

映像の言説分析

*小方孝 **向山和臣

*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

概要: フランスの文学理論家 G.Genette の物語言説論を認知・計算システムの観点から再構成・拡張し, 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っている. 本論文では, 映像の物語言説分析のうち, 時間順序変換についての技法の分析結果を示す. 時間順序変換は, 物語における現在の時点に過去や未来の出来事を挿入する方法である. 実際の映画の分析に基づいてその技法の分類と分析を行うとともに, 包括的ないわば物語修辭辞書の映像バージョンの構成案を提示する.

The Discourse Analysis of Movie Film

*Takashi OGATA **Kazuomi MUKOUYAMA

*Faculty of Engineering,
Yamanashi University

**Department of Engineering,
Yamanashi University

Abstract: This paper is a report on a part of the research project to re-define and expand the narrative discourse theory by G.Genette, French literary theorist, through the analysis of language texts and film texts from the viewpoint of cognitive and computational system in order to design a comprehensive narrative generation system. Here we show the analysis of the techniques about temporary order in many kinds of techniques of narrative discourse. It means the techniques for inserting past/future events into now in the narrative. We classify and analyze those techniques based on movie film, and show the idea of comprehensive, so to speak, narrative rhetoric dictionary (its film version).

1 序論

本研究では, フランスの文学理論家

G.Genette(1972)が提唱した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

算的な方法を導入して拡張・再構成する観点から研究を進めて来た。この研究の途中成果については、(小方, 1999, 2000a; 小方・向山・金井, 2000)等で発表して来た。本論文では、映像の物語言説分析のうち、時間順序変換についての技法の分析結果を示す。時間順序変換は、物語における現在の時点に過去や未来の出来事を挿入する方法である。実際の映画の分析に基づいてその技法の分類と分析を行うとともに、包括的ないわば物語修辭辞書の映像バージョンの構成案を提示する。

2 物語言説の階層的構成

本研究では、基本的には物語言説の構造的レベル(以下の「構造的言説技法」に当たる)の分類体系としての原理論を、そのレベルを包含する認知・計算的な物語の創出のモデルとして再構成するために、語りの様相-物語言説戦略-構造的言説技法-操作的言説技法-形式的言説技法という順番に、物語言説の抽象的布置のレベルから具体的操作のレベルに至る階層的システムの形にそれを拡張した。以下、それぞれの概念を説明する：

- (1) 語りの様相：Genette 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。Genette は、物語言説の全体的構造と関連する戦略、文学的・認知的効果と関連する戦略、更に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おり、これを整理・再構成し且つより一般的な水準へ向けて拡張する作業は本研究における今後の課題である。トップダウンな観点から言えば、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辭を意味する。その内容は後述する。

- (4) 操作的言説技法：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。
- (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・堀・大須賀, 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。

これらのうち、語りの様相と構造的言説技法の分類体系が Genette の仕事の主要な部分を成している。それに基づけば、まず構造的言説技法は以下の3つに整理される(詳細は、小方, 2000b など)：

- (1) 出来事の時間順序を操作する技法。
- (2) 出来事の出現頻度を操作する技法。
- (3) 出来事の記述の速度を操作する技法。

次に、語りの様相は以下の3つに整理される。

- (1) 語りの視点：
- (2) 語り手(及び聴き手)の時間的な水準：
- (3) 語り手(及び聴き手)の空間的な水準：

最終的には、これら全階層を精緻化・形式化して自動化プログラムとして物語シミュレーションを可能とすることが目標であるが、現在は、語りの様相、構造的言説技法及び操作的言説技法の部分を整理しつつある段階である。

3 時間順序変換の方法—構造レベル—

Genette は物語内容と物語言説の時間的な対応関係を「錯時法」という観点から以下のようにまとめている。なおここで、射程とは、物語言説における現在の時点から導入される過去ないし未来の時点までの時間的距離のことであり、振幅とは導入される物語内容の時間的持続(長さ)のことである。

- (1) 錯時法：物語内容の順序と物語言説の順序とのさまざまな形式の不整合を作り出す技法を意味する。錯時法は後説法と先説法に分けられる。後説法は物語内容の現時点に対して先行する出来事を後になってから語る方法であり、先説法は逆に未来の出来事を予め語る方法である。
- (a) 後説法：語りの現在の時間的水準に位置する物語言説を第一次物語言説という。第一次物語言説を基準とした射程と振幅の関係により、

後説法は外的後説法と内的後説法と混合的後説法に分けられる。外的後説法とは、振幅の全域が第一次物語言説の外側にはみ出す後説法のことである。内的後説法とは、射程と振幅が第一次物語言説の内側にある後説法である。内的後説法は第一次物語言説との間で、干渉を起こす危険を孕んでいる。内的後説法はさらに、異質物語世界の内的後説法と等質物語世界の内的後説法に分けることができる。前者の内的後説法は、第一次物語言説の語る物語内容とは異なった物語内容を語るもので、干渉が起こらない。等質物語世界の内的後説法は、第一次物語言説と同系列の筋を対象にするので、干渉が生じる。等質物語世界の内的後説法はさらに、補完的後説法と反復的後説法の二つの方法に分かれる。補完的後説法は、物語言説の過去の部分における欠落を後になってから満たす方法であり、反復的後説法は同じ物語内容を再度繰り返す方法である。混合的後説法とは、第一次物語言説の始まる時点に対し、その射程点の方は先行しているが、逆に振幅点の方は後に位置する方法である。この後説法も部分的後説法と充足的後説法の二つに分けることができる。部分的後説法は第一次物語言説に追いつくことなく省略の形で終わる方法である。充足的後説法は物語内容の二つの部分の間に断絶を生むことなく第一次物語言説に接合してゆく方法である。

- (b) 先説法：これもまた、第一次物語言説を基準とした射程と振幅の関係により、外的先説法と内的先説法と混合的先説法に分けられる。外的先説法は通例、エピローグの役割を果たす。内的先説法は、後説法と同様に、異質物語世界の内的先説法と等質物語世界の内的先説法に分けることができる。第一次物語言説との間で干渉が生じる等質物語世界の内的先説法は、補完的先説法、括復的先説法、敷延的先説法及び反復的先説法の四つの方法に分けられる。補完的先説法は、将来において発生するはずの欠落をあらかじめ充たす先説法である。括復的先説法は、出来事をはじめて経験した際にその経験が始発点になって次々と生起する出来事を予想する先説法である。敷延的先説法は、後の出来事の系列を展望するための布石として利用される先説法である。反復的先説法は、通常は手短な暗示を与えるのに利用される。
- (c) 複合的錯時法：複数の錯時法が複合的に用いられる方法である。
- (d) 空時法：時間的位置が分からない出来事を挿入する方法である。すなわち、語り手が、空

間的近似性の関係や天候の同一性の関係やテーマ論的近似性の関係によって、一切の時間順序は無視したうえでいくつかの出来事を取りまとめることである。

4 映像における時間順序変換の操作的言説技法の分析

これまで述べて来た物語言説論の体系は、言語による物語を主な分析対象として構成された理論であった。ところが、本研究では、物語のジャンルやその表現メディアを超越した修辞(レトリック)中心型の普遍的な物語編成原理に基づく物語の方法論の構築を目指している(小方, 2000c)。デジタルコンテンツの大きな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目指し、更にその延長上に従来の物語のジャンル分類をいわば止揚した新しい物語のジャンルの開拓を目論んでいるということもその理由の1つである。そうした問題意識に基づいて物語言説における物語修辞体系の拡張ないしは統合を行うためには、言語以外の物語の領域、例えば映像芸術の領域にも分析の範囲を広げるべきであろう。

また、Genetteの主な分析テーマは物語言説の構造的分類であり、ある構造変換が物語の中で具体的に如何にして実行されるのかという操作的な側面を考察して体系を拡張して行くことが必要となる。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。その際、言語芸術作品も当然分析対象となり得るが、映像芸術作品の場合、言葉で物語言説上の工夫を説明することが容易ではなくまたそうした方法は安易な手段であるため、視聴者に対して、例えば時間順序変換のような構造変換をスムーズに、あるいはある場合には故意に難解に、認知させるための多彩な修辭的技法が発達したと思われる。従って、操作的言説技法の検討にとって映像作品は有効な分析素材を提供する。ここでは、映像作品を素材として利用した操作的言説技法の分析研究について簡単に紹介する。

我々の現在までの検討(向山・小方, 1999; 小方・向山・金井, 2000)によれば、映像上の時間順序変換を対象とした操作的言説技法は、時間順序変換を物語中に導入する物語エージェント—登場人物もしくは語り手—、その際使用される表現のモード—映像・言葉・文字—との組み合わせによって、以下のように分類することができる。

- (1) 登場人物+映像による過去や未来の導入：登場人物が過去を思い出したり、未来を想像したり、あるいは他者の過去や未来に関

する情報を提供したりする場面が、映像として挿入される。操作の具体的方法には、登場人物による回想、推理、想像、妄想、願望、希望、決意、予感、予言、予定、伝聞等がある。

- (2) 登場人物＋言葉による過去や未来の導入：登場人物の対話や独白による場合であり、操作の具体的方法は上と同様である。
- (3) 登場人物＋文字による過去や未来の導入：字幕スーパーを使った登場人物の対話や独白による場合であり、操作の具体的方法は上と同様である。
- (4) 語り手＋映像による過去や未来の導入：この場合の語り手とは、物語中のいずれの登場人物にも帰属されない物語のエージェントを指す。物語においては、時として、登場人物が回想したとは思えないのに、あるいは登場人物自身が経験することのないような出来事が出現することがあり、このような場合、登場人物による主観的操作とは異なる、物語中の出来事を俯瞰できる立場にある語り手による客観的操作の技法が発動されたと見なされる。その第一は、過去もしくは未来と思われる映像が、現在の映像の途中に挿入されたり、あるいは現在の映像と重複して映し出されたりする場合である。
- (5) 語り手＋言葉による過去や未来の導入：同じく、登場人物以外の声（ナレーション）による場合である。
- (6) 語り手＋文字による過去や未来の導入：同じく字幕スーパーを使った場合である。
- (7) その他、ある映像が現れた時点に対して過去か未来の出来事を、場面内の物（オブジェクト）によって暗示的に導入する方法がある。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、傷、怪我等が利用される。

5 実例

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指標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。但し、この方法のより下位レベルの技法として、例えば画面

の色調を変化させることにより時間順序の変換操作を暗示することも可能である。この変換操作の実例を挙げる。例は『四月物語』（1998、日本、監督：岩井俊二、脚本：岩井俊二、編集：岩井俊二、主演：松たか子。）の一場面を用いる。図 1-1 はこの映画の主人公は大学生で、公園でフライフィッシングの練習をしている場面である。そして、何の示唆もなく図 1-2 の主人公が高校生の制服を着てバイオリンを弾いている場面につながる。この一連の場面は上述の時間順序の変換操作の分類に当てはめると語り手＋映像による過去や未来の導入と分類することができる。この変換操作は登場人物の思考や会話やきっかけとなる事柄など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。従って、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。しかし、図 1-1 までの場面では大学生活が語られており、図 1-2 の場面では同じ役者が制服という特徴的な衣装を着ているので、図 1-2 は図 1-1 の過去の場面であると用意に判断できる。



図 1-1



図 1-2

・対話による回想：登場人物どうしが対話をすることで、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、通常は登場人物が体験した過去の出来事である。対話から映像に移行することもある。その場合、登場人物が実際に経験した過去の回想を超えて、語り手の媒介によりそれ以外の映像が提示される場合もある。『HANA-BI』（1997、日本、監督：北野武、脚本：北野武、

編集：北野武，主演：北野武）の一場面で説明する．図 2-1 は刑事二人が会話をしている場面で，この時点に対して過去の出来事（左の刑事の妻とのなれそめ，左の刑事の子供が死んだこと，左の刑事の妻が病気のこと）が対話により回想される．この一連の場面は上述の時間順序の変換操作の分類に当てはめると登場人物＋言葉による過去や未来の導入と分類することができる．



図 2-1

- ・独白による回想：登場人物の独白によるもので，対話の場合と同様，回想される出来事は通常は登場人物が実際に経験したものであるが，それを超えて未経験の出来事に及ぶこともある．対話の場合を含め，下位レベルの技法として，地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，時間の断絶を受け手に意識させる例がある．

- ・行為を指標とする回想：「思う」，「考える」，「寝る」等登場人物の行為を媒介として，回想の映像が，その行為の通常は中間に挿入される場合である．この場合も，語り手が介在する登場人物の主観的映像以外の出来事の導入へ拡張され得る．同じく『HANA-BI』（1997，日本，監督：北野武，脚本：北野武，編集：北野武，主演：北野武）の一場面で説明すると，この場面は図 3-1，図 3-2，図 3-3，図 3-4 の順でつながっている．図 3-1 は男 A がバーで何か思い悩んでいる場面．図 3-2 は男達が駅の構内で取り組んでおり，上に覆い被さっている男が銃により撃たれる場面．図 3-3 は人物 A が図 2 で起こった光景をみている場面．図 3-4 は男 A がバーで何か思い悩んでいる場面．この一連の場面は上述の時間順序の変換操作の分類に当てはめると登場人物＋映像による過去や未来の導入と分類することができる．

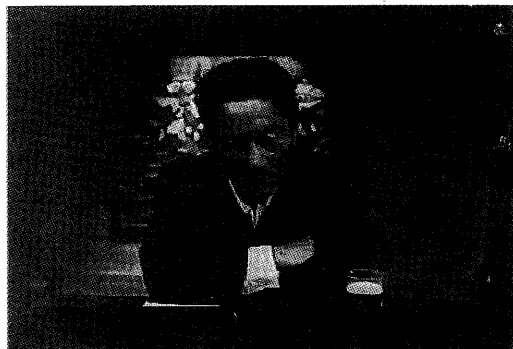


図 3-1



図 3-2



図 3-3



図 3-4



図 4-1

・対話や独白による他者の過去の導入：登場人物が行っている対話や独白の中に現れる他者に関する過去の映像が導入される場合である。この過去の出来事は、対話や独白の主体が主観的に想像しているものである場合もあれば、登場人物の意識を離れて挿入される映像（例えば実際に他者の身の上で起こった出来事）である場合もある。例は『砂の器』（1974、日本、監督：野村芳太郎、脚本：橋本忍・山田洋次、編集：太田和夫、主演：丹波哲郎・加藤剛）の一場面を用いる。図 4-1 では二人の刑事が図 4-2 で起こった出来事を語っており、その語っていた図 4-2 の場面につながる。そして、図 4-3 の二人の刑事が図 4-2 で起こった出来事を語っている場面に戻る。時間の流れは図 4-1 と図 4-3 がつながっており、図 4-2 は過去の出来事である。図 4-1、図 4-3 の場面は上述の時間順序の変換操作の分類に当てはめると登場人物＋音声による過去や未来の導入と分類することができ、図 4-2 の場面は語り手＋映像による過去や未来の導入と分類することができる。図 4-1、図 4-3 の場面では二人の刑事が会話している出来事について体験してなく、ただ何らかの理由で知っていることで、下位レベルの方法を伝聞と分類する。そして、図 4-2 の場面のエージェントが語り手というのは、図 4-1、図 4-3 の場面で二人の刑事が思い浮かべている様子が感じられないのと図 4-2 の場面で場所を表す字幕スーパーが入っているからである。図 4-2 の場面は図 4-1、図 4-3 の対話に対する説明と言える。



図 4-2

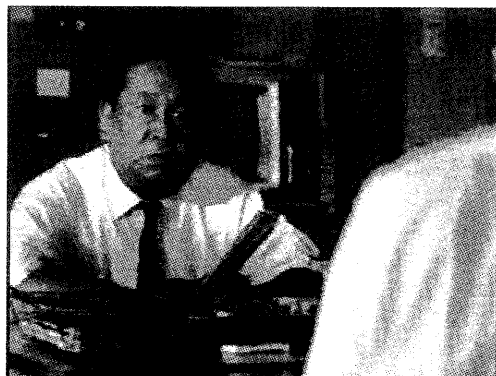


図 4-3

・ナレーションによる未来の導入：ナレーションは過去とか未来の制限がなく使われる。それから、ナレーションはナレーション単独に使われたり、映像と関係なくナレーションが使われたり、映像と同じ出来事を語ることがある。『恋する惑星』（1994、香港、監督：ウォン＝カーウエイ、脚本：ウォン＝カーウエイ、編集：カイ＝キットワイ、主演：トニー＝レオン・フェ

イ=ウォン・ブリジット=リン・金城武)がその一例である。図 5-1、図 5-2 は二人の男と女がすれ違う場面である。その場面に合わせてすれちがった男の声でナレーションが入っており、この場面の時点に対して未来に起こる事を語っている。この一連の場面は同じ内容を2つの方法で同時に語っている。それは登場人物の会話の日本語訳が画面の下側に字幕スーパーとして付けたされているからである。よって、上述の時間順序の変換操作の分類に当てはめると語り手+音声による過去や未来の導入と分類することができ、語り手で+文字による過去や未来の導入と分類することができる。



図 5-1



図 5-2

このように実際の映像テキストの編集において利用されている技法は、先の大分類の方法を様々な仕方でも組み合わせたものである。言語による分析も将来は並行して進めることにより操作的言説技法の精緻な分類を構成し、あり得る多くの技法をシミュレーション的に実験可能なシステムの方へ展開することを目指している。

6 関連研究の検討

青山(2000)は、映像の過去表現に注目して、映像の時間表現が成り立つ仕組みについて述べている。映像の過去表現は、回想：対話型、回想：独話型、説明：外部型、説明：推理型の4つに分類されている。この分類は本論文の時間

順序の変換操作の分類に相当するものである。しかし、本論文では、説明：外部型以外の分類を内包しつつ、さらに詳細にエージェントとモードという点から映像の時間順序変換を分類しており、未来の導入についても検討している。青山による説明：外部型は過去表現の分類ではなく、Genette が分類している態の語りの水準に含まれる。

ところで、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我々は考える。しかしながら本研究では、必ずしも言葉の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と考えている。更に、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(出来事)を中心に構成された談話と見なす立場に立っていると見なすことができる。そもそも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するものである以上、それは当然とも言えるが、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言説の修辭の中に含めて考えるという立場に立つ。実際、もともと Genette の物語言説論の中にも、例えば「説明」や「描写」のような狭義の物語型談話以外の要素も含まれている。

金井らは、映像の構造に修辭の観点から注目し、修辭と人の視点設定との関係を認知科学的実験によって分析する研究を行なった(金井, 2000, 2001; 金井・向山・小方・川村, 2000; Kanai, 1999ab; 川村・金井・小方, 1999)。それによれば、映像の修辭とは、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指す。人はある視点を基に映像の修辭に接することで、映像の修辭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。その結果様々な認知的効果が生じる。更には、映像の修辭の認知・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。映像の修辭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を明らかにしている：(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。「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。(2)物語内容の観点からだけでは捉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当たっての視点の再設定」の2つが考えられる。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。これにより、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るようになる。

本研究の観点からは、ここでの、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1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。認知的言説戦略とは、受容者への効果を考慮して形成される戦略のレベルに相当する。従来物語受容における効果(心理的影響)論としては、登場人物の行為の失敗や成功、すなわち物語内容レベルでの事態に対する感情移入的な心理的反応という観点からの試みが殆どであった。しかしながら我々の仮説は、物語における受容者への効果は複層的であり、物語言説によってより大きく左右されるといえるものである。それを検証するための研究は今後の課題である。

7 結論

本論文では、映像の物語言説分析のうち、時間順序変換についての技法の分析結果を示した。時間順序変換は、物語における現在の時点に過去や未来の出来事を挿入する方法である。実際の映画の分析に基づいてその技法の分類と分析を行うとともに、包括的ないわば物語修辞辞書の映像バージョンの構成案を提示した。

今後の課題は、映像言説における時間順序変換の分析としては、種々の技法の組み合わせとしての効果的な複合的技法や視聴者の心理との関数としての効果的戦略の分析などがある。

参考文献

- 青山征彦(2000)「映像の過去表現のつくられかた:微視的分析」、『認知科学』, Vol.7, No.3, 241-256.
- Genette, G. (1972), *Discours du recit. in Figures III. Seuil.* (花輪光・和泉涼一訳, 『物語のディスクールー方法論の試み』, 水声社, 1984.)
- 金井明人(2000)「映像認知における修辞と視点の役割」, 『認知科学』, 7(2), 172-180.
- Kanai, Akihito(1999a) Rhetoric and Story Contents in Film Cognition, Proceedings of the Second International Conference on Cognitive Science, 177-182.
- Kanai, Akihito(1999b) Intentional 'False Continuity' in Film and Viewer's Viewpoint, Proceedings of the First International Workshop on Literature in Cognition and Computer, (iwLCC1999), 7-10.
- 金井明人(2001, 印刷中)「映像の修辞に関する認知プロセスモデル」, 『認知科学』.
- 金井明人, 向山和臣, 小方孝, 川村洋次(2000)「映像の修辞に基づく生成実験」, 『情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会』, 9-14.
- 川村洋次, 金井明人, 小方孝(1999)「映像の修辞学の方法と試み(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, 705-708.
- 向山和臣, 小方孝(1999)「物語における時間順序の変換—映画に基づく考察—」, 『人工知能学会全国大会(第13回)論文集』, 492-493.
- 小方孝(1999)「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.
- 小方孝(2000a)「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資料集(47-1)』, 1-8.
- 小方孝(2000b)「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』, 481-482.
- 小方孝(2000c)「物語情報システム序説」, 『経営情報学会 2000 年秋季全国研究発表大会予稿集』, 366-369.
- 小方孝, 堀浩一, 大須賀節雄(1996a)「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.
- 小方孝, 堀浩一, 大須賀節雄(1996b)「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.
- 小方孝, 向山和臣, 金井明人(2000)「物語言説論の拡張へ向けて—言語と映像による試み—」, 『情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会資料集(48-2)』, 9-16.