年代のアメリカに登場したのが、作品の自律性を標榜するニュー・クリティシズムであった。作者は作品から切り離されて、作者の意図を追及する「解釈」ではなく、自律的な作品の「批評」が文学研究の中心となった。バルトを含めてフランスでもテキストの構造に注目した研究が行われるようになる。

ヤウスの受容理論は、上述した作者や作品を中心とした文学研究に代わって、読者を中心とした文学史の構築を目指したものである。文学とは、能動的な読者の経験を通して歴史化されるものという認識がその根底にある [Jauss76]。ヤウスの同僚であるイーザーは、テキストと読者の絡み合いによって文学作品が顕在化する、という立場を取る。イーザーは、テキストの様々な顕在化を可能とする読書という行為の解明によって読者の能動性を示した [Iser82]。ヤウスとイーザーはそれぞれの理論を展開した際に所属していたドイツ南部の大学の名称を取って、コンスタンツ学派と総称されることがある。

読者反応批評とは、アメリカでフィッシュによって提唱された理論であり、紙に印刷されたテキストとしての作品は活字として固定化されているが、実際には読者それぞれに、また読書の際ごとに読者のイメージや観念として再構成されるものこそがテキストである、という考え方を示した [Fish80]。

イーザーやフィッシュは、物理的な存在としての冊子体の書物ではなく、読書という行為によって読者の中に形成されるテキストを文学研究の対象とした。ハイパーテキストは、読者が読む順序や読みたい箇所を選ぶことを可能とする。ボルターは、コンピュータによってテキストが戯曲や楽譜のような存在となったことを指摘している [Bolter94]。受容理論は、ハイパーテキストによって具体的な検証を行う可能性を得ると考えることが可能なのではないか。作者が書くのは、潜在的なテキストにすぎず、

読者によってその間隙が埋められ、あるいは選択が行われることによって顕在化する。紙に印刷された書物を念頭に置くと逆説的に見えるが、テキストをまとまりのあるページや順序の概念から解放したハイパーテキストでは、読者による順序の選択や加筆というテキストの変容を容易に行うことが出来る。

3 ハイパーテキスト小説の試み1 (『デマ』)

3-1 『デマ』

筒井康隆の実験的なSF作品『デマ』[筒井74]をHTMLによってハイパーテキスト化する試みを行った。この作品は、表題通りに根拠の無い噂が様々な経路を辿って流布変容して行く様を描いたものである。全体でも9000文字余りの作品だが、表記方法に特徴がある。

原作の表記方法は、縦組みの文字列がいくつかの段落に分けて羅列されているような通常の小説とは異なり、ひとかたまりの意味のある文字列がレクシとして罫線で四角にくくられている。それぞれのレクシは [前提]、[事実]、[情報]、[情報消滅]、[附記]、[結論]に分類されており、各々は作者によって罫線で関連付けられて、言わばリンクが明示されている。また、このうち[前提]と [結論]は、この作品全体の外枠となっている。これは、作者(筒井)自らバルトがバルザックの『サラジューヌ』解釈で行った、ひび割れたテキストの状態にしているものとも考えられる。分類されたレクシの数は以下の通り。

[事実]	3(+1)
[情報]	49
[情報消滅]	8
[附記]	4

このように紙に印刷されているながら、表記方法としてハイパーテキストの形式に近い作品であることに着目した。ハイパーテキストは、順序を排した構造となるが、原作は既に述べたように噂の流布を扱ったものである。物語の展開上で時系列データを全く無視するわけには行かない。分類されたレクシには番号が付されているが、後述するトレイルに属するために必ずしも番号が順序と一致するものではない。原作においてテキスト内に明示された時系列データは、以下の通りである。

[事実・1]: 2046年6月20日
[情報・1]: 2046年6月21~28日
[事実・2]: 2046年7月
[事実・3]: 2046年7月22日
[前提]、[結論]: 2046年8月

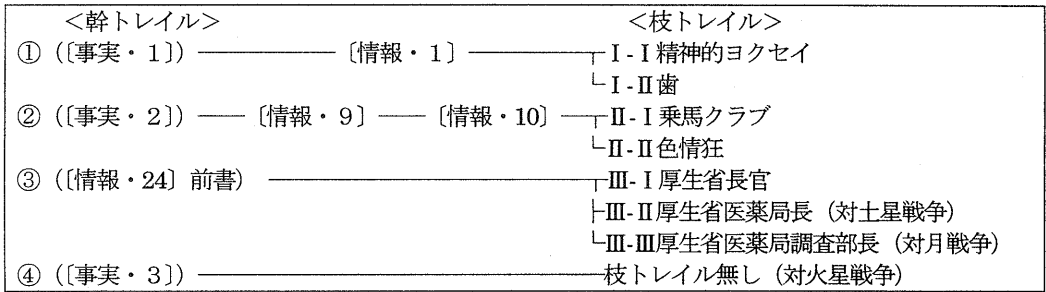
この他に、テキストの内容から、[情報・24]以降は[情報・14]よりも遅いこと、[情報・7]以降と[事実・2]以降はほぼ同時に推移することが、類推可能である。

3-2 ハイパーテキスト『デマ』

原作をハイパーテキスト化するにあたって、事前にテキストを操作する必要があった。原作のレクシには、[事実・〇〇] や [情報・〇〇] と冠したものには前書きのように説明文が付せられているものがある。この前書きはそれぞれの [事実・〇〇] や [情報・〇〇] に含むものとして、レクシをノードの単位とした。[情報消滅]に [附記] があるものも同様とした。例外として、枝トレイルが派生する情報・24)の前書きとなっている部分は、独立させて [事実・〇] と同等のノードとした。

作者が原作で明示したリンクは文書名をアンカーとして、忠実に実装した。しかしながら、[情報・43]から [情報・45]へのリンクは不可能であり、[情報・13]から [情報・16]、[情報・11]から [情報・14]へのリンクは、文書名をアンカーとしたために逆向きとなってしまった。

次に、レクシの結合関係を示すトレイル(経路)の構成を以下に示す。



上記の幹トレイル①を例としてリンクの生成について述べる。まず、[情報・1]に含まれる「精神的ヨクセイ」、「歯」を手がかり語とする。このうち「歯」は [情報・3]、[情報・5] 以外のレクシには含まれていないので、枝トレイル I-II の生成は最も容易である。

[情報・1] 「精神的ヨクセイ」、「歯」
[情報・3] 「歯」
[情報・5] 「歯」

枝トレイル I-I の場合は、「精神的ヨクセイ」から「精神安定剤」([情報・2] ~ [情報・14]) を類推し、さらに「アングラ雑誌 B・一〇〇」から「地下百階」、「地下革命軍」([情報・14] ~ [情報・28]) という表層、深層ともに意味が変容する手がかり語に着目しなければならない。また、「精神安定剤」は幹トレイル②でも重要な手がかり語となる。従って、単純に語抽出を行うだけではリンクの生成は不可能である。

[情報・1] 「精神的ヨクセイ」、「歯」
[情報・2] 「精神安定剤」
[情報・4] 「精神安定剤」
[情報・6] 「精神安定剤」
[情報・7] 「精神安定剤」
[情報・8] 「精神安定剤」
[情報・14] 「精神安定剤」、「アングラ雑誌 B・一〇〇」
[情報・22] 「アングラ新聞 B・一〇〇」
[情報・23] 「地下百階」
[情報・25] 「地下百階」
[情報・26] 「地下百階」
[情報・27] 「地下百階」
[情報・28] 「地下革命軍」

4 ハイパーテキスト小説の試み2 (『見えない復讐』)

三好徹の短編小説『見えない復讐』[三好 93]の HTML によるハイパーテキスト小説化を試みた。この小説の粗筋は、主人公の香田がバー「ピコ」でママの多美子、宝石商の金石と知り合い、金に困っていた香田が金石から宝石販売のアルバイトを紹介されるが、不動産経営者の畑中に宝石を持ち逃げされたことから会社もやめる羽目になり、畑中を探す途中で、背後に不動産を巡る多美子の畑中への復讐劇が隠されており自分が利用されていたことや、畑中が既に多美子に殺されていることを推測する、というものである。この小説は専ら香田の観点から語られるが、最後の段落において、並行するもう一つのストーリーの存在が暗示されて終る。多美子による「見えない復讐」のストーリーも含めた小説の全体構成を本論末尾頁に示す。

ハイパーテキスト化は、①原作から一人ずつその人物に関連のある時間軸に沿ったメインテキスト(行為に関するテキスト)、心理テキスト、注釈テキストを抜き出し、②メインテキストどうし、メインテキ

ストとその他のテキストタイプどうしにリンクを張り、③話の内容が合わなかったりうまくつながらなかったりした時は補助テキストを書き加えて挿入することを、登場人物ごとに行うという形で構成した。より具体的な構成は[石居 98]に示した。ここでは特に、このハイパーテキスト小説のあり得る読みの可能性を示し、それぞれの読みに基づく粗筋、面白さ、つまらなさについて述べる。なお、この面白さとつまらなさは、数人の議論に基づく主観評価である。もちろんハイパーテキストの面白さの評価基準はまだ未知数であるので、ここでの評価は基本的に現在の小説のそれに影響された暫定的なものに過ぎないことは断っておかねばなるまい。

(1) 原本の小説における読み方

- ・**粗筋**：主人公である香田が、バーへ行き、多美子、金石と知り合う。金石に割の良いアルバイトを紹介される。多美子に畑中を紹介される。アルバイト中に畑中に宝石を持ち逃げされる。香田は畑中を探し続け、一年後、真相と思われる推測を多美子に話す。
- ・**小説として読んだ時の面白さ**：著者の計算に基づく面白さを味わえる。中盤以降の、香田の切迫した状況を読み、終盤で落ち着く。ここまでは、うまい話には裏がある、という一般的な出来事に過ぎないが、最後の数行で、隠されていた「もうひとつの物語」が判明する。
- ・**小説として読んだ時のつまらなさ**：何度読み返しても、文章と、読者の目に映る順番は変わらない。十分に堪能してしまえば、読み返す気が起きない。

(2) ハイパーテキスト小説の読み方の可能性

A. 登場人物ごとに読む

- A-1. 香田で読む
- A-2. 多美子で読む
- A-3. 畑中で読む
- A-4. 金石で読む

B. 時間軸で読む

C. 原本小説に沿って読む

D. 原本小説に沿って、すべてを読む

E. ランダムに読む

A. 登場人物ごとに読む

各登場人物の部分だけを読む。登場人物とともに行動し、思考する。他の登場人物の心理や行動は、本人の推測でのみ読者に伝わり、事実とは限らない。

- ・**粗筋**：登場人物と同じ視点となる。原本小説では語られない過去を持つ場合は、過去から読むことができる。
- ・**面白さ**：隠された過去を持つ人物であれば、深く知ることができる。原本小説部分について、登場人物の心理状態や行動を、正確に知ることができる。
- ・**つまらなさ**：情報が正確すぎる。推理小説において重要な、迷いと推測は、他の登場人物についてのみ有効となる。

A-1. 香田で読む

- ・**粗筋**：バスを逃し、バー「ピコ」に行き、他の登場人物と知り合い、幸運に巡り合えたと思ったのも束の間、不幸に見舞われる。一年後にピコへ行き、自分の推測を多美子に話した段階で終了となる。
- ・**面白さ**：香田と同化し、一連の事件をもっとも効果的に味わうことができる。
- ・**つまらなさ**：香田ひとりの行動、思考しか判明しない。その他の人物については、香田だけによる推測となる。

A-2. 多美子で読む

- ・**粗筋**：畑中との過去があり、畑中に対する復讐心を知ることができる。原本小説部分で、香田や金石と時間軸を共有する。常に畑中に対する復讐心が渦巻く。香田を利用することを計画し、畑中を

殺害、死体を埋める。地上げに対しては、地上げに応じることができない心理が語られる。一年後、香田の推測を聞かされ、その段階での多美子の心理が語られて終了となる。

- ・**面白さ**：一連の事件の黒幕であり、舞台裏を知ることができる。香田を利用することを思い付き、香田を謀っている間の心理も分かる。畑中を殺害する場面は見所のひとつとなる。事情があつて犯行に及ぶ物語として読むことができる。
- ・**つまらなさ**：事情があつて復讐、犯行の計画、実行、最後に暴かれる小説はどこにでもある。

A-3.畑中で読む

- ・**粗筋**：詐欺師人生。典型的な「殺される人」。他人をだました時に、罪悪感ではなく得意になる心理が多く描写される。多美子に殺されて終了。
- ・**面白さ**：殺される時に、多美子との何らかのやりとりがあれば面白くなる。今まで人生の成功者と思って生きてきた悪人の転落、そのまま突然の幕切れとなる話が読める。
- ・**つまらなさ**：意識がない状態で殺されたら、話が途切れることになる。サブストーリーには適しているが、メインとして扱う題材ではない。

A-4.金石で読む

- ・**粗筋**：偶然か必然かはわからないが、復讐劇の片棒。過去に何があつたかによって、作中最大の悪人となる可能性もある。
- ・**面白さ**：原本小説では、登場が限られており、3つめのストーリーとなりうる。多美子をそそのかしたり、誰にも明かさない過去があつた場合には、黒幕中の黒幕となり、作中において、最後に笑う人間を読むことができる。
- ・**つまらなさ**：単に多美子に手を貸したか、多美子に利用されただけの場合は、金石のテキストを読むことは重要ではなくなる。

B.時間軸で読む

- ・**粗筋**：畑中と多美子の過去から、一年後の香田と多美子の再会まで。
- ・**面白さ**：出来事の順に、すべてを知ることができる。すべての登場人物の心理、行動を把握することができる。
- ・**つまらなさ**：各場面ごとに面白さはあるが、作品全体としては、ひとつの事件を隠すために、もうひとつの事件を画策しただけの話となる。作品としてのアイデアはなく、各場面をいかに面白く読ませるか工夫だけが重要となる。

C.原本小説に沿って読む

- ・**粗筋**：香田を中心とした流れ。
- ・**面白さ**：原本小説と同じ。
- ・**つまらなさ**：原本小説と同じ。

D.原本小説に沿って、すべてを読む

- ・**粗筋**：香田を中心とした流れであるが、読者の判断によって、過去の事実や、小説では語られていない心理などを正確に知ることができる。
- ・**面白さ**：畑中と多美子の過去、多美子の犯行などを含め、知りたいと思えば、すべての事実を知ることができる。すべての事実を知った上で、登場人物の推測や心理を読み、事実との食い違いや、推測で事実を言い当てる場面を楽しむことができる。
- ・**つまらなさ**：登場人物どうしの推測の食い違いなどは楽しむことができるが、読者の推測の余地は、最終的に、一切無くなる。解答が存在し、読者の推測は「当たっていたか」のみが焦点となり、「面白い推測か」ではない。作品の限界が定められてしまう。

E.ランダムに読む

- ・**粗筋**：なし。
- ・**面白さ**：読者の推測のみが存在する。ランダムにテキストを選択するため、心理、事実、過去、現在が入り交じる。テキストの順番によっては、とんでもない誤解が生じる。真実に関する議論が白熱する。
- ・**つまらなさ**：作品を「面白い遊び」に利用することはできるが、作品自体に面白さはない。

5 考察

第3章の試作は、既存の小説のうち表記方法が特殊なものを選び、ハイパーテキスト化にあたってどのような問題点があるのかを明らかにした。

作者が原作で明示したリンクは忠実に実装したが、リンクが不可能なものやリンクの方向が逆向きとなってしまうものがあつた。これについては、第2章で述べた見解に従い、作者の意図を追究するのではなく読者に多様な「読み」の可能性を提供する手法を獲得できるよう、今後の課題としたい。

続いて第4章の試作に基づく考察を述べる。

- ・ハイパーテキスト小説の題材には、大量かつ豊富な種類のテキスト記述が必要である。
- ・その内容により多くの物語が隠されていて、なおかつそれが記述されている小説がハイパーテキスト小説に向いている。

これらは次のような考えによるものである。

第4章で取り上げた推理小説は、一人の登場人物の視点ですべての物語の流れが記述されており、それ以外の人物の心理状態は直接記述されていない。そのため、他の人物に関する状況は主人公などの想像から知るしか方法がなく、そのことに関する記述がなくても、読者はそれらを自分で想像したりして物語を読むことを楽しむ。つまり、従来の小説では、すべてを記述しないことで読者に想像力を働かせ、読む面白さを感じさせるという手法が用いられていたと言えよう。

しかし、実世界においては、例えばある一つの物事がある時、それを見たり感じたりする人物によって、その受け止め方が違うということがある。ハイパーテキスト小説では、登場人物のすべての状況を記述することで、読者に複数の視点を与え、それを楽しむという特徴が考えられる。そうすれば、例えば一人の人物に着目していれば一人の観点から物語を読むことができるし、また推理小説の刑事のように、いろいろな観点から物語を読みたい場合は気になる人物だけを読み進めて行くという読み方もできるようになる。もちろん、従来の小説でも複数の人物の視点から物語が展開されるものはたくさんあるが、その場合でもあくまで物語の展開は作者の意図によって制御されている。ハイパーテキスト小説にはそのような制約がないため、あらゆる展開の可能性を考慮した大量のテキストが必要になると思われる。

6 まとめと展望

本研究では、文学理論のコンピュータへの応用の一例として、読者中心批評に基づく既存小説のハイパーテキスト化について考察した。既存小説のハイパーテキスト化によって、ハイパーテキスト小説を作成する際の方法や課題、問題点を明らかにしたわけだが、今後の課題として以下に述べるような試みを行う予定である。

- ・読み方の制御：例えばリンクに制御がない推理小説で犯人がいる場合、読者が無意識のうちにその人物のテキストを見てしまい、犯人がわかり物語を読む興味を失ってしまうということがあり得る。純粋なハイパーテキスト小説では、物語の重要なポイントでもリンク次第では最初の段階で見ることができるのである。その解決法として、リンクの制御の必要性も検討すべきである。
- ・ハイパーテキスト小説の作成法として、別々の小説をリンクさせ一つのハイパーテキスト小説にするという可能性もある：例えば、推理小説+恋愛小説+・・・、源氏物語+羅生門+・・・、など。

参考文献

- [Barthes73]Barthes, Roland: S/Z, 1970. 沢崎訳『S/Z』みすず書房, 1973.
[Bolter94]Bolter, Jay David: Writing space, 1991. 黒崎・他訳『ライティングスペース』産業図書, 1994.

- [Coover92] Coover, Robert: The end of books, New York Times Book Review, June 21, 1992.
- [Fish80] Fish, Stanley: Are there a text in this class?, 1980. 小林訳『このクラスにテキストはありますか』, みすず書房, 1992.
- [井上96] 井上夢人: 99人の最終電車, <<http://www.webshincho.com/99train/>>
- [Iser82] Iser, Wolfgang: The Act of Reading, 1978. 轡田訳『行為としての読書』, 岩波書店, 1982.
- [石居98] 石居晃一, 小方孝: ハイパーテキスト小説の試作と方法の考察, 人工知能学会全国大会(第12回)論文集, pp. 701-702, 1998.
- [Jauss76] Jauss, Hans Robert: Literaturgeschichte als Provokation, 1970. 轡田訳『挑発としての文学史』, 岩波書店, 1976.
- [Landow96] Landow, George P.: Hypertext, 1992. 若島他訳『ハイパーテキスト』ジャストシステム, 1996.
- [三好93] 三好徹: 見えない復讐, 講談社文庫, 1993.
- [岡嶋88] 岡嶋二人: ツェラトストラの翼, 講談社, 1988.
- [筒井74] 筒井康隆: デマ, 筒井康隆全集第13巻, 新潮社, 1974.

○登場人物の設定

登場人物 香 田: 中堅メーカーに勤めるごく普通のサラリーマン。バスをのがした時に、飲みに行くバー「ピコ」で以下の人たちと知り合う。(主人公)
 多美子: バー「ピコ」のママさん。
 金 石: 宝石商を営む。「ピコ」の常連客。
 畑 中: 不動産を営む。「ピコ」の常連客。

○物語の流れ

