

## 視点と態による物語言説の多様性

## The Diversity of Narrative Discourse by Perspective and Voice

上田 浩史<sup>\*1</sup>  
Koji Ueda

小方 孝<sup>\*2</sup>  
Takashi Ogata

<sup>\*1</sup> 山梨大学大学院  
Graduate School of Yamanashi University

<sup>\*2</sup> 山梨大学大学院  
Graduate School of Yamanashi University

We integrate the concept of Genette's voice into our concept of narrative strategies that is the set of knowledge to control aspects in narrative generation, and divide the narrative strategies into "aspects of narrator/narratee and their relations", "narrative functions", and "other functions of narrator and narratee". First function can generate various possibilities by the combinations, but the function and narrative discourse techniques ("viewpoint" here) are basically independent each other and narrative discourse texts with various situations are generated from their combinations. Moreover, their combinations can produce different mental effects, and above narrative functions correspond to the knowledge to control narrative techniques based on such effects.

## 1. まえがき

筆者らは、コンピュータによる物語生成の問題を考える時、組み合せ的な多様性の生成という側面に積極的な価値を置く。物語という人間特有の精神活動は、第二のリアリティーを多彩に生産することによって、いわば想像力と創造力による人間の環境適合の媒材として機能している。人間の物語生成機構を考える時、言葉やその他の概念的構成要素による多様な組み合わせを作り出す能力が前提として存在し、その潜在的な可能性を様々なに利用したり絞り込んだりする処理が行われると考える。しかし同時に、人間は特定の物語のスキーマに束縛されており得る物語の形態の探索にストップがかかることも多い[Kanai 2004]。筆者らがコンピュータによる物語生成において目指しているのは、可能性としての物語を特定のスキーマの制約を超えて一種無機能的に作り出す能力を前提とした上で、戦略的な制御の仕組みも使えるようなシステムである。

本稿は、[小方 1996]で提案した物語生成システムの考え方をベースとしている。その中の「物語技法」は、いわば物語の多様性を作り出すための基礎・前提となる関数群であり、「物語戦略」はそれらの使い方や組み合わせ方を指示するメタレベルの知識群に相当する。

拡張文学理論[小方 2003ab]に拠り、ナラトロジーや文学理論の方法と融合してそれらを体系化しようと試みているが、特に物語技法と物語戦略との関係については、これまで考察が不足していた。本稿では、その問題への一つの足掛かりとして、拡張文学理論の最重要な理論的立脚点の一つであるジュネットの物語言説論[Genette 1972]の中の「態」の部分、物語戦略という観点から検討し、特に「視点」を取り上げて物語言説技法との関連について考察する。本来、物語戦略は物語内容や物語表現のための技法とも関連するが、ここではそれらについては考えない。

なお、ここでジュネットの態とは、物語における語り行為に相当する概念であり、語り手と聴き手の位相や関係その他が含まれる。視点とは叙法の下位範疇の一つであり、物語内容のどこが物語言説として具現化されるのかというその範囲、また誰によ

ってその範囲が画定されるのかを指し示す概念である。

## 2. 態 - 物語戦略に向けて -

ジュネットの態の概念を再整理した後、本研究における物語戦略との関連を定め、物語戦略を幾つかのレベルに分けて、各レベルにおける物語技法の制御との関連について検討する。

## 2.1 ジュネットによる態

ジュネットの理論の中で態は語りの行為を巡る問題であり、これこそ物語内容や物語言説が発現する源である。本研究ではジュネットが述べた態を物語戦略の問題と重ねて捉えようとする。ジュネットは態を、前述した語り(及び聴き)の時間、語り(及び聴き)の水準、語り手(及び聴き手) = 登場人物か否か、語り手(及び聴き手)の機能の観点から整理している。(なお、ジュネットにおいては聴き手の問題に対する言及は語り手の問題と比べて手薄であり、ある場合には明確に無視されている。以下の説明でも語り手に焦点を当てるが、基本的に聴き手の問題はそれとの対応で構成される。)

まず語りの時間とは、物語内容に対する語り手の時間的位置を意味し、次の四つの代表的なタイプがある。後置的なタイプは過去形で語られる物語言説に対応する古典的な方式、前置的なタイプ(予報的な物語言説)は普通未来形もしくは現在形で語られる。同時的なタイプは語られる行為と同じ時点で語り手が位置し、普通現在形で語られる。挿入的なタイプでは、語られる行為の諸時点の間に語り手が挿入される。

語りの水準とは、語り手が位置付けられる世界(水準)と物語世界との関係を意味する。語り手が物語世界の外部に存在する場合(物語世界外の語り手)と、物語世界の内部に存在する場合(物語世界内の語り手)がある。この関係は原理的にはいくらでも入れ子になることができるが、語り手が現在基準として定められた物語言説の外と内どちらに存在するかは明瞭に判定される。現実の物語ではこの関係が揺れ動くことがある(転説法)。

次に、物語には人称という概念がよく登場する(一人称小説、三人称小説等)が、ジュネットは問題とすべきことは、一人称・三人称という文法形式のどちらを選択するかということではなく、語り手自身が自分が語る物語内容に登場するかしないかという語りの姿勢についてであると述べている。そして、語り手自身が自

\*1 連絡先: コンピュータ・メディア工学専攻, 住所: 〒400-8511  
山梨県甲府市武田 4-3-11, E-mail アドレス:  
g03mk004@ccn.yamanashi.ac.jp

分が語る物語内容に登場する場合を等質物語世界の物語言説と呼び、登場しない場合を異質物語世界の物語言説と呼ぶ。

最後に、次のような語り手の機能があるとされる。物語内容に関係する機能(語りの機能)、物語のテキストの分節・関連・相互関係つまり内的組織を示す機能(管理の機能)、物語状況に関係する機能(コミュニケーションの機能)、語り手が登場人物の情報の源泉や登場人物の回想の正確度について語る機能(証言の機能)、物語内容に対して語り手が直接的もしくは間接的な諸々の介入を行う機能(思想的機能)、の五つである。

## 2.2 物語戦略のレベルと物語言説技法との関連

物語生成システムの観点から、態を物語戦略の一部に位置付ける。すなわち、以上に述べた語りの時間、語りの水準及び語り手 = 登場人物か否か(これらを併せてここでは「語り手 - 聴き手の位相と関係」と呼ぶ)が、語り行為に際しての語り手と聴き手のいわば拠点を形成するものであるとすると、「語り手と聴き手の機能」がそれに基づく具体的な語り行為の仕方を規定する。ここで、語り手と聴き手の機能は、ジュネットが物語言説論の中で極めて簡単にしか触れていない部分であるが、実はそれが物語戦略に関する主要な知識群を構成する。特に、最初の「語りの機能」は、物語内容を如何に語るかという意味で、時間及び叙法に関連する物語言説技法の制御に関わる部分であり、その他の四種の機能とは位置付けが異なる。ここでは、その部分を特に一つの範疇として取り出して扱う。名称は暫定的に「語りの機能」を踏襲する。ジュネットは、時間や叙法等物語言説技法について述べる際、随時、特定の物語言説技法が持つ修辭的な効果に関して言及しているが([小方 2003b]の図表 6 にその一部を示す)、それらを言説の範疇との関連において体系化して述べることはしていない。本研究では、それらは物語戦略におけるこの第三のグループに類別されるものとする。

以上を整理すると、物語戦略は、語り手 - 聴き手の位相と関係、語りの機能及び(その他の)語り手 - 聴き手の機能の三つのレベルを持つ。はジュネットが態の主要部分として取り上げている語り(及び聴き)の時間・水準及び語り手(及び聴き手) = 登場人物か否かという問題と重なる部分であり、物語技法制御の前提となる語り手と聴き手の基本的なあり方を定める。は物語内容以外を対象とした言説機能であり、は物語内容を直接対象とする機能である。これは、ジュネットの理論構成の中では物語言説技法の中に吸収されて処理されている部分であるが、本研究では、これを技法制御のためのメタルールとして切り離し、独立させて取り扱う。が物語内容を如何に語るかという点でより直接的な制御の知識に相当するとすれば、は物語内容に対してはより間接的な、物語言説自体に関連した制御の知識に相当する。

## 2.3 語り手 - 聴き手の位相と関係の諸側面

ところで、物語生成は、多様性とその絞り込みとの一種の拮抗として成立する。すなわち、任意の物語戦略と任意の物語技法の機械的・恣意的な組み合わせとしても物語生成は可能であるが、それを絞り込むためのルールを使用しなければ、生成の可能性は無限に拡散してそこからいわば強度が消えてしまう。逆に絞り込みのルールが強過ぎたり陳腐だったりすれば、刺激的な物語は生まれない。絞り込みの方法には、高度に戦略的なものがあると同時に、一種の制約のようなものとして働くものもあると考えられる。以下では、前述した物語戦略の中の語り手 - 聴き手の位相と関係を対象に、その純粋に組み合わせ的な多様性を示し、次節で、以前検討した視点の物語言説技法の

方法[Ueda 2004]を対象に、物語戦略がそれとどのように関わるかについて考察する。

2.1 節で説明したような分類に従うと、語り手については、語りの時間は後置的・前置的・同時的・挿入的の四種類、語りの水準は物語世界の内外の二種類、語り手と作中人物の関係には異質物語世界的と等質物語世界的の二種類があり、合計16通りの組み合わせがある。一方聴き手に関しても同じように合計16通りの可能性があり、両者を合わせると256通りの組み合わせの可能性があり、表1はそのすべてを示したものである。

これは語りの状況の多様性を示すが、日常的な可能性や受容者に与える印象等の点から、いわば「自然」なものと「不自然」なものがある。基本的に、語り手と聴き手における語りの時間・水準が異なるものは不自然な印象をもたらす。物語戦略(語りの機能)の中には、このような物語言説技法自体の制御とは異なり、語り手と聴き手の位相と関係に関与するレベルが存在することが考えられる。

## 3. 視点と物語戦略

### 3.1 視点処理システム

筆者らは、与えられた物語の情報を、ある特定の視点に基づいて変換するシステムを Lisp 言語を用いて作成した[Ueda 2004]。登場人物に関するイベント列のデータ、イベントに関する知識(人、場所等)、視点タイプが入力されると、システムは入力された視点タイプの処理を行ったイベント列を出力する。

図1はシステムのデータ構造を示す。物語内容中のそれぞれのイベントの概念はフレームで表現されていて、動作主、対象、場所、時間の属性とその値を持つ。値は特定の人・場所・時間フレーム等とリンクしている。人フレームは、スロットとして名前、性別、外面、内面、知覚を持つ。知覚スロットは、登場人物がその時点で知覚したイベントを格納する。

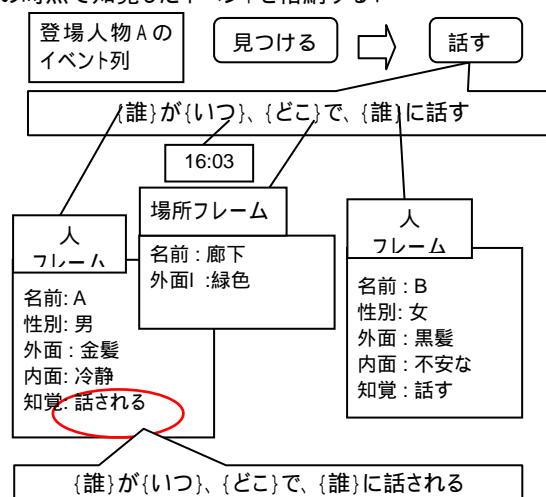


図1: 物語内容のデータ構造

処理の流れは、(1)ユーザが上記の情報を入力する、(2)システムが一つのイベントデータを入力された視点タイプの関数によって変換、(3)変換されたイベントデータをリストに入れ、(4)全てのイベントを変換したかどうかをチェックし、全てのイベントが処理されていなかった場合(2)へ戻り、全てのイベントが処理されていた場合リストに格納した変換済みのイベントデータを出力する。

まず基礎的視点であるが、全知視点は物語内容中の全ての情報を語ることができ、入力された物語内容をそのまま出力する。内的固定視点は、焦点人物自身の情報と、焦点人物が知覚し



た情報について語る。このため、まず焦点人物自身の行動、内面、外面を出力し、そして、焦点人物が別の登場人物の行動を知覚していた場合、その内面を削除したイベントデータを出力する(他人の内面は語れないため)。外的視点は、登場人物や物事の外面のみを語るため、全ての登場人物の内面を削除したイベントデータを出力する。

以下は以上の基礎的視点を組み合わせた応用的視点である。まず、内的不定視点は、焦点人物を変えながら物語内容を語り進めるので、同じ動作主が続かないようにイベントデータを並べ、そのイベントデータをイベントの動作主の内的固定視点で処理し、出力する。内的多元視点は、異なる焦点人物の観点から同一の物語内容を語るタイプであり、複数の登場人物が知覚しているイベントを探し、そのイベントを知覚した登場人物の内的固定視点で処理し、出力する。黙説法とは、本来語るべき情報をあえて語らないというタイプであり、物語の情報量を少なくするイベントを選び、そのイベントを本来の視点タイプより語られる情報量が少ない視点タイプで語る。そして、そのイベント以外を本来の視点タイプで語る。具体的には、語られる情報量を少なくするイベントを外的視点で処理して出力し、そのイベント以外を全知視点で処理して出力する。冗説法とは、本来語るべきでない情報をあえて語るタイプなので、物語の情報量を多くするイベントを選び、そのイベントを本来の視点タイプより語られる情報量が多い視点タイプで語り、それ以外のイベントを本来の視点タイプで語る。例えば、語られる情報量を多くするイベントを全知視点で処理して出力し、そのイベント以外を外的視点で処理して出力する。

### 3.2 視点と物語戦略との関連

Prince[1987]は、“voice”(態)の説明において、視点は「誰が見るのか」、誰が認知するのか、誰の視点が物語を支配しているのかについての情報を提供するのに対して、態は、誰が「話しているのか」、語り手は誰か、語りの審級は何から成っているのかについての情報を提供する」と述べている。ここで「語りの審級」とは、物語行為における時間的・空間的な状況を意味する。確かに、語り手がある登場人物である場合でも、視点がそれと一致せず、すべてを見通せる全知の視点に設定されている場合もある。従って、物語戦略における語り手 - 聴き手の位相と関係は、視点とは独立に設定される概念である。より一般的には、そのレベルは物語言語技法の選択を直接的に規定することはないと考えられる。

但し、語り手 - 聴き手の位相と関係が、視点選択に関してある印象の違い(2.3 節で述べたような自然さと不自然さのような)をもたらすことはある。これについては特に、語り手と登場人物との関係(物語戦略の範囲)と語り手が焦点化人物かどうか(視点処理の範囲)の問題と関係すると思われる。例えば、語り手がある登場人物でありながら、焦点化人物ではなく、焦点の当たっている別の人物の心理状態でも描写できるような状況は、物語の論理としては、すなわち語り手の位相と視点処理の組み合わせの問題としては可能であるが、受容者に対してはある違和感を与える可能性がある。

以上のように、まず物語戦略における語り手 - 聴き手の位相と関係と視点の物語言語技法とはそれぞれ独立の概念であり、位相と関係が特定の視点処理を規定することはなく、相互に様々な組み合わせが可能である。しかし、組合せ方によって受容者にもたらす印象等の効果が異なる場合がある。そのレベル以

降の高次の問題を制御するのが語りの機能である。前述したように、これについてジュネットは断片的な知識を提供するに留まり、筆者自身も[小方 1996]の中で便宜的な処理を行っているに過ぎない。[Hoeken 2000]や[Kanai 2004]のような心理・修辭的な観点からの研究や、多くの文学研究のように個別のテキストを対象とした解釈論的な物語戦略と重なる方法・機構への言及は存在するが、それを物語技法との関係として体系化した研究はない。物語内容、物語言語説、物語表現と並んで、拡張文学理論の大きな構成部門となる。

### 4. あとがき

本稿では、まず、ジュネットの態の概念を筆者の物語戦略の概念に統合して、この物語生成の諸側面を制御・運用する知識 = 物語戦略の内訳を、語り手 - 聴き手の位相と関係、語りの機能及び(その他の)語り手 - 聴き手の機能の三つとした。最初の語り手 - 聴き手の位相と関係は、組み合わせによって多様な状況を実現することができるが、それは基本的に物語言語技法(ここでは視点)の処理とは独立であり、両者の組み合わせから多様な状況を持った物語言語説が生成される。しかし、その組み合わせにより異なる効果が生じることが考えられ、この効果を想定して物語技法を制御するための知識が語りの機能に相当し、これが物語戦略の中で最も重要な位置を占める。但し、これは従来断片的・非体系的にしか研究されて来なかった部分であるため、その検討と考察は今後の課題である。

### 参考文献

- [Genette 1972] Genette, G.: *Discours du récit in Figures*, Paris:Seuil, 1972. (花輪光, 和泉涼一 訳: 物語のディスクール - 方法論の試み, 水声社, 1985.)
- [Hoeken 2000] Hoeken, H. and Vliet, M.V.: Suspense, curiosity, and surprise: How discourse structure influences the affective and cognitive processing of a story, *Poetics*, 27(4), 277-286.
- [Kanai 2004] Kanai, A. and Ogata, T.: Aspect of Non-Story Processing and Film Rhetoric Composition in the Narrative Generation Mechanism, *Proceedings of The Ninth International Symposium on Artificial Life and Robotics (Vol.1)*, 162-165, 2004.
- [小方 1996] 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*, 11(1), 148-159, 1996.
- [小方 2003a] 小方孝: 物語の多重性と拡張文学理論の概念 - システムナラトロジーに向けて I -, 吉田雅明 編, 複雑系社会理論の新地平, 専修大学出版局, 127-181, 2003.
- [小方 2003b] 小方孝: 拡張文学理論の試み - システムナラトロジーに向けて II -, 吉田雅明 編, 複雑系社会理論の新地平, 専修大学出版局, 309-356, 2003.
- [Prince 1987] Prince, G.: *A Dictionary of Narratology*, The University of Nebraska Press. (遠藤健一 訳: 物語論辞典, 松柏社, 1991.)
- [Ueda 2004] Ueda, K. and Ogata, T.: Classification and Combination of Perspective in Narrative, *Proceedings of The Ninth International Symposium on Artificial Life and Robotics (Vol.2)*, 597-600, 2004.