T2R2 東京科学大学 リサーチリポジトリ
Science Tokyo Research Repository

論文 / 著書情報
Article / Book Information

題目(和文)	虚構理解の認知過程と計算モデル
Title(English)	
著者(和文)	良峯徳和
Author(English)	
出典(和文)	学位:博士(学術), 学位授与機関:東京工業大学, 報告番号:甲第5202号, 授与年月日:2002年3月26日, 学位の種別:課程博士, 審査員:
Citation(English)	Degree:Doctor (Academic), Conferring organization: Tokyo Institute of Technology, Report number:甲第5202号, Conferred date:2002/3/26, Degree Type:Course doctor, Examiner:
学位種別(和文)	博士論文
Type(English)	Doctoral Thesis

Powered by T2R2 (Science Tokyo Research Repository)

G200
Y

平成１３年度　提出学位論文

虚構理解の認知過程と計算モデル

東京工業大学社会理工学研究科

価値システム専攻

指導教官：往住　彰文　助教授

学籍番号：９８Ｄ４１０８３

良峯　徳和

目次

第１章　本論文の概要と目的

１．１　本論文の目的と概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　2

１．２　本論文の章立てとその概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　3

第１部　虚構理解に関する理論的研究

序・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　10

第２章　虚構に関する哲学的議論と虚構理解の認知モデル

２．１　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　21

２．２　古典的虚構理論：ラッセルの記述理論と虚構文・・・・・・・・・・　22

２．３　虚構への論理学的アプローチ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　23

２．４　言語行為論と虚構文・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　32

２．５　表象としての虚構的対象・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　42

２．６　「信念創出ゲーム」としての虚構論・・・・・・・・・・・・・・・・　48

２．７　本章の結論・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　56

第３章　テキスト付随情報とテキスト理解

３．１　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　61

３．２　情報メディアとテキスト付随情報・・・・・・・・・・・・・・・・・　65

３．２．１　私的な情報伝達と付随情報・・・・・・・・・・・・・・・・・　66

３．２．２．制約条件としての言説の存在様態・・・・・・・・・・・・・　67

(1) 虚偽言説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　71

(2) 虚構言説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　72

(3) 非虚構的言説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　73

３．２．３　言説のカテゴリーと読み手の反応パターンとの不一致・　74

３．３　本章の結論：虚構テキストと読み手との関係・・・・・・・・・・　78

第４章　テキスト内容と虚構・非虚構の区別

４．１　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　82

４．２　虚構性、非虚構性に伴う認知的理解過程の違い・・・・・・・・・・　85

４．３　虚構理解認知モデルの構成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　87

４．４　虚構テキスト理解と非虚構テキスト理解・・・・・・・・・・・・・　88

４．５　虚構性・非虚構性に関わるテキスト理解過程のモデル化・・・・　99

４．６　虚構・非虚構理解制御システム設計に向けての指針・・・・・・ 102
４．７　本章の結論：虚構理解システムの設計に向けて・・・・・・・・ 104

第５章　「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理解の認知モデル
５．１　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 111
５．２　「信念創出ゲーム」への参与としての虚構理解・・・・・・・・ 113
５．３　「信念創出ゲーム」への参与と内包された読者・・・・・・・・ 119
５．３．１　虚構世界への参与は、読み手の態度にいかなる影響を及ぼすか・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 122
５．３．２　読み手は現実世界と虚構世界とをいかに結びつけるか・ 125
５．４　「信念創出ゲーム論」の拡張としての虚構理解認知モデル・・・ 126
５．４．１　虚構理解における動機づけの役割・・・・・・・・・・ 128
５．４．２　虚構理解の継続プロセスとその阻害要因・・・・・・・ 129
５．４．３　聞き手変容プロセスと制約規則・・・・・・・・・・・ 130
５．４．４　状況モデル構築プロセス・・・・・・・・・・・・・・ 131
５．４．５　情報結合プロセス・・・・・・・・・・・・・・・・・ 131
５．４．６　状況モデル階層構造化プロセス・・・・・・・・・・・ 132
５．４．７　テーマ推定プロセス・・・・・・・・・・・・・・・・ 134
５．４．８　視点設定プロセス・・・・・・・・・・・・・・・・・ 135
５．４．９　感情喚起プロセス・・・・・・・・・・・・・・・・・ 136
５．４．１０　テーマ実現度評価プロセス・・・・・・・・・・・・ 138
５．５　拡張された「信念創出ゲーム論」に基づく虚構のパラドクスの解消・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 139
５．５．１　「虚構のパラドクス」の解消・・・・・・・・・・・・ 140
５．５．２　「悲劇のパラドクス」の解消・・・・・・・・・・・・ 143
（１）　因果的無関連性・・・・・・・・・・・・・・・・・ 144
（２）　プライベート情報接触可能性・・・・・・・・・・ 145
５．５．３　「サスペンスのパラドクス」の解消・・・・・・・・・ 147
５．６　本章の結論：拡張された「信念創出ゲーム論」の提案・・・・・ 151

第２部　物語鑑賞シミュレーションシステムの構築と実装
序・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 153
第６章　物語テキスト理解システムの条件
６．１　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 162
６．２　物語テキスト理解をモデル化する際の基準・・・・・・・・・・ 163
６．３　概念図構造モデル：

テキスト命題の文脈的関係をいかに表現するか・・・・・・・ 165
6．4　質疑回答システム「QUALM」:
自然で深い理解に基づく説明とは何か・・・・・・・・・・ 170
6．5　問い駆動型の物語理解システム「AQUA」・・・・・・・・・・ 172
6．6　「AQUA」システムの問題点と物語理解システムの条件・・・・ 176
6．6．1　虚構世界の状況設定に対応できない・・・・・・・・・ 177
6．6．2　知識偏重のテキスト理解・・・・・・・・・・・・・・ 178
6．6．3　読み手の感情や共感を説明しない・・・・・・・・・・ 178
6．6．4　美的関心の欠如・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 179
6．7　本章の結論：新たな物語テキスト理解システムの提案・・・・・ 182

第7章　意味ネットワークシステムと虚構テキスト
7．1　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 185
7．2　システム試作の目的：
認知理論と人工知能、モデル設計、モデル実装・・・・・・ 185
7．3　システムのプラットホーム・・・・・・・・・・・・・・・・ 187
7．4　SNePS システム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・188
7．4．1　SNePS の基本的特徴・・・・・・・・・・・・・・・ 188
7．4．2　SNePS を構成するコア・サブユニット・
インターフェイス・・・・・・・・・・・・・・・・ 189
7．5　SNePS の基本的な記述方法・・・・・・・・・・・・・・・・189
7．5．1　意味ネットワーク表現のためのいくつかの実例・・・・・190
7．5．2　意味ネットワークによる推論、情報検索・・・・・・・・190
7．5．3　単純な具体例の視覚的（グラフィカル）表現・・・・・・191
7．6　虚構テキストの意味ネットワーク化の実際例・・・・・・・・・192
7．6．1　方法論志向のインプリメンテーション・・・・・・・・・192
7．6．2　読み手によるテキスト解釈志向のインプリメンテーション 193
7．7　具体的な虚構テキストを用いた SNePS 表現・・・・・・・・・ 193
7．8　本章の結論：SNePS を用いた意味ネットワークシステム・・・・ 197

第8章　物語理解シミュレーションシステムの構築
8．1　本章の目的と位置づけ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 200
8．2　実験の目的：「深い」レベルでの言語処理を目指して・・・・・・201
8．3　テキスト部の意味ネットワーク表現・・・・・・・・・・・・ 204
8．3．1　命題化されたテキスト・・・・・・・・・・・・・・・ 205
8．3．2　基本的な関数の定義・・・・・・・・・・・・・・・・ 208

８．３．３　志向性（命題的態度）の意味ネットワーク表現、その他 209
８．３．４　"build"関数のその他の用法・・・・・・・・・・・・・・ 210
８．４　出来事の意味ネットワーク表現・・・・・・・・・・・・・・・・ 211
８．５　出来事と時間情報の付加・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 216
８．６　背景知識および常識に基づく推論規則・・・・・・・・・・・・ 221
８．６．１　物語テキスト理解システムに適用した背景知識・推論規則の分類・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 221
８．６．２　前向き推論としての if..then 推論規則・・・・・・・・ 223
８．６．３　物語理解システムに取り込む背景知識・推論規則の条件 224
８．７　虚構言説理解制御システムによる虚構テキストの前処理・・・・ 227
８．８　テキスト情報と背景知識の相互作用・・・・・・・・・・・・・ 232
８．９　考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 268
８．10　本章の結論・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・270

第９章　結論と今後の課題
９．１　本論文の総括・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・273
９．２　今後の課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・276

文献・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・284

謝辞・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・292

第１章　　本論文の概要と目的

１．１　本論文の目的と概要

本論文は、虚構作品の理解過程を認知科学の観点から明らかにし、計算モデルとして提示することを目的とする。いいかえれば、これは虚構というジャンルに属するテキストを理解する読み手の認知過程が、ドキュメンタリに属するテキストを理解する認知過程とどのように異なっているのか、その違いは何に由来するのかを、認知的な計算モデルを構築することで明らかにすることである。これにより、虚構作品を理解することによって読み手の側に喚起されるさまざまな認知的、感情的、その他の心理的変化や思想的な影響などについて、認知科学的な観点から論ずるための視点を提供したいと考えている。

さらに、本論文では提示した虚構作品の理解過程の計算モデルを、実際に計算機上に実装し、物語を読んでいる最中の読み手の認知過程をシミュレーションするという試みを行なった。この物語テキスト理解のシミュレーションシステムは、SNePS(Semantic Network System)と呼ばれる意味ネットワークシステム上で動作するように構成されている。あらかじめ物語テキストを構成する各文を命題化して意味ネットワーク表現に書き換え、同時にその物語を読む際に導入される読み手の背景知識をそれぞれルールとして書き出したうえで、これも同様に意味ネットワーク表現に変換して用意する。このようにそれぞれ物語テキストおよび読み手の背景知識とその適用ルールとして用意された意味ネットワーク命題を、システム上で相互作用させ、あたかも実際の読み手がテキストを読みながら、自身の背景知識をさまざまに適用して、物語を理解していく様子を、計算機上に擬似的に実現しようという試みである。

物語を理解するという行為は、単純に物語を作り上げている各文の意味を理解することではない。依然として、現在開発されている多くのテキスト理解システムや翻訳システムがそうであるように、テキストを構成している各単語の意味（語彙）と文を成り立たしめている文法規則を適用するだけでは、実際の読み手が物語を読む際に実際に行なっている複雑な認知過程を再現することはできないし、読み手が物語を理解することで得ているさまざまな美的経験の意味を導き出すこともできない。今回試作した物語鑑賞シミュレーションシステム(Story Appreciation Simulaion System)では、実際の物語の読み手が、物語を構成する各文を読みながら、推論したり想像を膨らませたりする認知過程や、物語の展開に応じて、読み手の視点を特定の登場人物に合わせていく過程、さらにはそうした登場人物に対して読み手がさまざまな共感感情を抱く過程、読み手は物語を読みながらその最終的テーマを追い求めていく過程、物語テーマの実現のされ方に応じて読み手の作品に対する美的評価が行なわれる過程などをも含めて、計算機上に擬似的に実現しようと試みた。もちろん、このような物語理解システムを、このままの形で、汎用的、一般的な物語理解システムとして利用することはできない。とはいえ、少なくとも今回のシミュレーション実験により、実際の読み手が物語を理解する際の複雑で多様な認知的な過程を、ある程度は計算機上に再現することがまったくの不可能事ではないことを示すことができたと思う。

同時にこれによって、今後、こうした物語理解システムをより一般的なシステムに改良していくのに必要とされるであろう課題が明確化されることにもなった。そうした意味でも、本研究の目指した物語理解シミュレーションシステムは、一定の成果をあげたとみなしてよいだろう。

とはいえ、本論文においてこの物語理解シミュレーションシステムが果たすもっとも重要な意味は、虚構作品理解という読み手の心的活動を、具体的な個々の認知プロセスの構造的で複雑な相互作用として捉えるための認知理論の十全性を検証することである。計算モデルとして提示できない理論は、認知科学的な視点から見れば、概念や概念間の関係の明晰化とその把握がまだ十分になされていないとみなされるであろう。したがって、ある理論に基づいて、具体的な計算モデルを構成出来るか否かは、それが拠って立つ理論の洗練度の指標となりうる。その意味で、本研究の前半を占める虚構理解の認知過程に関する理論的研究と後半部の計算モデルの実装研究は、双璧の関係をなすよう意図されたものである。

さらに本研究には、これまでほとんど研究の手が加えられていない美学分野に対する認知科学的研究の試みという意味合いも含まれていることを付記する。虚構作品の鑑賞行為によって読み手の側に喚起されるさまざまな心理的、思想的影響力は、しばしばきわめて強烈な印象を読み手に与えると同時に、時代や地域を越えた深遠な普遍性を読み手の間に見出させると考えられてきた。そのため、虚構作品は美的価値を持った対象とみなされ、それらの作品を読むことは美的な価値に接し、普遍性を伴った美的価値をみずからに取り込むことであるともみなされてきた。もちろん、そうした虚構作品が有するとされる美的価値そのものがいかなるものかを見極めることは、本論の課題ではない。しかしながら、そうした美的経験が読み手の側に成立するためには、少なくともいかなる認知過程が読み手の側に準備され、成立していなければならないのかを明示することで、いわゆる虚構作品理解に伴う美的経験成立の認知的条件の一端を明らかにすることができると考える。本研究における虚構理解の認知過程に関する理論的研究とその計算モデル化の試みは、そうした美学分野における認知科学的研究、いいかえれば「計算美学(computational aesthetics)」という新しい研究分野への試みのひとつとみなすことができよう。

1．2　本論文の章立てとその概要

本論文は内容的に前半部と後半部の二つの部分に分かれている。前半部では、主として虚構作品の理解に関する理論上の諸問題について議論するとともに、本研究における虚構理解の認知モデルが立脚した理論的根拠の妥当性について論じた。後半部では、前半部で論じた理論的前提に基づいて構築を試みた虚構理解過程の計算機シミュレーションについて詳述した。

第１章　本論文の概要と目的　（本章）

第１部　虚構理解に関する理論的研究

第１部への序

第１部において展開される各章の具体的な論述に先立ち、虚構理解という問題設定に際して本論が拠って立つ基本的立場の設定やそれに伴って生ずる問題の制約性、各章を特徴づけている中心的な問題意識などについて、あらかじめ簡単な説明を行う。それぞれの章の論述内容を相互に関連づけ、第１部の全体的な見取り図を与えることを目的とする。

第２章　虚構に関する哲学的議論と虚構理解の認知モデル

虚構文をいかに解釈すべきかという問題は、哲学上の問題としても古くから論じられてきた。第２章では、B. Russell の記述理論、J. Searle、P.F. Strawson、R. Ohman らの言語行為論、さらには K.L. Walton の「信念創出ゲーム」論に基づく虚構理論を概観する。「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理論によれば、虚構文とドキュメンタリ文と固定的な対比関係としては捉えられず、両者は読む側の認知的状況によって解釈の異なる両義的な性質を持つことが示唆される。結論として、本論のテーマである虚構理解という特殊な意味論的状況を捉えるための認知モデルの構築のためには、これまでに展開されてきた哲学的な議論を十分に踏まえ、そこで提起されてきたさまざまな問題に対応できるような理論的基盤を確保することが肝要であること、またそうした理論的基盤に立脚しつつ、虚構テキスト理解に際しての読み手の具体的認知過程を分析し、考察することが、包括的かつ整合的な認知モデルあるいは計算モデルを構築、展開させるための評価基準を獲得し、有効な方法論となりうることを示す。

第３章　テキスト付随情報とテキスト理解

第３章では、虚構テキストに付随して与えられるテキスト付随情報が、虚構言説を理解する際の読み手の態度や反応、さらには行動などに及ぼす影響の範囲や種類について分析し、その役割を明らかにする。

虚構テキストは、その表層構造（文体や記述形式）だけでは、非虚構テキストと区別することができない。そのため、テキストに付随して与えられるメタテキスト情報が、読み手をして、テキストやその記述内容に対してどのような態度で臨めばよいか、どのような理解戦略をとるのが、最も効率的なテキスト理解につながるかを決定させる重要な要因を形成している。したがって、本論文では、読み手のテキスト理解が、与えられたテキストの中身（テキスト情報）の理解だけから成立するものではなく、それに加えて、メタテキスト情報を含むテキスト付随情報、さらには読み手自身が有する世界知識から導入される

情報との３重の相互作用によって、成立するものとの基本的立場をとる。

メタテキスト情報の導入とともに開始されるテキスト理解のプロセスは、大きく 3 つのレベルに分けて考えることができる。第３章が扱うのは、そのうちの第１のレベル、すなわち、メタ情報に含まれ、あるいはメタ情報が示唆していた読み手とテキスト、作者、世界に対する関係に関する情報が、テキスト理解を通じて、いかなる影響を読み手に及ぼし、感情や行動などの反応を喚起するかを分類、分析することにある。

第４章　テキスト内容と虚構・非虚構の区別

第４章では、第３章に引き続き、メタテキスト情報の導入とともに開始されるテキスト理解のプロセスの、第２のレベルを分析対象とする。この第２のレベルでは、メタ情報に含まれていたジャンル情報によって、それぞれのジャンルに適したテキスト理解制御システムが選択され、その結果、テキスト情報および読み手の背景知識の情報から、効率的かつ整合的に物語世界に関する状況モデルが構築される。

テキストは、さまざまな使用場面や社会的状況を背景として、あるいは書き手の意図や目的に応じて、さまざまな種類，形態へと展開し、複雑に発達してきた。それゆえ人間が一般的な状況でテキストを理解する際には、語彙的、文法的な知識だけでなく、言説が用いられる社会的、慣習的な状況を考慮に入れ、それぞれのテキストタイプやジャンルに特化されたさまざまな認知的戦略を導入することにより、より柔軟かつ効率的な理解を達成しようとする。虚構テキスト、ドキュメンタリテキストについても、それぞれのタイプに沿って、より効率的で適合した理解戦略が、読み手によって経験的に学ばれ、習得されていると推測できる。本論ではそうした虚構、非虚構に適合した理解戦略を、それぞれ虚構理解制御システム(Fiction Comprehension Control System) 非虚構理解制御システム(Non-Fiction Comprehension Control System)と名づけ、その認知的なメカニズムをアルゴリズム化することで、計算モデル化する際の可能性を提示した。(ただし、本研究で計算機上に実装を行ったのは、そのアルゴリズムの一部分であることを付記する。その詳細については、第８章を参照されたい。)

第５章　「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理解の認知モデル

第５章では、前の２章に引き続き、メタテキスト情報の導入とともに開始されるテキスト理解のプロセスの第３のレベル、すなわちテキスト鑑賞のプロセスを分析対象とする。本論文では、感情はあくまで強い対象への思い込み、受け入れを条件として喚起される、という立場を堅持する。この点で本論の立場は、Walton の「信念創出ゲーム論」の基本的立場と軌を一にする。そのうえで、従来の「信念創出ゲーム論」に認知科学的な視点、すなわち、心の計算モデルという観点を導入することで、拡張された「信念創出ゲーム論」を提起し、これに基づいて虚構論の理論的な基礎づけを試みる。拡張された「信念創出ゲーム論」によれば、虚構テキストの読み手は、虚構内容に気持ちを集中し、その世界に参

入し始めた段階で、登場する出来事や人物の属性を虚構世界内の存在として、その物語の制約条件に基づいて変容させる。このような属性の変容に伴い、現実世界での読み手は、虚構世界内の聞き手へと変容し、現実世界の文字や文は、虚構世界内で語られるドキュメンタリへと変容することになる。こうした属性の変容過程は、テキストが虚構として認知された段階で、読み手の背景知識およびテキスト情報を、ともに整合的な虚構世界モデルを構築するための制約条件に基づいて制御するという認知過程によってもたらされる。(ここに述べた読み手による虚構テキストの理解、鑑賞過程については、特定の虚構作品、特定の読み手という実際上の制約を設けた上で、SNePS と呼ばれる意味ネットワークシステムを用い、ＰＣ上に擬似的に実現する実装実験を行った。実装実験に際してのさまざまな方法論上の制約や実験結果の評価基準の問題については、第２部の序および第８章を参照されたい。)

さらに第５章の後半では、このような虚構理解に伴う特殊な情報制御過程を想定することにより、いわゆる「虚構のパラドクス」「悲劇のパラドクス」「サスペンスのパラドクス」と呼ばれてきた虚構理解に伴う理論上の困難を整合的に解決する試みを行なった。これらのパラドクスは、いずれも虚構理解に伴う感情喚起の非合理性を根拠としているため、情喚起を伴う具体的な虚構理解の認知過程を理論的に説明しようとする際の問題点の在処をうまく一般化して表現している。本章では、K. Walton の提起した「信念創出ゲーム論」をその理論的な出発点としながら、第２章で展開した哲学的議論を踏まえ、虚構理解の認知モデルの理論的基盤としてより柔軟かつ堅固なものに発展させることを目指す。このことは同時に、虚構理解がもたらす特殊な美的経験の成立条件を、整合的に説明するための理論的な基盤を本論にもたらすことになろう。

第２部　物語鑑賞シミュレーションシステムの構築と実装

第６章　物語テキスト理解システムの条件

第６章では、これまでに実装、構築されたいくつかの物語理解システムの特徴とその理論的前提を分析するとともに、批判的に検討する。これらのシステムでは、物語内容に関する質疑応答ができたり、好奇心にしたがって自発的に知識を収集することもできるが、現実世界と虚構世界の区別ができない、理解が知識偏重となって、テキスト内容への感情的反応や美的関心が欠如するなどの問題点を持つことが明らかになる。本論文では、物語テキストの理解は、たんに読み手の知的好奇心や知的関心を満たすためだけに遂行されるのでなく、テキストそのものへのメタ的な関心に始まり、物語に見いだされるテーマへの魅力や登場人物への共感、物語上の出来事に対する感情的反応といったさまざまな美的要素によって、動機づけられ、支えられているという基本的立場に立つ。こうした美的鑑賞要素をも含んだ物語テキストの理解過程をシステム上に実現する試みとして、本論では、

一般の読み手が行なっている物語テキストの理解過程の主要過程を、意味ネットワークとして表現された状況モデルの構築過程として、できるだけ忠実に再現するという方法論を採用することにした。

第７章　意味ネットワークシステムと虚構テキスト

第７章では、本研究において実装を試みた物語鑑賞シミュレーションシステムの動作基盤となっている SNePS(Semantic Network Processing System)の基本的な特徴とシステム構築のための基本的な規則について述べている。本研究では、前半部の理論的研究で提起した虚構理解の認知モデルに基づき、計算機上に実装可能な物語鑑賞シミュレーションシステムの構築を試みた。これは、実際の物語の読み手が虚構テキストを読むことで示すであろうさまざまな心理的反応を、計算機上に構築される意味ネットワーク上の具体的な表象的変化として反映させることを目指したシミュレーションシステムである。この実装モデルは SNePS と呼ばれる意味ネットワークを制御するシステム上で動作するよう構築された。あらかじめ物語テキストを構成する各文を命題化して意味ネットワーク表現に書き換え、同時にその物語を読む際に導入される読み手の背景知識をそれぞれルールとして書き出したうえで、これも同様に意味ネットワーク表現に変換して用意する。このようにそれぞれ物語テキストおよび読み手の背景知識とその適用ルールとして用意された意味ネットワーク命題を、システム上で相互作用させ、あたかも実際の読み手がテキストを読みながら、自身の背景知識をさまざまに適用して、物語を理解していく様子を、計算機上に擬似的に実現しようという試みである。本章では、SNePS の概要およびプログラムの基本的な構築規則を紹介したうえで、物語テキストを意味ネットワーク化する際に留意した事柄や注意点について提示した。

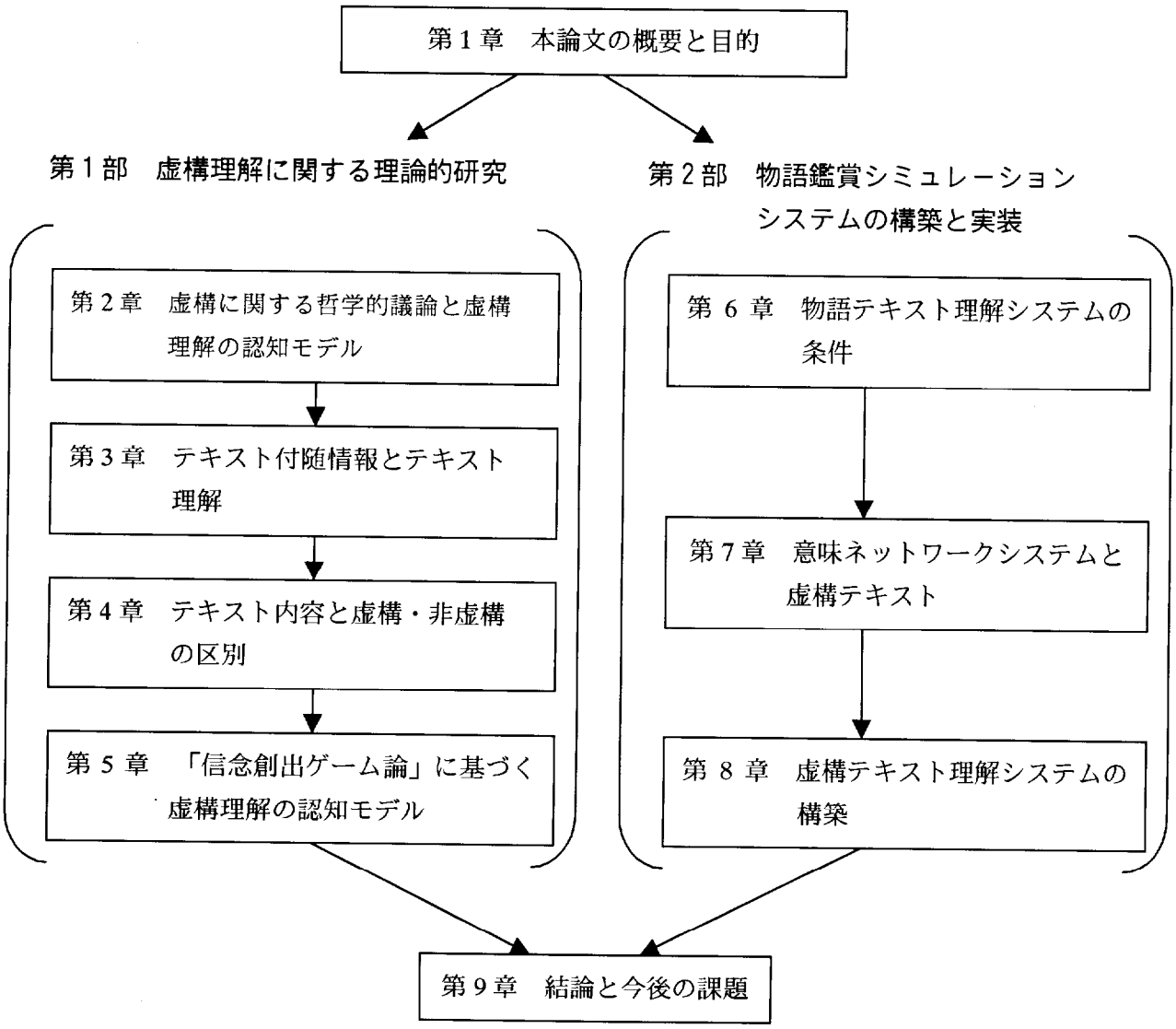
第８章　物語鑑賞シミュレーションシステムの構築

はたして、意味ネットワーク上でテキスト情報と読み手の背景知識内での情報とを適切に相互作用させることで、従来のテキスト理解システムでは実現できなかった物語についての深い理解、すなわち複雑な物語世界の状況モデルの構築が可能になるばかりでなく、物語理解に伴う読み手のさまざまな認知過程、感情喚起過程、美的認知反応を、計算機上に構成された表象世界に擬似的に実現できるようになるのだろうか。今回の物語鑑賞シミュレーションシステムの実装実験は、以下にあげるような本論における理論的前提のもとに行われる。すなわち読み手が物語世界を適切に理解できるかどうかは、読み手が物語世界についての整合的な状況モデルを構築できるかどうかによって判断される。また、読み手が十分に複雑で、かつ適切に構造化された物語世界に関する状況モデルを構築することに成功すれば、当の物語理解に伴って読み手が経験するであろう感情喚起、視点設定、物語テーマの推定といったさまざまな美的認知反応の成立を説明、もしくは予測できるという前提である。これらの理論的前提の妥当性については、第５章で論じられるべき問題で

ある。したがって第８章における中心的な課題は、はたして物語テキスト情報と読み手が一般的に持っている背景知識および常識的推論規則をあらかじめ用意しておくだけで、上記の理論的前提にあるような十分に複雑かつ構造化された物語世界の状況モデルを構築することが可能なのかどうかを、実際に計算機を用いて検証することである。本章では、今回の実装実験で用いられる意味ネットワーク表現化された物語テキスト、および"if-then"ルール化された読み手の背景知識の実例を示すとともに、それらの情報がシステム上で相互作用することで、美的認知過程を含めた深いレベルでの物語理解を可能にする複雑かつ構造化された整合的状況モデルが、いかにしてシステム上の意味ネットワーク表現として実現可能となるのかを説明する。

第９章　結論と今後の課題

本研究の物語鑑賞シミュレーションシステムの実装実験によって、実際の読み手が物語を理解する際の複雑で高次の認知過程を計算機上に再現することがある程度可能であると報告する。また、現段階では、一般的な意味での物語理解シミュレーションシステムと呼ぶにはまだまだ制約が多く、実験段階の域を出るものではないが、今後は本研究を出発点として、物語テキストの理解過程に関するさまざまな問題を、システム上に展開される状況モデル構築に関わる具体的な問題として扱いうる可能性が開かれるものと期待される。具体的には、一般的な物語を理解するために必要な知識の表現形式やそのパターンとしてどのようなものが用意されなくてはならないか、個々の物語やジャンルの違いが、その理解を通じて構築される状況モデルの構造上の違いにどのように反映するか、さらに深く、複雑な物語テキスト理解が可能になるためには、さらにどのような要素が構築されるべき状況モデルに加えられるべきか、作者の視点、評論家の視点など、物語理解を行う際に、ごくふつうに行われるメタ的な視点からの影響は、状況モデルを構成するプロセスに具体的にどのような形で反映するかなどの課題があげられる。そのほかにも、現在システムをより効率的に組織化する方法などの課題があげられる。


第1章　本論文の概要と目的
第1部　虚構理解に関する理論的研究
第2部　物語鑑賞シミュレーション
システムの構築と実装
第2章　虚構に関する哲学的議論と虚構理解の認知モデル
第3章　テキスト付随情報とテキスト理解
第4章　テキスト内容と虚構・非虚構の区別
第5章　「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理解の認知モデル
第6章　物語テキスト理解システムの条件
第7章　意味ネットワークシステムと虚構テキスト
第8章　虚構テキスト理解システムの構築
第9章　結論と今後の課題

第１部

虚構理解に関する理論的研究

第1部　序

（1）虚構理解の認知科学的探求とその哲学的前提（第2章への見取り図）

「第1部　虚構理解に関する理論的研究」では、虚構理解に関するさまざまな哲学的理論や見解を概観し、虚構理解の認知モデルが準拠すべき理論的枠組み、そしてそれが満たすべき理論的条件とは何であるかを検討する。第2章の「虚構に関する哲学的議論と虚構理解の認知モデル」では、まず虚構的存在を意味論的に扱うためのさまざまな哲学的努力と企てを概観する。そうした企てのうち、論理的視点に立つアプローチでは、虚構的存在を現実世界から区別したうえで、両者を論理的に関連づけ、整合的に扱えるようにするための方策が探求されてきた。のちに示すように、本論が虚構理解の認知過程を説明するための作業仮説として採用した「信念創出ゲーム論」の考え方にしても、それまでの綿々とした哲学的議論を踏まえ、徐々に具体的な形へと展開されてきた見解であることを忘れてはならない。とりわけ、本論における虚構の認知科学的研究が拠って立つ理論的前提、すなわち虚構と現実はその状況設定が異なる点で区別されるが、ともにそれ自身の内的整合性という意味論的な要請を背負っている点では同等であるという前提は、その具体的な適用の方向性には違いがあるものの、その根幹においては、Russell、Quine、Parsons、Lewis、Rappaport ら、虚構に関する論理学的アプローチの流れを綿々と汲んでいるものと考えている。

Austin、Searle、Ohmann、Eaton ら虚構に関する言語行為論的なアプローチでは、言語を媒介として虚構世界の成立とその理解を可能にする言語行為という観点から、虚構の成立根拠を論じている。こうしたアプローチでは、発話者は偽装を凝らした発話行為を行うことで、受け手側に虚構世界があたかも実在するかのように見せかけることに成功するという議論が展開される。同時にこうした議論は、受け手の側に虚構世界を成立せしめるのは、発話者と受け手との間に横たわる共通の言語的慣習であり、言語的理解を成立させるための適切さの条件であることを明るみに出すのである。いいかえれば、発話者と発話の受け手の両者を包み込む言語文化的慣習や常識的知識の存在を導入することで、読み手がいかにして発話者の意図した虚構世界成立の現場を表象世界として再現、構成できるかが、虚構理解成立のための重要な要件であることが論じられることになる。その意味で、言語行為論者による虚構へのアプローチは、本論における常識的推論や背景知識を導入した虚構理解の認知モデルならびに計算モデルに至るための言語理論面からの重要な足掛かりとなっている。

Scruton、Lamarque、Carrol、Yanal、Martinich らのいわゆる思考主義者は、読み手による虚構理解を、虚構に関する一連の記述について読み手が判断を加える以前の表象の状

態のまま、心的対象として構成し、保持している状態であるという基本的立場に立脚して、従来の論理学的アプローチによる問題意識を保持しつつ、同時に美学の分野で伝統的に議論されてきた虚構に関するさまざまなパラドクスにも、回答を与えようと試みている。テキスト理解を、対象に関する整合的な表象構成と捉える思考主義の基本的考え方は、最近の認知科学の表象主義の考え方、計算主義的なメンタルモデルの考え方とも親和性が高く、本論における虚構理解の認知モデルおよび計算モデルの試みとも、多くの点でその基本的な立場が共通していると考えられよう。ただし、第2章でみるように、思考主義によるいわゆる虚構のパラドクスの解決方法は、必ずしもすべての点で満足できるものではなく、そこにこそ本論の第5章で提唱する「拡張された信念創出ゲーム論」がその真価を発揮しうる余地が残されていると考える。

虚構理解に関わるさまざまな具体的事例への対応や虚構のパラドクスへの対応といった点を考慮し、本論ではWaltonの提唱した「信念創出ゲーム論」の立場が、虚構理解の認知過程をモデル化する際に、もっとも適した理論的出発点であると考えた。第5章の後半（拡張された「信念創出ゲーム論」に基づく虚構のパラドクスの解消）で論ずるように、信念創出ゲーム論の立場は、虚構作品によって喚起される特異な共感感情や美的感情を、虚構理解の現場における二重視点（現実世界の視点から虚構世界を眺める視点と、虚構世界に入り込んだ視点から虚構世界の出来事を眺める視点）の共存という特殊な状況設定によって説明しようとしている。すなわち、虚構作品の鑑賞に伴う醍醐味は、物語が読み手が属する現実世界で実際に生じている出来事ではないことを認識することで、読み手がその因果的影響下から免れていることを確保しながら、他方で虚構の出来事をあたかもその世界の当事者であるかのように疑似体験することができる点にある。Waltonの信念創出論はそうした一見矛盾した状況を、鑑賞者の二重視点を導入することで整合的に説明しようとした理論的企てとみることができよう。

（2）虚構と現実はいかにして区別されるか（第3章への見取り図）

本論の第3章以降の課題は、それまでの哲学的議論を踏まえた上で、本論の理論的基盤たる「信念創出ゲーム論」を、いかに虚構テキスト理解という読み手の具体的な認知行為に適用し、そのありさまを計算モデル化するための基盤に据えるかという点にある。

本論では、読み手一人一人が自らの基準をもって、現実世界と非現実世界との区別を行っているという前提に立っている。それぞれの読み手が現実世界の判断基準として何を採用しているか、いいかえれば各読み手がある記述を現実世界に関する正しい記述として認める基準として、具体的に何を採用しているかについては、必ずしも判明ではない。せいぜいいえることは、各人が自分で直接的に経験した出来事については、それを現実世界での出来事とする強い確信を持つであろう、そしてそれらの出来事は各人の現実世界のコア部分を形成するであろうということである。だとすれば、直接経験されたわけではない、

いわばテキストや情報を介して間接的に知らされる出来事については、その記述が現実世界に関する真の記述なのか、偽の記述なのか、はたまた虚構世界に関する記述なのかを、受け手が強い確信をもって判断できるような基準は存在しないことになる。

そうした間接的に与えられる情報に関する評価の場合、それらに関する情報が何を経由してもたらされるかといった付帯情報が、その記述が真実なのか、虚偽なのか、はたまた虚構言説なのかを判断する重要な手がかりとして機能しているのが実情である。虚構テキストの場合、そうした付帯情報とは、作者や出版社名、作品名、ジャンル分類、作品に関する広告、解説文などである。公的に流通している多くの作品は、出版社を通じて、フィクション、ノンフィクションといったジャンル分けをなされた状態で読み手に届く。その際、読み手は出版社への信用に基づいて、そうしたジャンル情報を鵜呑みにすることが多い。読み手の出版社への信用は、しばしば出版業界全体に対する信頼に依存し、その信頼はさらに新聞、報道、教育組織等の情報提供機関への信頼に依存する。そうした業界や機関への信頼性の一部は、読み手のかなり限られた個人的経験に直接裏付けられる場合もあるが、その大半は間接的な情報（教育効果、伝聞など）を経由して、結局は出版業界、報道機関、政府機関、教育機関といったさまざまな情報提供機関に対する社会通念的な信頼性へと還元されてしまう。

一個人としての一般的な読み手が、情報提供機関が発する情報の信頼性の根拠を、その情報の本来の出所まで辿ることで検証することはほぼ不可能と言ってよい。たとえある個人または団体が、そうした情報の信頼性に関する検証を行ったと主張しても、その主張が信頼できるかどうかの判断そのものが別の情報提供機関への信頼性によって置き換えられることになるだろう。このように実際の社会では、読み手に与えられる情報の真偽に関する信頼性は、いわば情報提供機関やそうした機関によって与えられる情報の相互依存的な構造によって生み出されている。このような情報評価に関する一般的な前提をもとに、第3章では読み手に与えられる言説が、その付帯情報に基づいて、どのような評価（虚偽言説・ドキュメンタリ言説・虚構言説）を付与され、それに対応した認知的経過をたどるのかについて分析を行った。

その際に重要な契機となすのは、記述されている出来事が読み手自身の生活環境に対して直接的な影響を及ぼす可能性があるかどうかについての判断である。読み手自身の生活環境に直接的な影響を及ぼす可能性をもつとみなされる出来事については、読み手が現実世界の出来事として強く確信する領域（上で述べた読み手の現実世界のコア部分）に侵入してくる可能性が高いため、そうした出来事に関する言説に対しては、強い個人的関心が喚起され、敏感かつ感情的に反応する傾向がみられる。言説の内容が読み手の生活環境に直接的な影響力をもつと判断される場合には、読み手はしばしば言説や言説の発信元に対して、さまざまな具体的行動（抗議、訂正要求、謝罪など）をとる場合もある。

読み手の側にこうした認知的反応を引き起こす可能性のある言説には、虚偽言説と非虚構言説がある。両者はともにそれが現実世界に関する正しい描写であることを前提にして、

読み手に与えられるからである。ただし実際には、前者は現実世界に関する正しい言説ではない。虚偽言説とは、読み手がそれを正しい言説と思い過って、それにしたがって反応し、行動してくれることを目論んで、わざと過った情報内容を含むように述べられた言説にほかならない。ある言説が読み手の認知的反応を喚起することを意図して述べられた場合には、虚偽言説と非虚構言説はともに、読み手の生活環境に直接的な影響を及ぼす可能性のある出来事に関する記述を含んでいるという意味で、ちょうど裏表の関係に位置するのである。

一方、言説には、読み手の生活環境に対して直接的な影響を及ぼさない出来事について記述したものも存在する。そうした言説の場合、語られた内容に対して、読み手は比較的客観的に対応することができる。すなわち、たとえウソや作り話であることが明白な言説であろうと、実際にどこかで起きた出来事だということが分かっていようとも、その話が読み手の生活環境に何らかの具体的影響を及ぼさない安全な話であると分かってさえいれば、その言説が読み手の興味を引き留めるだけの内容を持っている限り、読み手はその言説を最後まで理解し、鑑賞し、楽しもうとする。またそれによって、さまざまな共感感情が喚起されたり、読み手の信念や考え方に影響が及ぶこともあろう。

いずれにせよ、読み手の生活環境に対して直接的な影響を及ぼさない出来事について記述した言説の場合には、読み手はそれが現実世界を記述したものか、あるいは虚構もしくは虚偽なのかに関して、自らの経験に基づいて即断することはできない。こうした場合には、その言説がどんな情報媒体を通じて与えられたかという付随情報の方が重要な意味あいを持ってくる。例えばそれらが新聞などの報道機関が報ずる記述として与えられていればドキュメンタリテキストとして、推理小説など虚構に関するジャンルのラベルを伴って雑誌や単行本などに掲載されていれば虚構言説と判断される。

それ以外の場合、例えばある情報が人伝によって与えられた場合や、公的な信用を伴わない情報源から与えられた言説、あるいはそのテキストがどのジャンルに属するのかがはっきりしていない場合や、ジャンルラベルとテキスト属性との関係が明確でない場合（歴史小説、ドキュメンタリ小説などの場合）には、読み手はそれだけでその言説が非虚構言説なのか、虚構言説なのか、虚偽なのかを判断することはできない。読み手は言説の内容を読んでみてその内容が自分の知っている現実世界の状況と一致するかどうかを見極めた後に、はじめてその言説が虚偽なのか、虚構なのか、あるいはドキュメンタリなのかを判定することができるだろう。とはいえ、あらかじめ読み手が、その言説に記述されている事柄は自分の生活環境に直接、因果的影響を及ぼすことがないことが分かっている言説の場合には、言説の分類そのものは重要な意味を持たない。読み手は、当の言説に記述されている事柄が自分の生活環境にとって無害であることが分かってさえいれば、その言説に記述された事柄が真実かどうかに関わりなく、その話を楽しむことができるからである。

このように第3章では、ある言説がそれぞれ虚偽、虚構、非虚構（ドキュメンタリ）言説として受け取られる際の読み手の判定プロセスについて、その概略を示す。これにより、

言説のジャンル判定の際には以下の二つの要件、すなわち、(i)言説に記述されている内容が読み手の生活環境に対して直接的な因果的影響を持っているかどうか、(ii)言説がどのようなメタ言説情報を伴って読み手に与えられるか、が重要な役割を果たしていることが明らかになるのである。

（3）整合的な状況モデルと「リアリティ」(第4章への見取り図)

一般にウソやデマなどの虚偽言説は、何らかの形で読み手の生活環境に直接的な因果的影響を加えようとして発せられた言説であるため、読み手がそうした情報発信者の意図に気づくやいなや、言説理解への動機づけが失われ、発信者への反発や感情喚起に取って代わられる。それに対し、虚構作品は一般に虚構というメタ言説情報とともに読み手に受け取られるため、読み手の生活環境に対して直接的な因果的影響を持たないことがあらかじめ了解されている。このことが読み手をして、純粋に言説の内容を理解し、楽しむといった鑑賞行為への没入を可能にしている。ただし例外として、虚構と銘打ちながらも、実際の出来事や人物をモデルとして描写したモデル小説や歴史小説、ドキュメンタリ小説などがあげられる。これらの言説は、そこで描写される内容が一部の読み手の生活環境に直接的な影響を及ぼす可能性を持つため、そうした読者にとってはあたかもドキュメンタリ言説のような読まれ方をすることになろう。

ドキュメンタリ言説の場合、その内容次第で読み手の生活環境に直接的な因果的影響を及ぼす可能性があるため、その読み方にも多様性が存在することになる。読み手の身近な話題、読み手が直接関係する出来事について記述した言説に対しては、読み手は必ずしも客観的な立場でそれを読むことはできないだろう。その理解には、どこかに事実を歪曲した記述がないかどうか、自分にとって都合の悪いことが書かれているのではないか、などの個人的な関心が強く影響して、虚言言説の場合と同様、言説そのものの理解よりも、発信者への感情的反応や対応の方が先行する場合がある。逆に同じドキュメンタリ言説でも、その内容が読み手の生活環境に直接的な影響を及ぼさないと判断される場合には、読み手は言説への関心が持続する限り、それを客観的な立場から読み、理解を深めることができる。その結果、読み手はドキュメンタリ言説で記述された出来事の当事者や関係者に対して、共感的感情を抱いたり、深い感動を覚え、人生や世界について深く考えさせられたりと、いわば虚構作品を鑑賞するときと類似した読み方ができることになる。いいかえれば、上記(i)の条件の満たし方が同じである場合、すなわちともに読み手の生活環境への直接的影響がないと判断される場合には、虚構言説であっても非虚構言説であっても、結果としてほぼ同じ読み手の認知的、感情的反応を喚起することができるということが明らかになったのである。

とはいえ、虚構言説と非虚構言説とでは、その理解や鑑賞に至るすべての認知的なプロセスが同じだという結論にはならない。いくつかの経験的証拠が示すように、虚構テキス

トの理解は、ドキュメンタリテキストの理解に比べ、その認知的負荷が高くなることが分かっている。この事実は、虚構テキストとドキュメンタリテキストがもたらす読み手への影響がほぼ同じであっても、そこに至る理解過程の前段階で両者の間に違いが介在していることを示唆している。第4章ではこうした前提に基づいて、虚構言説が理解されるために必要な認知的な前処理のプロセスとドキュメンタリ言説が理解されるために必要な認知的な前処理のプロセスとを対比し、それらをそれぞれ虚構言説理解制御システム、非虚構言説理解制御システムと名付けて、計算モデル構築のためのアルゴリズムとして示した。

読み手が虚構言説とドキュメンタリ言説を理解する際のもっとも本質的な違いは、その状況モデル構築の認知プロセスの違いである。なぜならば、ドキュメンタリ言説は、たとえ読み手がその内容を直接知らなくても、少なくともそれが現実世界で生じた出来事について記述していることは分かっているため、それを理解するのに自分の有する常識的な知識をそのまま適用できる。それに対して虚構言説の場合、それがどんな世界を背景としてそこで生じる出来事を描いているのかが、あらかじめ読み手に分からないため、読み手は言説内容を読み進みながら、当の物語の背景となる状況モデルを手探りで構築して行かなくてはならない。この違いが虚構言説、非虚構言説の理解に必要な前処理上、もっとも重要なプロセスとなっている。

その際、読み手は何を手掛かりとして、虚構の出来事が展開する物語世界を構築するのだろうか。重要なことは、たとえテキストの内容が一見、錯綜し、あるいは矛盾しているように見えても、読み手は基本的に自分の都合で、テキストの記述内容を変更したり、無視したりすることはできないということである。読み手はテキストが示す表向きの混乱や矛盾の背景に、当の物語世界に独自の必然的な理由が必ず潜んでいるはずに違いないという暗黙の前提をもって、テキストを柔軟に解釈していかざるをえない。すなわち、読み手は物語テキストを読みながら、逐次、自らの知識や推論をうまく導入して、一見混乱しているように見える表層的なテキスト構造の背後に、整合的な構造を持った物語世界独自の状況モデルを構築しなければならないのである。

読み手は物語を読むことで、次々と与えられるテキスト文に対し、それぞれが当の物語世界内で矛盾を生じず、その他の文や設定事項と整合性を保てるように、その状況モデルを構成しようと試みる。とはいえ、読み手はまったくの白紙の状態から物語世界の状況モデルを構築しようとするわけではない。例えばシャーロック・ホームズの物語を読む際には、あらかじめ実際の19世紀末のロンドンをとりあえず、仮の物語世界として設定しておき、テキストを読み進むながら、矛盾する記述が現れた時点で、適宜その状況モデルを部分的に修正していくという方略をとる。状況モデルの修正は、しばしばすでに読み終わったテキストに対しても遡及的に適用され、再解釈を要求するため、認知的な負荷が高くならざるをえない。そのため読み手は、物語テキスト全体に関わるような一般的修正をできるだけ早期に行い、あとは可能な限り、付加的で部分的な修正で済ませられるような工夫を試みるであろう。こうした読み方の工夫には、さまざまな個人差がみられるため、本

論では取り上げることをしなかった。第4章では、虚構テキストと非虚構テキストについて、それらが一般にどのような認知プロセスを経ることで、整合的な理解を可能にする状況モデルの設定がなされるかについて、その全体的な見取り図を描くことで満足することとした。

虚構世界の状況モデルを構築する際には、あらかじめ読み手の知っている現実世界をモデルとして、それに適宜修正を加えていくというプロセスを繰り返すものと予想されるが、そうした修正のための一般規則や虚構世界に独自の出来事に関する情報は、少なくとも物語を読み終えるまでは、読み手の現実世界に関する知識とは別個に、区別して保持されなくてはならない。読み手はそのために自らのワーキングメモリ内に、虚構世界の状況モデルを構成するために必要な規則や知識を保持するための特殊な領域を確保することになる。こうした虚構テキスト理解に固有のワーキングメモリの確保は、当の虚構世界においてしか成り立たない知識によって、読み手の現実世界に関する知識が影響されたり、変容を受けたりすることを防き、現実世界と虚構世界との混同が生じる可能性を抑えるといった機能も果たすであろう。

それに対し、ドキュメンタリテキスト理解の場合には、読み手がそれをまさしく現実世界に関する記述であると確信している限り、テキストに記述されている情報がすぐにでも読み手の現実世界に関する知識に反映され、現実生活にも適用されるような認知プロセスでなければならない。そもそも新聞記事、種々の報道情報、科学記事、経済記事など、ドキュメンタリテキストを読むという読み手の気持ちの中には、そうした動機づけが強く働いていると推定される。すなわち、非虚構テキスト理解の読み手の場合には、すでに読み手が保有している現実世界に関する状況モデルや知識を前提としてテキストを読み進め、それに矛盾するような情報がテキストに記述されている場合には、テキスト記述の方を間違っているものとして修正もしくは無視する、もしくは読み手自身の現実世界に関する知識や状況モデルの方を修正、付加するといった処理を行っていかねばならない。こうしたプロセスを経ることで、ドキュメンタリテキストを読み終わった段階では、読み手の現実世界に関する知識やその状況モデル自体が、読み始める前とは多かれ少なかれ、変容を被っていることになるだろう。

第4章で提示した虚構・非虚構理解の制御システムモデルの意味を理解する際に重要なことは、虚構テキストであれ、非虚構テキストであれ、その表層構造の背後に整合的な状況モデルを構成することが、テキスト理解のための前提条件だという考え方である。先に述べたように、本論では、読み手はそれぞれ異なる判断基準をもって、それぞれの仕方で自らの現実世界を規定しているという立場に立つ。したがって各人の現実世界は、それぞれある程度異なった領域や範囲、原則を含んでいる可能性がある。しかしながら、それがいかに複雑で困難な世界として規定されていようとも、それが現実に生きて活動する場である限り、その根底には整合的な構造が横たわっているものと期待され、信じられていると考えられる。現実世界の住人は外部から入ってくるさまざまな情報を、自らの現実世界

に関する状況モデルとの整合性チェックにかけることで、その内容を取捨選択すると同時に、自らの現実世界に関する知識を修正している。外部から与えられるさまざまな情報は、この整合性チェックにパスすることによって、その人の現実世界に受容され、現実世界の一部として機能する、いいかえれば「リアリティ」を持つものとして受け入れられることになるのである。

虚構テキストの理解プロセスにおいても、同様のことがいえる。読み手は虚構テキストによって与えられるさまざまな情報から、虚構世界で生じる出来事の背景に横たわる整合的な状況モデルを構成しようとする。それがどのような状況モデルになるかは、テキスト内容と読み手の背景知識とのその都度の組み合わせによるとしかいえないだろうが、それらは少なくとも物語世界に関する状況モデルとの整合性チェックを通過しなければ、十全たる状況モデルとしては成立し得ない。この整合性チェックを通過する状況モデルを構成するということが、いわば当の読み手にとってその物語を受容するための素地を形成するということになるからである。このようにして、虚構テキストを契機に生み出された虚構世界を、あたかも現実世界であるかのように読み手が受け取り、その世界に自らが参入して「信念創出ゲーム」を実施できるかどうか、いいかえれば、その虚構世界を読み手がその世界独自の「リアリティ」を持った世界として受け入れることができるかどうかは、その状況モデルが、その都度の文脈整合性チェックを経て構築されているかどうかに依拠するということができるのである。

こうした考察に基づき、本論では、テキストに付与される「リアリティ」の意味を、虚構・非虚構理解制御システムのアルゴリズムが示すような文脈整合性のチェックによってもたらされるテキストの整合的理解可能性のことであると、限定的に定義しておきたい。「リアリティ」をこのように定義することで、個々の読み手が素朴に現実世界と信じている世界に対しても、虚構テキストなどの人工物によって読み手の側に一時的に生み出される虚構世界に対しても、同じ意味をもった「リアリティ」という概念を適用することが可能になるからである。

（4）虚構鑑賞プロセスと階層構造化された状況モデルの構築（第5章への見取り図）

第1部の最終章である「第5章『信念創出ゲーム論』に基づく虚構理解の認知モデル」では、テキストジャンルに関するメタ情報の処理と、文脈整合性チェックによる状況モデル構成の前処理を経て、読み手のワーキングメモリ内に取り込まれたテキスト情報が、さらにどのような認知的処理を経過することによって、共感感情喚起や評価をも含めた高次の鑑賞過程を可能にするのかについて分析したうえで、その認知モデルの構築を目指す。

一般に虚構テキストは、作者によって著され、出版社を通じてある特定のジャンルに属する物語というメタテキスト情報を伴って、読み手に与えられる。このメタテキスト情報を伴ったもとのテキスト情報は、第4章で示したようなテキスト制御システムによる前処

理を経て、整合的な状況モデルの構成が可能なテキストとして、ワーキングメモリ内に取り込まれる。その際、メタテキスト情報は背後に退き、虚構世界を構成するために必要な情報のみが、その後の処理対象として保持されることになる。

読み手は与えられたテキスト情報をもとに、より包括的な構造をもった状況モデルに再構成するため、自らの常識的な知識や推論規則を導入して、仮説を立てたり、命題を補ったりしながら、不足した情報を補完し、命題間の関連づけを行っていく。物語世界の状況モデルを構造化する認知プロセスにおいて、本論がとくに注目したのは、物語世界内で生じた出来事を「原因＝結果」「ゴール＝プラン」の関係によって階層化して構造化する過程である。これによって、それまでただ並列的に配置されていた出来事間に、序列関係が生じ、物語全体を俯瞰的に把握するための包括的な視点が設定される可能性が開かれることになる。多くの物語は、その過程でさまざまな展開を見せながら、最終的にひとつの結末へと集結していく。物語が結末に至るまでの過程を、物語を構成する出来事間の必然的な関係によってまとめ上げることのできる能力こそ、物語を理解する際にもっとも重要な能力のひとつであると捉えることができよう。

こうして物語が全体として最終的に向かう結末や目的について読み手が予測できるようになれば、それに伴い、その結末や目的がどの登場人物によって実現されることになるのか、どのような手段によって実現されるのか（実現されないのか）、その実現が物語全体にとってどんな意味を持つのかといった事柄に対しても、読み手は強い関心を抱くようになる。本論ではそうした読み手の関心が、物語の登場人物への共感的視点の設定や共感的感情喚起、物語が象徴するテーマの推定、テーマ実現度の評価といった美的認知をも含んだ物語理解の高次の認知過程を喚起し、誘導すると考え、そこに至るまでのプロセスを認知モデルとして提示したい。

第5章の後半では、それまでに述べてきた虚構理解に対する本論の基本的立場、すなわち「拡張された信念創出ゲーム論」の立場から、虚構理解に伴う伝統的な美学的問題である虚構のパラドクスがいかに説明されるかについて論述する。虚構のパラドクスの問題については、第2章の後半部でもその概要を述べ、主として思考主義および信念創出ゲーム論の立場がこの問題にいかなる回答を試みているかについてレビューを行っている。前者は、対象について、その真実性の判断を行わずとも、想像もしくは思考するだけで、その対象にふさわしい感情が因果的効力は伴わない強さで喚起されるとすることで、虚構のパラドクスを説明しようとする。それに対し、後者は物語世界を真摯に受け入れ、その世界に没入するほどのリアリティを感じる読み手の視点が存在していることを認める一方で、それが虚構世界での出来事であり、読み手の属する現実世界の出来事ではないことを理解しているメタ的な視点も同時に存在し、それによって因果的効力の伴わない特殊な疑似感情が喚起されるという説明を行っている。しかしながら、結局はいずれの立場も、虚構的対象に対して喚起される感情は因果的効力を伴わないということを事実として認めるという立場から出発し、それがなぜ因果的効力を伴わないかに関する説明そのものを与えてく

れない。第5章の後半では、そうした考察に基づき、「拡張された信念創出ゲーム論」を新たに展開することで、判断の伴わない想像力だけで喚起される因果的効力の伴わない感情といった概念や、虚構対象への視点とそれについてのメタ的視点の共存によって生起する疑似感情の概念を必ずしも導入せずとも、「虚構のパラドクス」「悲劇のパラドクス」「サスペンスのパラドクス」といった虚構に関するパラドクスを十分かつ積極的に解決できることを示したいと考える。

第２章

虚構に関する哲学的議論と虚構理解の認知モデル

２．１　本章の目的と位置づけ

近年、人工知能および計算言語学などの研究領域を中心に、自然言語理解に関する計算機を用いたさまざまなアプローチがなされ、テキストや談話の生成・理解に関するさまざまな工学的手法も生みだされてきた。とはいえ、それらの工学的アプローチの主たる対象となってきたのは、マニュアルやテクニカルレポートといったいわゆる実用的なノンフィクショナル・ドキュメントであり、小説や物語に代表されるような虚構は、計算機処理の対象にされることはほとんどなかった。

これには、いくつかの理由と背景が考えられよう。第一に、小説や物語などに代表されるような虚構作品は、一般に直接的な実用性が薄いと考えられてきた。第二に、小説や物語などの虚構作品を創作したり、解釈する人間の行為は、きわめて複雑で、非論理的、直感的な要素、個人的で一般化できない要素を含んでいるため、計算機が得意とする離散的な記号処理、論理的推論の方法論を適用、モデル化するのに適切ではない。そうした事情をふまえた上で、未だ発展途上にある計算機上の自然言語処理技術にとって、最初に取り組むべき対象は、虚構ではなく、ノンフィクショナル・ドキュメントであり、文芸作品をはじめとする虚構的談話やテキストについては、ノンフィクショナルなドキュメントを処理するための方法論がある程度確立した上で、それに改訂を加えて適用されるべきだという考え方がある。

効率と必要上の理由から非虚構文を対象として選択しているという点については、本稿で論ずべき事柄ではない。ここで問題にすべきことは、非虚構文を扱っている限り、虚構文を扱う際のような困難は生じないという先入見の方である。そうした先入見が生まれたとすれば、その責任の一部は以下に述べるような言語理論の側にもあるだろう。そこで以下では、一般に非虚構文を理解することに比べ、虚構文を理解することに、何か特殊で解決しがたい困難が伴っているとする理論的根拠がどこに見いだされるのか、そうした困難に対して、理論的にどのような解決策が図られてきたかを、Russell 以降の虚構に関する哲学的議論を概観することで、論じていくことにする。

本章では、これまで試みられてきた虚構に関する哲学上のさまざまな理論的アプローチを、大きく６つ、すなわち以下の、

(1) Russell の記述主義的アプローチ
(2) 虚構的対象を実在化する方向をもった論理学的アプローチ
(3) 虚構的対象を消去する方向をもった論理学的アプローチ
(4) 言語行為論に基づくアプローチ
(5) 表象という観点に立つ思考主義のアプローチ
(6) 「信念創出ゲーム」論に基づくアプローチ

に分類し、それぞれの特徴や問題点を論じる。これらの議論を通して明らかになった論点をもとに、本論の目指す虚構の認知モデルが満たすべき理論的条件とはいかなるものであ

るかを明確にする。なお、虚構に関する哲学的知見を概観するにあたって、この分野での研究はさほど多くはないが、できるだけ網羅的であることをこころがけた。

２．２　古典的虚構理論：Russellの記述理論と虚構文

虚構を含む記述、すなわち虚構文は論理的な思考によっては十分に扱うことができないとの印象を強く一般に広めることになった要因のひとつに、B. Russellの記述理論があげられる。Russellは、G. Frege (Frege 1967)の意味論が文の意味(Bedeutung)をその真理値、文の意義(Sinn)をその思想として区別したことを批判する文脈の中で、非実在的存在者を含む文、すなわち虚構文に関する問題を取り上げている(Russell, 1905, p.479-493)。虚構文とは実在しない人物や事柄についての指示句を含む文であり、逆に非虚構文とは、実在する人物や事柄についての指示句を含む文である。このような文の論理的意味の解釈に関し、Russellはその記述理論において、以下のような提案を行った。

例えば次のような三つの文章があるとする。

(a)現在のフランス大統領は禿である。

(b)現在のフランス王は禿である。

(c)シャーロック・ホームズは禿である。

Russellはこれらの文の意味を論理的見地から分析しようとした。これらの文は、その言語的表現からすれば、その指示的表現が違うだけにすぎないように見える。しかし論理的にみると、最初の文(a)は少なくともこの時点で実在するある人物への指示を含んでおり、(b)(c)は含んでいない。

Russellの記述理論によると、(a)は以下の三つの主張を行っているものと解釈される。

(ⅰ)現在、フランス大統領とされるものが少なくともひとり存在している。

(ⅱ) 現在、フランス大統領とされるものは、せいぜいひとりしか存在しない。

(ⅲ) そのものは禿である。

これは記号論理学では、

$(\exists x)\{[Fx \,\&\, (y)(Fy \supset y=x)] \,\&\, Bx\}$

のように表記される。

こうした分析を(b)(c)の文にも当てはめてみると、それらはいずれも偽となる。両文はともに(ⅰ)(ⅱ)の条件を満たしていないからである。このことは、Russell の記述理論では、存在という性質が実際に存在する対象だけに限定されていることを意味している。Russellにいわせれば、たとえ、「神話から小説、誤った科学上の仮説から哲学の構築物に至るまで、人間の実際の言語行動が、想像上の対象を指示する数々の実例を提供しているとしても、このような架空の存在物が無際限に増殖するのを許しているのは、私たちの言語にどこか間違ったところがあるからに違いない」(Pavel 1986, p.13.)ということになる。このように

Russellの記述理論では、虚構的存在はこの世界に存在できる余地をまったく持たないにも関わらず、あたかも存在という性質をもっているかのように擬装されているとされる。

Russell自身は、虚構が人生に果たす重要性を決して否定していたわけでないが、結果として虚構的存在に関する意味論をまじめに論ずることに対して消極的な方向を示唆したことは否めない。虚構文の意味は対象の存在とは直接関わらない感情などの概念によって説明するのが妥当だということになる。このようにRussellのアプローチでは、虚構文よりむしろ非虚構文、例えば科学理論やドキュメンタリで用いられるような事実述定的文を重視する傾向が顕著であり、結果として、虚構文を論理的意味論の領域から隔離することで、非虚構文から区別するという方向性がとられたものといえる。

はたしてRussellのいうように、虚構は意味論の領域に存在すべき場所を持たない、それゆえ、いかなる意味論的な研究対象ともなり得ないのだろうか。確かにRussellの立場からすると、(b)(c)のような虚構文は同様に偽とみなされるだけで、その間に意味的な差異は存在しない。それらは無差別に意味論の世界から隔離されるだけである。このようなRussellの問題提起を受け、その後の虚構に関する哲学理論上の対応は大きくふたつの方向へと分かれていくことになる。一方は、現実的存在のみならず、虚構的存在も含めて、論理的、整合的に扱えるように、論理学の観点から意味論および存在論そのものを整備、拡張していく方向であり、もう一方は、言語理論の立場に立って、そもそも実在していない対象や出来事をあたかも存在しているかのように伝える言語の機能を理論的に解明しようとする方向である。

2．3　虚構への論理学的アプローチ

虚構への論理学的アプローチでは、指示と存在に関する問題がその中心的位置を占める。そのため、このアプローチでは虚構対象に関する存在論的な議論が繰り広げられてきた。こうした議論は、伝統的に「実在化方向」と「消去的方向」へと分化してきた。前者は、「非存在対象」「抽象的対象」「可能世界内存在」など、さまざまな形で虚構対象を実在化することによって論理的に扱おうとする。一方で、後者は、虚構対象にさまざまな論理学的変換を行うことで、虚構対象へのみかけの指示をすべて消去し、結果として存在論上の整合性を維持しようとする方向である。個々にさまざまな違いはあるものの、大局的に見て、A. Meinong、T. Parsons、P. van Inwagen、W. J. Rappaport、N. Wolterstorff、D. Lewisらは前者のグループに属し、Russell に始まり、W. V. O. Quine、N. Goodmanらの立場は、後者のグループに属すものとみなせよう。

(1)虚構的対象の実在化戦略

Meinong (1904) は、あらゆる現実世界の対象は属性のリストから成り立っていると考えた。そして、いかなる属性のリストに対しても、それが現実に見つかるか見つからないか

に関わらず、対応する何らかの対象が存在しているという立場にたつ。例えば「金でできている(goldness)」と「山である(mountain)」とが組み合わさった属性のリストは、実在性を欠くが、「金の山(golden mountain)」という対象に対応し、それを指示していると主張する。同様に「丸い四角(rounded square)」といった属性のリストも、現実世界に実在することはないが、対象として存立する資格があるとみなされる。虚構的対象もこうした属性のリストとして記述されるため、Meinong の論理的世界では、指示対象として数え入れられることになる。Russell はこうした Meinong の見解に対し、その理論は相矛盾する属性をもった対象を含めて、無制限に認めることになり、矛盾律に反する論理的世界を認めることにつながるとして批判した(Russell, 1904, 1905, 1907)。

このような批判に対し、Meinong 主義の継承を唱った Parsons は、属性を「核属性(nuclear predicates)」と「核外属性(extranuclear predicates)」に区別し、Meinong の論理世界で存在する対象を核属性からなる対象に限定するという方略をとった。核属性は、「金でできている」「山である」「人間である」「丸い」などの直接的な属性を指すのに対し、核外属性には対象に関するメタ的な判断を示す属性であるとした。例えば、Parsons は、「実在する(exists)」「神話である(mythical)」「虚構である(is fictional)」などの「存在論的属性(ontological properties)」、「可能である」「不可能である」などの「様相的属性(modal properties)」、「マイノンクが考えた(is thought of by Meinong)」「ギリシャ人が崇拝した(is worshiped by the Greeks)」などの「志向的属性(intentional properties)」、「完全である(is complete)」といった「技術的属性(technical properties)」の４種類を核外属性としている。このように Parsons は、対象を核属性からなる集合に限定することで、さまざまな核外属性を世界のさまざまな状況や状態を記述する述語として留保したのである。これにより、「丸い四角」「羽根と一本の角をもった馬」など、いわば少しでも想像可能な対象や虚構的対象については、Meinong 的な論理世界の存在対象として容認し、「不可能な計算」や「存在する黄金の山」など、その属性そのものに論理的矛盾を含むような対象を容認しないで済む論理的世界を構築しようとした。例えば、シャーロック・ホームズは、その核属性により、イギリス人で、私立探偵で、ヴァイオリンを弾く人物として定立され、その核外属性により、ドイルの虚構作品の登場人物として存在することになるという。

さらに Parsons は、そのようにして定立された虚構上の対象を、テキストが記述する世界内にとどめ、現実世界における他の実在対象と存在者とを区別するため、対象を「物語独自対象(object naive to a story)」「移入対象(immigrant object)」「代理対象(surrogate object)」に分ける。例えば、シャーロック・ホームズやワトソン博士は、明らかにドイルがその作品のために創作した登場人物であり、物語独自対象である。ロンドンやベーカー街は実在世界の対象をそのまま取り込んでいるため、移入対象とされる。「怪傑ゾロ」の物語に出てくるシャーロック・ホームズは、ドイルの作品から取り込まれた対象であるため、これも移入対象である。シャーロック・ホームズのアパートがあったとされるベーカー街 221B は、現実世界のベーカー街と若干異なり、実在しない番地を含む。このような別の世界の

対象を変容して持ち込まれた対象は、代理対象とされる。こうした虚構世界を構成する対象間の区別は、基本的にそれらの対象に付される核外性質の違いによって生じるものとされている。

こうしてParsonsによって改定され、拡張されたMeinong的論理世界には、Russellの記述理論では即座に存在を否定され、扱うことを許されなかった虚構対象をはじめとして、空想的対象、神話的対象、反実仮想的対象など、さまざまな様相をもった対象が含まれ、論理的判断の対象とされる可能性が開かれることになる。とはいえ、シャーロック・ホームズやペガサスのように、実際問題として世界中のどこを探しても、その具体的存在を見つけ出すことのできない対象を現実世界の存在者と認めることには、どうしても抵抗が残る。MeinongおよびParsonsによれば、属性のリストが存在すればそれに対応する指示対象が何らかの個体として存在することになるからである。

それに対して、属性のリストが与えられた場合に、それらの属性はもし対象が存在するとすればその対象が満たさなければならない存在条件であるとみなすことも可能である。上で見たように、Russellの記述理論では、「現在のフランス王は禿である」は、

$(\exists x)\{[Fx \,\&\, (y)(Fy \supset y=x)]\,\&\, Bx\}$

のように表記され、存在という性質が実際に存在する対象すなわち、個物またはその集合に限定されていることを含意していた。MeinongやParsonsにおいても同様である。ただし、後者においては、x の領域に前者のような現実世界における具体的対象の集合という制約がかけられていないがために、想像上の対象であっても、虚構的対象であっても、具体的対象としての存在が許されたのである。

(2) 虚構的対象の抽象化戦略

これに対しvan Inwagen(1977, 1983)は、虚構的対象は作家によって創作された一種の理論的実体(theoretical entitiy)として存在するのであって、MeinongやParsonsの場合のような属性のリストからなる個別的存在としては存在するわけではないという立場をとる。虚構的対象が理論的実体であるというのは、科学者がさまざまな理論モデルを構築し、そのうえで思考実験を行うように、虚構作品の作者は虚構上の対象という理論モデルを構築し、そのまわりの状況を変化させたり、そこに新しい要素を付け加えたりして、いわば一種の思考実験を行っているという意味である。思考実験に使われる理論モデルが、実際に動いたり、壊れたりしないのと同様に、虚構的対象としてのホームズも実際に事件を解決したり、バイオリンを弾くわけではない。それらの属性は理論的実体としてのホームズが所有する属性ではなく、むしろそれに付与(ascribed)された理論上の属性とみなされるのである。こうして構築された虚構テキスト上の理論モデルは、文芸批評家的視点からのみ評価の対象となるため、「文芸批評の理論的実体(theoretical entitiy of literary criticism)」であるとされる。

このような理論的実体としての虚構的対象は、いうなれば虚構作品のうえでしか存在し

ないのであるから、虚構作品と同様、現実世界に存在し、その内部で規定されることになる。van Inwagenによれば、この理論的実体としての虚構的対象は、その性質および場所（作品名など）という二種類の述語によって規定される。すなわち、x を性質、y を虚構的対象、z をそれが登場する場所とすると、虚構的対象は、A(x, y, z)という形で表現される。例えば、『バスカビル家の犬』という作品に探偵として登場したシャーロック・ホームズという虚構的対象の場合、A（探偵, シャーロック・ホームズ, バスカビル家の犬）となる。

こうした van Inwagen の捉え方によれば、虚構的存在はすべからく現実世界の指示対象として存在することが明確に示され、Russell の指摘したような意味論上の困難を生じることなく、論理的に扱うことが可能になる。虚構的対象を扱うのに、それが登場する具体的作品を媒体として、それらを現実世界へと位置付ける van Inwagen の手法は、上記の Parsons の理論では、核外属性に該当すると見ることができる。また、van Inwagenにおいて虚構的存在に付与される属性は、Parsons の虚構的存在が所有している属性に相当している。このように両者の理論においては、虚構的対象が持つ属性と、付与される属性の関係があたかも正反対になっている。三浦(1995)が指摘したように、Parsons は虚構的存在を具体的な非存在として積極的に認める戦略をとったのに対し、van Inwagenは虚構的的存在を抽象的存在としてのみ認める制約的戦略をとったと見ることができよう。

とはいえ、van Inwagenの理論では、虚構作品（e.g.,『戦争と平和』）に登場する現実世界の人物（e.g., ナポレオン）や場所(e.g., ロシア)、出来事（e.g., ワーテルローの戦い）などは、はたして同様に理論的実体として扱われるべきなのか、それとも現実の属性を所有する通常の実体として扱われるべきなのかといった問題も残されている。論理的な手続きとしての健全性と引き換えに、現実の存在者と虚構上での存在者とを、このようにまったく異なる仕方で扱おうとする van Inwagen のやり方は、一般の読み手の直感に反しており、必ずしも素直に受け入れられるものではないといえる。

こうした問題に対して、Rapaport & Shapiro(1995A)は、虚構上の存在や出来事については、すべて物語オペレータを介したメタ属性を付与し、現実の存在や出来事については、それを付与しないことで、両者の持つ論理的な問題点を解消し、整合性を図ろうとした。これによると、虚構的対象は、基本的に Meinong や Parsons が考えたのと同じように、属性のリストとして表現される一方で、その虚構的対象は具体的にどの物語に登場したかというメタ属性を付与されることで、現実世界の内部に堅実な指示対象を確保することができるようになる。Rapaport & Shapiro は、このような理論的方略に基づき、現実の出来事と虚構上の出来事が交じり合って登場する物語を、物語オペレータの導入によって、同一の論理空間上に表現する意味ネットワークシステム(Cassie)の構築に成功している。このシステムは、Shapiro & Rapaport(1995B)が中心となって推進している SNePS(Semantic Network Processing System)プロジェクトの一環として構築されたものであるが、後述するように、本研究において構築を試みた物語鑑賞シミュレーションシステム(SASS)も、同じ SNePS の意味ネットワークシステムを用いてその実装化が図られている。(本論第２部を参照された

い。）

van Inwagen が、虚構的対象を一種の理論的実体として捉えようとしたのに対し、Wolterstoff は、虚構的対象とは、現実世界に存在する対象の種類が虚構の作者により提示または例示されたものとして捉える。いいかえれば、たとえ具体的な事例が存在していなくても、それが属する種、例えばある種の人間、ある種の出来事、ある種の場所などは、それが論理的に可能である限り、普遍的性質としてあらかじめ存在すると考えられる。虚構作品で描かれる登場人物は、そうした現実に存在する可能性の種類の人間を例示し、具象化したものに過ぎない。虚構的対象をこのように捉えることで、Wolterstoff においても、それらは現実世界に存在する何かを指示していることになり、Russell の陥ったような問題からは逃れることができることになる。

こうした Wolterstoff の立場に、「歴史家は実際に起こった出来事を語るのに対して、創作家（詩人）は起るであろうような出来事を語る... 創作（試作）が語るのはむしろ普遍的なことがらであり、他方、歴史が語るのは個別的なことがらだからである(Aristotle, 1997, p.17)」と述べたアリストテレスの『詩学』での立場と共通する態度を見て取ることもできるかもしれない。虚構作品とは、潜在的に存在する可能性をもった人物や出来事を、具体的に例示することによって、読み手にその普遍的な意味を気づかせる役割を持つとみなすのである。Wolterstoff の見方は、そうした意味で一部の古典的な美学的見解と親近性を持っており、一般的にもより受け入れやすいものに思える。

しかしながら、虚構的存在のみが普遍的な種を例示しているわけでなく、現実のあらゆる存在もやはり普遍的な種を例示しているのであるから、Wolterstoff の虚構的対象に関する定義は必ずしもその特殊性を表現したものであるとはいえないことになる。Wolterstoff の定義に従って、虚構と現実世界との違いを述べるとすれば、前者は、後者においてまだ提示されていない未知の普遍的種を例示するという点であろう。(この意味でドキュメンタリは現実世界で例示された普遍的種を再びテキストによって提示しなおす機能を持つことになる。）再び Russell の記述理論に戻ると、それは有意味性の基準をあくまで現実世界で具象化された存在者への指示に基づいて決定しようとする試みでもあったが、Wolterstoff の理論ではその基準を現実世界における普遍種に対する指示に置き換えたことで、結局は Russell よりはるか以前の中世的な意味基準へと逆戻りさせたにすぎないということができるだろう。このような問題点を含んだ Wolterstoff の立場が、現代の一般的な論理学的立場から十分に受け入れられるかどうかは疑問であろう。

(3)可能世界内存在としての虚構的対象

シャーロック・ホームズのような人物は、現実世界における１９世紀のロンドンには実際に存在していなかった。かといって、ホームズのような具体的なイメージをもってその姿を描き出せるような人物は、理論的実体やタイプとしてではなく、どこか別の世界で本物の人間として存在していても不思議ではないと思われる。ドイルの描いたホームズの活

躍は、この世界のことではないが、この世界とよく似た別の世界で実際に起きた出来事を記述したドキュメンタリ物語であると解釈すれば、作者が実際に起きなかった出来事を何故あれほどいきいきと描き出せるのかといった読み手の素朴な疑問も幾分解消されるかもしれない。虚構作品を読むということは、実はこの世界とは別の世界で実際に起きたさまざまな事件や冒険についてのドキュメンタリを読むこと、もしくは物語世界で生活し、活躍した人物たちの伝記を読むことに他ならないと考えれば、よりいっそう物語の持つ説得力が増すかのようにも感じられる。

実際、このように考えるならば、Russellの記述理論において虚構的対象を扱う際の障壁となった指示の問題も解消されることになろう。すなわち、虚構的対象を含む命題は、その真理条件を満たす指示対象が現実世界を含む可能世界のどこかに実際に存在しているならば、その世界内で真で、それ以外の世界では偽ということになるからである。

すべての現実ならびに可能世界を対象とした論理学上の企ては、Leibnizに始まったとされる(野本, 1997)が、その後、L. Wittgenstein、R. Carnap、Hinttikka、S.A. Kripke、D. Kaplan、K. Donnellan(1966)など、数多くの論理学者の手を経て、様相論理学のモデル理論として体系化されるに至った。可能世界を考慮に入れて、さまざまな対象の複雑な論理的性質を探求しようとする論理学的アプローチは、可能世界意味論とも呼ばれているが、その立場は必ずしも統一されたものではなく、理論家によって異なる特徴を持って展開されているのが実情である。本論は、もとより虚構的対象が理論上、いかに整合的に扱われうるかという点にのみ関心を向けているため、このようにさまざまな展開をみせる可能世界意味論について立ち入って議論をすることはできない。

当初の期待にもかかわらず、虚構的対象の場がどこかの可能世界に見いだせるかも知れないといった素朴な希望は、可能世界意味論の主流派ともいえるKripkeやKaplan、Donnelanらの論理体系においては見事に裏切られる。(Kripkeは最初、シャーロック・ホームズは現実世界には存在しないが、どこか別の可能世界では存在したかもしれないという見解を抱いていたが、のちにその見解は破棄されることになった)。Kripke(1972)によると、ドイルが描いたシャーロック・ホームズのような活躍をした私立探偵が、どこかの可能世界に確かに存在したかもしれない。いいかえれば、ドイルの描いたホームズの属性と同じ属性を持つホームズ的存在が、原理的に無数個存在する可能世界に、一人といわず無数に存在する可能性はある。しかしそれだけでは、それらのホームズ的存在のうち、どれをホームズの実在とするかを決定する手段とはなりえない。なぜなら、ただ似ているということと、それらの中からどれかをまさしく本物であると決定することとは、まったく異なる論理的手続きだからである。それが本物であると同定するためには、なぜその人物が本物のホームズと同定されるかという因果的な道筋が辿れなくてはならない。この場合、ある人物がホームズと名づけられた現場にまで遡れるかどうかを確認し、そのうえではじめてその人物がホームズとして認定されることになる。しかしながら、ホームズやワトソン博士のような虚構的対象の場合、その命名の根源はドイルが彼らを登場人物とした作品が書かれた

時点で行き詰まり、その先にまで到達することはできない。したがって、別の可能世界にいかにホームズとそっくりの風貌を持ち、活躍を行った私立探偵がいようとも、その人物がまさしくホームズに他ならないと同定するための根拠は、決して与えられないことになる。いかなる虚構的存在であれ、それらが存在するに至った因果的鎖は、作者が虚構作品を欠いた時点で消え去ってしまう。そのため、虚構的対象は現実世界のみならず、いかなる可能世界においても存在し得ないことになるのである。

Kaplan(1973)も Donnelan(1966)も、Kripke 同様、指示の因果説を堅持するため、虚構的対象については、いかなる可能世界にもその存在を認めることはしない。その一方で、「丸い四角形」「黄金の山」のような単なる非存在物は、もともと命名現場への因果的鎖を必要としないために、どこかの可能世界では存在することは認められている。いかにも存在するかのようにもっともらしく描かれている虚構的対象の方が可能世界では存在できず、直感的にみて存在するとは思えないたんなる非存在物の方が存在できることになるというのはいかにも奇妙な現象のように思われよう。しかしながら、これは可能世界意味論に直接指示の因果論を導入した結果に他ならず、こうした考え方はもともとの Russell の記述理論には含まれていなかった。Russell の記述理論のように、「シャーロック・ホームズ」という固有名を、例えば「ベーカー街 221B に住む私立探偵で、バイオリンを弾く」といった記述に置き換えることが許されるならば、どこかの可能世界にホームズは存在しうることになろう。

Lewis は、Kripke らとは異なり、指示の因果説を取らない。そもそも指示の因果説は、固有名があらゆる可能世界において、各々同一の対象を指示する固定指示詞(rigid designator)でなければならないという強い論理的要請から設定されたものである。これに対し、Lewis は固有名が何を指示するかは、必ずしもあらゆる可能世界を通じて統一される必要はなく、それぞれの世界に応じてそれぞれの存在者を指示すればよいとする立場をとる。前者のアプローチが一般に de re 可能世界説と呼ばるのに対し、後者のアプローチは de dicto 可能世界論と呼ばれている。とはいえ、Lewis の de dicto 可能世界説でも、たんに虚構的対象に付与された属性と同じ属性をもった存在者がどこかの可能世界に存在していれば、その虚構的存在とある可能世界の存在者とは同一とみなしうると、単純に主張されたわけではない。

例えば、ドイルはシャーロック・ホームズの登場する物語だけで、ホームズがどのような人物であるかを語り尽くしているわけではない。シャーロック・ホームズという虚構的対象を規定する属性は、テキストによって記述された属性だけでなく、その世界で公的に共有されている共有信念を背景とし、そこから補完された属性も含まれている。こうして Lewis の de dicto 可能世界説では、たんにテキストで記述された属性だけでなく、両方の世界で共通の集合的信念が備わっているという条件が付加される。もちろん、ふたつの世界が集合的な信念のみならず、生じた出来事、構成要素など、あらゆる点でまったく同じであれば、そのうちの一方の世界で記述される対象と、もうひとつの世界で同じ属性を満た

す対象との間に同一関係を導き出すことは困難ではない。

しかしながら、虚構的対象の同一性を問題にする場合、一方の世界ではそれはあくまで虚構上の存在として描かれているという事実が存在する。他方の世界でも同じようにそれが虚構として描かれているならば、どちらの世界でも虚構的対象はあくまで虚構上の存在ということになり、結局、どちらの世界でもシャーロック・ホームズは実在者としては存在しないことになる。このようなジレンマを避けるため、Lewis は、最小離脱世界という概念を持ち出して、次のように述べている。

> 「虚構 f において ϕ」という文は、wが虚構 f の生まれた社会における集合的信念を備えた（可能）世界のひとつである場合、また、虚構 f が既知の事実（ドキュメンタリ）として語られ、かつ ϕ が真である世界が、虚構 f を既知の事実として語り、かつ ϕ が真でない可能世界よりも、世界wに近い場合、そのような場合に限り、実質的に真となる。ただし、虚構 f が既知の事実として語られる可能世界が存在しない場合には、「虚構 f において ϕ」という文は空虚な真となる。(Lewis, 1978, p.45)

このように、Lewis の de dicto 可能世界説では、(1)社会通念上の信念を含めて同一とみなされるような可能世界間で、(2)しかも片方の世界では虚構として語られることが、別の世界ではドキュメンタリとして語られており、(3)一方の可能世界での属性が別の可能世界での属性と一致する場合に、はじめて両方の対象が同一とみなされる。実はこれは、架空の出来事やその登場人物について著わされた虚構作品の内容が、まったく偶然にも、現実世界で実際に起きた出来事やその当事者について描かれたドキュメンタリの内容とまったく同一であるような場合に相当している。少なくともこのような条件を満たすような可能世界が存在するとすれば、ある可能世界において虚構的対象として記述された存在は、その可能世界で実在する対象を指示していることになると Lewis は主張するのである。

(4)虚構的対象の消去戦略

上記の虚構的対象へのアプローチは、具体的対象であろうと抽象的対象であろうと、何らかの形で現実世界またはその世界にきわめて類似した可能世界の中に虚構的対象を認め、論理的に位置づけようとするアプローチであったが、一方で逆に、虚構的対象を現実世界から何らかの形で消去してしまうことで、結果として虚構的対象に関する論理的不都合を解消してしまおうとするアプローチも存在する。これは Russell の虚構的対象に対する基本的路線を忠実に実践しようとするアプローチでもあるとみなせる。

Quine は、必ずしも積極的には虚構上の存在者について語っていない。むしろ Quine にとって、シャーロック・ホームズのような虚構的対象も、ペガサスのような空想上の対象も、論理的に堅固な言語システムからは同等に消去されるべき対象として、一括して扱われている。Quine によれば、ペガサスを記述する際に、その固有名ペガサスが用いられる

ことで、あたかもそれが翼のある馬という属性をもった存在を、見かけ上は指示しているように受け取らせる。しかしながら、ペガサスという固有名を、何らかの具体的存在を指示するものとしてではなく、たんに「翼をもった馬であること」「ギリシャ神話に出てくる伝説上の空飛ぶ馬」のように、何らかの記述に置き換えることにより、たとえその記述に該当する具体的存在がなくても、ある種の属性として論理的に扱えることが可能になるとする。さらに、たとえある虚構上の対象もしくは空想上の対象の概念が、曖昧もしくは不明確で、記述句への適切な翻訳が見つからないような場合であっても、「ペガサスであること(is-Pegasus)」や「ペガサスする(pegasize)」のような記述語を採用することで、これらを記述へと還元可能とされるのである(Quine, 1948, p.7-8)。

Goodman(1969, 1978, 1984)は、論理学の観点から、さまざまな実践を通じて表現される絵画、音楽、ダンス、文学作品などのいわゆる芸術の言語も、数学や科学の言語に劣らず、現実の世界を描き出し、表現し、例示していると主張する。Goodmanによると、この現実世界を唯一正しい方法で記述するいかなる特権的言語も存在せず、あらゆる知識が拠って立つべき唯一の基礎も存在しない。科学がこの世界を記述するひとつのバージョンであるのと同様に、日常の知覚経験も、さまざまなスタイルで世界を描く芸術作品も、やはり同等の権利をもった世界のバージョンに他ならない。その意味で、Russellの記述主義が虚構的対象を無意味として、その体系の中に受け入れることができなかった要因は、言語表現とその対象との対応関係を外延的指示という唯一の手段に限定した狭い世界観もしくは真理観にあったことになる。

こうした言語体系に関する根本的相対主義の立場に立脚し、Goodmanは「小説、詩、絵画、音楽、舞踊、その他の芸術の世界は、主として隠喩のような非字義的な装置、例示や表出のような外延指示的ではない手段、そしてしばしば絵、音、身振り、あるいはその他の非言語的体系に属する記号を用いて築かれる(Goodman, 1978, p.174)」と述べる。その意味で、文学作品がその主要な表現手段として用いる虚構的対象に関する記述も、非存在者や可能世界の存在者への指示としてではなく、隠喩として現実世界に適用されることで、なじみの世界の質を変え、鋳直し、再編させる役割を果たすことになろう。象徴的な作用や隠喩的、例示的作用を通じて、受け手の世界制作の営みにさまざまな影響を及ぼす対象は、何も虚構的対象やさまざまな芸術的作品に限られるものではない。現実の生活の中で出会われるさまざまな出来事や対象、科学者が用いるさまざまな理論モデルや概念（アトム、ブラックホールなど）なども、外延的指示を超えたさまざまな仕方で、影響を及ぼしている。その意味で、虚構的対象はそれらの現実的対象と特別区別して扱われる必要はないことになる。こうしてGoodmanは、外延的指示関係によって限定されていた従来の現実世界観を、その領域を象徴的な作用や隠喩的、例示的作用までも含めて拡張することで、Russellの記述理論では存在する場を見いだせなかった虚構的対象に、その存在場所を提供するという方略をとったのである。

虚構的対象の本質的属性と考えられてきた虚構的存在の側面を一種の比喩的表現とみな

し、その実質的な意味を現実世界との関係に還元することで、虚構的側面を消去してしまうというGoodmanの方策は、必ずしも科学的事実や実証的証拠だけで世界が描き出されているわけではないという常識的な視点から見ると、きわめて受け入れやすい立場であろう。しかしながら、Goodman自身は虚構的存在が具体的にどのような規則やプロセスによって、現実世界の要素に還元されるのかについて、詳しく論じたわけではなく、いわばアプローチの方向性を示したに留まっている。

このように虚構への論理学的アプローチでは、虚構文における指示と存在の問題がその中心的位置を占め、主として虚構対象に関する存在論および意味論上の議論が展開されてきた。こうした議論は、虚構的対象を何らかの形で実在化することで論理的に扱おうとする実在化方向と、虚構的対象へのみかけの指示をすべて現実世界内の何らかの対象や性質に還元することによって、虚構的対象を現実世界の枠組みだけで整合性に扱おうとする消去的方向のいずれかの方向に向けられてきた。一方、こうした企てにおいて、虚構文ないしは虚構的対象が文学的文脈において果たす役割が、具体的な問題として取り上げられることはほとんどない。そのため、虚構テキストを理解することで読み手にもたらされるさまざまな心理的効果や社会的、文化的、倫理的、価値的影響が、虚構文の使用といかに関係しているのか、非虚構的対象でなく、虚構的対象を用いることが、読み手の理解や鑑賞過程にどのような具体的影響を与えることになるのかといった本論の主要な関心事について、具体的な議論が行われることもほとんどない。

こうした問題の一部、すなわち虚構的対象について記述した文がどのような規則やプロセスを介して、読み手にその意味を伝えるかに関する具体的な研究は、言葉を用いて何がなされるのかという視点に立って言語分析を行おうとした言語行為論者の企てに引き継がれることになる。

２．４　言語行為論と虚構文

文学作品に代表されるように、日常生活において虚構文が担っている重要な役割に注目すれば、それらがたんなる無意味な文として破棄されるべきではないことは、明らかである。言語表現はただ現実世界に存在する存在物を指示、記述するだけでなく、発話そのものが聞き手や読み手に何らかの行為を遂行させたり、影響を及ぼしたりする。言葉を使っていかにことをなしえるかということも、言語表現のきわめて重要な側面であり、こうした側面を無視しては、虚構文をはじめとしたさまざまな言語表現の持つ意味がまったく理解されないことになってしまう。言語行為論はこうした立場に立脚して、従来の論理学的意味論では捉えきれなかった要素を明確化しようと試みる。この方法を虚構文の分析に適用し、さらに発話者と聞き手の関係をより具体的に分析することで、虚構文の意味を他の意味論的に偽の文（嘘や思い違い）などから、明確に区別し、虚構の成立基盤を確定する

可能性が開かれることになる。

（１）日常言語としての虚構文(Strawson、Austin)

そうした試みに先鞭をつけたのは Strawson である。Strawson によると、「文および表現がそれぞれ有意義であるということは、真なこと、あるいは偽なことを述べるために、その文をある状況の下で使用することができる」(Strawson, 1968, p.72)ということを示しているのであって、実際には誰にも言及することなしにその語を含む文を用いたとしても、その文が無意味になってしまうわけではない。文が使用される文脈が特定されないために、個体への一意指示が行われないとしても、私たちはその文に対して充分有意義に語ることができるのである。

ある文が、特定の個体に関する一意指示を含意していても、その文の使用がその個体についての存在主張を必然的に伴うとは限らない。このようにある文がそれ自体において有意義だとしても、その使用においてそれが特定の個体を言及しているのかどうか、真なる言明か偽なる言明かが決定されない場合に、そうした文の使用は見せかけの使用と呼ばれる。そうしたみせかけの文の使用こそ、小説をはじめとする虚構作品の中核をなす特徴だと Strawson はいう。

ところが、ある文が用いられた際に、それがみせかけの使用によって虚構文として用いられているのか、それとも単なる嘘なのか、はたまた思い違いの発言なのかは、当の文だけでは分からない。そもそも虚構文を理解するとはどのようなことかを知るためには、それが発話される文脈、発話者と聞き手の間に存在するさまざまな慣習や規約を分析する必要がある。こうした Strawson の方針を受けて、A. L. Austin、R. Ohmann、J. Searle、G. Gabriel といった言語行為理論家は、日常言語の使用における語用論的要素を体系的に説明する試みを行うとともに、そうした分析を虚構文に対しても適用することで、虚構理解に関する意味論的研究の基礎を築くことができると考えた。

Russell 以後、Carnap(Carnap, 1932)、 A. Tarski(Tarski, 1944)、D. Davidson (Davidson, 1984)らの真理条件的意味論の方向をとった論理哲学者が、日常言語の不完全性と非論理性を取り去って、より精緻化された理想的な言語のあり方を追求した。それに対し、Austin を中心としたオックスフォード日常言語学派と呼ばれるグループは、人が日常言語を使って事実の記述、伝達、保存のみならず、意思疎通を始め、感情や美的感覚の喚起など、多くの事柄をなぜ効果的にやっていけるのかを理解し、説明しようとした。そのためには日常言語が使用されるさまざまな場面を観察し、記述する必要性を強調したのである。なかでも Austin は、言葉にはそれを構成する語や句の持つ意味よりもはるかに多くの内容が含まれており、何かを記述したり、陳述したりするためだけではなく、それを用いて何かを行なうために言葉が存在しているという基本的主張に基づき、その議論を展開した。こうして Austin は、言葉の意味を以下のような３つのレベルに分けて分析しようとする。

(1)発語(locution)　実際に発話された言葉
(2)発語内行為(illocution) 発話された言葉の背後にある効力あるいは意図
(3)発語媒介行為(perlocution)　発語内行為が聞き手に及ぼす効果

これが意味するのは、同じ発語でも、それが発話され、受け取られる文脈が異なれば、異なる発話内の効力をもつことができるということである。例えば、「今何時ですか」という単純な疑問文であっても、以下のように異なる意図をもって発せられる可能性がある。

(a)話し手は聞き手に時間を教えてもらいたい。
(b)話し手は聞き手が遅刻したことを非難している。
(c)話し手は聞き手がそろそろ帰宅して欲しいと望んでいる。

このように同じ文が発話されても、文脈によっては、受け手に別の意味、別の効果を聞き手に及ぼす可能性があるため、日常言語においては、文を構成する語の指示対象や文法的役割が確定していても、その意味するところを必ずしも確定できないことになる。さらにこのことは、ある行為を遂行することを目的に発せられた文であっても、状況によっては必ずしも当の行為を遂行するのに成功するわけではないことをも含意する。こうしてAustinは、ある文が発話者の意図どおりに受け手に解釈されるためには、真理条件のみならず、適切性の条件が満たされる必要のあることを示した。

Austinの示した適切さの条件とは、以下のようなものである。(図２．１)

A:(ｉ) 一定の慣習的(conventional)な効果を持つ、慣習的な手続きが存在しなければならない。
(ii)環境と人々が適切でなければならない。
B:手続きは、(ｉ)正しく、(ii)完全に、執行されねばならない。
C:しばしば
(ｉ)人々は、必要とされる考え、感情、および意図を持っていなければならない。
そして、
(ii)もし、引き続きなされるべき行動(conduct)が指定されているのであれば、関係者たちは、そのように行動しなければならない。

図２．１　Austinの理解のための適切さの条件

このようなAustinの文理解のための適切さの条件は、虚構文が理解される場面にも当てはまるだろう。上のAの条件を虚構文理解の場面に合わせて書き換えるとA'のようになる

だろう。

A’：(ⅰ)読み手と書き手の間には、虚構文が適切に理解されるべき慣習的な手続きが存在しなければならない。
(ⅱ)虚構文を含む文学作品や物語が適切に理解されるためには、そうしたジャンルが文化として成立しているという環境、そしてその環境の中でそれらのジャンルにある程度慣れ親しんでいる人々が必要である。

ここでいう慣習的な手続きとは、虚構文を含む文学作品や物語をジャンルとして成立させている文化的な伝統を受け入れるための一連の手続きのことである。このような手続きは、明示的に実施されることはないが、娯楽や教育の過程でさまざまな作り話を聞いたり、読んだり、あるいは話したり、書いたりした経験を通じて、虚構文への自然な対応として書き手や読み手の側に培われる。

また、B の条件を虚構文理解の場面に合わせて書き換えると B’のようになるだろう。

B’：虚構文が適切に理解されるべき慣習的な手続きは、(ⅰ)正しく、(ⅱ)完全に、執行されねばならない。

例えば、新聞記事を読むときには、それに適した読み方、理解の仕方、対応の仕方があるように、虚構作品を読むときにも、それにふさわしい読み方や理解の仕方、対応の仕方が存在している。個々のテキストに適した手続きを正確かつ完全に行なわないで、手続きを混同してしまうと、理解に矛盾が生じたり、Russell のように、虚偽や無意味な文に思えたりする。

さらに、C の条件を虚構文理解の場面に合わせて書き換えると C’のようになるだろう。

C’：しばしば、
(ⅰ)虚構文を含む文学作品などのテキストを読み、適切に理解し、反応するために、読み手は、その作品を何のために、何を期待して読むのかという意図や動機を持っていなくてはならない。
(ⅱ)もし、引き続きなされるべき行動(conduct)が指定されているのであれば、関係者たちは、そのように行動しなければならない。

例えば、同じ物語作品でも、語学の練習教材として読む場合と娯楽の対象として読む場合とでは、その理解の仕方や感情的な反応がずいぶん異なる。もし作品が語学教材としてではなく、娯楽用の大衆小説として、あるいは美的鑑賞のための純文学作品として書かれたものならば、読み手はそれを適切に理解し、反応するためには、娯楽や美的鑑賞といっ

た期待や意図、動機をもって読む必要がある。

また、虚構文を含む文学作品などのテキストを読むことで、読み手はさまざまな情報をそのテキストから得ることになるが、基本的にその情報は現実世界に関する情報ではないため、読み手はその情報をそのまま現実世界に適用して行動することは禁じられている。例えば、物語の中で、ヒロインが不当な扱いを受けていても、作者にそれをもとに作者や登場人物を警察に訴えることはできない。

Austin の適切さの条件を、虚構文に当てはめることで、虚構文を適切に理解するための条件を明確に規定するための方向が見えてくる。しかし残念なことに、Austin 自身は自らの言語行為論の立場を、虚構文の理解過程の分析に体系的に適用しようとはしなかった。それどころか、虚構文理解の説明については、きわめて消極的で否定的な態度を示すにとどまっている。Austin は、次のように述べている。

> ある種の行為遂行的な発話、例えば、舞台の上で役者が語る言葉、詩に用いられる言葉、劇の独白で語られる言葉などは、特殊な仕方で実質のない無効な言葉である。... お分かりのようにそうした状況では、言葉は特殊な仕方、まじめな形ではなく、通常の使用に寄生する形で使用されているのである。こうした言葉のあり方は、言葉の褪化に関する理論の中で扱われるべきであろう。我々はこれらのすべてを一応考察の対象から除外する。(Austin, 1962, p.22)

虚構文に対する先駆的なアプローチの可能性を示しながらも、具体的な対応としては消極的な立場にとどまった Austin の態度は、その後の言語行為論者の見解にも影響を及ぼすことになった。Austin の後、Searle がその言語行為理論を引継ぎ、より精緻な理論へと展開することになる。

（２）偽装された作者の発話内行為としての虚構文: J. Searle

Searle は、虚構文と非虚構文の違いは何に起因するかという問題設定から出発する。新聞記事などの非虚構的文脈で遂行される発話内行為において顕著なのは、事実や見解などの主張である。ある文が主張を行っているかどうかは、一般にそれが従っている文法規則や語用論規則によって決定される。例えば通常の場面で「明日は晴天だ」という平叙文の形式をとった文が語られれば、受け手はそれを事実を主張している文として受け取るだろう。

しかし小説や物語などの虚構的文脈で、ある登場人物が「明日は晴天だ」といった一見事実を主張するように聞こえる文を発したとしたらどうだろうか。確かに文法上も語用論上も、この文は立派に事実を主張している文のように聞こえる。しかしこの場合、発話された文は、それが主張であるとみなされるための規則を満たすことはできないのである。この場合の発話者とは作者のことであり、そもそも虚構作品の作者は、読み手がその文を

読んだ時点での明日の天気を知りうる状況におらず、当然ながらその主張の理由や根拠を示すことも不可能だからである。このことから、Searle はたとえ一般的に何かを主張する文に見えても、虚構の文脈では主張文であるとは限らない。虚構の文脈では、ある文がどのような発話内行為を遂行するかは、文法的、語用論的な特徴からは決定されないと主張した。

こうしたSearleの主張は、さらに虚構文に関するよりラディカルな見解、すなわち虚構的文脈においては、正規の意味におけるいかなる発話内行為も遂行されてないという見解を生むことになる。だとすれば、読み手は虚構文を理解するために、日常的文脈とも非虚構的文脈とも異なる、何らかの特殊な言語理解のための知識を習得しなくてはならなくなるだろう。こうした奇妙な事態をSearleは次のように語っている。

> 虚構には非虚構の場合とは異なる言語内行為が含まれているとの主張を行おうとするものは誰であれ、虚構作品における言葉は通常の意味を持たないという見解に与していることになる。少なくとも、そのような見解がなりたたないことは明らかな事実である。なぜなら、もしそれが本当ならば、虚構作品に出てくるあらゆる言葉やそれ以外の要素について、誰しもがまったく新しく意味を学ばない限り、虚構作品を理解することはできなくなってしまうからである。また、もしそれが本当だとすると、虚構作品を読めるだけの能力を身につけるためには、そこで語られる言葉で書かれる文章については、それらをすべて最初から学びなおさなくてはならなくなるだろう。(Searle 1974, p.314.)

自明のことであるが、実際にはこのような奇妙な事態は生じない。何故か。Searle が結論を導き出す推論の途中で用いた次の仮定が間違っていたためであるとする。すなわち、虚構的文脈において発せられた文が、非虚構的文脈では満たすはずの主張文としての条件を満たせないならば、それは主張文とは異なる何か別の発話内行為を行っているからだという仮定である。Searle はこの仮定の代わりに、虚構文脈内で当の文が主張文であるための条件を満たせなかったのは、その文が見せかけの主張文だったからだというのである。その文は正規の意味で主張された文ではなく、たんに作者が物語の登場人物のふりをして主張された文であった。いいかえれば、読み手をだますといった意図からではなく、あたかも登場人物のふりをして、その人物の発話内行為のまねをして発した文だったため、発話内行為としては不完全であり、それゆえ主張文としての条件を満たすことができなかったとされるのである。

以上の考察から、サールは虚構における発話内行為について以下の４つの結論を導き出す。(Searle, 1974, p.325-27)

１．虚構作品の作者は一連の発話内行為（言明、主張、記述、特徴づけ、同定などの

表象的種類の発話内行為）を遂行するふりをしている。

２．あるテキストが虚構であるかどうかを決める基準は、必然的に作者の発話内意図にある。逆に、統語論上、意味論上のテキストの特徴は、テキストを虚構とみなす根拠とはなりえない。

３．虚構作品を構成する模倣された発話内行為は、発話内行為と世界とを関係づけている規則の通常の行使を差し止める一連の慣習の存在によって可能になっている。

４．発話内行為の擬似的な遂行は、発話に対する通常の発話内コミットメントを差し止める水平的慣習を遵守してもらうという意図をもった発話行為の遂行によって成立する。

こうしたSearleの議論は、言語行為論の立場から文学作品の成立根拠を追求しようとした理論家に大きな影響を与えた。たとえば、Searleの議論をほとんどそのまま継承したM.C. Beardsley(1981A)は、虚構テキストとは、画家が風景を描写し、役者が舞台の上で喧嘩のポーズを描写するのと同じ意味で、登場人物ないしはナレーターの発話行為を描写することによって成立していると主張している。

しかしながら、Currie(1985)やMcCormick(1988, p.50-55)が指摘するように、こうした結論を導き出すに至るSearleの議論はしばしば強引で、不十分である。とりわけ、同じ文でも文脈や状況によって、異なる発話内行為を行うことができることは、日常的にも明らかであるにも関わらず、虚構と非虚構の文脈の違いがそうした事態が引き起こしたとみなすことで、両者の言語理解の構造そのものが異なっていると主張するのは、論理のすり替えとも受け取れよう。そうした危機的状況にはならないのは、発話内行為自体が異なるのではなく、片方がもう一方の模倣だからだとする推論にも十分な根拠が示されていないと思われる。

こうした問題点とは別に、Searle の４つの結論には興味深い矛盾点が見いだされる。それは、あるテキストの虚構性を決定する基準があくまで作者の発話内意図にあるとしている点である。まったく同じ文が、文脈や状況によって異なる発話内行為を遂行することができるのは、当然ながら発話者の意図だけによっては発話内行為が決定されないことを如実に示している。虚構作品の作者が模倣という意図を持っていようがいまいが、読み手は文を自らの責任で理解することが可能である。ここでいう読み手の責任とは、任意にという意味ではなく、Searle も認めているような発話内行為と世界とを関係づけている慣習に準拠してという意味である。Searle 自身が述べているようにこうした慣習を読み手に遵守してもらうことが、作者の発話内意図が読み手に伝達される必要条件となっているはずである。にもかかわらず、何故Searleは、テキストの虚構性を決定する基準を作者の発話内意図のみに依存することにこだわるのであろうか。確かに、作者が作品を虚構として著したか、非虚構として著したかという意図は、事実として重視されなくてはならない。しかしながら、書き手の意図とは別に、読み手が作品を虚構ないしは非虚構として受け取って

しまう可能性も否定できない。Searle の理論的枠組みでは、こうした事態が何故生じたかを説明することはまったく不可能になってしまうのである。虚構が成立する現場を捉えるためには、どうしても読み手の視点からのアプローチが必要になってくるはずである。

（３）ナレーターの視点と虚構文(R. Ohmann)

事実、Searle には欠けていた読み手の視点を、その虚構に関する言語行為論に取り込もうとした試みも行われている。Ohmannは、Searle に先立って言語行為論の観点から虚構文を含む言語の文学的使用を分析しようと試みている。Searle の虚構に関する言語行為論は、虚構文を「偽装された発話内行為」として二次的に扱うに留まっていたが、Ohmann は、虚構文をそれ自体で独立した特殊な言語行為として積極的に評価しようとした。すなわち、虚構文は表象作用を喚起するという発話内行為力を持つという主張である。Ohmann は次のように述べる。

> 文学作品は、通常は発話内行為力を伴う文が、その効力を失った状態で構成された談話である。その際の発話内行為力とは「模倣(mimetic)」である。...とりわけ文学作品は意図的に一連の言語行為を模倣（すなわち報告）したものであり、それ以外の存在を持つことはない。(Ohmann, 1971, p.14)

このようにOhmannは、虚構性を文学の定義の中心に組み込んでいる。Ohmannは、Searleとは違い「作者は文学作品を書くという発話行為を遂行する」としながらも、「作者は談話を報告するふりをする(Ohamann, 1971, p.14)」と述べ、虚構をあくまで模倣と捉える点で、Searle の模倣理論と共通している。ただしOhmannは、虚構作品において模倣されるのは、ナレーターが事実を報告する際の一連の談話行為であるとして、その模倣行為の中身を明確にしている。実は Lewis も、虚構上のナレーターを想定することが虚構文を理解する際には本質的であると主張するが、一方でOhmann は Lewis とは異なり、作者がそうしたナレーターのふりをしているとはいわない。Ohmann にとって「読み手が、擬似的な言語行為を成立させるナレーターとその環境を作り出す（想像する）」(Ohmann, 1971, p.14)のであり、ナレーターはあくまで読み手の反応の一部として位置づけられている。こうしてOhmann の虚構論では、虚構文が真、偽の判断の対象となることは容認しながら、偽装された発話以外の発話行為は存在しないとされることになる。

Ohmann の虚構理論は読み手の役割を強調し、虚構を発話の条件という点から定義しようとする。その点で、Searle のように、作者からの一方的な説明に終始するようなことはない。しかしながら、虚構作品において可能な発話行為は唯一偽装された行為であるとした点で、Ohmann の虚構観は狭隘であるといわざるをえない。虚構上の発話を通じて、書き手はパロディを行なったり、記述したり、誇張したり、人をおだてたりすることもできるのは明らかである。また、間接的にではあるが、主張や助言をし、警告を発したりする

こともできる。しかしながら、Ohmann の虚構論では、虚構文において同時に遂行される発話行為の多彩な機能を自ら規制し、最終的に偽装という一点へと凝縮してしまっているため、虚構文を用いることで実際にどんな効果や影響がもたらされるかについての分析がほとんど行われないままになってしまった。

Ohmann と同様の模倣理論を採用する M.M. Eaton は、物語を語ることは転移的発話行為(translocutionary speech act)を遂行することから成り立っているという(Eaton, 1970)。転移的発話内行為とは、発話内行為もしくは発話媒介行為を、作者ではなく、劇中の登場人物やナレーターに遂行させるために、文を用いることである。これら作者の代わりに発話を行う登場人物やナレーターを描写することによって文学作品が成立しているのである。その理論は、作者が何らかの直接的な発話内行為を遂行することを許容しているが、同時に作者の発話内行為によって、間接的に登場人物やナレーターが発話内行為を遂行するという状況が生み出されるという点も強調する。

Eaton の説明では、読み手が虚構作品を読むことで経験するさまざまな感情や美学上の効果は、直接的には虚構の登場人物やナレーターの発話内行為によってもたらされるが、間接的には作者がそうした発話内行為を行う登場人物を登場させ、記述する行為によってもたらされることになる。たとえば『ハムレット』での「尼寺へ行け」という発話文は、シェークスピアが、虚構上の人物であるハムレットに命令もしくは要求の発話内行為を付与することで、遂行している転移的発話行為ということになる。このような転移的言語行為の存在を持ち込むことで、「尼寺へ行け」という命令もしくは要求を、シェークスピアではなく、シェークスピアが創作したハムレットに帰すことができるようになる。

しかしながら、同時にこの文は、ハムレットという人物が「尼寺へ行け」という発話を行った事実を、作者であるシェークスピアがたんに記述または報告した文としても解釈できる。虚構作品全体を、こうした作者による事実の記述または報告の羅列として解釈するだけでは、ハムレットへの共感や感情喚起は生じない。読み手が虚構文を転移的発話内行為として理解し、それらの行為を登場人物やナレーターに帰せしめることで、その意図や気持ちを理解することができ、共感や感情喚起を経験できるようになる。さらに読み手は、同じ文から、物語を彩るさまざまな登場人物やその経験を、記述もしくは報告という形で次々に物語上に配置し、描写した書き手の意図を推測できるかもしれない。

このように用いられる文そのものはまったく同じであっても、視点を記述されたテキストそのものにおくか、登場人物におくか、はたまたそれを創作した作者におくかによって、その解釈やそのレベルが異なってくる。その際、読み手がその作品を理解する過程の中で、どの視点をとり、どんな解釈を得るかは、読み手がその美的経験の享受を最大限にするためにどんな方策をとるかにかかっているという(Eaton, 1970, p.231)。このような Eaton の指摘は的を得たものではあるが、同時に、こうした問題に対して虚構文に対する言語行為論的なアプローチがほとんど無力であることを明白に示す結果ともなっている。というのも、Eaton や Ohmann、Searle らの言語行為論は、同一の虚構文であっても、それに対してさま

ざまな発話内行為、したがってさまざまな解釈が付与される可能性を示すことはできても、それらの可能性が、読み手の側で、いかにしてある一定の解釈へと落ち着いていくのかに関する合理的説明を提示できないでいるからである。結局、虚構文の意味を「偽装」や特殊な発話内行為に訴えることで説明しようとする言語行為論者のアプローチは、P. Lamarque & S.H. Olsenが指摘するように、虚構に関して説明すべき問題を解消するのでなく、別の問題に置き換えたに過ぎないように見えるのである(Lamarque & Olsen, 1994, p.73)。

Ohmann をはじめとして、発話行為論者は虚構の発話行為とは意図的な模倣であるという論点を明確にするため、しばしば「ミメーシス（模倣）」という概念を用いている。しかしながら、ミメーシスという言葉に伝統的に内包されてきた豊かなで創造的、非模倣的な意味合いに比べ、言語行為論が論ずるミメーシスは、登場人物や語り手が行うべき個々の発話を作者が模倣したという直接的で制約された意味を担っているにすぎない(関村, 1997, p.6-7)。このような説明では、ミメーシスという概念に含まれるべき芸術的もしくは美的な価値が、いかにして作品の上で実現され、理解を通じて読み手に伝達されるかという過程は十分に説明されない。「模倣」という作者の発話行為に訴える虚構理論では、虚構文が果たすべき役割の一面を捉えることはできても、文学作品がもたらすさまざまな美的反応や文化的価値を説明するという点では、論ずべき基礎を与えてくれないことになる。

G. Currie は「虚構とは何か」と題された論文(1985)で、虚構の創作を模倣などではない「真正の発話内行為」とする分析を行っている。それは Eaton の転移的発話内行為とは異なり、虚構上の話し手という想定は行わない。その代わり、虚構作品の作者は、読み手が物語の事柄があたかも実際に起きた出来事であるというふりをするように誘導するという発話内行為を遂行しているのだという。

こうして Currie は、作者がＰという文を発話するとき、状況φにある人物が以下の条件を満たしていることを意図する状況φが実際に成立しているときにのみ、虚構を語るという発話内行為が遂行されるとする。その条件とは、

(1)読み手がＰを虚構的真実と認め、

(2)読み手が(1)を作者の意図であると認め、

(3)読み手が(2)を(1)の理由であると認める、

という条件である。

この Currie の条件は、読み手がこの作品をあらかじめ虚構であることを了解して、その作品を理解しようとする状況が成立していなければ、そもそも虚構を語るという発話内行為そのものが成立しないという大前提を述べたものに他ならない。この大前提が成立しない限り、虚構理解という場そのものが成立しないのだから、Searle や Ohmann らが要請した虚構上の話し手という想定も、当然、成立し得ないことになる。したがって Currie のこうした条件設定は、他の言語行為論者とは一線を画す、しごくもっともな理論的要請であるといえよう。とはいえ、虚構作品に記述されている虚構文がこの条件を満足することで、いかに虚構文特有の発話内効力を読み手の側に生み出すのに成功するかについては、ほと

んど説明されていない。読み手が語られた内容をあたかも現実の出来事であるかのように理解するという虚構理解特有の現象を説明するためには、記述された文が、現実の話し手の語りを模倣したものであるといったSearleやOhmannらの主張を再び取り込んで、発話内行為の擬似的な効力という概念を持ち出す必要があるだろう。

そもそも虚構を語るという発話内行為の場合、発話者の側がその言語的条件（文法、指示対象、表現手段など）を満たしたというだけでは、当の発話内行為の遂行に必要な条件が満たされるわけではない。EatonやCurrieが示したように、読み手の側が発話者の発話内行為の意図とその内容を理解し、その実現のために積極的に協力するという状況が前提として成立していなければならないのである。このような書き手と読み手の間の協力関係が存在しているかどうかは、Austinが示した「適切性の基準」が満たされるかどうかによって示される。この適切性の基準は、発話者側の条件だけではなく、発話者と受け手の両方の立場、さらにこの両者を包み込んでいる言語文化的慣習や常識なども考慮に入れないかぎり、満たされることはないからである。こうして虚構の成立を書き手による発話内行為の遂行とその発話内意図だけによって定義しようとした言語行為論者の試みは、結局、それだけでは不十分なままにとどまらざるをえないことになる。

２．５　表象としての虚構的対象

このような言語行為論者のアプローチが不十分に終わらざるを得なかった背景には、言語行為論者が、あくまで表出された言語行為という視点から、虚構文の意味や解釈の可能性を探ろうとした点にある。これは虚構に対する言語理論からのアプローチとしては、しごく正当な制約ではあるが、虚構文が非虚構文とは異なる特徴を持つに至った根拠を明らかにするためには、虚構文が発話され、それが正しく虚構として理解される状況を、非言語的な要素も含めて、より具体的に把握する必要があったといえよう。

Meinongらが主張したように、言語はたんに知覚によって捉えられる視覚的、聴覚的、触覚的な対象のみならず、想起や想像や推量など、非知覚的な心的活動においてしかその姿を見せないような対象をも、指示の対象とすることができる。Meinong主義では、それらの純粋な心的活動の対象は、一括して抽象的かつ論理的性格を持った非実在的存在として扱われたため、それらの対象が人間の一般的生活、とりわけ文学作品理解といった具体的な状況下で、いかなる役割を果たしているかという側面については捨象され、重要な問題としては取り上げられることがなかった。

Austinは、人間の言語はたんに知覚的な対象に関する判断や疑問や主張を行うためだけに用いられるのではなく、人に具体的行動を命じたり、懇願したり、約束したり、ものごとに命名したりするためにも用いられることを示したが、Currieはさらに、言語が人に何らかの思考を行ったり、現実に存在しないものを想像し、推理するように誘導するために

も用いられることを指摘した。言語行為に限らず、人間の多くの活動が、直接的には知覚の対象とはならないさまざまな思考的対象と密接な関係をもちながら営まれていることは明白な事実である。こうした思考の対象すなわち表象的対象の存在が虚構文の理解に本質的な役割を果たしていることは容易に想像できる。

A.P. Martinich(2001)は、Searle 流の言語行為論の立場に立脚しながら、Searle をはじめ、Russell、Frege、Strawson、Donnellan らの多くの理論家によってそれまで堅持されてきた存在に関する公準、すなわち指示される対象はすべからく存在しなければならないという原則を緩和し、その存在領域に表象上の対象をも含み込むことで、虚構文の指示に関する問題を解消しようとした。Martinich によると、日常言語は次のような４段階を経て徐々に習得される。

(1) 対象の提示とともに言葉が学ばれる
(2) 対象が存在していないときに、発せられる対象についての言葉を学ぶ。それとともに文法や単語のレパートリが増える。
(3) かつて存在していたが、今は存在していない対象についての文を聞き、理解できるようになる。
(4) 経験したことのない存在や対象についての文を理解できる。想像力を行使し、志向的存在への指示が可能になる。

こうして言語習得の第４段階に至ると、虚構的対象を含む表象上でしか存在し得ないような対象についても、人は言葉で表現し、理解できるようになる。これにより、Russell の記述理論では非存在者への指示であるがゆえに無意味とされてきた虚構文が、表象上の対象を指示する文として、それ自体の意味を獲得できることになる。ただし、表象上の対象は、表象行為を行っている当人だけに限定して与えられる主観的な対象であり、当然ながら、虚構文で指示された対象とその文の読み手が表象する対象との同一性を判定するための基準が問題となる。これに対し Martinich は、虚構文が真となる基準は、作者ないしはナレーターが、その文をテキストで主張しているかどうかによるとする提案を行った。いいかえれば、読み手が作品を読んで思い描くさまざまな表象は、作者の記述したテキスト文と矛盾しない限り、真とみなされる。これにより、虚構文を含む読書の過程は、テキストが読み手にさまざまな表象対象を喚起するプロセスと、テキスト内の命題によってその表象対象の妥当性がチェックされるプロセスとの相互作用的な連続過程であることが示されることになる。

Martinich のように、虚構的対象を虚構文によって喚起される読み手の表象上の対象とみなす見方は、今日の虚構理論において、もっとも主要な立場になりつつある。Mantinich に先立って、R. Scruton、Lamarque、N. Carrol、R. Yanal といった理論家が、虚構を表象的対象と捉える立場を表明してきた。こうした立場は、しばしば虚構に関する思考理論とも呼

ばれている(Carroll, 1990)。この思考主義の優れている点は、この立場がRussell以来の虚構文の指示に関する問題を解消し、Martinichに見られるように、言語行為論的な立場とも共存しながら、論理的アプローチでも言語行為論的アプローチでも、ほとんど問題として扱われてこなかった虚構に関する特異な性質について、何らかの妥当な説明を提示できる点にある。

ここで虚構に関して生じる特異な性質とは、テキストが虚構であると分かっている場合にしか喚起されないとみなされてきた読み手の特殊な感情的反応や行為傾向に典型的に示されている。例えば、幽霊の出てくるホラー物語を読んで、幽霊の存在が虚構であり、実在しないことがあらかじめ分かっていながら、読み手はつい恐怖を感じてしまうことや、物語でいままさにヒロインが殺されかけているのを見て、なんとか助けてあげたいと強く思いながらも、読み手はそれを未然に防ぐための行為（例えば警察に知らせる、周りの人に助けを求めるなど）をとろうとはしないといった現象が、そうした虚構に特異な現象として広く知られてきた。これらの特異な現象は、合理的な説明を拒否するかのように見えるため、伝統的に「虚構のパラドクス」と呼ばれている。

いわゆる虚構のパラドクスとは、「あらかじめ虚構と分かっている人物や出来事に対し、なぜ人は真摯な感情を抱くことは可能なのか」という問いである。この問いは以下の三つの命題から構成されている。

（ⅰ）読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況が実在しないことを知っている（知識）
（ⅱ）読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対し、さまざまな感情を喚起させる（事実）
（ⅲ）読み手の感情が喚起されるのは、読み手が実在すると信じる対象や状況についてだけである（推論）

この三つの命題から構成される状況がパラドクスとみなされるのは、知識（ⅰ）と推論命題(ⅲ)とから導き出される次の帰結命題、（ⅳ）「読み手は虚構テキスト上の登場人物や出来事に対しては感情を喚起されない」が、事実命題（ⅱ）「読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対し、さまざまな感情を喚起される」と矛盾することになるからである。(ⅰ)と(ⅱ)が否定しようのない知識もしくは事実であれば、当然ながら、(ⅲ)の推論の妥当性が問われることになる。こうして思考主義に立つ理論家(Scruton, 1974; Lamarque, 1981, 1996; Carroll, 1990; Yanal, 1999)は、(ⅲ）を否定し、読み手の感情は必ずしも対象の実在性を信じていなくとも、それについて思考もしくはイメージするだけで生じうるという立場をとり、このパラドクスを理論的に解消しようとしたのである。

こうした思考主義の基本的な立場は次のようにまとめることができる。

(a)感情喚起に信念は必要ない。
(b)想像する（それについて考える）ことは、しばしば感情を喚起する。
(c)想像によって喚起される感情はリアルなものであり、擬似的なものではない。

思考主義の考え方では、対象が実際に存在するものであれ、物語などで描写される虚構的対象、あるいはたんなる想像上の存在であれ、それらの対象が一般に私たちの共感を誘うような状況を形成しているならば、その状況について考え、イメージすることだけで、それにふさわしい感情を喚起するのに十分だとされる。こうした立場をとることで、虚構上の場面であっても、現実の場面であっても、その状況が類似しているならば、読み手は類似した感情的反応を示すことが説明されることになる。Lamarque(1981)は、虚構的対象に対する感情的反応について、次のように述べている。

> オセロを怖がり、デスデモナを哀れに思うとき、読み手は何に対して反応しているのか。虚構の場合に、我々が怖がっている真の対象とは、思考であると考える。読み手は思考自体を怖がるわけではないが、思考の内容によって怖がるのである。...我々は思考の対象に相当する何かが実際に存在すると信ずることなしに、その何かについての思考によって恐怖を生じることができる。せいぜい我々はその思考が恐ろしいものであると信じなければならない。...恐ろしい思考と結びついた恐怖は真の恐怖であって、擬似などではない。(Lamarque, 1981, p.294)

このような思考主義の立場は、現実的状況と虚構的状況における私たちの感情経験を同じ理論的枠組みで捉えようとしているという点で、優れているように見える。しかしながら、この試みがパラドクスの解消に完全に成功したといえるためには、さらにもう一歩踏み込んだ説明が必要となる。例えば、読み手は物語を読みながら、危機的状況に陥ったヒロインを助けてあげたいと強く欲求するのにもかかわらず、実際には、警察に知らせるといった具体的な手段を何もとろうとはしない。また、現実生活では怖い経験や悲しい感情を味わいたくないと思っているにもかかわらず、人はわざわざホラー作品や悲劇を読もうとしたり、ホラー映画を見に行ったりする。一般に前者は「虚構のパラドクス」に属する事例、後者は「悲劇のパラドクス」に属する事例として知られている。いずれにせよ、これらの一見パラドキシカルな現象は、一見同じように感じられていると思われがちな虚構上の対象や出来事と現実の対象や出来事に対する読み手の感情的反応や態度の間に、明白な違いがあることを如実に示している。

Scrutonは、このような問題を回避するため、感情に関わるそうした違いを感情そのものではなく、その原因の違いに帰そうと試みている。すなわち、現実の状況の中で感情が喚起されるとすれば、そのときには単に当の感情が喚起されるような状況がイメージとして心に描かれているのみならず、そうした状況がまさしく現実の状況であるという判断が行

なわれており、そうした判断が喚起される感情をより強いものにしている。一方で、虚構的状況がイメージされることで感情が喚起される場合には、そうした判断が加わらないため、現実の場合に比べ感情の力が弱くなる。ようするに、虚構のように純粋に想像によって感情が喚起される場合には、判断という心的態度が加わらず、力が弱くなるために、行動への動機づけを持ち得ないという説明である。

> 単純化して言えば、感情とは通常、信念と欲求とが因果的関係を結んだ複合体であると言われるかもしれない。しかし美的感情は信念に基づいていない。それは主張をもたない命題を心に抱くことに基づいている。私が恐怖を感じるライオンの前で、私の恐れは危険な対象についての意識である。しかしルーベンスやデラクロアによって捕らえられたライオンの前ではそうした意識は持たない。...例えば恐怖を特徴づけてみる。私たちは、恐怖や欲求、そして体の震え、発汗、動悸、そしてこれらをすべてつなぎ合わせている因果的関係を指し示す。もしこれが恐怖の完全な分析だとしよう。...さて、このような記述から「現実の」恐怖の特徴である信念と欲求の表現を取り去ってみよう。そこに残されたものこそ「想像された」恐怖の徴候についての完全な記述にほかならない。(Scruton, 1974, p.127-132.)

こうして Scruton は、虚構作品を通じて受け手の想像力によって喚起される感情を「美的感情(aesthetic emotion)」と呼び、現実の状況に対する認識、判断を伴って喚起される本物の感情から区別する。受け手の想像力によってのみ喚起される美的感情には、以下の４つの特徴がある。

1. 想像した事柄の真実性に関係なく、美的感情は生ずる。
2. 想像は美的感情を喚起する十分な因果的効力をもつ。
3. 美的感情は現実の感情よりも弱い。
4. 実際の感情はつねに行為への傾向をもつが、美的感情は持たない。

ここに示されるように、Scrutonは他の思考主義と同様に、虚構のパラドクスの前提条件の（iii）「読み手の感情が喚起されるのは、その対象もしくは状況が実在すると信じている場合だけである」を否定することで、パラドクスを回避する。これに加え、Scrutonは、判断の伴わない想像あるいは思考だけで喚起される感情は、その力が弱く、受け手を行動へと駆り立てるだけの因果的効力を伴わないとすることで、虚構という状況下での特殊な感情の性質を説明しようとしたといえよう。

このような Scruton の立場を受け入れるならば、例えば、ホラー映画やホラー小説を見たり、読んだりすることで掻きたてられる恐怖心は、実際にそのような場面に遭遇した場合の恐怖心が弱められたものだということになる。また家族の死といった悲しい出来事が

描かれた虚構作品を読む場合、読み手は登場人物に降りかかった不幸な出来事を、我が身に置き換えて、あたかも自分の身内に起きた不幸であるかのように感じ、強い共感感情を抱くかもしれないが、その際に読み手が抱く共感感情は、あくまで読み手自身がこれと類似した不幸な出来事に実際に直面した場合に感じるであろう感情の効力を弱めたものだということになる。

このような Scruton の推測は、実際に確かめるすべがないという点で実証的な説得力を欠いていると同時に、よく創られた悲劇やホラー作品に対する読み手の感情的反応は、現実世界で経験する悲しみや恐怖にまさるとも劣らぬくらい強烈で、かつ純粋であるという一般的な直感にも反している。このような理由から、Yanal(1999)は思考主義に立脚しながらも、虚構的対象に対する感情喚起と現実的対象に対する感情喚起との違いに関するScrutonの説を否定し、自らが思考理論Ｔと呼ぶ立場を提示している。

Yanal によると、思考や信念には、それが何を志向しているかによって活性の度合いに違いがあるという。そうした思考や信念の性質を、Yanal は「相対活性」(relative activity)と呼んでいる。例えば「飛行機が墜落する」場面のイメージと「７＋５＝１２」という数式へのイメージに対し、人は異なる強度の感情的反応を示す。いうまでもなく、前者に対しては強い感情的反応を示すが、後者に対してはほとんど感情的反応を示すことはない。このように、物事や出来事に対する思考には、さまざまな相対活性が付随しており、虚構であることが分かっているにも関わらず、その登場人物や出来事に対して強い感情が喚起されるのは、物語が描き出す出来事への思考の活性度が高いからであると説明されるのである。しかしながらこうした Yanal の説明では、虚構であろうと現実であろうと、類似した出来事に対しては、類似した強度の感情が喚起されることが示されるだけであり、両者の間に存在する具体的な違いがどこに由来するのかは、説明されないことになる。これを説明するためには、結局、せっかく導入した相対活性の概念とは別の概念に頼らざるを得なくなり、議論は元に戻らざるを得なくなるのである。

これら思考主義に立つ虚構理論は、虚構的対象が虚構文によって喚起される読み手の表象上の対象であるという見方を導入することで、従来の Russell 流の論理的アプローチの問題点を克服しつつ、言語行為論的な立場と共存することができた。さらに、従来の論理的アプローチによっても、言語行為論的アプローチによっても、ほとんど扱われてこなかった虚構の美学的特長、とりわけ虚構的対象に対する読み手の特異な感情的反応についても、その議論の対象として論ずることを可能にし、完全ではないにせよ、ある程度妥当な説明を提示することに成功している。虚構と虚構に関わるさまざまな現象を表象という観点から捉えようとしている点で、思考主義の考え方は本論が提唱する虚構理解に関する認知科学的アプローチと類縁性を持っているといえよう。しかしながら、思考主義が虚構理解を説明しようとする際に用いるイメージや思考、命題といった概念は、どちらかといえば虚構と読み手の間の静的な関係を強調する結果となっている。虚構作品によって誘導され、生み出されたイメージや思考が、虚構作品の理解を通じて、いかに変化し、ある方向に向

かって関係を構造化させていくか、その過程でいかなる感情喚起や美的経験が生起するかといった、いわば虚構と受け手との動的な関係については、思考主義によってはまだ十分に捉えられていないと思われる。こうした虚構と受け手との間の動的な関係を捉えようとしたのが、Waltonの「信念創出ゲーム」論の立場であるといえる。

２．６　「信念創出ゲーム」としての虚構論

虚構に対する言語行為論のアプローチでは、作者の立場から虚構を定義しようとする方向が強調されていた。確かに発話内行為を行うふりをして虚構作品を創作できるのは、その作者をおいて他にない。作者こそがそうした意図を行使できる当事者だからである。Searleは次のように言う。「批評家が作者の意図を完全に無視できると考えるのはまったくもって馬鹿げている。なぜなら、あるテキストを小説として同定すること自体が、すでに著者の意図に関する主張を行っていることになるからだ」(Searle, 1979, p.66)と。

どんな文芸批評家も著者の意図をすべからく無視してしまうわけにはいかないという点については同意できるにしろ、一般の読者は著者の意図などまったく知らなくとも、虚構作品を理解し楽しむことができる。すでに見たように、まったく同一の文であっても、読み手の視点の置き方によっては、作者が虚構上の出来事を報告する発話内行為の遂行する発話行為としても、虚構上の登場人物が命令を発する発話内行為を遂行する発話行為としても解釈可能なのである。言語行為論者は、読み手がどちらの視点をとるのが適切なのかを決定するのは、書き手の発話内意図であると主張するだろうが、そのような意図は発話された文のどこにも表現されることはない。結局のところ、そのどちらが選択されるかは、読み手の意図すなわち読み手のテキストに対する態度に依存するのである。

さらにある作品が虚構作品として読み手に受け取られるか、それとも非虚構作品として受け取られるかを、最も直接的に決定しているのは、一般に作品に付随して与えられる「ノンフィクション」、「恋愛小説」「ミステリー」などのジャンル情報である。Searleが主張しているのは、こうしたジャンル情報の正しさに関する基準は、最終的に作者の意図にまで遡って判断されなくてはならないということにすぎない。しかしながら、一般に作品にジャンル情報を付与するのは作者自身でなく、作者とは異なる意図をもつであろう編集者や出版社などである。作者の発話内意図は第三者の発話行為を媒介にして、せいぜい間接的にしか読み手に伝えられない。結局、読み手に直接与えられるのは、作品とそのジャンル情報、作品に関するさまざまなメタ情報である。これらのうち、作者の発話内意図が直接に表現されているのは、テキストとしての作品そのもののみである。しかしながら、すでに明らかになったように、発話内行為として表現されたテキストと作者の発話内意図との関係は、依然として曖昧で不確定でしかなく、その決定は最終的に読み手のテキストへの態度に委ねられることになる。それゆえ、あるテキストがどのように虚構と見なされるようになるかを、読者の視点から明らかにすることが、虚構理解が何であるかを知るうえで

きわめて重要な意味を担ってくることになる。

Searle のような言語行為論の立場とは異なり、Walton は虚構の性質を読者あるいは観客の視点から捉えようと試みている。話が現実のものではないことを知っていながらも、読者はそれがあたかも真実であるかのように信じてしまう状況、これが虚構におけるもっとも特異な状況であろう。こうした「物語にのめり込む」特殊な経験は、文芸作品に接するときのような美的(aesthetic)状況でのみ成立するのではない。所詮作り物にすぎない人形を、あたかも本物の赤ん坊や生きた動物であるかのように扱う子供の人形遊びに一般に見られるように、そうした状況は私たちの人生に広く行き渡っている。事実、その種の経験は、夢、白昼夢、スポーツやゲームへの参加といった日常的経験はもちろん、宗教的慣習や科学研究の実践現場などでも、一般に見られるのである。いいかえれば、人間の想像力が関与しているところには、多かれ少なかれこうした「のめり込み」の経験が介在している。こうした特異な「のめり込み」経験のことを、Walton は「信念創出ゲーム(games of "make-believe")」と呼んでいる。

信念創出ゲームの原意であり、その原初的形態とされているのは、子ども時代にごく一般に行われる「ごっこ遊び(make-believe games)」である。ごっこ遊びというと、ままごと遊び、鬼ごっこ、怪獣ごっこなどを思い浮かべるが、ここでは遊びの参加者が遊びの世界にふさわしい何らかの存在になりきることで成立するあらゆる種類の遊びもしくは営みが含まれている。人形遊び（参加者が人形の親になる）、おもちゃ遊び（参加者がおもちゃの自動車の運転手になる）などがその例である。Walton は、このごっこ遊びの概念をさらに拡張し、対象を何かに見立てると同時に、見立てる側も見立てられた世界に属する何らかの存在として参与することで成立するあらゆる種類の人間の営みを含みいれようとする。その典型的な例が芸術作品とその鑑賞者によって成り立つ鑑賞行為であるとされる。

本論では、このように拡張された意味での「ごっこ遊び」を「信念創出ゲーム」と呼ぶことにし、原意としての「ごっこ遊び」から区別することにする。その意味で本論における「ゲーム」あるいは「信念創出ゲーム」という表現には、「ゲーム理論」や「言語ゲーム」など、他の学術的専門分野における「ゲーム」の意味はまったく含まれていないことを確認しておきたい。本論における「ゲーム」とは、あくまで「ごっこ遊び」の延長線上にあって、人間の想像力を介して行われる営みという意味である。

さて Walton は、このような原初的な「ごっこ遊び」の形態が拡張され、社会生活においても広く一般的に認知された営みとなった典型的な例が芸術作品とその鑑賞者の関係であるという。

> 実際に芸術作品が存在し、鑑賞者に美学的経験をもたらしている状況は、子供の「ごっこあそび」の状況と連続的に捉えることで、もっともうまく理解できる。(中略)「ごっこあそび」経験を味わいたいという欲求、そうした活動の必要性は、人間にとってきわめて基本的なものである。(中略) 子供時代の「ごっこあそび」経験と、芸術によ

る美的経験とは連続しているのである。(Walton 1990, p.11-12)

「信念創出ゲーム」とは、想像力を契機とした活動の一種であり、そこには想像力を誘導する役割を担う小道具(prop)が関与している。読書の場合に、そうした小道具の役割を果たすのは、紙の上の一連のインクの染みであり、記号の羅列である。テキストとは、文学の場合には文字や文から構成され、絵画の場合には色のついた絵の具とその配置によって構成された小道具の組織体に他ならない。こうした小道具を契機として読み手、鑑賞者側の想像力が喚起され、テキストの理解が生じるとされる。その際、読み手の想像力を喚起する小道具としての役割を果たすのは、なにもテキスト本体だけには限られない。テキストに付随して与えられるジャンル情報やテキストに関するメタ情報も、意識されるとされないに関わらず、小道具として機能する可能性を孕んでいる。「信念創出ゲーム論」に基づく虚構論では、読み手が作品を読む際に、その想像力を喚起させる誘因となりうる対象や情報を、すべて小道具として理解過程に取り込むことを可能にしている。それらの小道具をどう変容させて、相互に組み合わせるかは、信念創出ゲームをどう営むかという読み手の意図とそのための戦略に委ねられる。その意味でテキストがいかに理解されるかは、書き手の意図よりはむしろ、読み手の意図によって先導されるといえるだろう。

したがって、こうした「ごっこあそび」としてのテキスト解釈の立場に立つ限り、テキスト理解を、単にテキストを構文的に解析して整理し、それに辞書的な意味をのせることで単純に置き換えることはできない。小道具としての語句や文章によって読み手側の想像力が誘導され、それによって虚構的真理が誘導・形成されるという事態があって、はじめて文の理解は成立する。その際に重要な役割を果たすのは、読み手の常識、いいかえれば読み手が自らのさまざまな経験を通じて獲得し、蓄積してきた背景知識である。いかに豊富に小道具が与えられようとも、読み手の想像力はその背景知識を基盤としてしか、特定の虚構的真理を導出することができないからである。

例えば、私たちは物語の中で特に何も言及されていなければ、通常、登場人物は怪我をすると赤い血を流すものと想定している。それは登場人物が人間だという端的な事実に基づいている。もし今読んでいるサイエンスフィクションに、青色の血液をもった宇宙人が登場してくれば、その物語を理解するため、私たちは新たな虚構的真理を生み出す必要がある。すなわち、私たちはすでに持っている知識を適宜変容させ、あるいは組み合わせることで、こうした青色の血液を持った宇宙人が登場するのにふさわしいさまざまな虚構的状況を再構成していると考えられる。

信念創出ゲーム論にとって、テキストを読み、理解するということは、テキストを構成している個々の小道具に誘導されることで、その都度生み出されてくる虚構的真理を、全体として統一性をもった小世界として構成することに他ならない。ここでWaltonが「虚構的真理」と呼んでいるものは、思考主義において受け手の側に生み出される表象もしくはイメージの概念ときわめて類似していることが推察される。しかしながら、信念創出ゲー

ム論では、虚構文が指示するとされる対象のことを敢えて「虚構的真理」と呼ぶことで、思考主義の考え方とはっきりと一線を画している。この両者の違いをもっとも如実に示しているのが、虚構的対象によって喚起される受け手の感情反応に関する説明である。

思考主義では、ある虚構的対象についてイメージしたり、考えたりするだけで、虚構的対象に対する感情反応が、現実の対象に対する反応と同じように喚起されると考えていた。対象に対する感情的反応が喚起されるためには、その対象が実際に存在するといった信念や判断、主張は必要ないとされていた。ところが信念創出ゲーム論では、それらの対象はあくまで何らかの真理として信じられ、判断されていなければならないと考える。たんに対象が心象として映っているだけでは、それらに対する感情的反応は喚起されない。たとえ恐ろしい形相の幽霊が目前に迫っていても、それを形のはっきりしない煙やガラスのくもりのようなものと見ていれば、何の恐怖も引き起こされることはない。将来の夢を抱いていたヒロインが悲惨な事故で悲劇的な最後を遂げる物語を読んでいても、その物語を個々の命題としてしか理解せず、全体的としての構造と方向性をもった出来事の集合体として理解しなければ、その悲しみの大きさは感じられないだろう。

Waltonは、虚構的真理という言葉を用いることにより、虚構テキストを読むことで読み手の側に生み出される命題は、それまでに登場してきたさまざまな虚構的命題と整合的な関係に入るという点を強調している。ごっこ遊びの例でいうならば、子供たちが葉っぱをお皿とみなすことをきっかけにままごとを始めたとすれば、それと同時に石ころはパンに、砂は砂糖へとその表象的意味を変えていく。ままごとに突然割り込んでくる友達にしても、お客という表象的意味を担って、その世界の中に整合的に取り込まれることになる。このように、Waltonのいう虚構的真理とは、受け手がたんにイメージしたり、思考の対象とした命題ではなく、信念創出ゲームという営みにおいて特別に創出された虚構世界の中で、真実と判断され、信じられた命題として捉えられているといえる。

このようなWaltonの信念創出ゲーム論では、虚構のパラドクスに対する対応も、思考主義のそれとは方向が異なる。一般にままごと遊びや鬼ごっこなどの信念創出ゲーム論に参与するメンバーは、その遊びの中で次のような態度ないしは認知状態をとっていることが前提されている。

(1) ままごとや鬼ごっこなどの信念創出ゲームに参与するメンバーは、そのなかで起きるさまざまな出来事に対して、参与しない傍観者とは異なる表象的意味づけを行なっている。(例えば、石→ケーキ、葉っぱ→皿など。)
(2) 信念創出ゲームに参与するメンバーは、そのなかで起こるさまざまな出来事に対して自分の与える表象的な意味づけが、それに参与しない傍観者の意味づけとは異なっていることを自覚している。(傍観者にとって、石は石であり、葉っぱは葉っぱでしかない。)
(3) 信念創出ゲームに参与するメンバーは、そのゲームに参与することで、さまざま

な知識や感情経験を得る。そしてそれを得ることが、ゲームに参与するメンバーの歓びであり、その主たる動機である。

(4) 信念創出ゲームに参与するメンバーは、ゲームからできるだけ多くの楽しみを得るために積極的にゲームへ参与し、その維持に努める。

(5) 信念創出ゲームの存続を維持するため、参与者はさまざまな規則を遵守しなくてはならない。

(6) 個々の信念創出ゲームには、固定的で不変的な規則および流動的で新たに生まれたり消失したりする規則、明示的な規則あるいは非明示的な規則、すべての参与者に共通する規則、一部の参与者のみに適合する規則など、さまざまな規則が存在する。参与者は、実際にさまざまなゲームに参与することによって、経験的に個々の信念創出ゲームにおいて遵守すべき規則や規則の作り方などについて習得する。

Waltonによると、たとえどんなに熱中して信念創出ゲームに参与していても、参与者はそこで何が実際に行われているかに関する傍観者としての視点や認識を保持し続けるという。そのような視点や認識が失われれば、参与者は新たに登場してきた小道具(prop)に対し、どう対応すればよいか分からなくなってしまうからである。例えば、先が分かれた小枝がはじめて登場した場合、これを今後は「フォーク」ということにしようといった、遊びのルールに関するメタ的な判断を行わなくてはならない。こうしたルールに関する判断は、メタ的な視点からの作用がなければ不可能であろう。だとすれば、信念創出ゲームの進行中は、信念創出ゲーム参与者としての視点とその進行をメタ的に把握している視点とが、つねに共存して成立していることになる。こうした特殊な二重視点のもとで経験される感情経験は、通常の状況で経験される感情経験とは異なった特殊な性質をもつことになるとWalton は考える。こうした特殊な二重視点のもとで参与者が経験する特殊な感情経験は、現実の生活の中で経験する感情と区別され、「擬似感情(quasi-feeling)」と呼ばれる。

（映画を見て）チャールズが経験する「恐怖」と（現実の犬によって）フランシスが経験する恐怖は、...異なる種類の感情である。それらを同じとみなすことは、両者の根本的な違いを犠牲にして、表層的な類似性のみを強調することに他ならない。...本当に竜巻を恐れることは、自分が竜巻の危険にさらされているということを知っている、あるいは信じている結果、生じる現象（擬似感情）である。人が怒りの状態でもなく興奮状態でもなく、恐怖の状態になるのは、自分が危険な状態にあるというその人の持つ信念のせいであり、竜巻をそうした恐怖の対象にしているものは、その人が危険と感じているものがまさしく竜巻だという事実に基づいている。...チャールズは、虚構世界の中でスライムに襲われているという認識を持っていたために、その結果として擬似恐怖を経験する。スライムは危険であり、チャールズはそうしたスライムを

怖がっているという信念に基づいて擬似恐怖が引き起こされるという事実、これがまさしくそうした出来事を虚構世界の出来事にしている。(Walton, 1990, p.202, 244-45)

例えば子供が何人かで怪獣ごっこをしているとする。その信念創出ゲームは、逃げまどう人間の役を担う子供と、逃げる子供を追いかけ、それを捕まえようとする怪獣の役を担う子供の参与によって成立している。そうした怪獣ごっこの最中に、子供の背丈の３倍以上もある頑強な大人が、突如、自分は恐ろしいゴジラだという宣言とともに参入してくるとする。それまで子供だけで怪獣遊びをしていたにもかかわらず、すぐさま子供たちはその大人の参入を認め、新しい共通規則として共有すると同時に、巨大な怪獣の突然の乱入にそれまでは感じなかった強い恐怖の感情を抱くことになる。子供たちの感じる恐怖は、そのゲームの中では実際に恐怖として感じられる感情かもしれない。怪獣ごっこのあとで、子供にインタビューすれば、「本当に怖くかった」と答える子供もいるだろうし、その怖さに思わず泣きだしてしまった子供もいるかもしれない。

しかし、Waltonはこのようなごっこ遊びに参与した子供たちが感ずる恐怖は、本物の恐怖ではなく、あくまで信念創出ゲームの枠内でしか成立しない「擬似感情」であると主張する。本物の恐怖の場合とは異なり、どれほど恐ろしいと感じても、参与者はそれが怪獣ごっこでの出来事であり、自らが参与している信念創出ゲームの枠内でしか喚起されない恐怖であることを自覚しているからである。

Waltonは、いわゆる「虚構のパラドクス」が成立する背景にも、ごっこ遊びの進行中に見られるこうした奇妙な状況が存在していると考える。一般に虚構のパラドクスが成立するための条件とされた３つの命題とは、以下の(ⅰ)～(ⅲ)であった。

（ⅰ）読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況が実在しないことを知っている(知識)
（ⅱ）読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対し、さまざまな感情を喚起させる（事実）
（ⅲ）読み手の感情が喚起されるのは、読み手が実在すると信じる対象や状況についてだけである（推論）

これらを信念創出ゲーム一般に適合するように書き換え、（ⅰMB）（ⅱMB）（ⅲMB）とする。

（ⅰMB）信念創出ゲーム参与者は、ゲームを構成する対象が実在しないことを知っている。
（ⅱMB）信念創出ゲーム参与者は、ゲームの構成対象あるいはゲーム内の出来事に対して、感情を抱く。

（iiiMB）信念創出ゲーム参与者が感情を抱くのは、実在すると信じる対象または出来事に対してだけである。

（ｉMB）（ii MB）（iiiMB）の３つの命題のうち、相矛盾する(ｉMB)と(iiiMB)の命題が同時に成立することで、虚構のパラドクスは信念創出ゲームの枠組みでも発生すると考えられる。しかしWaltonは、現実生活において実際に喚起される恐怖感情と信念創出ゲームの内部において喚起される恐怖感情とを別物とし、両者を明確に区別することで、伝統的なパラドクスを回避するという戦略をとる。すなわち、命題(ii MB)(iiiMB)を次のように書き換えることで、これまで成立すると思われてきた矛盾が起きないことを示そうとする。

(ii MB')信念創出ゲーム参与者は、ゲームの構成対象あるいはゲーム内の出来事に対して、（本物の感情とは区別される）擬似感情を抱く。
(iiiMB')信念創出ゲーム参与者が本物の感情を抱くのは、実在すると信じる対象または出来事に対してだけである。

とはいえ、このようなWaltonの議論は、物語を読んだときに得られる感情についての、私たちの日常的な直感に反するように思える。私たち読み手は、たとえ物語が虚構であることを知っていたとしても、悲しい場面に直面すれば、実際の涙を流したり、嗚咽したりするし、怖い場面に直面すれば、思わず手で顔を覆ったり、目を閉じてしまったりする。ハラハラする場面では、おそらく心臓の鼓動が早まり、血圧が上昇して、まさしく手に汗を握る状態になるであろう。これほどまで顕著な身体的反応を伴って、読み手は実際にさまざまな感情を経験するにも関わらず、それらを現実の感情とは異なる擬似感情であるとして片付ける十分な根拠は、はたして存在するのだろうか。むしろ、それらの感情が喚起される原因の違いだけを根拠にして、悲しい物語を読んだときに感じる悲しみやホラー小説を読んだときに感じる恐怖感、サスペンスを読んだときに感じるハラハラ感は、現実に悲しい場面に直面したときの悲しみや恐ろしい場面に直面したときの恐怖感、恐ろしい場面に直面したときのハラハラ感とは、別種の感情であるとWaltonが主張しているならば、それは新しい感情のカテゴリを導入することで、たんに虚構に関する伝統的な問題を回避しようとした理論的操作に過ぎないと受け取られるかもしれない。この区別が、たんなる理論的な技巧に過ぎないことを否定し、説得力を持つためには、こうした区別を裏付ける確固たる経験的証拠が必要になるだろう。

チャールズにおける虚構的真理は、部分的には、チャールズが考え、感じること、すなわちチャールズの実際の心理的状態によって生み出されている。チャールズが擬似的な恐怖を感じているという事実、心臓がドキドキしているという事実、筋肉が緊張しているという事実、それらが部分的に、チャールズが怖がっていることを虚構とし

ているのである。もしチャールズがそうした状態にないのならば、チャールズが怖がっていると記述することは適切ではないだろう。(Walton, 1990, p.242-243)

Waltonによれば、虚構を読んで読み手が感じるさまざまな感情と現実生活で実際に感じられる感情とは、それらが生じる際に物語で記述されている状況と現実生活で実際に成立している状況との類似性、その際に随伴的に生じている両者のさまざまな身体的、生理的反応の類似性という点で、同じタイプの感情とみなすに十分である。その意味で虚構によって喚起された感情は現実生活の中で喚起される感情の擬似とみなすことができよう。しかしながら、虚構によって喚起された感情には、現実の感情とはっきり異なる特徴も随伴している。それは虚構によって喚起された感情には、一般に現実生活の状況下で喚起される感情が持つ行為への動機づけが欠如している点である。Walton はいう。「チャールズに見られる動機づけが欠落した状態が、スライムに対する恐怖の特徴のひとつである。恐怖感情を特徴づける動機づけの力を抜き去ることで去勢された恐怖感情は、もはや恐怖とはいえまい」(Walton, 1990, p.201-2)。「決して行為に結びつくことのない哀れみや怒りとはいったい何か。相手に示すことができず、論理的にも決して完遂されることのない愛情とは何か」(Walton, 1990, p.196)。Waltonにしてみれば、これらの虚構によって喚起される感情は、たんに実際の感情に随伴するさまざまな感覚や身体上の変化の集合に過ぎず、だからこそ、それらは現実の感情とは一線を画した擬似的な哀れみ、擬似的な怒り、擬似的な愛情に他ならないことになる。

擬似感情は本来、自然な感情ではない。それは虚構作品を理解するという特殊な環境においてのみ喚起されるいわば人工的な感情である。このような擬似感情は、他のさまざまな感情と同様、文化的、社会的な環境の中で、後天的に形成された感情ということになるだろう。Waltonは、これらの感情が子供のころからごく自然に慣れ親しんできた、ごっこ遊びのような「信念創出ゲーム」に参与することで、それらの擬似感情が徐々に形成されてきたと考えている。そして、そのようにして形成された擬似感情の存在が、大人になっても芸術作品を鑑賞する際に重要な契機になっていると主張する。しかしながら、このように虚構的な状況においてのみ喚起され、しかも動機づけの力を欠き、決して行為に結びつくことのない種類の感情を、それ自体として新しい種類の感情と認めることができるかどうかは、疑問である。両者を最初から別種の感情、とりわけ擬似感情を本来の感情から動機づけの力を喪失させた特殊な種類の感情として、分離して考えるのではなく、擬似感情がいかなる理由、いかなる認知的なメカニズムのもとで、感情本来のあり方から変化していったかを明らかにすることが必要であろう。

残念ながら、Walton自身はそのような説明を与えてくれていない。このことが「信念創出ゲーム論」における擬似感情の提示を、虚構のパラドクスを回避するための単なる理論上の一手段であるかのような印象を与えている。本論では、Waltonが擬似感情として提示した虚構的対象に対して喚起される特殊なタイプの感情について、その成立の根拠と認知

過程を明らかにすることが、信念創出ゲーム論に積み残された課題であると捉える。

このような課題に答えるためには、読み手の虚構理解の認知過程をモデル化することで、虚構テキストと読み手の知識、信念、期待の間で生じると考えられるさまざまな相互作用を、一連の情報の流れとして把握する必要があろう。さらに、テキストと読み手との相互作用から、虚構理解の特徴とされるさまざまな美的感情や行為傾向が喚起される過程も、そうした一連の情報の流れに随伴して生起する心的作用として具体的に把握する必要があろう。このような企ては、読み手による虚構理解のプロセスを、認知科学的な視点に立つ情報処理モデルによって記述し、説明することにほかならない。続く第３章から第５章では、このように構想された本論の理論的知見を、「信念創出ゲーム論の認知科学的拡張」として、順次展開していくことにする。

２．７　本章の結論

本章では、非虚構文を扱っている限り、虚構を扱う際のような困難は生じないという一般的な見解を生み出した責任の一端が、言語理論の側にもあるという認識のもとに、Russell から Walton に至る哲学上の主要な虚構理論を概観した。その結果、以下のことがらが明らかになった。

Russell はその記述理論に基づき、虚構的対象は現実世界にその指示対象をもたないがゆえに、その論理的意味論の領域から隔離し、同じ土俵内で扱われるべきではないという立場をとった。虚構文の意味は意味論の領域ではなく、むしろ対象の存在とは直接関わらない感情などの概念によって説明されるべき事柄とされたのである。

Russell の立場は、いわば論理的意味論の側から、当面は虚構への対応を見送ろうするものであったが、以降の論理学者の中には、虚構的対象についても論理的意味論の範疇で扱えるような解決策を図ろうとする者も現れた。そのアプローチの流れは大きく二つの方向に分けることができる。一方は虚構的対象を「非存在対象」「抽象的対象」「可能世界内存在」などの形で実在化することによって理論的に扱えるようにしようとする虚構的対象の実在化戦略であり、もう一方は虚構的対象にさまざまな理論上の変換を加えることで、見かけ上の指示をすべて消去し、結果として存在論上の整合性を維持しようとする虚構的対象の消去戦略である。前者のアプローチでは、虚構的存在を論理学的な世界観の中でいかに位置づけるかという存在論的動機が顕著であり、一部の試み(Lewis や Rappaport など)を除いて、文学などの芸術作品における虚構の意味や解釈の問題をいかに扱うべきかといった美学上の問題意識は薄いといわざるをえない。後者のアプローチ、すなわち虚構的対象の消去戦略をとった理論家、とりわけ Goodman は、芸術作品における虚構的存在の意味を、象徴、隠喩、例示などによって世界のバージョンを描き出すための手段として捉えた。これは、それまで外延的指示関係に限定されていた論理的な世界観を、隠喩的、例示的作

用までも含め、拡張することで、芸術作品によって創出され、描かれる虚構的対象にその存在意義を積極的に認めようとする試みといえるが、その具体的な手順やプロセスについてはほとんど論じられず、その可能性が示されただけであった。

一方で日常言語の分析を通じ、文学作品などで虚構的対象について記述された文が、どのような規則やプロセスにしたがって、読み手にその意味を伝えるかを明らかにしようとする試みが、言語行為論者によって企てられた。その一人、Searle は、虚構作品の作者は一連の発話内行為を遂行するふりをしており、その際に発せられた文が虚構であるかどうかを決定する基準はあくまで作者の発話内意図にあるという議論を展開した。同様に Ohmann は、文学作品の作者はたんに発話行為を模倣するというよりは、談話をあたかも現実の出来事であるかのように報告するナレーターの発話行為を偽装しているとし、Eaton は「転移的発話行為」という概念を持ち込むことで、作者がその発話内行為によって、間接的に物語の登場人物やナレーターが直接発話内行為を遂行する状況を生み出すという見解を提示した。しかし、いずれにしても、虚構文の意味がいかにして読み手に伝わり、理解されるのかという説明を行うためには、作者の発話内意図がいかにして読み手に伝わるのかという問題に答えなくはならない。これに対し Currie は、虚構作品の作者が遂行しているのは、読み手が物語の出来事をあたかも実際に起きた出来事として受け取るふりをするように誘導する発話内行為だとする。このことは、虚構文の理解が成立するために、読み手の側が発話者の意図とその発話内容を理解し、その実現のために積極的に協力するという状況が成立しなければならないことを示している。結局、虚構理解の成立を書き手による発話内行為の遂行とその意図だけで説明しようとした言語行為論の企ては、不十分にしか実現されないことが分かった。

言語行為論者は、発話された文の形式や虚構文を発話する作者の意図とに注意を向けすぎたため、虚構文を理解するためには受け手側がどのような条件を満たさなくてはならないか、虚構文の理解はどのような認知的な変化や影響をもたらすかといった問題について論じることはほとんどなかった。思考主義に立つ虚構理論では、虚構文が指示する虚構的対象は読み手の表象上の対象であるという見方を導入することで、Russell 以来の論理的アプローチの問題点を克服し、同時に言語行為論的な観点とも共存することができた。さらに、従来のアプローチではほとんど扱われてこなかった虚構の美学的特徴、とりわけ虚構的対象に対する読み手の特異な感情的反応についても論ずることを可能にした。

読み手の虚構的対象に対する特異な行為傾向、または感情的反応に関わる問題は、一般に「虚構のパラドクス」として美学上の伝統的問題として知られている。虚構の問題を美学的視点を含めた理論的アプローチによって扱おうとする場合、「虚構のパラドクス」に関する理論的問題をいかに整合的に解消できるかという課題が、その成否を決する重要な試金石となる。

思考主義は、虚構的対象に対する信念が伴わなくとも、読み手が感情を喚起されるようなイメージや思考を抱くことで、虚構的対象に対する実際の感情が喚起されるという立場

に立って、虚構のパラドクスを回避しようとした。それに対し、Walton の「信念創出ゲーム」論は、現実の対象によって喚起される感情と虚構的対象によって喚起される擬似感情とを、類似してはいるが別物の感情と区別することによって、このパラドクスを回避しようとした。

「信念創出ゲーム」とは、さまざまな小道具(prop)を媒介にして誘導される受け手の想像力によって成立する心的活動の一種である。信念創出ゲーム論にとって、テキストを読み、理解するということは、テキストを構成している個々の小道具に誘導されつつ、その都度生み出される命題を、全体として統一性をもった表象世界として構成することに他ならない。読み手は自らその表象世界に参与することによって、その世界の出来事を虚構的真理として受け入れる。これによって虚構的対象を理解する際に特有の擬似感情が喚起されると説明される。しかし Walton が主張したように、虚構的状況においてのみ喚起され、しかも動機づけの力を欠き、決して行為に結びつくことのない種類の感情を、それ自体として新しい種類の感情と認めるためには、こうした擬似感情がいかなる認知的なプロセスを経て、本物の感情のあり方から変化していったかが明らかにされなくてはならない。

しかしながら、こうした「信念創出ゲーム論」の考え方にしても、これまでの哲学的議論を踏まえ、具体的な形へと展開されてきた見解であることを忘れてはならない。これまで綿々と論議されてきた虚構に関する哲学的議論は、つまるところ、虚構と現実との違いや区別を含めて、両者を整合的に扱うための理論的基盤をいかにして整備するかという科学的方法論の根底に関わる重要な問題意識に貫かれている。たとえ学問領域が異なり、研究方法も、研究対象のあり方も様々な点で異なっていようと、虚構理解に関する認知科学的研究を堅固な理論的基盤のもとで展開していこうとする限り、これらの問題意識は顧慮すべき重要な指針を与え続けてくれるだろう。

具体的に述べると、虚構理解の認知過程をモデル化しようとする本論の理論的研究では、以下の課題について、これまでなされてきた哲学上の議論や問題意識を踏まえたうえで、個々の具体的な事例にも適用されるように展開し、その理論的要件を満たせるよう発展させていかなくてはならないだろう。すなわち、

(i)　虚構的対象を意味論的にいかに整合的に扱えるか。
　　（論理的アプローチにおける主要な課題）
(ii)　虚構文の意味はいかにして読み手に伝達され、理解されるか。
　　（言語行為論的アプローチにおける主要な課題）
(iii)　虚構的対象に対して喚起される特殊な美的感情の成立の根拠と認知過程とを、認知科学的な視点からいかに具体的に規定することができるか。
　　（思考主義および「信念創出ゲーム」論における主要な課題）

という３つの課題がそれである。

このような課題に対して、すべての点で満足のいく回答を与えることは容易ではないが、本論では読み手の虚構理解の認知過程をモデル化し、虚構テキストと読み手の間で生じるさまざまな相互作用を、一連の情報の流れとして捉えるという理論的前提から出発することで、これらの困難な課題に答えるための可能性を探る試みとしたい。これはまさしく、認知科学的な視点に立って、読み手による虚構理解のプロセスを、記述し、説明する試みにほかならない。以下の章では、このような理論的出発点にたって、虚構テキスト理解の本質的な特徴をなすものとは何か、虚構テキスト理解に伴って生じる美的感情、とりわけ登場人物や物語の出来事に対する共感的感情や視点の推移、物語への期待や評価などがいかにして可能になるかといったより具体的な問題を扱うことになる。

第３章

テキスト付随情報とテキスト理解

3．1　本章の目的と位置づけ

本章では、虚構テキストに付随して与えられるテキスト付随情報が、虚構言説を理解する際の読み手の態度や反応、さらには行動などに及ぼす影響の範囲や種類について分析し、その役割を論じる。

読み手は一般に、自分が今読んでいるテキストが、虚構なのか真実の話なのか、どのジャンルまたはタイプに属するテキストなのかを、最初から最後までまったく分からずに読むことはない。ほとんどの場合、読み手は自分がこれから読もうとするテキストについて、何らかの知識すなわちメタテキスト情報を得たうえで、読む。その方が、テキスト理解が効率的かつ正確に行なわれることを体験的に知っているからである。のちに論ずるように（第4章）、ある程度熟練した読み手は、それぞれのジャンルに適合したテキスト理解の制御システムを習得していると考えられる。このようなジャンルやタイプに適したテキスト理解戦略をとることで、読み手はテキストをより効率的に理解することができ、さらにテキストの目的や意図に応じた対応や反応を、より的確にできるようになる。

虚構テキストは、その表層構造（文体や記述形式）だけでは、非虚構テキストと区別することができない。作者が望む限り、日記や新聞記事、科学論文など、いかなるタイプのドキュメントテキストの体裁であれ、そのテキストに纏わせることが可能である。さらに言語理解というレベルでは、テキストが虚構であろうが、ドキュメンタリであろうが、はたまた虚言であろうが、まったく違いはない。もしテキスト付随情報がまったく与えられていなかったならば、読み手はテキストやその記述内容に対してどのような態度で臨めばよいかが分からず、困惑して読むのを止めてしまったり、書き手の期待とはまったく異なる反応を示すことになるかもしれない。逆にそうした読み手の反応を狙って、書き手側は、わざとテキスト付随情報を極力与えなかったり、混乱するようなテキスト付随情報を付加することもできるだろう。とはいえ、このことも結局、いかにテキスト付随情報が読み手のテキスト理解や反応に強い影響を与えているかを示すものに他ならない。

したがって、本論文では、読み手のテキスト理解が、与えられたテキストの中身（テキスト情報）の理解だけから成立するものではなく、それに加えて、メタテキスト情報を含むテキスト付随情報、さらには読み手自身が有する世界知識から導入される情報との3重の相互作用によって成立するという基本的立場をとる。その中でも、与えられたテキストを見て、瞬時にそれが虚構作品であるか、新聞記事であるか、日記であるかを区別する重要な情報源となるのが、テキスト付随情報である。虚構理解は、虚構を指し示すテキスト付随情報を、テキスト情報とともに取り込むことから始まる。読み手にとっては、このテキスト付随情報は、テキスト理解開始のときに、テキストをどう読めばよいかというヒントと方針を与えてくれ、その後は無視され、忘れ去られてしまうような感じがするかもしれない。しかしながら、その影響はさまざま形でその後も、読み手のテキスト理解の認知過程に影響を及ぼし続けることになる。

しかしながら、このようなテキスト付随情報にしても、決してそれだけで単独かつ画一的に機能するわけではない。テキストに付随して与えられるさまざまな情報を、テキスト理解に関わる重要なメタ情報として解釈し、それに応じてテキストに関する理解を変容させるという読み手の認知過程そのものが、テキストとテキストを取り巻くさまざまな状況に関する読み手の背景知識を前提としている。いかなるテキスト付随情報といえども、あくまで読み手の背景知識への参照や背景知識に基づく推論によってのみ、その機能を十全に果たしうるのである。

それゆえ、たとえ同じテキストおよびテキスト付随情報が与えられるとしても、それに対する読み手の理解や解釈、心理的な反応、感動の仕方などは、読み手が世界やテキスト内容に関していかなる背景知識や常識をもっているかによって、異なることになる。もちろん、読み手の背景知識の違いに基づくテキスト理解や心理的反応の違いは、個人的な差異のレベルからジェンダー的差異のレベル、時代的、民族的な差異を反映した文化的な差異のレベルに至るまで、さまざまなレベルで成立するであろう。とはいえ、地域や時代、民族の違いなど、個人を超えたマクロな特長を反映した文化的な背景知識の要素も、読み手個人の背景知識として具現されていない限り、そのテキスト解釈に具体的な影響を与えることはない。また、たとえ文化的な特徴、時代的特徴、民族的特徴などがさまざまな形で読み手の背景知識に反映されているにせよ、それらがいったんそれぞれの読み手の背景知識や常識的推論規則として具現されてしまえば、それらの知識や判断規則のうちのどこからどこまでが文化的特徴を反映し、どこまでがむしろ個別的な差異を反映しているのかを見極めることは困難である。

もとより、本論は文学テキスト解釈における文化の違いを論ずることを旨とするものではないため、個人的レベルから文化的レベルにわたる背景知識の差異を、それぞれテキスト解釈の違いと対応づけ、一般的に論ずることはしなかった。本論がその範囲においてせいぜい示せることは、文化的差異、時代的差異、ジェンダー的差異などが、各読み手個人の背景知識や常識的推論規則に何らかの形で影響を及ぼし、特定の要素や偏重を形成している限りは、それらの差異は関連する内容のテキスト解釈に対しても、確実に何らかの影響を及ぼしているだろうということのみである。したがって本論では読み手の文化的相違を含め、さまざまなレベルにおいて、テキスト解釈やそれによって得られる読み手の反応に影響を及ぼす要素を、一括して各個人の背景知識ないしは常識的推論規則として具現されたものとみなし、あえて文化的差異や時代的差異、個人的差異を問題にすることはしなかった。テキスト解釈や生み出される読み手の反応における文化的差異は、あくまで個人としての読み手の解釈行為において具現されるものという立場をとったからである。

本論文では、本章および続く4章、5章を通じて、テキスト（とりわけ虚構テキスト）の理解開始と同時に効力をもち始めたメタテキスト情報が、テキスト理解のもっとも深いレベル（テキスト鑑賞のレベル）を経過して終了に至るまで、どのように形や方向を変えて、読み手のテキスト理解に影響を与え続けるかを、追跡し、分析する。このことがすな

わち、虚構理解の認知プロセスを解明し、その計算モデルを構築する際の重要な手がかりともなっている。

メタテキスト情報の導入とともに開始されるテキスト理解のプロセスは、大きく 3 つのレベルに分けて考えることができる。第１のレベルでは、メタ情報に含まれ、あるいはメタ情報が示唆していた読み手とテキスト、作者、世界に対する関係に関わる情報が、テキスト理解を通じて、それぞれのケースに応じた影響を読み手に及ぼし、感情や行動などの反応を喚起することになる。第２のレベルでは、メタ情報に含まれていたジャンル情報によって、それぞれのジャンルに適したテキスト理解制御システムが選択され、その結果、テキスト情報および読み手の背景知識の情報から、効率的かつ整合的に物語世界に関する状況モデルが構築される。さらに第３のレベルでは、第２のレベルで構築された物語世界の状況モデルに、読み手が積極的に参与することで、さまざまな美的経験や感情が喚起されることになる。

本章では、これら３つのレベルのうち、まず第１のレベルに注目し、メタテキスト情報が、テキスト理解のプロセスを通じて、読み手とテキスト、読み手と作者、読み手と世界という関係にいかなる影響を及ぼし、その結果、どんな対テキスト、対人、対世界的感情や行動、態度が喚起されるかを、さまざまな分類、分析を通じて、明らかにする（図３．１）。

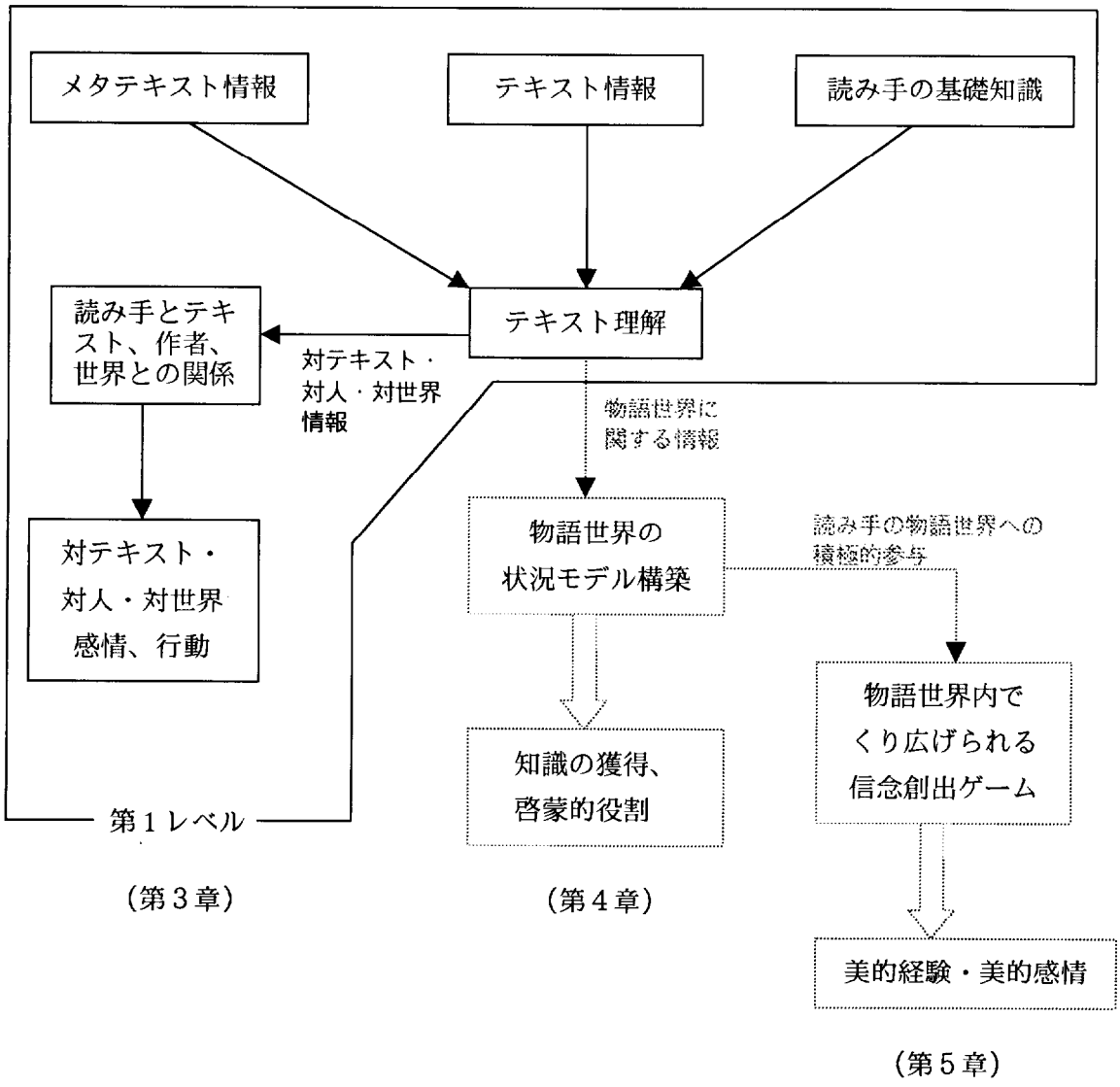


図３．１　メタテキスト情報がテキスト理解プロセスに与える影響：第１レベル

3．2　情報メディアとテキスト付随情報

虚構作品はさまざまな状況において語られ、呈示される。通常、小説の読者は、作者がテキストに表現した虚構作品を、書籍や雑誌、新聞などの文字メディア、最近ではインターネットなど、電子化された文字メディアを通じて読むことによって作品を享受する。事実、多くの虚構作品はそうした文字メディアを通じて、作者が文書に書き記した通りに読み進められることを前提として、創出されている。しかしながら虚構には、読まれるだけでなく、演技者によってその内容が演じられることで、受け手に享受される作品も数多く存在している。あらかじめ演技者によって演じられることを念頭に、作者が直接書き下ろした戯曲やシナリオ、スクリプトなどの作品は、その代表である。しかし、本来は文書で読まれることを前提に作家が書き下ろした作品を、脚本家や演出家などがシナリオ化して、演出を施し、舞台や映画、テレビ、ラジオなどの視聴覚メディアを通して、受け手に伝えるという方法も、きわめて広く行われている。

書籍や雑誌、新聞などの文字メディア、舞台や映画、テレビなどの視聴覚メディアを通じて虚構作品を受け手に伝えるという方法は、きわめて公的なやり方であり、作品が読み手に配給され、最終的に享受されるまでには、多くの人や組織が介在している。たとえば作品が書物として公表される場合、その作品が読み手の手に届くまでには最低限、作者に始まり、編集者、印刷業者、出版業社、配給業者、販売業者、受け手といった一連の経路をたどらなくてはならない。しかも、作品の公表に関わる業者は、その商業的な成功を目指してさまざまな広告活動を行い、作品が読み手の手に届くときには、作品そのものだけではなく、作品に関するさまざまな付随情報が、同時に受け手の側にもたらされる。このような作品に関する付随情報には、作品が属すべきジャンルに関する情報（「ラブストーリー」、「ミステリ」、「ＳＦ」といったかなり大きな分類から、「都会生活者のための大人の恋愛物語」、「ハードボイルドタッチのミステリ」、「サイバーパンクＳＦ」といったかなり細かい規定を伴ったジャンル分類に至るまで）、おおよそのあらすじと時代・場所の設定や登場人物に関する情報（書物の帯や裏表紙、批評家によるあとがきなど）、作品が読み手にもたらすと期待される利益や心理的効果（「心温まるストーリー」「手に汗握るサスペンス」といった広告コピーなど）、批評家や有名人による読後感想など、作品内容そのものに関わる情報のほか、作者の略歴や過去の作品リスト、作風や作品傾向、得意なジャンルなどの作者自身に関わる情報、批評家によるランク付けや書物の売れ行き状況、世間一般での評判など、作品を商品としてみた場合の情報も含まれる。

演劇や映画作品の場合には、これらの付随情報に加えて、役者や監督、演出者、脚本家、舞台演出や映像技術に関する情報などが加わり、作品そのものに関する情報に対する付随情報の占める割合、とりわけ広告効果を目指した付随情報の比重もさらに大きくなる。一般に演劇、映画作品の場合、書物や雑誌といった文字メディアを通じて作品が受け手に伝わる情報伝達経路に比べ、はるかに多くの組織や団体がそれに関わっており、作品におけ

る商品としての価値がより高くなっているということができる。

一般にこれらの公的な伝達経路を通じて読者や視聴者が虚構作品を享受する場合、作品の受け手は作品そのものをゼロから理解し、鑑賞するという立場にはもはやとどまっていない。受け手は作品を、それにまつわるさまざまな付随情報と一緒に受け取ってしまっており、それらの情報を活用することで、もっとも効率的に各自の目的に応じた作品理解、作品鑑賞、作品に対する批評行為を行おうとする。もちろん、公的なメディアを通じて受け取られるすべての虚構作品が上に述べたようなあらゆる付随情報を必ず伴っていなければならないわけではないし、それとは逆に、上に述べた以外にも、作品にまつわるさまざまな情報が付随情報として、作品とともに受け手側に与えられる場合もある。例えばカバーや帯のとれた書物を図書館で借りたり、古書店で購入して読む場合や、テレビをつけるとたまたま始まっていた見知らぬドラマや映画を見たりする場合には、上に述べたような公的な伝達経路が通常伴う種類の付随情報の一部または大半が欠落した状態で作品を鑑賞し始めることになる。逆に、友人から本やビデオを借りてその感想やコメントをもらう場合のように、公的な伝達経路による付随情報とは別に、さらに私的な伝達経路による付随情報が加わる場合もある。いずれにしても、読み手や視聴者が虚構作品を理解しようとする際には、純然たる作品としての情報のみが受け手に伝わることはまずないといえる。読み手や視聴者に作品とともに伝達された付随情報は、そこから作品理解に関わる情報が抽出され、受け手の作品理解に関わる認知過程の中で、さまざまな形で陰に陽に影響を及ぼすことになるのである。

本論の立脚する虚構の信念創出ゲーム理論では、そもそも虚構作品とはそれを受け取る読み手や視聴者の想像力や推論能力を一定の方向へと誘導する小道具(prop)の渾然一体とした集合体であると捉える。それゆえ、これらの情報経路に付随して付加される多種多様な情報にしても、そもそも作者が文字として書き記した言説が内包する情報とほぼ同時に、それと明確に区別されることなく、受け手に受け取られ、信念創出ゲーム内での認知プロセスの様々なレベルで影響を及ぼすことになる。それらの情報が、信念創出ゲーム内の認知プロセスのどの段階、どのレベルで、具体的にいかなる影響を及ぼすことになるかについては後述するが、そのまえに、これとは逆の可能性、すなわち何の公的な情報伝達経路をも経ず、何の付随情報も伴わずに作品が受け手に理解されるようなケースの可能性について検討したい。

3．2．1　私的な情報伝達と付随情報

これら公的な情報媒体を通じた虚構作品の伝達手段の他にも、虚構を受け手に理解してもらうよう伝達する方法はさまざま考えられる。その中でもっとも極端な方法としては、作者が自らが創作した物語を実際に私生活の中で演じ、受け取る側もそれに参加するというやり方が考えられる。この方法は、いわば「ままごと遊び」「お人形遊び」の拡張版のようなものであり、一種の即興劇でもある。この方法をとれば、受け手は作品を、文字や映

像などのすでに完成済みで定着された作品ではなく、しかもさまざまなメディアを介することなく、作者からもっとも直接的にその内容の伝達を受けることができる。しかしながら、この場合、作品はあらかじめ完成したものとしては存在せず、受け手も純然たる受け手として作品の理解に専念するのではなく、少なくとも部分的に創作者の側に入り込まなければならなくなる。加えてこのような状況では、理解する側に立つ参加者が、いきなり何の事前情報や約束もなく、作者側の演技に適切に反応することはきわめて困難である。参加者は、これからどんな状況下でどんな芝居を演じればよいのか、どんな役作りをすればよいのか、暗黙の了解や規則としてどのようなものがあるかなどについて、あらかじめ指示や情報を得ていることが、こうした形での作品の直接伝達には不可欠である。いいかえれば、このような「ごっこ遊び」の形態を借りて、直接虚構作品の内容を受け手に伝えようとしても、上記の公的な情報伝達の場合とは別の種類のメタ的情報が付加される必要があるといえよう。

このような極端なケースではなく、かつての吟遊詩人や琵琶法師、語り部のように、作者や語り手が街角などで物語を聴衆に語って聞かせるという場合はどうだろうか。聞き手はそれがどのような口調で語られているか、どのような表情や身振り手振りで語られているか、何について語られているか、語りの目的とするものがいったい何なのかを推測することによって、それが政治的演説なのか、自己の主義主張なのか、一人芝居なのか、あるいは物語の朗読に類するものなのかなどを、ある程度は判断できるはずである。こうした場合には、文字情報のみならず、音声情報や視覚情報などを含めたさまざまな感性情報が、その言説に関するメタ情報として、聞き手の理解プロセスに取り込まれ、その後の理解や感情喚起、態度や行動に反映されることになる。かつての吟遊詩人や琵琶法師などの場合には、その風貌や衣装、使用する道具、楽器の存在が、こうしたメタ情報に加わる。おそらく琵琶法師の格好をした盲目の老人が現れた時点で、聴衆はその老人が話し始めるであろう物語に関する予測や期待を抱きはじめるはずである。逆に言えば、こうした服装や道具を用いることが、彼らを政治的唱道者や宗教活動家から区別させ、純粋に物語としてのエンターティメントを求める聴衆の気持ちを安心させ、物語への集中心を高める機能を果たしたことと想像される。

このように作者による言説が公的な情報メディアを介さない場合でも、そこには暗黙的に言説に関するさまざまなメタ情報が付随していることが分かる。これらのメタ言説情報が、受け手の理解過程に取り込まれ、影響を及ぼすことで、言説に関するジャンル分類や作者に対する対人的態度や感情、物語内容に関する理解や感情喚起、言説そのものに対する態度や行動傾向を決定するのに、直接・間接的に関わっているのである。

3．2．2　制約条件としての言説の存在様態

すでに述べたように、私たちはあらゆるタイプの言説について、それに付随する何らかのメタ言説情報を含めて、理解の対象としている。ほとんどの場合、このメタ言説情報に

は、あらかじめ当の言説のジャンルに関する情報や、それが「虚偽」か、「虚構」か、あるいは「非虚構」かに関するメタ情報が含まれている。これらのメタ言説情報を感知することで、受け手はその背景知識からそのジャンルや存在様態に関する情報を引き出し、それがどこに属すべきかについての推論を行う。言説の与えられ方には、さまざまなケースが存在するため、必ずしも言説にあらかじめ付随して取り込まれたメタ言説情報だけで、その推論に回答が与えられるわけではない。場合によっては、その後の言説内容に関する情報が蓄積していく中で、背景知識との整合性がとれなくなり、はじめて「非虚構」である可能性が排除される場合や、言説内容がすべて与えられた後になっても、その情報の背景知識との整合性だけでは「非虚構」か「虚構」、はたまた単なる「虚言」であるかの結論が出ず、そもそも何を目的として言説が成立しているかという目的論的な視点からしか、回答ができない場合も存在する。いずれにせよ、言説に関する様々なレベルからの情報に基づいて、その存在様態がいったん決定されたならば、その情報は言説の理解過程に対して制約条件としての影響を及ぼすことになる。

例えば、当の言説が「嘘」あるいは「虚偽」であるという付随情報を伴っている場合を考えてみる。すでに見たように、「嘘」ないし「虚偽」は、本来、話者が実際の事情とは異なる虚偽の情報を、あたかも真実の情報であるかのように受け手に伝えることで、受け手がそれに基づいて何らかの行動をとる、あるいは態度をとることを目的として、構築される。このような「嘘」「虚偽」には、話し手が聞き手に口頭で虚偽の情報を伝える直接対人関係上の嘘のほか、歴史上の事件や出来事について事実とは異なる記述を行い、それをあたかも真実の記述であるかのように見せかけ、信じる側にある一定の行動や態度変容、あるいは感情を喚起させることを目論んだ「偽書」「偽伝」「やらせ」など、さらに法律や約束に関わるさまざまな文書を捏造することで、当局や関係者をだまし、物事を自分の有利に運ぼうとする「偽造文書」などが、存在している。これらの嘘や虚偽は、それが真実の記述でないことが相手に分かるまでは、「嘘」でない言説の場合とまったく同じ認知過程を経て、理解され、処理されることになる。

しかしながら、その内容が事実と食い違うこと、虚偽であることが受け手に分かったとたん、その様相は一変する。虚偽であることが分かった時点で、言説の理解プロセスはストップし、一般にそれ以上の理解は進められなくなる。その代わり、受け手の認知状態は、虚偽の言説を発した、あるいは捏造した発信者に対する強い対人的な反発感情（怒り、悔しさ、驚きなど）で占められることになる。場合によっては、そうした強い対人感情は、受け手をして、発信者に対する何らかの攻撃行動（抗議や暴力行動、法的措置など）に駆り立てることもある。虚偽の言説は、言語行為における協調の原則を一方的に破棄する一種の裏切り行為であるため、受け手の側に強い反発的な対人感情を喚起する（表3.1）。

表　3．1　虚偽・虚構・非虚構言説に対する受け手の感情反応、行動傾向・態度の違い

	受け手の認識	語られた人物に対する感情反応	受け手の行為傾向・態度
虚偽・勘違い	実在する人物に何かが実際に起きたと間違って信じた.	だまされたと分かれば、感情は生じない（だました人物に対する対人的感情（怒り）や対人行動は生じる可能性がある）.	だまされたと知る前は，行動しようとするが，だまされたと分かれば，何もしない.
虚構	架空の人物に架空の出来事が起きた.	恐れ，哀れみ，歓び等の共感的感情.	何もせず，言説内容を享受.
非虚構	実在する人物に何かが実際に起きた.	恐れ，哀れみ，歓び等の共感的感情.	可能ならば，状況を変えるための行動や態度をとる.

こうした対人感情の喚起プロセスが、受け手の現実世界での対人関係や対人的行動・態度決定に直接関わり、言説理解プロセスに比較して、その緊急度においても重要度においても、優先的な地位を与えられていることは、人間の社会的適応の観点からも容易に推測される。それゆえ、言説理解のための認知プロセスがすでに開始された後であっても、ある時点で対人感情喚起プロセスが発動されれば、それまで言説理解プロセスのために費やされてきたワーキングメモリが、対人感情喚起に引き続く一連の対人関係行動の認知プロセスによって取って代わられ、開始されていた言説理解のメイン・プロセスも中断を余儀なくされてしまうことになる。

例えば、偽造文書の場合、筆跡やサインが本人のものとは異なる、記載された場所や時期が実際にはありえない設定になっている、使用された媒体（紙など）が実際のものと異なる、文書の入手された経路が不自然であるなど、当の言説にまつわるさまざまな付随情報が、受け手に対して小道具(prop)として作用し、その言説の内容そのものが虚偽であるという推論をもたらす。語り手が直接聞き手に嘘を語るような場合には、語り手の表情や身振り、場合によってはポリグラフなどの情報も、言説の虚偽性を推測させる付随情報として機能する。このように、言説と同時に与えられるさまざまな付随情報が、それだけで言説そのものの真偽を容易に推測させる場合、言説の真偽に関する推測プロセスによって発動される対人感情喚起プロセス、およびそれに伴って発動される一連の対人行動喚起プロセスが、即座に受け手の言説理解の認知プロセスに割り込みを行い、言説理解のメイン・プロセスを中断させるという結果をもたらすのである。

しかしながら、多くの虚偽言説は、本来、受け手を騙すことを目的に、慎重に準備され、伝達されるため、言説と同時に与えられる付随情報だけでその真偽を判定することは難しいのが普通である。例えば、一部に捏造された記述や描写を含む伝記や歴史記述などの場合には、捏造に関する付随情報はほとんど、ノンフィクションとしての文書形態の中に埋

もれ、隠れてしまい、見つけだすことは困難となる。なぜなら、伝記、歴史書、新聞記事、ニュース、ドキュメンタリ記事といった言説形式は、それが事実そのものに関する記述、描写であるという社会的信用を確立しており、そうした言説形式で伝達されること自体が、言説内容を事実として保障する付随情報として受け取られるからである。

例えば、１９９４年以降、全米に電子メールを通じて広まった「水素ビール」に関する記事は、ＡＰ通信発のニュースという言説形式を装っていたため、『ニューヨーク・タイムズ』や『ワシントン・ポスト』誌などの新聞が本物として取り上げ、掲載している。またアメリカ物理学会でもその会報誌に水素ビールの話題を日本で実際に起きている出来事として掲載したとされる（朝日新聞朝刊、2000年6月11日)。この場合、「ＡＰ通信発」という付随情報が、「水素ビール」に関する架空の出来事に関する言説情報に先立って、言説のカテゴリ分類（この場合は、「嘘」「虚構」「非虚構でかつ状況が受け手と無関係」「非虚構でかつ状況が受け手と関係する」という４種類のカテゴリ）に関する推論プロセスを喚起させ、この言説に「非虚構かつ状況が受け手に関係する」としたメタ言説に関する判断をもたらすことになったと考えられる。

この場合に注意すべきことは、メタ言説情報に基づく推論は、その情報の受け手によって相対的な判断をもたらすという点である。この「水素ビール」に関する言説およびメタ言説情報が、もし一般的常識を備えた日本人にもたらされたなら、その人は言説に登場する「アサカビール」「ミフネ」などの固有名から、その言説がいかにも作り話であることを見抜き、嘘としてのカテゴリ分類を行う可能性が高い。しかし一般のアメリカ人の場合には、日本のビールメーカーや名字に関する背景知識が不足しているため、これらの情報に対し「嘘」というカテゴリを適用するに十分な動機付けは与えられない。そのために、この言説を「非虚構でかつ状況が受け手に無関係」というカテゴリに組み入れる推論を行い、結果として、日本人の過激な宴会好きという一般通念を再認識あるいは強化させることになる。こうした言説情報のもたらす知識や態度変容は、その場で直接その人の行動や態度に反映されることはないだろうが、場合によって、知り合いに日本人がいるケースなどでは、後日「水素ビール」の味や実際の体験の有無を尋ねるといった対人行動に反映される可能性もあろう。一方、自分の周りに日本人の知り合いがおらず、ただその記事の面白さに興味を引かれただけのアメリカ人の場合は、その場で記事を読み続けるという行為に熱中するだけで、それ以外の目立った影響を受けないかもしれない。

しかしながら、ＡＰ通信配信という付随情報のもとでこの記事を受け取ったアメリカの新聞記者にとっては、この記事はその人の置かれた状況と無関係なものではありえない。新聞記者にとって、その言説は自分の担当するコラムに掲載できる種類の記事かどうかという切迫した直接的関係を伴っており、読み手の関心を引くことのできる非虚構記事を掲載することが、新聞記者にとっての欲求となっている。ゆえに当の新聞記者がその言説の信憑性を疑うだけの十分な背景知識を持たない場合には、その記事は実際の日本人の常軌をはずした宴会好きの様子を如実に伝えるドキュメンタリ情報であるという推測が行われ、

この言説を、事実を報じたコラム記事として新聞に掲載するという行動をとらせてしまうことになった。本来、虚偽ないしは偽造文書として扱われるべき言説が、非虚構文書として誤って発信されたわけである。

このようにメタ言説情報は、それを受け取る側の背景知識、推測能力の違いによって、それぞれ異なる制約条件として受け手の言説理解に影響を与えることになる。このような制約条件の違いを整理すると以下のようになる。

(1) 虚偽言説

虚偽言説（デマ、偽造文書を含む）の場合、当の言説が直接関与するのは、言説の発信者と受け手だけであり、その情報は一般に公開されないのが普通である。情報は一般に公開されることで、当の言説の虚偽性が知られる可能性が高まり、同時に虚偽としての当初の目的が達せられなくなる可能性も高まることから、言説情報の伝達範囲が言説の発信者、受信者およびその関係者という限定された当事者に限られる。発信者が虚偽情報を発し、それが受信者にうまい具合に事実あるいは信頼のおける情報として伝わったなら、それによって虚偽情報の発信者は、そもそも虚偽言説を発した目的となっていた実際的効果（愉快感情、保身、詐欺などによる利益、受け手に対する損害付与など）を得ることができる。他方、虚偽言説の受け手は、それが虚偽情報であったことに気づくまでは、虚偽情報を事実情報とみなし、それを考慮に入れた上で、当面の状況下でもっとも適切な行動をとろうとする。この点で、虚偽言説を事実情報と信じた受け手の反応は、非虚構情報を受け取った一般の受け手がとる反応と何らかわりないといえる。

しかしながら、いったんこの言説が虚偽であることが受け手に知られると、受け手の側の態度は一変する。受け手は言説の発信者に騙されたという認識をもつと同時に、発信者に対して強い対人的感情（怒りや反感など）を覚える。このような強い対人感情は、しばしば受け手に発信者に対する対人行動（攻撃行動や告訴など）も喚起する。本来虚偽の言説に対し、それが虚偽であることを自覚しながら、それを利用して受け手の反応を自分の目的のために誘導しようとした点で、言説の発信者の行為は意図的な反言語社会的行為だという判断が、騙された側に生じるからである。言説の発信者が受信者を騙そうとしたという行為自体が言語社会の協調原則に違反する反社会的行為であるため、受信者はそれが判明した時点で、発信者から得たすべての言説内容に関する理解過程を中断することになる。協調原則を一方的に破棄した発信者の言説に対し、受け手側が依然として協調の態度で臨むことは、公平性を欠く情報交換行為であると同時に、受け手側に再度騙されてしまう可能性を残すからである。

言説の発信者と受信者との間には、お互いが同じ言語社会の構成員であるという了解がある。そして、互いに同じ言語社会の構成員であるという了解は、お互いが協調の原則を保持しているという対人的な信頼関係を内包している。言説の受け手が、発信者の与えた

言説に目を向け、耳を傾け、注意を振り向けることで、言説内容を理解しようとする（受け手のワーキングメモリの一部を当の言説の理解プロセスのために確保する）のは、そこに両者間の信頼関係が保持されているという了解があるからである。ところが「虚偽」や「デマ」は、発信者が相互の信頼関係を保持しているというふりをして、それを一方的に破棄し、相手側の行動を誤った情報に基づいて制御しようとする目的で発せられる、いわば裏切りの行為である。こうした信頼関係の私物化は、受け手の側に強い反感感情を喚起すると同時に、言語理解の認知過程そのものをも中断、放棄させてしまう結果を生む。受け手は、そもそも信頼できない言説に対して、自らの認知的リソースを振り向けようとはしない。その代わりに、受け手の関心は、強い反感感情を伴い、信頼関係を裏切った虚偽言説の発信者自身に向けられることになる。その際、喚起された対人的認知過程は、対言説的な認知過程の途中に割り込み、その過程を中断させるとともに、認知プロセスのワーキングメモリを占拠することで、認知的にも感情的にも圧倒的な優位を占めることになるのである。

(2) 虚構言説

虚構的言説には広大な分野、ジャンル、作風の作品が存在している。例えばそこには、小説、物語、詩、お伽噺などの言語作品（言語芸術）や、映画や演劇、オペラなどの視覚映像と言語、音楽などを組み合わせた作品、歌などのように音楽と言語を組み合わせた作品などが含まれる。これらの作品は、ただ単に現実世界の一部を切り取って描写したり、語ったり、論じるのではなく、人がその想像力を駆使して作り上げた人工的な世界や状況、出来事について描写し、語り、あるいは論じるものである。

虚構言説は、虚偽言説と異なり、言説が一般に公開される。特定の受け手ではなく、一般の受け手を前提として発信されるため、言説に関する情報は発信者やメディア関係者、直接の受け手のみならず、不特定の受け手に届くことが前提されている。虚偽言説とは異なり、その情報や内容が不特定多数に伝わったからといって、その虚構性が台無しにされるようなことはない。なぜなら、本来、虚構言説は現実に存在する特定の人物や出来事、社会状況を対象として扱ったものでなく、架空の人物や出来事、状況を描いたものであることが、その発信者自身はもちろん、その編集や伝達、メディアに関わる関係者、さらには受け手にもあらかじめ了解されているからである。加えて、このように虚構言説が架空の対象を描いていることが一般に了解されていることから、これを受け入れる側も、当の言説に描かれる内容が、自分とは無関係の出来事であると前提した状態で、いわば第三者の立場から安心して注意を向けることができる。この点が、虚偽の場合や非虚構の場合と異なる大きな特徴のひとつとなっている。

言説の受け手の立場が、言説の内容とは基本的に無関係だとの了解があるため、受け手は虚構言説に対して、単純に好奇心を満たしたり、娯楽を得ること、あるいは教養や知識

を獲得するために、注意を傾けることができる。虚構言説によって喚起される娯楽的要素には、美的経験および感情経験の占める比重が大きいが、実際にいかなる美的経験、感情経験が喚起されるかは、言説（作品）のジャンルやタイプや受け手の性格などによって異なる。いずれにせよ、虚構言説の受け手側は、基本的に娯楽や知識獲得などの目的を持って虚構言説に接するので、こうした受け手の目的や意図に十分に答えてくれるような虚構言説が強く求められると同時に、そうした条件を満たす言説を提供してくれる作者やメディア関係者に対しては、その創造性や表現力、技術に高い評価と見返り（収入や知名度など）が付与されることになる。逆に、受け手の期待に答えることのできない虚構言説を提供した作者やメディア関係者に対しては、低い評価や批判、要望、圧力などが向けられる。言説の質をめぐってのこれらの結果は、虚偽言説や非虚構言説のように、言説の内容やその情報が受け手に直接もたらす影響によるものでなく、純粋に言説の質や内容そのものに関する美的評価、満足度などの主観的要素によってもたらされるのである。

(3) 非虚構的言説

非虚構的言説とは、語り手もしくは言説の発信者が、自らが体験したり、調査した現実世界の一部について、出来事、当事者、その社会的状況などについて、基本的に創作や勝手な脚色（出来事の生起した順序や関与者、場所、状況などを変更するなど）を交えずに、描写したり、記述、論述した言説のことである。その典型的な例としては、新聞記事、ニュース、ドキュメンタリ記事、伝記、自伝、歴史記述、科学論文、マニュアルなどが挙げられるが、これにも純粋に言語だけを用いて作られる言説から、映像や視覚的、聴覚的効果を交えたドキュメンタリ映画や伝記映画、テレビやラジオなどのニュース報道、レポート番組、ドキュメンタリ番組など、さまざまなジャンル、タイプのものが含まれる。

こうした非虚構言説とは、基本的に、現実世界でかつて生じた出来事や現在まさに生起している出来事をそのまま受け手に伝達したり、現実世界の物事の仕組みや原理をそのまま描写、あるいは現実のさまざまな出来事や事物に関して、対応の仕方や取り扱い方などを実際の場面や状況にそって説明したものである。このような非虚構言説は、現実世界を対象としているため、そこに描かれた内容は、当の出来事の関係者であれば、言説によらずとも、その事実を知っている可能性がある。とりわけ、その言説によって言及がなされている当時者や組織の場合には、言説の発信者（例えば、ジャーナリストやレポーターなど）よりも、出来事が生じた事情や経緯、その際の言動などについて、正確で詳細な情報を把握していることさえありうる。このように非虚構言説が呈示する情報や知識は、一般に言説の発信者と受信者に限定されず、当の言説に接したことのない不特定多数の人にも共有されている可能性がある。それゆえ、当人の知らないうちに、その人やその人の知人に関連する事柄が言説の中で、事実として描写、言及されていたり、推測または憶測にもとづいて説明されていたり、評価されていたりすることもある。このような言説に出会っ

た場合、言説で直接、間接的に言及されている当の人物ないし組織の所属者は、不特定多数に対して自分や自分に関する事柄が公表されたことに対し、その内容に従ってさまざまな感情的反応を示すことになる。たとえば言説の内容が、通常ならば一般に知られる可能性のない個人的情報に関わる場合には、驚き、照れ、恥ずかしさなどの感情が喚起される可能性があろうし、もしそれがプライバシーの侵害に関わるような内容の場合には、言説の発信者に対する怒りや憤りといった感情が喚起され、場合によっては抗議や訴訟、出版に対する差し止め請求などの具体的行動を起こさせる原因になるかもしれない。逆にそのような言説あるいは報道が行われることによって、言及のあった当事者が利益や知名度を上げることができると期待される場合には、歓びや感謝などの感情が喚起される場合もあるだろう。

このように現実世界の人物や出来事、状況に直接言及しているという点で、非虚構言説は虚偽言説と類似した直接的な対人感情、対人行動を喚起させる原因となる。ただし、非虚構言説は虚偽言説とは異なり、受け手に偽の情報を与えることで、あらかじめ発信者の期待した行動や態度へと誘導することが目的ではなく、不特定多数がすでに知識として共有しているであろう現実世界に関する事実を、それ以外の受け手にも伝達し、より多くの人に知ってもらうのが本来の目的である。それにより、受け手はそれぞれ、当の言説や言説が言及する事実に対する評価を行い、言説に基づいて自らの信念を変容させたり、類似した状況下での行動パターンを変更させることが可能になるであろう。このような一般的な目的のもとで非虚構言説が伝達される限り、それが受け手にもたらす結果は、むしろ虚構言説のそれに近いということができよう。というのも、当事者でない一般の受け手が非虚構言説を理解する態度というのは、それを自分の属する状況の延長線上にある世界一般の事実に関する知識、ないしは世界の現実的可能性の一部を具体的に記述ないしは報告したものとして理解するような仕方である。そうである限り、当の言説が実名や具体名を使って実際の出来事（人物、事件、状況）を記述、報告しているかどうか自体は、本質的なことではない。実際のニュースレポートやドキュメンタリ記事で行われているように、具体的な人名や組織名、団体名を仮名によって代替したり、日時を伏せ字にしても、それらの言説のもたらす影響の本質的部分は変わらないのである。さらに当の非虚構言説が、受け手とは直接関わらない現実の人物や出来事、状況などについての記述や報告を行っているものと受け手が判断した場合には、受け手はその言説を、やはり虚構言説の場合と同様に、娯楽の対象として、あるいは知識獲得のための有効な手段として、受け入れようとする。そこで得られる経験も虚構言説の場合と同様の美的、情緒的経験であり、さまざまな物事に関する一般的な知識である。

3．2．3　言説のカテゴリと読み手の反応パターンとの不一致

以上の考察にしたがい、テキストと読み手との関係、およびその関係によって喚起されるであろう読み手の心理的反応ならびに行動傾向を、認知的アルゴリズムの形式にモデル

化すると、以下のような図になる（図３．２）。ここから分かることは、言説の種類を「虚偽言説」「虚構言説」「非虚構言説」の三つのカテゴリに分けたうえで、言説のタイプと言説タイプがもたらす受け手への影響との相関関係を明らかにしようとしても、それらの間には必ずしも明確な対応関係が見いだされないということである。このことを如実に示すケースは、テキストの付随情報として、あらかじめそのテキストが虚構か、非虚構かが読み手に伝えられておらず、かつ、テキストの記述内容としては、読み手の背景知識（現実世界に関する読み手の知識）には矛盾しない、あるいは背景知識にそれに関する知識が欠如している場合である。

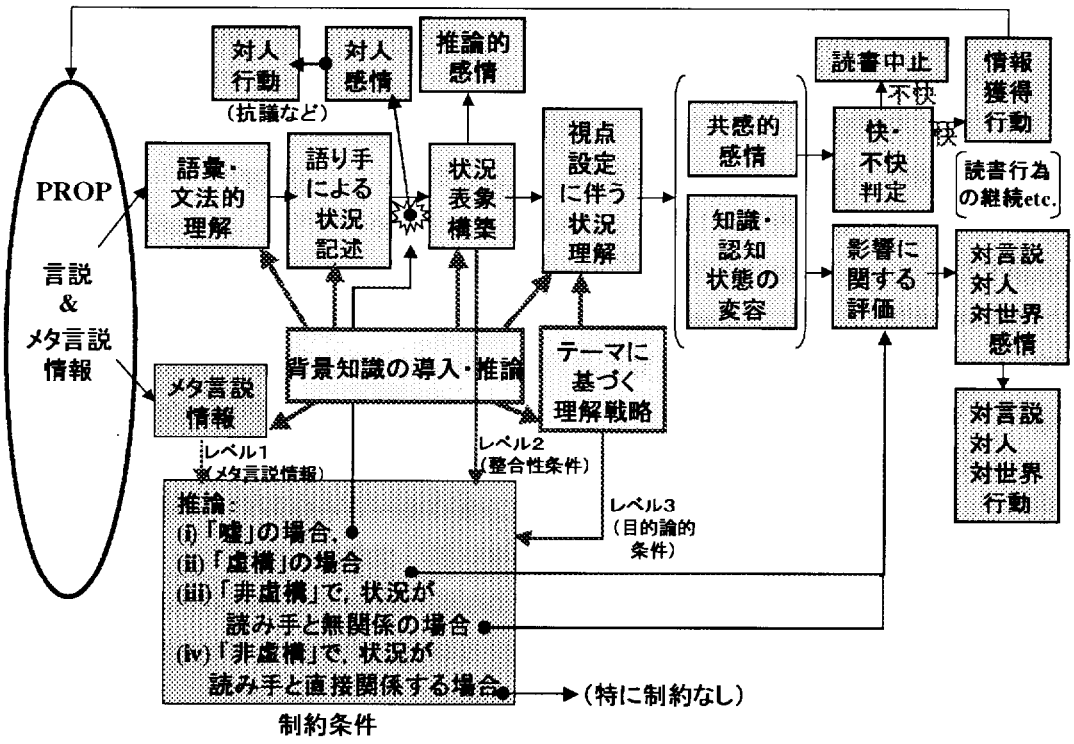


図３．２　メタ言説情報が言説の理解過程に与える制約条件とその影響

このような場合には、読み手は与えられたテキストに対し、虚構テキスト、あるいは非虚構テキストのどちらの認知的な処理を行うべきかを明確に決めることができず、場合によっては、どちらの読み方を行うこともできる。また、たとえあらかじめ、作品のジャンルに関する付随情報がある程度までは与えられていても、その付随情報にテキストの虚構性、非虚構性を決定するだけの充分な説得力をもたない場合（例えば、歴史小説、政治小説、伝記小説など）にも、読み手の背景知識とテキストの記述内容とが矛盾をきたすまでに至らなければ、読み手はその種のテキストを、虚構あるいは非虚構のどちらのジャンル

のテキストとしても、読むことが可能である。

このように読み手にとって、テキストが虚構であるか非虚構であるかが、はっきりと判明しないために、読み手がそのテキストをそのときの状況、気分によって、どちらとでも読めるという状況が生じるのは、読み手がそのテキストの記述内容に対して、とりわけ個人的な関心を抱いていない場合であろう。例えば、歴史研究家が日記とも創作ともつかない古文書を見出した場合、さらにその内容がその歴史研究家の専門領域に直接関係している場合には、その研究家はその文書が当時の状況を非虚構として描写したものか、あるいはたんなる虚構として書かれたものかに、強い関心を抱くはずである。もしそれが非虚構として記されたものならば、当時の状況を描写した貴重な記録としての価値をもつことになり、逆に非虚構として著されたものであるならば、そこに記されたことを根拠にして歴史家が何某かのことを主張したり、ある主張の証拠あるいは傍証としたりすることは、禁じられるからである。

この場合のように、テキストの付帯情報がテキストの虚構性、非虚構性について、明確な手がかりを与えてくれないとしても、そのテキストの内容が読み手の個人的な関心領域に重要な意味を持ち、そのテキストの虚構性、非虚構性に、読み手の現実世界での行動や態度に実質的な影響を及ぼす可能性があるような場合には、読み手はそのテキストを虚構、非虚構のどちらでも読めるものとして理解するだけでは満足できない。読み手にとって、そのテキストの内容が重要な意味を持つものであれば、読み手はそのテキストの信憑性や出所について、より詳しい調査をしようと思うだろう。その結果、テキストが事実に関する正当な記録であることが示されれば、読み手はそのテキストの内容を真摯に受け取って、相応の対応をしなければならないし、逆にそのテキストが事実を歪曲して伝えることを目的に記されたもの、あるいは事実に基づいた虚構であることが明らかになれば、テキストを記した人物に対して怒りを感じたり、あるいは一瞬であれ、そのテキストを信頼できるものと受け取り、その記述内容にまじめな期待を寄せたことを、恥ずかしく思うかもしれない。

このように、テキスト内容が、読み手の個人的な背景知識と密接な関係を持っており、その内容に対して読み手が強い関心を抱くような場合には、たとえ当のテキストの付随情報がその虚構性、非虚構性に関して明確な判断材料を与えてくれない場合でも、そのテキストの虚構性、非虚構性の区別は、読み手にとって大きな意味をもつものとなり、決してどちらでもよいものとしては受け入れられないことになろう。

これと同じことは、テキストが表向きは虚構として出版もしくは公表されているが、その内容が現実世界に実在する特定の個人または団体について述べてあることが明らかに分かる場合にも当てはまる。このようなケースに該当する小説はモデル小説と呼ばれ、ときに名誉毀損、出版差し止めなどを求める原告側と表現の自由を主張する被告側との間で、裁判の壇上にのぼることもある。日本における近年のケースでは、柳美里「石に泳ぐ魚」、清水一行「捜査一課長」、高橋治「名もなき道を」、三島由紀夫「宴のあと」などが、モデ

ル小説として裁判での訴訟問題となっている。とりわけ日本には、近代文学の成立以降、私小説のジャンルが確立しており、虚構という形態をとりながら、実際に存在する個人や団体をほとんどありのまま描写するという作品の形態が多く存在している。もちろん、こうしたモデル小説の存在が、法律上、名誉毀損やプライバシーの侵害などの判決に相当するのか、そうした判決が行われることが作者側の表現の自由への侵害に相当するのかを論ずることは、本論の範囲外の問題である。本論で論じたいことは、たとえあらかじめ虚構であるとの宣言を伴って公にされた作品であっても、その内容が読み手の背景知識、とりわけ私的な生活領域に関する知識と多くの点で重なり合っていることが明確に分かる場合には、その作品が虚構とみなされない場合も存在するということである。

このように、読み手がテキストをいかに読むか、すなわち虚構作品として読むか、非虚構作品として読むか、あるいは虚偽のテキストとして読むかという決定には、一般にテキストに先立ち、あるいはテキストと同時に読み手に与えられる付随情報が大きな役割を果たすことになるが、必ずしもそうした付随情報の存在だけではすべてが決定されるわけではなく、しばしばテキストと読み手の関係、とりわけテキストと読み手の現実世界における私的な生活環境との利害関係が、その決定に大きな影響を及ぼす可能性のあることが分かるのである。本章の最後に、これまでのテキストの付随情報およびテキスト内容と読み手との関係、読み手のテキストに対する態度決定とを表にまとめておくことにする（表3．2）。

言説のカテゴリ	*知識が共有される範囲*	*影響を受ける対象*	*もたらされる結果*
虚偽・デマ・スキャンダル・偽造文書など	情報を流した人，受け取った人	情報の発信者	娯楽（愉快犯） 犯罪的利益（詐欺等）
		情報の受信者，組織，団体．偽情報が言及する当事者，関係者，関係団体 上記の関係者が行動を起こすことで影響が及ぶ範囲	直接的な対人感情（反感・怒り等） 対人行動（攻撃・告訴など）
虚構（物語）	作者・編集者・読者・メディア関係者	一般の読者 （登場人物やその状況は，読者やその実際の状況とは無関係）	娯楽（美的・情緒的経験） 物事一般に関する知識 状況変化にかかわらず変化しない物事に関する不変的知識，信念
		作者やメディア（業界）関係者 （作品の作成，編集，流通などに直接関わる）	知名度，収入など 作者・編集者・流通業界に対する圧力・要望（表現，広告，販売方法など）
非虚構（虚偽やデマ，ヤラセなどではない場合）	不特定多数	一般の読者（指示される人物や状況は，読み手の実際の状況とは無関係）	娯楽（美的・情緒的経験） 現実の出来事一般に関する知識 現実で起こりうる状況変化にかかわらない物事に関する不変的知識，信念
	情報が指示する特定の人，組織，団体	情報が言及する当事者，関係者，関係団体 上記の関係者が行動を起こすことで影響が及ぶ範囲	感情的反応（照れ，恥ずかしさ等） 知名度，プライバシーの侵害など
	情報の作者，編集者，メディア関係者	作者やメディア（業界）関係者 （作品の作成，編集，流通などに直接関わる）	知名度，収入等 作者・編集者・流通業界に対する圧力・要望（表現，広告，販売方法など）

表3．2　言説のカテゴリとそれによって影響を受ける対象およびその結果

3．3　本章の結論：虚構テキストと読み手との関係

本章では、読み手のテキスト理解が、与えられたテキストの中身（テキスト情報）の理解だけから成立するものではなく、それに加えて、メタテキスト情報を含むテキスト付随

情報、さらには読み手自身が有する世界知識から導入される情報との3重の相互作用によって成立するという立場に基づき、メタ情報に含まれる読み手とテキスト、作者、世界に対する関係に関する情報が、テキスト理解を通じて読み手に及ぼす影響を分類、分析した。これにより以下の事柄が明らかとなった。

読み手に与えられるテキスト情報は、一般に虚偽言説、虚構言説、非虚構言説の3つの存在様態に分類される。あるテキストがこのうちのどの存在様態に属するかは、一般にテキスト付随情報によって定まる。

虚偽言説は、話者が実際の事情とは異なる虚偽の情報を、真実の情報であるかのように受け手に伝えることによって、受け手がそれに基づいて何らかの行動や態度をとるようにさせることを目的として、構築される。虚偽は、それが真実の記述でないことが相手に分かるまでは、「嘘」でない言説の場合とまったく同じ認知過程を経て、理解され、処理されるが、いったん、その内容が事実と食い違うこと、虚偽であることが受け手に分かった時点で、言説の理解プロセスはストップし、それ以上の理解は進められなくなる。虚偽の言説は、言語行為における協調の原則を一方的に破棄する一種の裏切り行為であるため、受け手の側に強い反発的な対人感情を喚起し、場合によっては、発信者に対する何らかの攻撃行動（抗議や暴力行動、法的措置など）へと駆り立てることになる。

虚構言説は、一般に特定の受け手ではなく、一般の受け手を念頭に発信され、発信者やメディア関係者、直接の受け手のみならず、不特定の受け手に届けられる。虚構言説は架空の人物や出来事、状況を描いたものであるため、これを受け入れる側も、当の言説に描かれる内容が自分とは無関係の出来事と前提したうえで、第三者の立場から安心して注意を向けることができる。これによって虚構言説は、娯楽効果や美的効果、好奇心を満足させるといった効果を発揮しやすい性質をもつ。虚構言説の受け手は、基本的に娯楽や知識獲得などの目的を持って虚構言説に接するため、このような受け手の目的や意図を十分に満たす言説を提供してくれる作者やメディア関係者に対しては、その創造性や表現力、技術に高い評価と見返り（収入や知名度など）が付与され、受け手の期待に答えることのできない虚構言説を提供した作者やメディア関係者に対しては、低い評価や批判、要望、圧力などが向けられることになる。

非虚構言説は、現実世界で生じた出来事、現実世界の物事の仕組みや原理、現実の出来事や事物に対する対応の仕方や扱い方などを読み手に伝達し、説明する言説である。現実世界の人物や出来事、状況に直接言及するため、非虚構言説は虚偽言説と類似した直接的な対人感情、対人行動を喚起することになる。受け手はそれぞれ、当の言説や言説が言及する事実に対する評価を行い、言説に基づいて自らの信念を変容させたり、類似した状況下での行動パターンを変更させることができる。非虚構言説が、受け手とは直接関わらない現実の人物や出来事、状況などについての記述や報告を行っている場合、受け手はその言説を虚構言説の場合と同様に、娯楽の対象として、あるいは知識獲得のための有効な手段として、受け取ることができる。

しかしながらテキスト付随情報だけでは、テキストがどの言説に属するかが決定されない場合も存在する。テキストの内容が読み手の個人的背景と密接な関係がなく、関心を引かない場合には、それがどの言説様態に属するかは問題とならないが、テキストの内容が読み手の個人的な関心領域に重要な意味を持ち、その虚構性、非虚構性が、読み手の現実世界での行動や態度に実質的な影響を及ぼす可能性がある場合には、テキストの虚構性、非虚構性の区別は、俄然重要な意味を持ってくることになる。このように言説の存在様態に関する判断や読み手の反応をとってみても、読み手の個人的背景や関心領域が重要な役割や影響力を担っていることが明らかになった。

第４章

テキスト内容と虚構・非虚構の区別

4．1　本章の目的と位置づけ

本章では、テキスト付随情報に基づき、虚構、非虚構のジャンルに最も適した効率的な理解戦略を可能にする認知モデルを提起する。その際、虚構、非虚構に適合した理解戦略を、それぞれ「虚構理解制御システム」、「非虚構理解制御システム」と名づけ、メカニズムやアルゴリズムを提示するとともに、認知科学的観点から見た特徴を述べることにする。

あるテキストが虚構テキストであるか否かを、その外面的な言語形式、例えば使用されている文体やレトリックの種類などだけから判断することは、きわめて困難である。熟練した書き手であれば、あたかも現実の風景や出来事を描写しているかのような言語表現を用いて、架空の風景や出来事を描写することができるであろうし、逆に架空の世界や夢の出来事について語るような口調で現実の状況や実際に起きた出来事について語ることもできるだろう。虚構作品に説得力をもたせるために、虚構の出来事を伝えるニュースや新聞記事と実際に起きた出来事を伝えるニュースや新聞記事とが混在して登場することは、よく見受けられる。このとき、読み手はテキストのこの部分は虚構であり、別の部分は非虚構である、といった明確な区別を行いながら、理解をしているのだろうか。またその際、虚構テキスト理解の認知過程は、非虚構テキスト理解の認知過程とは異なった何らかの特殊な認知処理を行っているといえるだろうか。あるいは逆に、読み手はテキストを理解する際、その虚構性、非虚構性をとくに区別して読むわけでなく、その理解のための処理過程は終始一貫して同一であり、テキスト内容の虚構性、非虚構性という認識とは無関係のままであり続けるのだろうか。その場合には、テキストの虚構性、非虚構性という区別は、テキストの理解過程を通じてではなく、テキストの付随情報（ジャンルやあらすじ、書評など）に起因してもともと随伴していたか、あるいは読み手がテキスト理解を行ったのち、その内容を反省して得た一種のメタ知識だということになろう。

テキストの理解過程が、テキストあるいはテキストの記述対象の虚構性・非虚構性と直接関係しているかどうかという議論は、小説や物語に代表される虚構テキストの理解過程と、歴史書や新聞記事、レポート、日記などのドキュメンタリテキストの理解過程との間に、どのような本質的違いがあるかという理論上の問題に重要な意義を担っているばかりでなく、物語テキストを人間の読み手と同じように理解し、その内容について質疑応答ができるような柔軟な自然言語理解システムを構築しようとする企てにとって、設計上の重要な示唆をもたらすものとなるだろう。事実、これまで試みられてきたほとんどの自然言語理解システムは、データとして入力されるテキストそのものの虚構性やその記述対象の虚構性をほとんど顧慮せずに、テキストを「理解する」ように設計されてきた。そしてそれらは、ある程度の具体的成果を示している。（それら自然言語理解システムにおける「理解」の基準は、テキスト内容に関する質問に適切な返答を与えることができる、テキスト内容を短いテキストにまとめたり、その情報を整合的な知識ベースとして保管することができるといったテストに合格することで代替されている。ただし、理解の基準となる質疑

応答のなかに、そのテキストおよび記述対象が虚構なのか非虚構なのかといった問いとそれに対する適切な返答が含まれていたかどうかは定かではない。)

はたして我々人間が行うテキスト理解も、こうした自然言語理解システム同様、テキストやその記述内容の虚構性、非虚構性を何ら顧慮しない仕方で行われているのだろうか。本論では、以上の観点から、テキストないしはその記述対象の虚構性、非虚構性が、読み手のテキスト理解過程に何らかの具体的役割を果たしているかどうかを、いくつかの思考実験によって明らかにし、もしそれが何らかの実質的な役割を果たしているならば、それはどんな具体的役割なのかも分析したい。もし、人間のテキスト理解が、テキストやその記述内容の虚構性・非虚構性に何らかの形で配慮した認知過程から成り立っていることが明らかになれば、それをモデル化、シミュレーションして設計に組み入れることで、自然言語理解システムをより人間の理解プロセスに近づけるための一歩となるかもしれない。本論の後半では、そのためのささやかな試みとして、以上の分析結果に基づいたテキストの虚構性、非虚構性に関わる読み手の認知的理解過程のモデル化を行い、その概略を提示したい。

本章では前章に引き続き、メタテキスト情報の導入によって開始されるテキスト理解のプロセスを追跡し、分析した結果である。とりわけ本章では、メタ情報が虚構理解のプロセス全体に及ぼす第2レベルに相当する影響関係を中心に扱った（図4.1)。すなわち、メタ情報に含まれていたジャンル情報によって、それぞれのジャンルに適したテキスト理解制御システムが選択され、その結果、テキスト情報および読み手の背景知識の情報から、効率的かつ整合的に物語世界に関する状況モデルが構築される過程を論じたものである。

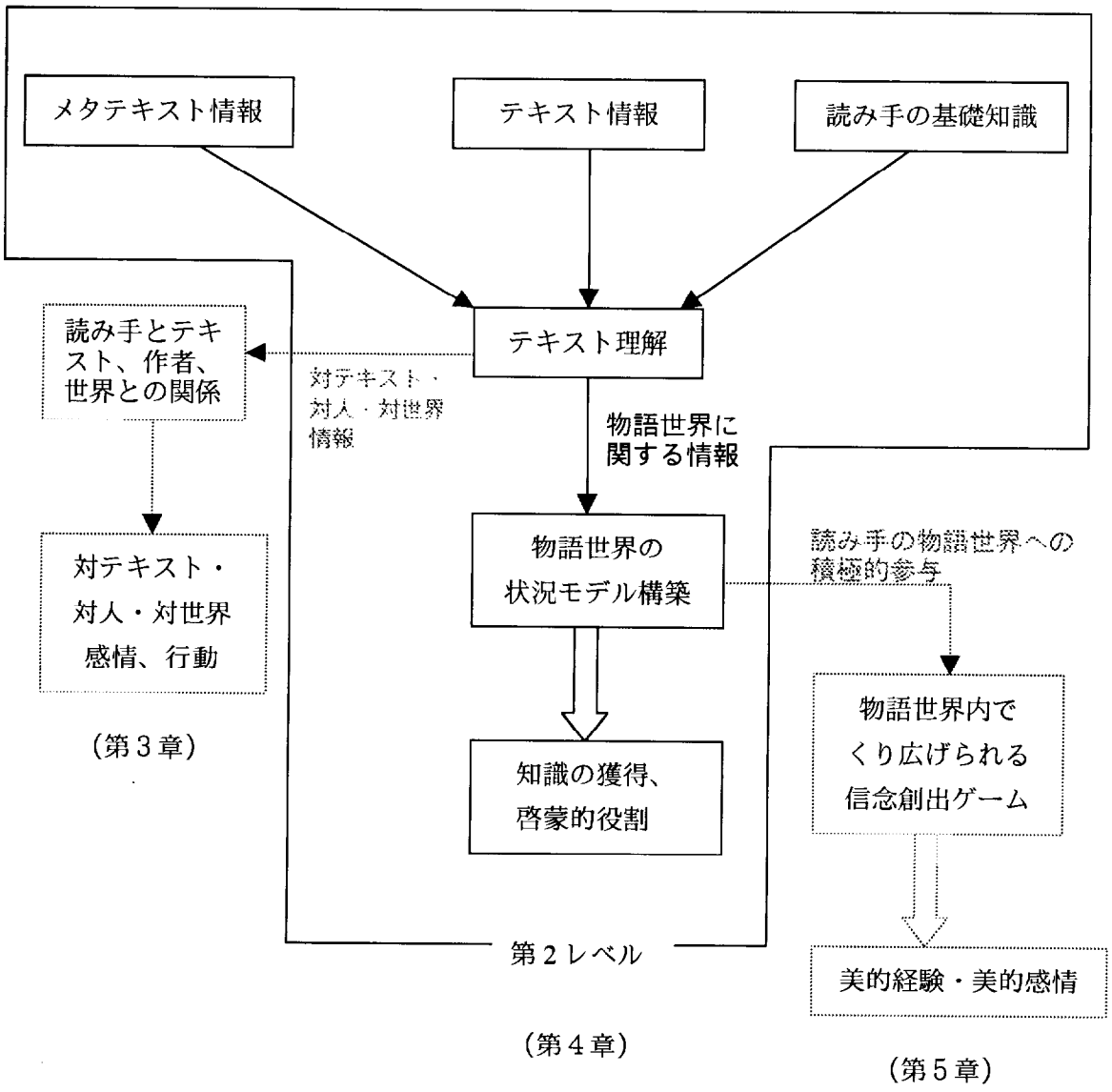


図４．１　メタテキスト情報がテキスト理解プロセスに与える影響：第２レベル

4．2　虚構性、非虚構性に伴う認知的理解過程の違い

本論での考察に入る前に、一般的な読み手において、テキスト内容の虚構性あるいは非虚構性が、そのテキストの理解過程に対して具体的にどのような影響を及ぼしているかに関するいくつかの経験的研究事例を示しておく。

自然言語理解に関するいくつかの経験的研究では、読み手によるテキスト理解はその段階に応じて、三段階の表象形態を辿ると想定されている。第一の表象レベルでは、テキストは逐語的な表象形態に変換され、第二の表象レベルでは、命題的なテキストベース、すなわちテキストの意味論的な表象に変換される。第三の表象レベルでは、テキストはさらに「状況モデル」と呼ばれるテキストが関わる状況（登場人物、目標、出来事、行為、空間）を含んだ表象形態へと変換されることになる。いうなれば状況モデルとは、読み手の背景知識とテキストからの情報が統合され、形成されたテキスト表象の形態のことである。

この考え方によると、物語を理解するということは、例えば、その物語に登場する特定の人物の容姿や出自、職業、年齢、住所、目的、性格、感情状態に関して、あるいはその人物と因果的、時間的、空間的な関係があったさまざまな人物、事物、出来事などについて、統合的、整合的にデータベース化して、ワーキングメモリ内に保持しているということを意味する。それゆえ、仮に物語でその登場人物に何が起きたか、その人物がなぜかくかくしかじかの行動をとったかなどを質問すれば、そのデータベースに基づいてすぐに適切な回答が得られることになると想定される。したがって、このような状況モデルがどれほど適切に形成されるか、どれほど速く形成されるかといった経験的事実が、テキストの理解しやすさや理解度の評価基準として採用されることになる。

そのことを示すひとつの例として、読み手は物語の主人公がすでに言及された主人公の特長と不整合な行為を行う箇所では、理解にかかる時間がそれ以外の場合よりも長くなることが観察されるという。実際の実験では、主人公が老人であると冒頭に記述されているにも関わらず、その主人公が車に引かれそうな子供を見て、きわめて迅速に道路を横切ったという描写を含むテキストが用いられた。主人公のすばやい行動が描写された箇所では、被験者の理解にかかる時間がそれ以外の箇所よりも、長くなったことが観察されたという(Albrecht, Hakala & O'Brien, 1992)。

同様に、読み手がテキストに記述されている物語の設定に関して、あらかじめ知識を持っている場合の方が、そうでない場合よりも状況モデルを構築しやすいことが示されるという(Zwaan & van Oostendorp, 1993)。このことは、虚構テキストと非虚構テキストにおける認知的な理解過程の違いを浮き彫りにするうえで、重要な示唆を含んでいる。すなわち、物語における虚構世界の設定や出来事の状況が、現実世界における出来事の状況と異なれば異なるほど、読み手は状況モデルを構成することに困難を覚えるという予測が可能になるわけである。Zwaan(1996)は、虚構世界の設定やそこでの出来事が、部分的であれ現実世界に関する読み手の知識と矛盾している作品は、そうでない作品よりもテキスト理解

上の困難の度合いは大きく、寓話やおとぎ話、ファンタジー、ＳＦ、シュールレアリズム、ポストモダン小説といった文学ジャンルに属する作品の方が、ドキュメンタリや現実世界を舞台とする一般的な文学作品よりも、テキスト理解上の困難の度合いが大きくなるという予想を行っている。

さらにZwaan(1993)は、一方の条件下の被験者に一連のニュースを読むようにあらかじめ教示しておき、もう一方の条件下の被験者に一連の文学物語を読むようにあらかじめ教示しておいたうえで、前者に現実世界に関する知識に矛盾するような情報（例えば、馬がその羽を広げて飛び去るといった言明）を含むテキストを読ませた場合には、後者の条件下の被験者よりも、テキストをゆっくり読むことが観察できたと、別の実験で報告している。逆に後者の条件下の被験者に、現実世界の知識に矛盾する情報を含むテキストを読ませた場合には、他の場合とほとんど読む速度に違いが生じなかったと報告している。このことは、テキストを読む際に与えられる作品ジャンルや作品の虚構性、非虚構性に関する随伴情報が、テキスト理解の認知過程に、いかに実質的な影響を与えているかを如実に示す証拠であろう。この場合、読み手がドキュメンタリという随伴情報のもとでテキストを読む場合には、虚構テキストという随伴情報のもとでテキストを読む場合とは異なった一連の認知処理をあらかじめアルゴリズム化して準備しているものと予想される。しかしながら、実際にそのテキストを読み始め、アルゴリズムに情報を流し始めたとたん、用意した一連の処理を遂行するための条件チェックに合格しないことが判明し、理解プログラムが一時的に破綻したため、処理に時間がかかることになったという予想がなりたつ。一方で、虚構という随伴情報を伴うテキストの場合には、虚構テキストを理解するために必要とされる一連の認知処理のアルゴリズムがそのまま適用可能となって、時間的な損失が生まれなかったのだという予想が成り立つ。

これらの経験的研究が示唆していることは、おしなべて、虚構テキストを理解するために必要とされる一連の認知過程が、現実世界に関する知識との矛盾を含まない非虚構テキストを理解するために必要とされる認知過程と、少なくとも部分的には異なっているはずだということである。したがって本論の冒頭で立てた問い、はたして人間が行うテキスト理解の認知過程は、テキストやその記述内容の虚構性、非虚構性を顧慮しない仕方で行われているかどうか、といった問いに対しては、これらの経験的研究の結果から、ある程度の結論は引き出せることになる。すなわち、虚構テキストを理解する際の読み手の認知過程と非虚構テキストを理解する際の認知過程には、テキストに描写される内容の性質の違いや、テキストとともに与えられる付随情報の性質によって、明白な違いが存在し、これがさらにその後のテキスト理解のプロセスに対して、具体的な影響（例えば、読み速度の遅れ、状況モデル構築の失敗など）を及ぼしていることが分かる。

とはいえ、これらの経験的証拠が語ってくれる事柄はせいぜいここまでであり、テキスト理解に供される一連の認知過程の中の具体的にどこの部分がどう異なっているのかという内在的な問題については、さらに実験状況を細かく制御した厳密な実験を行うなど、今

後の研究成果を待たねばならないだろう。しかしながら、こうした経験的データをもとにして、いくつかの思考実験を組み立てることで、両方のテキスト理解に関わる一連の認知過程に関するある程度の妥当性を備えた基礎的な認知モデルを構成することができる。こうした認知モデルを提示することは、経験的な実験を行う際の作業仮説、すなわち、テキスト理解過程に関わるさまざまなパラメータのうち、どこをどのように制御することで、結果としてどのような効果または影響が期待できるかといった予測を可能にする理論モデルとして有効であろう。また形成された理論モデルに基づき、計算機上に実装可能なシミュレーションシステムを構築することで、仮想的に人間のテキスト理解過程を検証し、理論モデルを改良してさらに精密なものにしたり、こうしてできたテキスト理解のシミュレーションシステムを応用することで、現在の自然言語理解システムとは異なる、より人間のテキスト理解過程に近づいたシステムが構築可能になるかもしれない。

４．３　虚構理解認知モデルの構成

こうした目標をもって、本研究が構築を目指す虚構理解認知モデルは、「虚構・非虚構理解制御システム（Fiction Comprehension Control System [FCCS] / Non-Fiction Comprehension Control System [NFCCS]）」と「物語鑑賞シミュレーションシステム(Story Appreciation Simulation System [SASS])」という二段階の認知的処理機構によって構成される（図４．２）。

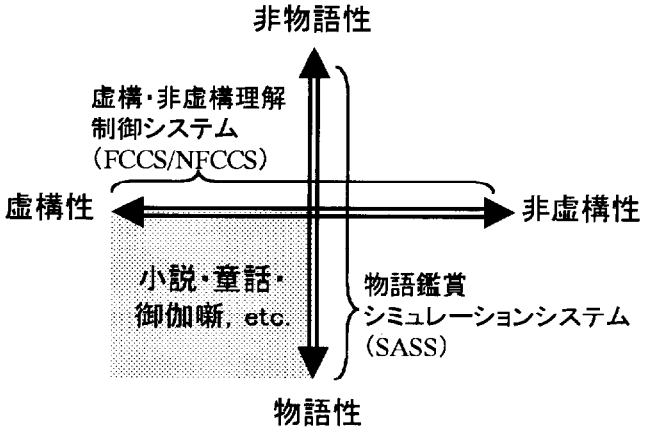


図４．２　虚構理解認知モデルの構成

前者は、テキストに付随して与えられるテキストジャンル情報に基づき、テキスト情報と読み手の背景知識からの情報とを、それぞれのジャンル（虚構／非虚構）に適した仕方で導入するよう制約を加える。これによって、「虚構・非虚構理解制御システム」は，テ

キスト情報と読み手の背景知識との間の相互作用のインターフェイスまたはフィルタとしての役割を担うことになる。

後者の「物語鑑賞シミュレーションシステム」は、前者の虚構・非虚構制御システムによって、テキストジャンルに適したテキスト情報、読み手の背景知識からの情報導入が図られたのち、それらの情報に基づいて、物語世界での出来事や人物の構成、展開を心的表象として実現する。さらにこのシステムでは、読み手の視点設定やそれに伴うさまざまな推測、感情喚起、信念形成、美的判断などを生成する役割も担うことが期待されている。ようするに、前者が、テキストの虚構性、非虚構性に応じて，情報の処理方法を変容させるのに対し、後者は、テキスト内容をいったん整合的なまとまりをもった情報として受け取ったあと、その内容を判断し、想像し、感情を喚起するなどの反応を示すよう設計されているのである。本章では、主として前者の虚構・非虚構理解制御システムについて説明し、後者の「物語鑑賞シミュレーションシステム」の説明は、第５章で論じられることになる。

４．４　虚構テキスト理解と非虚構テキスト理解

最初はなかなかとっつきがたく、理解しにくく感じられていたテキストであっても、ある程度読みが進んで、その内容に次第に馴染んでくると、ほとんど苦労せずにテキスト理解があたかも自動的に進んでいくかのような感覚を味わったことのある経験は、少なからず誰にでもあるだろう。いったんこのような状態に入り込んでしまえば、虚構性・非虚構性といった区別をほとんど意識せず、読み手は容易にテキストを読み進むことができるようになる。このような経験は、テキストを読み、理解するという読み手の行為にとって、テキスト内容の虚構性・非虚構性といった区別は不必要である、あるいはそうした区別はテキスト内容を理解するという認知過程に実質的な影響を及ぼさないというイメージを読み手に与えるかもしれない。はたして本当に、テキスト内容の虚構性・非虚構性という区別は、テキストを理解するという読み手の理解過程にとって実質的な違いをもたらすような要因とならないのだろうか。もしこのような論理的前提が正当化されるならば、これまで試みられてきた自然言語テキスト理解システムの試みのほとんどがそうであるように、虚構テキストを理解するシステムを設計、構築するにあたって、わざわざテキストの虚構性／非虚構性の区別を考慮に入れたアルゴリズムを用意する必要はないということになる。（これに対する唯一の例外は、Shapiro & Rapaport(1995) における “cassy” の試みである。）

このような前提の論理的妥当性を検討するにあたり、事例を以下のような四つのケースに分類して、思考実験的に分析してみたい。その四つのケースとは、

(a) 非虚構テキスト内非虚構：全体としては非虚構（ドキュメンタリ）テキストであり、

その中で実際の人物や出来事が登場し、あるいは記述されているケース、

(b) 非虚構テキスト内虚構：全体としては非虚構テキストであるが、その中に実際には存在しない虚構上の人物や実際には生じなかった出来事が登場し、あるいは記述されているケース、

(c) 虚構テキスト内虚構：全体としては虚構テキストであり、その中でそのテキストと同じ文脈に属する虚構上の人物や出来事が登場し、あるいは記述されるケース、

(d) 虚構テキスト内非虚構：全体としては虚構テキストであるが、その中に虚構ではない実際の人物や出来事が登場し、あるいは記述されるケース、

の四つである。

これらの四つの分類は、例えば非虚構テキスト内虚構の内部で、さらに別の虚構的出来事や人物が記述されている場合、さらにはその虚構的出来事の中で、またしても別の虚構的出来事に言及されている場合といった具合に、無限後退的に細分化することも考えられる。しかしながら、これらの細分化されたケースは、原則的にはこれら四つのケースが同一テキスト上で重層的に適用されたものとみなすことができるため、ここでの議論のためには、上の四つのケースを扱うだけで充分と考える。

(a) 非虚構テキスト内非虚構

まずは、(a)の非虚構テキスト内に同じく非虚構的内容が記述されるケースについて検討する。これは新聞記事やニュースレポート、マニュアル類など、ごく一般的なドキュメンタリテキストの談話形態に該当する。ここではテキストに登場する人物、対象、出来事、場面などは、すべて同じ現実世界の時間－空間的な延長線上に整合的に配置し、位置づけられる。最初にテキストが、それが非虚構テキストすなわちドキュメンタリタイプの談話だという情報とともに、読み手に伝わった時点で、読み手はその談話に登場する人物、対象物、出来事、場所、状況などを、読み手が実在する場所と同じ時間空間の延長線上に整合的に配置し、位置づけようとする態度をとり始める。すなわち、テキスト上の登場人物名や対象物、出来事、地名などについて、現実世界に関して読み手自身がすでに獲得している背景知識の中から検索を試み、既知の対象と同一であるかどうかを検証する。もしテキストで記述されている対象が、既知の対象と同一だと判断された場合には、既知の情報に、テキストから得られた新たな情報を追加する。また、テキストを読み進む中で、その対象に関する背景知識を導入することが、テキスト理解により有利に働くと判断された場合には、テキストに明示されていなくとも、読み手は特別な配慮をせずに、自らの背景知識をそのまま談話理解に適用することができる。こうした無配慮な知識導入が可能になる

のは、テキストに登場する人物や対象物、出来事、場所などの要素が、自分の生きている世界と同一の世界、自分の生活環境の延長線上にあることを、テキストの読み始めの段階ですでに了解し、そうした認知的行為への準備がすでにできているからに他ならない。

このようなケースで、読み手がその理解過程に支障または問題が生じると感じられる状況には、いくつかのパターンが考えられる。そうした可能性のひとつめとして、まず、一時的に読み手が、自分がすでに知っている人物、対象または出来事と、テキスト中に記述されている人物、対象、出来事などが同一であると判断し、知識の導入を図ったにもかかわらず、その後の談話の中で両者の同一性に疑念が生じて、場合によってはその判断を撤回しなければならなくなるような状況が生じるケースがあげられるだろう。こうした同一性に関する疑念が生じた場合でも、読み手が、テキストに登場している登場人物または対象、出来事と、いったんは同一と判断された既知の人物または対象とが、部分的に特徴が一致しただけで、実際はまったく別の人物、対象、出来事であったと判断し、それまで間違った対象に対して行ってきた解釈を新しく設定された別の人物、対象、出来事のもとでやり直すことができれば、再びテキスト理解を継続できる可能性もある。例えば、学術論文を読んでいる最中に引用されていた研究者の人物名と、自分の知っている研究者の人物名とが同じであったため、てっきりその人の著した論文からの引用だと思って読み進んでいても、その後テキストに記載されていた別の情報から、両者は名前と研究分野が同じであるが、実はまったく別の人物であることが分かる場合がある。このような場合には、それまでの解釈を別の実在する人物に振り替えてやるだけで、その後のテキスト理解にとくに致命的な支障がもたらされるわけではない。

しかし、このような同一性に関する判断の結果として、その後のテキスト理解に致命的な障害が生ずるケースもありうる。例えば、読み手がある特定の分野（例えば西洋アンティークの物件）に対して充分に専門的な知識を有していたとする。その読み手が訪問地で宿泊するホテルを探すため、旅行ガイドを購入し読んだとする。たまたまそのガイドブックには、その地域の特徴となるアンティーク家具の説明がトピックとして掲載してあったが、その記述がまったくお粗末で、専門家からみれば一目瞭然の間違いを含んだものだったとする。そうした場合、この読み手は、このガイドブックそのものを不信の対象とし、そこに掲載してあるホテルのリストやその評価にも、強い疑念の眼を向けることになるだろう。場合によっては、読み手はそのガイドブックを棄却してしまうかもしれない。

さらに非虚構テキストの記述対象が、読み手のプライベートな領域や個人的、社会的に関係の深い人物、事柄、出来事に言及しているのを発見したとする。ところがその記述内容が読み手自身の理解とは異なって、その人の尊厳や信用を傷つけるような書き方がしてあり、場合によっては周囲に影響を及ぼしかねないと推定される場合には、読み手は読むことを止めるばかりか、書き手や出版元に対して強い憤りを感じて、抗議などの直接的行動や名誉毀損、プライバシーの侵害などの法的措置をとることさえある。こうした状況は、有名人のプライベートな生活の一面を歪めて記述したり、大げさに暴き立てて、スキャン

ダルを巻き起こすことを狙った多くの雑誌記事や大衆新聞記事などでよく見受けられる。

いずれにせよ、非虚構テキスト内で非虚構的な事柄のみが描写の対象になっている場合には、読み手はごく自然に躊躇なく、対象に対して、自らが属する世界に関する知識を適用し、あるいは逆に、テキストから得られた情報を自分が属する世界で、当の記述に該当する対象物へと適用する。Zwaanらが実験によって得た経験的データからも、背景知識のテキスト内容への導入、逆にテキスト内容から得られる情報の読み手の背景知識への導入といった認知的処理過程は、非虚構テキストを理解する際の認知的アルゴリズムとしてあらかじめ用意されているということができるだろう。

(b) 非虚構テキスト内虚構

次に(b)の「テキスト全体としては非虚構作品であるが、その中に実際には存在しない虚構上の人物や実際には生じなかった出来事が登場し、あるいは記述されているケース」について考えていきたい。一口に「非虚構テキスト内虚構」といっても、さまざまな場合が考えられる。例えば、「ピーターパンのように宙を舞った」「ホームズのように観察力が鋭い」といった具合に、現実の存在物の様子を形容するための比喩的表現として虚構的対象が用いられる場合がある。虚構的対象がこのように用いられるほとんどの場合、書き手も話し手も、比喩の対象となったピーターパンやホームズといった虚構的存在の具体的な存在可能性やその整合的な存在様態などについて、思いを巡らせることはない。これらの広く周知され、有名になった虚構的存在は、ある種の形容詞の代用として用いられているにすぎず、「死んだメタファー」の場合と同様、読み手に当の虚構的存在がその状況の中でいかなる振る舞いをしたかを具体的に喚起するだけの表象構成能力は、もはや持ち合わせていない。こうした文脈下で虚構的対象が非虚構テキストに登場してきたとしても、読み手のテキスト理解過程においては、既知の語彙の中から比喩的な表現に用いられやすい固有名詞を検索するのとたいして変わらない程度の認知的負荷ないしは認知的変化を加えるにすぎないだろう。

それに対し、虚構対象を内包する非虚構的テキストには、当の虚構対象の存在意味を理解するためにも、非現実的で、仮想的な状況設定を、読み手自身が表象として構築しなければならないような場合も存在する。そうしたケースのもっとも典型的な例として、次のような場合を考えてみる。これ以外のケースも多かれ少なかれ、このケースの別バージョンと考えることができるだろう。

例えば話し手が聞き手に、昨日読んだ小説の内容を説明する談話行為は、それ自体、非虚構的性格をもつが、その談話には虚構上のさまざまな登場人物が含まれる場合がある。この非虚構的談話の当面の目的は、話し手が友人にまだ読んだことのない小説の内容を説明し、理解してもらうことである。だから話し手は、物語の状況設定や、発生した事件、主人公をはじめとした主な登場人物の立場や性格、主義、目標などをうまく説明して、聞き手が自ら設定した虚構的時空間の中に、その登場人物や一連の事件などを整合的に配置

した表象を構築してもらえるよう誘導しなくてはならない。そうしなければ、聞き手は話し手の伝えたい意図、この場合は昨日読んだ小説の内容やあらすじを理解することはできないだろう。

こうした意図の伝達が成功するということは、聞き手がある小説ーそれはたまたま昨日友人が読んだ小説でもあったがーを、話し手のナレーション（かなり省略され、脚色されているかもしれないが）を聞いて、理解することに等しい。すなわち、こうした認知的手続きを経て実現される虚構対象の記述を含んだ非虚構テキストの理解とは、話し手がある意図をもって聞き手に語りかけているという現実的状況のもとで、聞き手が自ら要約された虚構作品を読んで理解する行為と、ほとんど変わらないことになる。ただしこの場合には、話し手はナレーターとしては少々ぎこちなく、それを補完する手段として聞き手が話し手に直接問いかけて必要な情報を引き出せるという状況が、両者の間に形成される。しかし、このような情報の伝達関係がいったん両者の間に形成されてしまえば、この関係はいわば透明化され、聞き手は現実の状況がどうなのかについては逐一気を留める必要もなく、話し手が伝達しようとしている虚構世界の状況設定とそこでの出来事の展開を表象した状況モデルの構築に集中できるようになる。そうなれば、物語理解という目的とは無関係に生じる話し手の変化、例えば、瞬く、くしゃみをする、時間を気にして時計を眺めるといった行為は、聞き手によって物語情報からは自動的に区別され、無視されるようになるだろう。それはあたかも、本を読む最初のころは、本の紙質や色、活字の大きさ、スタイルなどが気にかかることがあっても、そこからテキスト内容に関する情報を引き出す作業が軌道に乗り、関心がその内容を理解する方向へと向かってしまえば、もはやそれらについてはまったく気にならなくなってしまうのと同じである。

いったん聞き手がこのような状態に入ると、自らに与えられるテキスト情報に対して、それが虚構的状況に関する情報なのか、現実の状況についての情報なのかという判断には、何の特別な注意や配慮を払っていないかに感じられる。しかし実際には、聞き手は話し手から伝えられるさまざまな情報を、二系統のものー現実の状況に関するものと虚構的状況に関するものーへとより分け、別系統の認知的処理を行っているものと推定される。ただし、その認知処理過程の大半が自動化され、透明化されているため、自覚されることがないにすぎないのである。

これと同じように、虚構テキストの読み手が自分でテキスト内容の虚構性、非虚構性に関する認知的処理を行っているという自覚がないということを理由に、読み手のテキスト理解の認知過程は、虚構テキストであっても、非虚構テキストであっても変わらない、両者への理解過程は実質的に違わないとする議論は成り立たない。むしろ、我々のテキスト理解における認知過程には、談話内容が虚構的文脈にあるか、非虚構的文脈にあるかにきわめて敏感に反応し、ほとんど無自覚のうちに両者を弁別し処理する何らかの認知機構が組み込まれていると考えた方が自然であろう。

(c) 虚構テキスト内虚構

「虚構テキスト内虚構」のケースを考えてみる。これは「全体としては虚構テキストであり、その中でそのテキストと同じ文脈に属する虚構上の人物や出来事が登場し、あるいは記述されるケース」である。これは、小説や物語を読んでいるときのごく一般的な状態を示している。例えば読み手は、シャーロック・ホームズとワトソンが奇妙な事件に遭遇し、その調査を行っている箇所を一心不乱に読み進んでいる。するとその先で、モリヤーテという別の虚構人物が登場する場面に遭遇する。ホームズ、ワトソンも、モリヤーテも、同じホームズ作品の中の登場人物であり、その作品によって設定された同一の状況設定の中に整合的に配置される。読み手は最初の場面ですでにこのテキストを適切に読み進むための状況設定を行っていたため、モリヤーテという新たな同一虚構内の登場人物が登場してきても、ただそこに整合的に位置づけていくという認知的作業を行うだけでよく、大半の場合には、読み手はそれらの認知的行為を、ほとんど自覚せずに自然に遂行している。こうした読み手の半ば自動化された認知的な手続きが、突如自覚されるようになるとすれば、それは登場人物や対象、出来事に関するテキスト情報を、すでに設定された虚構的な状況設定に合わせて配置しようとしても、簡単に修正のできない不整合が生じたような場合であろう。例えば、シャーロック・ホームズの物語を読んでいるときに記述されていたワトソンの古傷の痕が、次の場面では別の場所にあると記述されているような場合である。このような記述に遭遇すると、読み手はその記述をそれ以前の記述とどのように整合的に関係づけたらよいのかが分からず、テキストを読み返したり、再解釈を試みたりする。しかし、場合によってはどのような試みも成功せず、しまいにはその部分に関しては整合的な理解を行うことをあきらめたり、あるいは全面的に作品を放り出してしまうかもしれない。

同じ文脈のうちに整合的に配置できるはずと考えていた情報が、実際にはうまく配置できなかった場合には、読み手はその最終的な原因を、作品の描写そのもの、あるいは読み手自身の解釈の仕方に帰そうとする。もしかすると、その作品ではもともとそうした矛盾する存在者を許容するような奇想天外な状況設定を構成することが期待されていたのかもしれない。たえずそうした別解釈の可能性が残されていることも、虚構テキストと非虚構テキストの理解過程における本質的な違いのひとつを示すものだといえよう。

とはいえ、次々とテキストからもたらされる情報を、すでに設定してある特定の状況設定に整合的に配置することが、読み手の遂行すべき認知的作業の主要な部分を占めるという意味では、(c)のケースはほとんど(a)のケースと同等であるといえる。ここでも、虚構・非虚構といった交差した別基準の状況設定は必要とされないため、虚構的対象・非虚構的対照といった区別にほとんど意識を向ける必要は生じない。読み手はひたすら物語理解ための認知行為に集中すればよいだけである。

(d) 虚構テキスト内非虚構

「虚構テキスト内非虚構」のケースを考える。これは、全体としては虚構テキストであるが、その中に虚構ではない実際の人物や出来事が登場し、あるいは記述される場合である。虚構テキストには、どのような形であれ、必ず非虚構的対象が含まれている。たとえそれが、どんなに現実離れした空想的世界での出来事を描いたもので、その世界と現実世界との間にはほとんど共通点がないように思われても、その虚構テキストには必ず現実世界の対象を指示する言葉や概念が含まれている。例えば、特殊なＳＦ小説やファンタジー小説などでは見受けられるように、ある虚構世界での色の概念が現実世界の色の概念とはまったく別で、人間の五感とは別の何らかの感覚を伴って感じられるもの（例えば、これから起こるであろう危険を予知させるもの）であったとしよう。しかしながら、このような特殊な事情を読み手に理解してもらうためには、非虚構世界の描写であれ、現実世界から色概念や何らかの感覚概念、心理用語をなどを借りてきて、それらを駆使して描写を行わざるをえない。そうでない限り、この虚構テキストは、この現実世界の住人にとって理解不能なものとなってしまうだろう。

このようなケースでは、読み手は非虚構概念をもっぱら虚構概念を構築するために利用する。上の例でいえば、「赤い」という言葉の非虚構的世界での意味を構成するために、読み手は自らの背景知識から現実世界での「赤」の意味を取り出し、そのうえでその「赤」の意味がそのまま虚構世界での「赤」に適用されないよう、その現象から視覚的要素を切り離し、さらには現実世界でいうところの「悪い予感」や「不吉なイメージ」などの概念と結びつけなくてはならない。読み手は、このような概念の変換手続きを他の色概念、さらに必要があればこれ以外のさまざまな概念についても用意し、テキストを読むことで次々と登場してくる虚構概念への対応に備える必要がある。このような概念間の変換手続きを用意することは、虚構テキスト内に記述されている非虚構的概念を虚構概念へと変換するための認知的フィルタを、当のテキストを虚構テキストとして理解するための一般規則として設定することに他ならない。テキストの読み始めのころは、読み手はこれらの一般規則をとりあえず構成し、修正を加えては設定し直すといった認知的に負荷の高い作業に関わらざるをえないため、必ずしも虚構世界で展開している物語そのものにはなかなか集中できず、しばしば読書行為そのものが中断してしまう場合もある。しかしながら、ある程度まで変換規則の設定ができてしまえば、読み手は虚構世界での物語をあたかも現実世界での物語と同じように、すんなりと理解できるようになり、物語の展開そのものに集中できるようになる。このような段階に到達すれば、読み手は虚構と非虚構といった区別にほとんど注意を払わず、ほとんど無意識的にテキスト中に現われる非虚構的概念を虚構概念へと変換、適用するようになり、さらには自分がいま虚構テキストを読むために、非虚構テキストとは異なる特別な認知的操作を行っているということにさえも気づかなくなる。

この例のように、虚構テキストが描き出す虚構世界と現実世界との間にほとんど共通点のないような極端なケースではなく、一般的な虚構テキスト（ジャンルでいえば、恋愛小

説、歴史小説、ミステリー、推理小説、政治小説、冒険小説など）の場合には、虚構上の物語の舞台設定そのものが現実世界とほとんど共通である。シャーロック・ホームズの活躍の舞台は、19世紀後半のイギリスはロンドンで、その描写はほとんど当時のロンドンそのままである。このようなきわめて現実世界に近い状況設定のもとで展開する虚構上の物語を読む場合、読み手はその物語に登場するさまざまな人物、対象物、出来事、場所などに対し、どこまでを現実世界に属すもの、あるいはどこまでを虚構世界に属すものとして認識しているのか。これを、以下の３つケースに分けて考えてみる。

A)　虚構テキストで語られていることのうち、一部を現実世界の出来事、一部を虚構世界の出来事として解釈するケース

これは、例えばシャーロック・ホームズの物語を理解する際には、シャーロック・ホームズやワトソン博士、モリヤーテなどの登場人物は虚構的存在として認識されているが、ロンドンやテムズ川、辻馬車などは実在的対象として認識されているという解釈である。この解釈によれば、ホームズ・シリーズのような虚構の物語を読む場合、読み手は当時のロンドンという非虚構的対象と、ホームズらの登場人物およびそこで繰り広げられるさまざまな事件といった虚構的対象を、混ぜ合わせた状態で理解していることになる。確かに、物語内の描写がロンドンだけに限定されていたり、登場人物の言動や振る舞いのみに限定されている場合には、こうした混合世界という想定にとくに不都合は生じないだろう。しかしながら物語の世界を、このような虚構世界と非虚構世界との同居した世界だと想定する限り、両方の世界が接する場面ではつねに矛盾や不整合性が生じる可能性を覚悟しなければならない。例えば、シャーロック・ホームズとワトソン博士の事務所兼住居は、有名なベーカー街221番地と物語では描写されている。ロンドンという都市、そしてベーカー街という通りは、ホームズたちが活躍したと設定される19世紀の後半にも実在していたので、ベーカー街221番地も実在する住所かと思いきや、現在ではその住所が実在するものの、その当時にはまだ存在しない住所だということが分かっている。もし読み手がこのことを知らず、当時も現在と同様、ベーカー街に221番地が実在していると信じていれば、これはさほど困った事態にはならない。しかし、もし読み手がこの歴史的事実を知っていれば、少なくとも物語上のベーカー街の一部は、現実のベーカー街に属するとは考えられなくなり、ベーカー街のある部分から先（85番地以降）だけが虚構世界に属すると考えなければならなくなる。しかし、問題はこれだけにはとどまらない。実在しないベーカー街85番地以降に、実際に存在しているはずの住所はどうなるのか、そうした虚構上の番地を含んだロンドンという都市そのものの実在性は問題にならないのか。そもそも、実際には生活していなかったはずの虚構上の登場人物や、実際には起きていなかったはずのさまざまな出来事を含んだロンドンという都市は、はたして実在の都市と呼べるのだろうか。同じ疑問は、実在しない住所や国民を有するイギリスという国家やその時代状況そのものにまで拡張さ

れるだろう。

最初の疑問がこのように大きな問題へと発展することになったのは、物語が描く世界の要素をすべて虚構世界に属すものか、実在世界に属するものかに分けて考えようとする態度にあったといえよう。しかしながら、実際の物語の読み手はこの問題をそれほどまで厳密に突き詰めて考えたりはしない。なぜなら、一般の読み手にとっては、ホームズの物語に出てくるベーカー街、ロンドン、イギリスという国は、虚構であっても非虚構であっても、どちらでもよいこととして感じられているからである。

B)　虚構テキストで語られていることをすべて現実世界の出来事として解釈するケース

上記のような不都合が生じないようにするため、虚構テキストによって語られている人物、出来事、対象、それらを含む世界や時代は、どれも現実世界もしくは虚構世界のどちらか一方のみに属すると考えることができよう。とはいえ、虚構テキストで語られている事柄がすべて現実世界に属すると読み手が解釈することは、はたして可能だろうか。

こうした解釈が可能になるためには、あらかじめその作品が架空の出来事を描写した作品であるという情報が読み手に伝わっていてはならない。すなわち読み手は、現在読んでいるテキストが、架空の作り話であるということをまったく知らずに、テキストを読むのでなければならない。しかしながら、現代のように書店で本を買ったり、図書館の書庫から本を取り出して読んだりする場合には、こうしたことは非常に起こりにくい。なぜならば、書店や図書館などでは、すでにその書物が虚構であるのか、ドキュメンタリであるのかが、一目瞭然で読み手に分かるよう、あらかじめ配架されているからである。とりわけ、その作品が「ＳＦ」、「ファンタジー」、「ミステリー」、「ラブストーリー」などといったジャンルに区分けされている場合には、そこで語られる物語が実際に起きた現実の出来事であると、読み手が思い込む可能性はほとんどないだろう。そこで語られる物語は、この現実世界とは明らかに異なる自然法則や社会制度、自然環境のもとで生まれた登場人物や出来事であったり（ＳＦやファンタジーの場合）、この現実の世の中ではほとんど起こりえないような特殊な出来事や異常な事件、夢想の対象にしかならないような出来事（ミステリー、冒険小説、ホラー、ラブストーリーなど）だということが、すぐに読み手に気づかれるからである。

しかしながら一方で、「歴史小説」「政治小説」「企業小説」など、一部のジャンルでは、読み手はそれらがどのジャンルに属するかを知っただけでは、はたしてそこで描写されている人物や対象、出来事が現実のものなのか、架空のものなのかを判断することが難しい作品もある。そうしたジャンルに属する作品では、しばしば実際に起きた出来事を分かりやすく、劇的にアレンジして、あたかも物語を読んでいるかのように当時の状況を再現させる工夫や試みがなされている。したがって、このようなジャンルに属する虚構テキストの場合には、そこで描写されている出来事が、現実の事柄なのか、架空の事柄なのか

を判断できない可能性が生じ、同時に読み手がその作品を一種のドキュメンタリとして理解してしまう可能性も生じることになる。

仮にこうした可能性が生じた場合、読み手はどんな条件のもとでなら、虚構テキストで語られている内容を、現実世界での出来事であるとみなすようになるのだろうか。そのためにもっとも重要な要件は、読み手がすでに獲得している現実世界に関する知識、例えば、歴史小説の場合、何年にどこで何が起きたか、そのとき実際に関わっていた人物は誰であったかなどの知識と、物語で語られるさまざまな情報との間に矛盾が生じないことである。『戦争と平和』では、ナポレオンがロシアに侵攻した際、ピエールという名前のロシア兵を捕虜としてフランスへ強制連行した際の様子が生々しく描かれている。ナポレオンや当時の露仏戦争について何の知識もない子供ならば、その真に迫った記述に、この物語に書かれてあることはすべて本当のことだと信じ込んでしまうかもしれない。あるいは、ナポレオンが実際にロシアに侵攻したことや、その際多くのロシア兵を捕虜として連行したという歴史的事実については知っていても、作品の記述が細部では史実に矛盾していることを見出せるほど歴史的知識を持っていない一般の読み手も、この作品の記述を事実とみなしてしまう可能性がある。しかし、ロシアの歴史あるいはナポレオンの生涯について詳細な知識をもった研究者が、その物語を読んで、ナポレオンが実際にはその場所に行かなかったこと、あるいはその人物に該当する捕虜は実際にはいなかったことを知っていたり、それを裏付ける資料を持っていたなら、少なくとも物語のその部分を史実と認めたりはしないだろう。このような矛盾に気がついた読み手は、結局『戦争と平和』は、史実に虚構的要素を組み込んで出来上がった作品、または史実に基づいて作られた虚構作品という見方をとるだろう。その場合、その作品を首尾一貫してドキュメンタリのように理解する企ては棄却されることになる。

C)　虚構テキストで語られていることをすべて虚構世界の出来事として解釈する可能性

もうひとつの選択肢として、虚構テキストによって語られている人物、出来事、対象、それらを含む世界や時代を、すべて虚構世界に属すると解釈する道がある。もともと虚構作品は、架空の出来事を中心として物語が展開されるのであるから、この立場は、そうした観点からも首尾一貫しており、すっきりとした見解のように思われる。しかしながら、そのテキストで語られる事柄がすべて現実世界とは異なる架空の世界での出来事であるとしたら、たとえ同じロンドンという都市が描写されていても、それは名称が同じであるだけで、その実質はまったく異なる可能性を許容することになる。たとえロンドンの気候に不平をもらす場面があったとしても、それが現実世界のロンドンと同じタイプの悪天候なのか、まったく別の種類の悪天候なのかを、読み手はあらかじめ推定することができない。虚構世界の対象は、たとえその一部の性質に基づいて、現実世界の対象と同一であると判断されても、虚構テキストによってその様態や特性に関するさまざまな描写が行なわれ、

その性質が最終的に確定されるまでは、現実世界の対象とはどこかしら異なっている可能性を内包するのである。虚構世界の対象を規定できるのは、唯一テキストの描写のみであり、一部または大部分が現実世界の対象と同一であることが判明していても、両者がまったくの同一対象であることを保証するものは何もない。そもそも虚構上の対象は現実世界に指示対象を持たないのであるから、その意味も指示によって拘束されず、テキストによる描写以外の部分はつねに未知の可能性へと開かれているのである。

ともあれ、もし虚構的存在が現実世界の中に指示対象を持たず、意味的に開かれた存在であるならば、たとえテキストでは現実の対象と同じ名称を持ち、いくつかの特徴や性質に共通点があったとしても、両者が同一の対象であるという保証はない。したがって、その対象をイメージしたり、その役割や出来事のその後の展開などを推測するのに、現実世界に関する読み手の背景知識を適用して役立てようとしても、それが成功する保証はどこにもないはずである。しかしここで重要なことは、実際の読み手は、自分の背景知識と矛盾しないものについては、こうした知識適用可能性の保証など気にせず、大胆に適用を行っているという点である。言い換えれば、読み手は自分の背景知識に矛盾しない、適用可能な知識を持っている場合には、あたかもその対象を現実の対象であるかのように扱い、認知的に処理している。そして、テキストに登場する対象に背景知識を適用することが矛盾を引き起こすことが分かった時点ではじめて、読み手はその対象を虚構対象と認知し、必要な対応をとり始めるのである。

シャーロック・ホームズの例でいえば、読み手は物語に出てくる当時のイギリスやロンドン、テムズ川、辻馬車などの対象物については、自らの背景知識の中から適用可能なものを次々と導入することで、テキストの理解を効率的に高めて行く。しかしながら、当時のロンドンの街並みに詳しい読み手ならば、主人公の住居がベーカー街221番地にあるという記述に出くわしたとたん、この物語に登場しているベーカー街やそれを含むロンドンの特殊性に気づくことになる。すなわち読み手は、少なくともベーカー街の85番地以降については、自分が有する知識をそのまま適用することができないことを悟り、テキストの記述を優先させて、背景知識の導入を記述と矛盾をきたさない範囲に制限する必要性を感ずるのである。と同時に、読み手は、物語で221番地となっている場所は、現実世界ではどこに対応しているのか、それは何という通りに面しているのか、等の付随的疑問を抱くであろう。しかしながら、これらの疑問に答えられるのは、テキストの記述のみであり、その情報が与えられない間は、読み手はあたかも知らない通りに迷い込んだように感じるかもしれない。この時点で読み手は虚構世界に参入しているのである。読み手はこれ以降、ベーカー街221番地に関する記述がテキストに登場したら、すぐにそれを特殊ケースとして処理できるような一般規則を設定し、記述された具体的情報をこの物語世界に特化された情報として保管する手はずをとることになる。この場合の一般規則とは、この物語世界のロンドンのベーカー街には85番地以降、221番地まで存在するということであり、具体的情報とはその住所にホームズとワトソン博士のアパートが存在しているという情報である。い

ったんこのような設定が行われれば、その後は、読み手がベーカー街に関する記述に遭遇するたびに、現実世界の背景知識でなく、あとから付け加えられた物語に特化された知識ベースの方に、情報を求めに行くようになる。このような方策をとることで、読み手は自分の背景知識の適用可能な領域を、つねに最大限に維持しようとするだけでなく、背景知識をそのまま適用できない物語の虚構部分に対しても、つねに効率的な対処ができるよう情報の制御を行っていると考えられる。

4．5　虚構性・非虚構性に関わるテキスト理解過程のモデル化

以上のような、考察を個々のケースに限定したうえで展開してきた結果をふまえ、読み手が与えられたテキストを理解するプロセスを統合的に示した認知モデルの構成を試みた（良峯・往住，2001；Yoshimine & Tokosumi, 2001）。

もし、あるテキストが自らを非虚構テキストとする付随情報（新聞記事、科学論文など）を伴って与えられた場合、そのテキストは基本的に読み手が住む世界と同じ現実世界に直接関連するものと判断されるのであって、実際には存在しない架空の世界ないしは社会に関する話であるとは判断されない。こうした事前の判断によって、読み手はこのテキストを理解するために用意しなければならない処理過程を大幅に単純化することができる。例えば、当のテキストが天気予報であった場合、その情報はまさしく読み手が生活している世界の今日または明日の天気予報であることは明白であり、それらの情報を直接、読み手の今日または明日の行動計画に反映させることができる。虚構テキストの場合とは異なり、こうしたタイプのテキストの受け手は、そのテキスト情報が適用される対象領域に制約を加える必要はない。

さらに非虚構テキストの受け手は、そのテキストに自分の知らない情報、自分の知っていた情報と異なる情報が含まれていることを発見したときに、情報源の信用も確保された場合（e.g., 社会的信用を持った新聞社の新聞記事やテレビ局のニュース情報などの場合）には、その情報に変更や制限を付加することなく、その情報を自分の世界に関する知識に追加したり、それまで自分が持っていた知識に置き換えて、将来の再利用に備えることができる。ただし当のテキストから得られた情報が、読み手自身の知識と齟齬を生じた場合、しかも当のテキストの情報源が必ずしも信用できないと判断された場合には、そのテキスト情報をたんに信用できない情報、間違った情報として、その箇所を無視して読み進んだり、あるいはテキストそのものを信用に値しないものとして捨て去ることもありうる。

このほか、当のテキストの情報源については申し分ないにも関わらず、その内容が読み手の既得知識と食い違って、整合的な理解が得られない場合には、読み手はそれまでの自分のテキスト理解や解釈の仕方に問題があった可能性があると判断し、テキストを前に遡って読み返す場合もある。

このようにテキスト付随情報によって、理解対象となるテキストが非虚構テキストであると判断された場合には、当のテキストから抽出された情報は、基本的に読み手の現実世界に関する既存知識との間で比較され、そこへの付加ないしは廃棄といった比較的単純な対処措置を受けることになる。新聞記事や報告書などを典型とした非虚構テキストの場合には、それらが提供する情報が現実世界で実際に役立つかどうか、通用するかどうかといった実際的な側面がとりわけ重視され、読み手に対する美的価値や感情喚起、娯楽などの影響はほとんど考慮されないため、こうした比較的単純な理解戦略がとられることになるものと思われる。このような非虚構テキストの理解過程における情報制御の流れをアルゴリズムとして表現したのが、図４．３である。

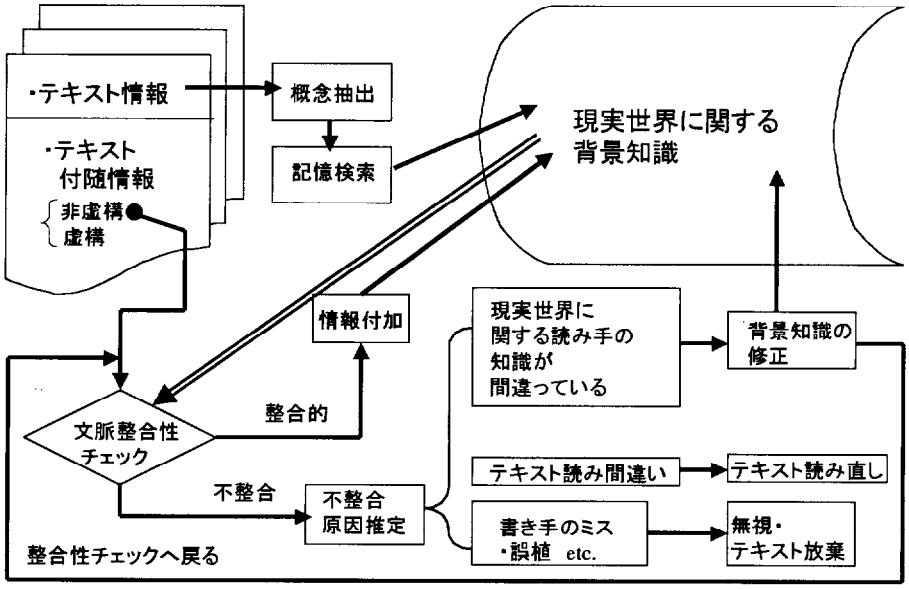


図４．３　非虚構テキストの理解過程における制御システム

それに対し、対象となるテキストが、悲劇、ミステリ、ロマンス、ＳＦといった虚構作品の場合には、テキストに含まれる情報の一部または大半が、現実世界とは異なる架空の世界に関する情報となる。そのため、それらの情報は、直接読み手の現実世界に関する知識に付加されたり、それに取って代わるような事態は生じない。この場合、情報の処理過程に制約が加えられることで、虚構テキスト情報と読み手の背景知識とが直接相互作用しないような制御プロセスが働くことになる。いうならば、非虚構テキスト理解に関わる一種の制御プロセスが介在することで、虚構テキスト情報に対する一時的な「判断中止」「判断保留」状態が、読み手の側に生み出されるのである。

その代わり、読み手は虚構テキストに含まれる架空世界に関する情報を抽出し、それらを組み合わせることで、虚構世界の状況モデルを整合的な表象として、自らのワーキング

メモリ内に構成しようと試みる。ところが、当のテキストに含まれた虚構世界に関する情報からだけからでは、到底、テキスト理解に必要な虚構世界の状況モデルを構築するには不十分である。そうした情報を補うため、読み手は、自らが所有する現実世界に関する背景知識から、虚構の状況モデルを構築するのに利用可能な情報を適宜、抽出、転用して補完しなくてはならない。そのために、読み手の側には虚構テキスト情報に関するさまざまなメタ知識、知識や情報運用のためのヒューリスティクスに関する知識ベースが、あらかじめ用意されていると推定される。

このような役割を担った虚構テキスト理解制御システムは、虚構テキストからの情報および読み手が所有する現実世界に関するさまざまな知識を整合的かつ効率的に処理し、虚構テキストの基本的な内容理解から、さらに高度な美的鑑賞、価値評価に至るまでの一連の認知過程を可能とするため、以下のような虚構世界および現実世界に関わる情報（知識）運用に関する一連の措置を遂行しているものと推定される。

A) 虚構テキストに含まれる一部の情報は、読み手の現実世界に関する知識に直接影響を及ぼすことがないよう制約される。

B) 虚構テキストに含まれる一部の情報は、そのままで現実世界にも適用とみなされ、もしそうした情報もしくは知識を読み手があらかじめ所有していない場合には、現実世界に関する新たな知識として付加され、利用される。

C) 虚構テキストに含まれる一部の情報は、たとえそのままでは現実世界についての知識として適用されなくとも、適切な制約もしくは変更規則が加えられることで適用される。

D) 現実世界に関する読み手の背景知識の一部は、そのまま虚構世界に関する状況モデル構成のために利用される。

E) 現実世界に関する読み手の背景知識の一部は、適切な制約もしくは変更規則の適用なしでは、虚構世界に関する状況モデル構成のために利用されない。

F) 現実世界に関する読み手の背景知識の一部は、適切な制約もしくは制約規則が加えられることで、虚構世界に関する状況モデル構成のために利用される。

G) 虚構世界の状況モデルを構成するために、現実世界に関する背景知識に対して加えられる制約や変更規則は、個々の虚構テキストごとに、整合的に、かつ首尾一貫して行われなければならない。

このような虚構テキストの理解過程における情報制御の流れをアルゴリズムとして表現したのが、図４．４である。

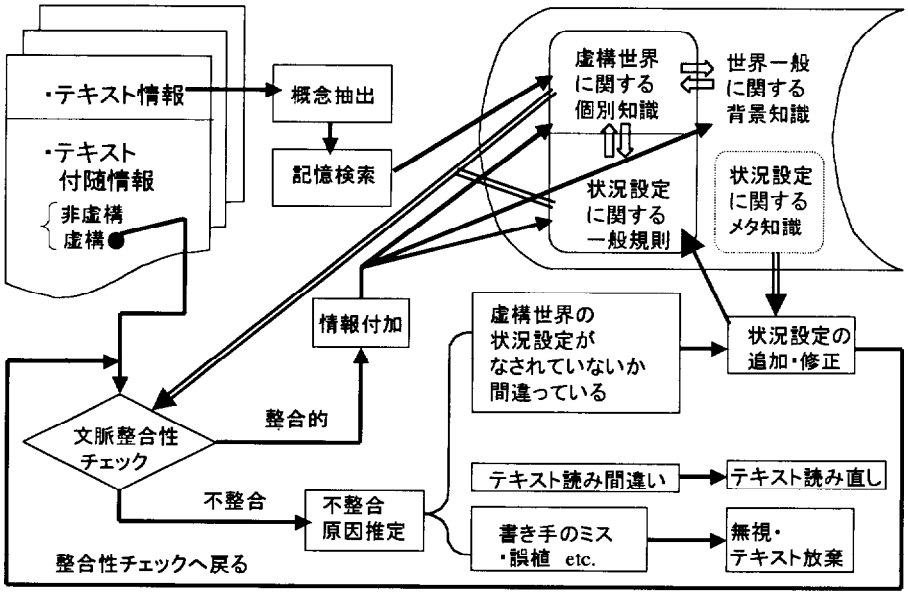


図４．４　虚構テキストの理解過程における制御システム

４．６　虚構・非虚構理解制御システム設計に向けての指針

ここに提示したアルゴリズムに基づき、虚構および非虚構テキスト理解の制御システムを設計、実装することにより、以下のような特徴を備えた物語理解システムを構築することが可能になろう。

(1)アルゴリズムの単純性と高いメモリ効率の認知処理

テキストに記述されるさまざまな情報のうち、現実世界に関する知識ベースに取り込まれて保持される情報と、虚構世界に固有の知識ベースをワーキングメモリ上に新たに構成したうえで、そこに取り込まれ、保持される情報とを決定づけるのは、既存の背景知識との整合性チェックのみである。

(c)で論じたように、既存の背景知識との整合性チェックで不整合性を示さないテキスト情報も含め、すべてのテキスト情報を虚構世界に関する知識ベースに取り込むという選択肢も可能であろう。しかしこの場合には、テキストから取得される情報がすべて、現実世界に関する知識ベースとは別個の知識ベースに収められることになる。したがって、虚構テキストから現実世界に関する有益な知識を得るという、読み手が物語テキストを読みながらごく自然に行っている認知過程を説明するためには、二つの知識ベース間で行なわれる相互作用という別種の認知的機構を用意しなければならなくなる。さらに、同じ情報がふたつ（または複数）の知識ベースのどちらにも保持されるという、メモリ・リソース消費の観点から見て非経済的な記憶方法にならざるをえない。

これに対し、今回提示する認知モデルでは、虚構世界に関する知識ベースには、既存の背景知識との整合性チェックに合格しない、虚構世界に特有の情報とその世界に固有の一般規則のみが保持されるものと仮定している。すなわち、物語テキストに記述された情報のうち、すでに現実世界に関する知識ベースにあるものはそれをそのまま利用する。また、現実世界に関する知識ベースに付加されても不整合を生じないテキスト情報については、虚構世界に関する知識ベースではなく、現実世界に関する知識ベースに保持されるものとする。その結果、テキスト情報のうち、現実世界に関する知識ベースに収めることのできない情報と、その情報を利用する際の一般規則や参照すべき現実世界の知識ベースへのリンク情報だけが、虚構世界固有の知識ベースに保持されることになる。

もちろん、虚構世界に固有の知識ベースに保持された情報だけでは、物語テキストを解釈するにはまったく不十分である。それため、テキスト固有の知識ベースに属する情報を利用する際には、その情報に関する一般規則やリンク情報を参照して、テキスト内容を理解するために必要な情報を適宜、現実世界に関する知識ベースから補完できるものとする。このような機構により、複数の知識ベースに重複して保持される情報の量は大幅に削減されるため、限られたメモリ・リソースの有効な利用という観点からみて、経済性が高いといえる。またテキスト固有の知識ベースに保持されている情報から、現実世界に関する知識ベースに保持されている情報への参照も、個々の情報の利用に関する一般規則ないしはリンク情報に基づいた、いわばオブジェクト指向の原則に則って行われるため、必要なアルゴリズムも比較的単純でよいことになる。

(2)テキスト内容の虚構性・非虚構性の判別を可能にするアルゴリズム

このテキスト理解認知モデルは、テキスト内容の虚構性、非虚構性の判別とそれぞれに適した認知処理アルゴリズムの選択とが、同じひとつのアルゴリズムの中で実現されるため、両者の認知処理を分けて考える必要がないという点を二つ目の特徴とする。いいかえれば、あるテキスト内容を理解するのに、固有の虚構世界知識ベースやその一般規則を用いなければならない場合には、そのテキスト内容は虚構世界での存在物や出来事などを指示していることが判明し、テキスト内容が現実世界に関する知識ベース（そこには当のテキストから抽出された情報も含まれる）の範囲内だけで、整合的に処理できるならば、その内容は現実世界での存在物や出来事を指示しているのだと了解することができるのである。

すでに論じたように、この認知モデルでは、虚構性・非虚構性の判別に際して、現実世界に関する知識ベースとの文脈整合性チェックという認知プロセスが重要な役割を果たすことになっている。しかしながら、この文脈整合性チェックは現実世界に関する知識ベースが未熟だったり、テキスト内容と重なり合う部分が少なかったりすると、適切な判定を下すことができず、テキストの種類や読み手によって異なる理解結果をもたらすことになる。すなわち、ある読み手にとっては虚構として理解されたものが別の読み手にとっては

非虚構として理解されたり、そのどちらとも判断がつかない中途半端な状態のまま、テキスト理解が進行していく可能性をも許容するのである。しかしながら、この認知モデルのもつアドホックな性格は、短所というよりはむしろ、実際の読み手の状況をより忠実に反映しているともいえるだろう。この認知モデルに基づいて、きわめて非現実的な状況設定で著された虚構作品を、現実の出来事と思い込み、実際の行動を起こしてしまうような特殊な事例（例えば、オーソン・ウエルズがかつて引き起こした「宇宙戦争」にまつわるパニック現象）を、そのときの読み手の背景知識やテキストとともに与えられた付随情報の詳細を用いて説明し、あるいはシミュレートすることも可能であろう。

(3)テキスト固有の知識ベースの切り替えによる柔軟な読書行為への対応

どのようなテキストを読むときでもつねに最も重要な役割を演じ、大きなウエイトを占めている部分は、読み手の背景知識、すなわち現実世界に関する知識ベースである。この背景知識は読み手の生活環境はもちろんのこと、さまざまな読書体験から得られる情報によって、たえず発展、増大している。この知識ベースは、読み手がいかなる問題に遭遇しても、拠って立つべき共通かつ不変の情報源であり、一挙に取り替えたり、変更したりすることはできない。それに対し、我々には何か特殊なことをするときにのみ活性化し、それ以外のときには基本的に利用されない知識ベースまたは情報源も存在していると考えられる。例えば、シャーロック・ホームズの物語を読んでいる最中に、ポワロやミス・マープルの物語についての記憶が混ざり合って浮かび上がってくると、かえって困ることになる。これら異なる作品に関する情報は、別個の知識ベースとしてまとまっていた方が都合がよい。さらに、シリーズを形成している作品の場合には、作品ごとに固有の知識ベースを構成するのではなく、シリーズごとに共通の知識ベースが再利用できるようになっていれば、メモリ・リソースの運用の面でより効率的であろう。

今回の認知モデルでは、簡単のため、とりあえず虚構テキストごとに固有の知識ベースが構成されるという説明を行ってきたが、同じホームズ・シリーズの場合には、シリーズに共通の知識ベースが利用されると仮定すれば、同じシリーズものを読む際にはスムーズに物語世界に没入できるといった実際の読書経験をうまく説明できる。

4．7　本章の結論：虚構理解システムの設計に向けて

本章では、テキスト付随情報が読み手のテキスト理解戦略選択に及ぼす影響関係について論じた。虚構、非虚構に適合した理解戦略を、それぞれ「虚構理解制御システム」、「非虚構理解制御システム」と名づけ、そのメカニズムやアルゴリズムを提示するとともに、認知科学的観点から見た特徴を論じた。このアルゴリズムから、虚構テキストと非虚構テキストの理解の違いあるいはその共通性について、以下のような知見あるいは結論を得る

ことができた。

(1) 虚構・非虚構テキストに適応した理解制御システム：

虚構テキストを理解する際の認知過程と非虚構テキストを理解する際の認知過程は、この認知モデルに示されるように、文脈整合性チェックに付随する一連の処理プロセスにおいて、著しく異なっている。だとすれば、本章で最初に提起した一方の仮説、すなわち読み手がテキストを理解しようとする際に遂行される認知過程は、テキストないしはテキストの記述対象の虚構性、非虚構性に左右されず、同一であるという仮説は間違っていることになろう。むしろ、読み手はテキストならびにテキストが記述する対象の性質に応じて、柔軟かつ臨機応変に異なる認知的処理を行っていると考えられる。

(2)テキスト理解に関する個人差の説明：

このテキスト理解に関する認知モデルによると、虚構テキストを理解する際に、読み手が記述対象を虚構的対象として認知的に処理するか、非虚構的対象として処理するかは、その背景知識とテキスト内容との不整合チェックによって決まるため、同じ記述内容であっても、読み手の背景知識の範囲や量に依存して一定には決まらず、読み手によって異なる認知的処理が施される可能性がある。

このことは、世界一般についての背景知識がまだ充分に発達していない子供に、幽霊が出てくる話を聞かせると、予想以上に怖がって、周りの大人が作り話だと教えても、暗がりを怖がるようになるといった経験をうまく説明してくれる。すなわち、幽霊は存在しないといった認識も含め、ある程度確定した世界に関する知識を持つ大人の場合、幽霊の話を聞いても、その話に出てくる幽霊などの存在は、現実世界に関する知識との整合性チェックを通して、現実世界に関する知識ベースに取り込まれることはない。その代わり、その物語の内容は、その物語に固有の知識ベースが用意され、その中に取り込まれる。それにより、その物語とそこに登場する幽霊などは、現実世界からは切り離された虚構世界での出来事としてのみ記憶されることになるのである。しかしながら、現実世界に関する知識ベースの発達が未熟な子供の場合、聞かされた幽霊の話（例えば、幽霊は暗い場所で突如現われるといった一般規則も含めて）は整合性チェックでは排除されないため、そのまま現実世界に関する新しい知識として、現実世界の知識ベースにそのまま付加されてしまう可能性がある。

要するに、読み手（聞き手）にとって何が虚構的存在として解釈され、何が現実存在と受け取られるかは、その人が形成している背景知識に相対的であり、加えてそれを判断するだけの知識がそこに含まれない場合には、テキスト内容ではなく、テキストの付随情報（誰がどのようにその物語を紹介したか、どのようなジャンルに分類されていたかなど）が、影響力を及ぼす可能性がある。このことは逆に、歴史小説や政治小説、伝記小説、自伝的小説など、そのジャンル名だけでは、テキスト内容のどこまでが実際の事柄で、どこ

までが脚色なのかが判断できない場合や、読み手がテキスト内容について、充分な知識を持っていない場合、テキスト内容を読み手のアドホックな判断で、実際の出来事か架空の出来事かのどちらかに適宜分けたり（もちろん、そうした判断が間違っていることは充分にありうる）、どっちつかずのまま読み進むことがありうるという可能性を提示している。

(3)虚構テキストから現実世界へ知識を還元し、再解釈を促す認知機構：

本論のテキスト理解モデルでは、虚構テキストを読む際、読み手は背景知識との整合性チェックを通じて、テキスト内容を物語固有の知識ベースに付加されるものと現実世界に関する知識ベースに付加されるものとを、分離して保持していると仮定している。すでに述べたように、読み手はメモリ・リソースの効率的な運用という観点から、虚構世界に関する知識ベースには、現実世界の知識ベースからはどうしても分離して保持されなくてはならない、なるだけ最小限の知識のみを保持しているものと推定される。とはいえ、あらかじめ読み手が保持していた背景知識に矛盾しない情報だけが、テキストから得られる新たな情報や知識として現実世界の知識ベースに付加され、それ以外のものは、もっぱらその物語を読んで理解する際にしか役に立たない虚構世界に関する知識ベースに隔離されて保持されるのだとすれば、虚構テキストが現実世界についてまったく新しい見方を提供したり、それまでとはまったく別の生き方を提示して、読み手の現実の生き方に何らかの実質的な影響を及ぼす可能性が失われてしまう。この場合、非現実的な事柄はあくまで非現実的な事柄としてのみ、理解され、意味を持つことになるからである。

もしそうだとすれば、虚構作品を読むことの意義がともすれば刹那的な娯楽目的に限定され、その現実的な意義が大幅に限定されてしまうことになる。もちろん、このようなことは我々の実際の経験にも反する。我々は、ファンタジーやＳＦ小説など、現実生活にそのまま役立つ知識や技術（生きる術も含めて）が述べられているとは思えない作品を読んでも、そこから生きるうえで参考になったり、役に立ったりするさまざまな事柄を学び取ることができる。

例えば、ある読み手が、あらゆる生物が輪廻転生する架空の世界について描いたファンタジーを読んだとしよう。少なくともその時点では、その読み手にとって「輪廻転生」の考え方は、その人の現実的な一般原則とは相容れないものであり、せいぜい虚構作品の中で、物語を楽しむためにしか意味を持たないものであった。読み手は、物語を読むことで、その物語世界に固有の知識ベースを構築し、その世界の一般規則として「あらゆる生物が輪廻転生する」というルールを設定する。このルールは通常ならば、その物語世界の知識ベース内に固定され、それ以外の領域の知識や信念に影響を及ぼすことはない。しかしながら、その物語を読み終わって、現実世界のさまざまな出来事、人間の生き方などを、物語に描写されているさまざまな事柄と比較し、反省してみると、この輪廻転生の思想が、現実世界における一般規則としてもうまく通用することに、ふと気がつくことがある。あるいは読み手は、輪廻転生の考え方の方が、それまで読み手が考えてきた生命のあり方よ

りも、現実世界のさまざまな事象をより整合的に、あるいはより柔軟に説明してくれることに気づくかもしれない。このとき読み手は、現実世界に関する反省と考察を通じ、それまでは虚構世界に関する知識ベースの内部に固定され、現実世界の事柄とは隔離されてきた輪廻転生という一般規則を、現実世界に関する知識ベースに所属する一般規則へと格上げし、移行させることになる。虚構世界での一般規則が現実世界での一般規則へと格上げされる現象の可能性は、これに類するさまざまな事例からみる限り、否定できるものではない。こうした一般規則の格上げという現象は、テキスト理解の認知プロセスに独自のものというよりは、反省や熟慮などの高次の認知プロセス（メタ世界知識に関する認知プロセスのようなもの）によって実現される一般的な認知現象だとみなされよう。個別規則の一般規則への格上げ現象は、なにもテキスト理解や談話理解に特有の認知的現象ではなく、世界に関するメタ的な思索、反省といった高次の認知能力と関連して、我々の生活のあらゆる場面で生じうる可能性があるからである。

たとえ、このような高次の認知能力と連携することによってであれ、虚構世界で展開するさまざまな出来事の記述が、読み手の現実世界に対する価値観や人生観、社会観などに影響を及ぼす可能性があることは否定できない。このことは同時に、物語テキストによって記述された虚構世界のみならず、現実の世界そのものにも再解釈の余地が残されていることを示している。こうした見方の根底には、現実世界そのものが、解釈されるべき一種のテキストであるという考え方が横たわっている。多くの虚構作品は、現実とは異なる虚構世界を舞台とした物語を描きながら、そこには現実世界に対する別の見方、別の解釈の可能性を織り込んでいる。そうした現実世界に対する別解釈は、読み手がただ日常的生活を送っている限り、ほとんど気づかれることはないが、自分自身の非日常的な体験や先達の教え、書物などに触れることで、そうした解釈が現実味を持ったものとして喚起される。これと同様に、虚構作品も読み手の現実世界理解に、非日常的な状況や要素をもたらすことで、現実世界に対する別解釈をもたらすきっかけとしての役割を果たすのである。

虚構作品が、その物語を通じて現実世界の再解釈を読み手に積極的に促す典型的な例として、シャーロッキアンのケースがあげられるだろう。シャーロッキアンのケースは、先に挙げた輪廻転生などの人生観、世界観のような世界のさまざまな現象に関するメタ的な視点の変更よりもさらにドラスティックな現実世界の再解釈を読み手に要求する。というのも、前者のケースでは、現実世界に関するさまざまな事実関係をそのままに維持したまま、世界観すなわち現実世界についてのメタ的な見方もしくは説明原理のみを新たに設定または置き換えるといった読み手側の認知的変化を要請するものであったが、シャーロッキアンのようなケースの場合には、それまで受け入れてきた現実世界の事実関係を含めて、再解釈に伴う認知的変化を読み手側に要請するからである。例えば、多くのシャーロッキアンたちが真面目に主張するように、１９世紀から２０世紀にかけて、ロンドンにシャーロック・ホームズのような私立探偵が居を構え、数々の難事件を解決したということが、現実世界における事実だとしたら、たとえ偽名や類似の事件であったとしても、それぞれ

の登場人物に該当する現実の人物やそれぞれの事件に相当する実際の事件を、当時のロンドンなりその周辺地域なりに探し出さなくてはならなくなるだろう。さらには、それほどの大事件やそれを解決したとされる重要人物が、なぜ小説の虚構世界のように有名になっていないのか、なぜ現実世界ではこれほど巧みに隠蔽され、作者（Conan Doyle）を除いて、誰も知る機会を得ることがなかったのかなど、さまざまな疑問にうまく答えなくてはならないだろう。このように、シャーロック・ホームズの物語を現実世界で起きた実際の出来事の偽装された報告であるとするシャーロッキアンの主張を正当化するためには、かなり複雑で困難な手続き、数多くのもっともらしい仮説の設定や事実に関する再解釈といった作業が要求されることになる。はたしてこうした現実世界の再解釈の試みが整合的に成功するかどうかは、大いに疑問ではあるが、現実世界を構成するさまざまな要素も物語テキスト同様、つねに新たな再解釈の可能性へと開かれているという点からすれば、そうした試みそのものは必ずしも否定されるべきではない。もしかすると、そうした困難な試みを追求することで、最終的には現実世界の出来事をまったく新しい視点から解釈する見方が得られるかもしれないのである。

とはいえ、こうしたシャーロッキアンらによる現実世界に関する困難な再解釈の企てが、これほど熱心に、長期にわたって世界各地で行われ続けられている原動力となっているのは、シャーロック・ホームズやその事件の実在性を証明することであるというよりはむしろ、シャーロック・ホームズという虚構作品の設定に従って、現実世界を再解釈するという、シャーロッキアンに共有された困難でかつ知的な目標の存在であろう。いうならば、シャーロッキアンたちにとって、数ある難事件がホームズにおける情熱を傾けるべき知的なパズルとして機能していたのと同様、ホームズの物語はその設定に従って現実世界を整合的に再解釈するための高度な知的パズルとして機能しているのである。

こうしたシャーロッキアンたちの企てに端的に示されるように、虚構テキストと現実世界との間には、相互に知識を適用しあい、それぞれに再解釈を促すという重要な関係が見いだされる。本章で示した虚構テキスト理解の認知制御モデルは、本来、読み手の現実世界に関する知識を虚構テキストに適用する際の制約条件を実行する認知処理モデルであるが、この認知処理は同じ処理過程を通じて、逆方向にも適用可能となるのである。このように虚構テキストによって描かれる世界の出来事やありさまが、現実の読み手に実際的な影響を与え、あるいはその思想や考え方を拡張する事実があることは、体験的にもよく知られるところである。このように本章で提示した虚構理解制御システムは、文学作品が担うとされてきた啓蒙的役割や社会的機能についても、合理的に説明可能な認知モデルを提起してくれる可能性がある。

以上の考察から、本論で提示するテキスト理解の認知制御モデルは、虚構作品が読み手の現実世界での生き方に与えるさまざまな影響の可能性を限定するものでは決してなく、むしろテキスト理解で得られた情報のうち、どういう要素がいかなる認知プロセスを経て、読み手の現実生活での生き方に影響を与えるかといった課題に、具体的な説明を与えてく

れる理論モデルとして、十分に機能しうることが明らかになったといえよう。

第5章

「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理解の認知モデル

５．１　本章の目的と位置づけ

これまで、虚構のパラドクスをめぐるふたつの異なる理論的立場とその主張に関する議論を展開してきた。本章の冒頭に述べたように、虚構にまつわるさまざまなパラドクスは、虚構の読み手があらかじめ保持しているメタ知識（この物語は虚構であって、現実の物語ではない）が、実際に作品を読む際の読み手の心理状態、とりわけ感情喚起に与える影響という観点から捉えることが出来る。本章では、メタテキスト情報の導入とともに開始されるテキスト理解のプロセスの第３のレベルについて、認知科学的な観点からモデル化を試みる（図５．１）。ここでは第２のレベルで構築された物語世界の状況モデルに、読み手が拡張された「信念創出ゲーム」の参与者として、積極的に参与することで、さまざまな美的経験や感情が喚起される認知的なプロセスを分析する。そのうえで認知科学の視点から、虚構のパラドクスに対する従来の理論的立場を克服することで、虚構理解に関する新たな理論的基盤を確保したいと考える。

本論の立場は、虚構理解において読み手の積極的な参与が果たす役割を重視するという点で、Walton の「信念創出ゲーム論」と基本的姿勢を一にするが、Walton が明確に説明しなかった点を補足し、従来の「信念創出ゲーム論」に新たに認知科学的な視点を取り入れることで、「信念創出ゲーム論」の拡張を試みた。これまでの概念上の議論としてしか扱われてこなかったこの問題に、情報処理論的もしくはアルゴリズム的な見方、いいかえれば心の計算モデルという観点を新たに導入することで、伝統的な問題を新たな角度から眺めることが可能になり、さらに虚構理解というテーマを扱うための理論的な基盤をより柔軟かつ堅固なものに展開していくための有益な示唆が得られるものと考える。

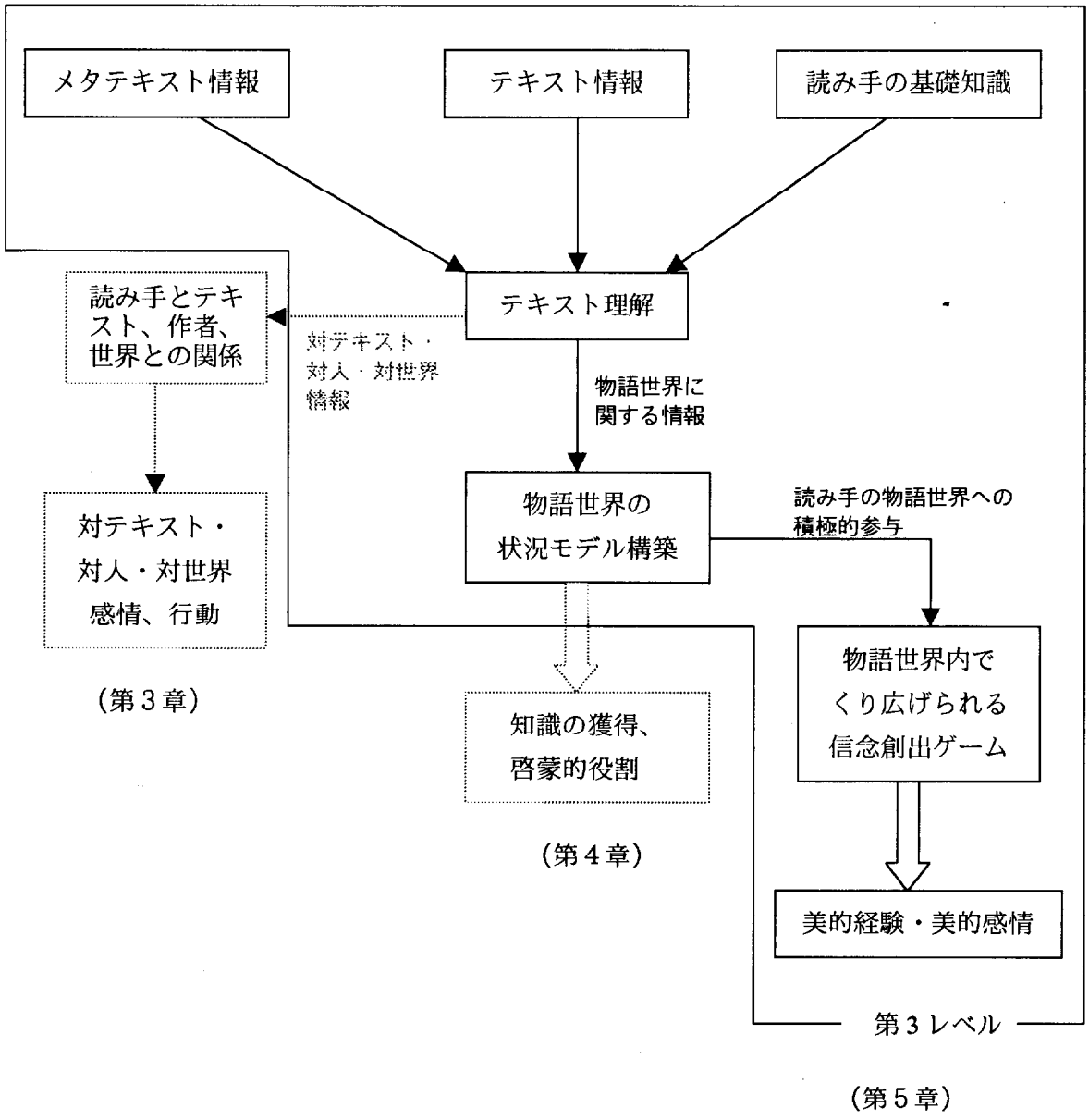


図５．１　メタテキスト情報がテキスト理解プロセスに与える影響：第３レベル

5．2　「信念創出ゲーム」への参与としての虚構理解

ひとが何ごとかを信じているという場合、実際にどんなことをどのように信じているのかを正確に明示することは、きわめて困難である。確かにひとは「今年はジャイアンツが優勝すると信じている」などのように、自分自身の信念を言葉で表現することができる（この場合は「今年はジャイアンツが優勝する」という命題を信じていると表現している）。とはいえ、たとえその人がそのときに、嘘をついたり、間違ったことを言ったつもりはなくとも、優勝すると信じるチームに全財産を賭けろといわれれば、別のチームに賭けるかもしれない。このことから、その人が本当に信じているのは別のチームの優勝であって、ジャイアンツではない、それゆえ先の言葉は嘘であるか、間違っていたかのどちらかである、と結論することもできよう。このように、ひとが表明する信念内容は、しばしばその後の選択や行動と矛盾することがあるため、行動主義に立つ理論家はひとの信念はその人の行動傾向(disposition)、その身体的表出（態度、表情など）によってのみはかることが可能だという主張を行なってきた(e.g., Ryle, 1949, p.43-45)。こうした行動主義的な見方に基づく信念と行動傾向との関係を示すと以下のようになる。

AはB(命題)を信じていることを表明している。
AはBならば必ずCを選択（行為）する。
Aは実際には、Cではなく、D（≠C）を選択（行為）した。
ゆえにAは実際にはBを信じてはいなかった。
Aが実際に信じていたのは、Cではなく、Dを選択させる行動傾向をもった何らかの信念Eである。

図5．2　信念と行為傾向の関係（行動主義的な見方）

しかしながら、はたして最初にAがBを信じていると言明あるいは自覚していたことは、最初から嘘、あるいは誤りだったのだろうか。Aは、今年はどこが優勝すると思うかと聞かれると、いつもBが優勝するだろうと答えてきたし、自分がそのことをよもや疑うことがあるとは思ってもみなかった。しかしながら、優勝すると思うチームに全財産を賭けてほしいと言われたときには、いつもとは違うチームに賭けてしまったのである。確かに私たちはこれまでのAの言明を不正直あるいは気まぐれといって責めることができるかもしれない。本当はAではなく、別のチームが優勝するかもしれないと思っていながら、そのことを隠していた、もしくは状況が変われば、すぐにそれまで主張してきたことを翻してしまったからである。それに対してAは次のように答えるかもしれない。確かに自分は答えを変えた。しかしそれは決して不正直から変えたのではなく、まじめに自分の気持ちを整理してみた結果として答えを変えたのである。全財産が賭かっていると聞いて、自分はもう一度各チームのデータを見直すことにした。それまでは、Aのチームに優勝してもら

いたいという気持ちから、過大評価したり、過小評価して無視してきたデータをもう一度冷静に見直してみた。その結果、今ではAではなく、Eチームが優勝すると信じるようになったのである、と。もしAが最初から全財産を賭けるつもりで、どのチームが優勝するかを信じるように言われていたとすれば、Aの心変わりは判断力の甘さ、熟慮不足ということで責められるかもしれないが、どのような条件で、情報を入手し、それに評価を加えるかは、一般にその人に委ねられた問題であり、他者がとやかくいう事柄ではないだろう。

一般に私たちの信念はたえずそのときの知識や欲求の影響を受けている。入手可能な情報のうち、どの情報を取り込んで評価の対象とするか、取り込まれた情報をどのように評価して知識とするか、それらの知識に基づいて対象についてどのような信念を形成するか、等、取り込まれた情報に関する評価も、そのときの欲求や関心、意図、感情などによって強く影響を受け、ときに過大評価されたり、過小評価され、場合によっては無視されてしまうこともある。その結果、人が抱く信念は、そのときの状況のみならず、その人のさまざまな心的要因などとも複雑な相関関係にあるため、同じ状況、同じ情報を与えられたとしても、その状況について抱かれる信念は、人や場合が異なれば、当然異なることになるだろう。ひとはそのときの個人の事情に基づいて、入手可能な情報に対して評価を加える。その際、具体的にどのような条件を自らに課して、情報に対する評価を行なっているかは、本人自身にとってさえ、不透明である。財産をすべて賭けてどのチームが優勝すると信じるかを言えと言われてはじめて、Aはかつて自分が信じてきたことの根拠が、いままさに信じようとする事柄の根拠と異なることを自覚するに至ったのである。

このように、ある命題への信念とその命題が信じられた際に入手可能だった情報に加えられた制約条件とは、きわめて密接な関係にあり、たとえいったんある命題を信じる状態にあったとしても、そこに新たな制約条件が外部から加えられたり、制約条件に変化がもたらされれば、その信念が捨てられ、あるいは変容をこうむる可能性がある。このことをもっとも容易に成し遂げるのが、想像行為である。想像とは、それまで維持してきた制約条件を一時的に緩和し、意図的に変更して、対象命題が真理となる制約条件のもとで対象を思考しなおすことである。それに対し、一般に信念とは現実世界を制約条件として、対象命題が真理であると認め、そのうえで対象について思考することであり、逆に不信とは、現実世界を制約条件としては対象命題が真理になることは無いということを認めつつ、対象について思考することであると定義できる。

ある命題を信ずる場合であれ、想像するだけの場合であれ、その対象命題が真になるような制約条件を入手可能な情報に加えることができれば、その対象をイメージすることが可能になる。そのためには、対象のもつさまざまな性質のうち、制約条件に適合する性質のみを思考の対象とし、制約条件にそぐわない対象の性質を思考の対象から極力排除すればよい。そのうえで、想像者は残された対象の性質を骨組みとして、その周辺に想像力を駆使して、適当な肉付けを行なうのである。鬼ごっこ、ままごとなど、Walton(1990)が注目した「信念創出ゲーム」とはまさしくそうした心的操作によって、現実世界を解釈し直す

ことで生み出される一種の想像的世界といえる。切り株を熊に見立ててごっこ遊びをするときには、実在する切り株から、熊らしくない要素をすべて排除し、熊らしく見える部分のみに注目し、その周辺に参与者がより熊らしくみえる想像上の肉付けを付加することで、実際には存在しないはずの熊を、ごっこ遊びの世界に登場させることができる。子供たちは、そうしたごっこ遊びの世界を実現するため、必要な制約条件をあらかじめ共有し、ルールとしてお互いに維持しあう。それによって、遊びを成立させると同時にそこに参与することになる。いうならば、ごっこ遊びの参与者は、身の回りの対象に対して、次々と制約条件を満たすように変容させる（切り株→熊、電信柱→木、道→轍など）ことで、遊びへの参与者全員が共有可能な一種の虚構世界を構成しているのである。'Walton はこうした虚構の世界を生み出すもととなる現実世界内の各要素のことを小道具(prop)と呼んでいる。

> 小道具(prop)は社会的な、少なくとも人間社会における設定においてのみ作用する。茂みの木株は、熊がそこに存在するという虚構を生み出す。それが生み出されるのは、当の信念創出ゲームにおけるある種の取り決めであり、それを理解することであり、また協定である。これにより、木株のあるところにはどこであろうと、虚構的に熊が存在するようになる。これを「生成原理(principle of generation)」と呼ぼう。この原則は「木株を熊ということにしよう」という明示的宣言によって確立されるのである。... 何がそうした原則になるのかは、さまざまな文脈の中で人が何を受け入れるかに依存する。こうした原則が効力をもつためには、少なくとも無意識的にであれ、それが理解されていなければならない。(Walton, 1990, p.38)

Walton が気づいたように、文学作品や映画、芸術作品などの鑑賞行為と、ごっこ遊びのような「信念創出ゲーム」との間には連続性がある。とはいえ、両者の間にはきわめて重要な違いもある。ごっこ遊びの場合には、参加者自身も含めて、現実に存在する対象がそのまま虚構世界を構成するための小道具として活かされている。すなわち、現実世界での参与者自身の振る舞いもその虚構世界で生じるさまざまな出来事の重要な要素となる。この点について、Walton は次のように述べている。

> ごっこ遊びでの子供たちの役割は通常、ゲーム参与における最小限の条件をはるかに超え出たものである。この場合、典型的に子供たち自身が小道具、しかも反射的な小道具となっている。すなわち、子供たち自らが自分たちについての虚構的真理を生み出している。これが子供たちの遊びの場合の顕著な特徴であり、芸術における表象作品やそれを鑑賞するという信念創出ゲームと比較する際には、しっかりと心に留めておかなくてはならない重要な違いである。(Walton, 1990, p.209)

だとすれば、文学作品の読み手や映画や演劇の観衆は、どのような仕方で信念創出ゲー

ムに参与しているのだろうか。文学作品や映画を鑑賞する際、その受け手は、文字や文章、あるいはスクリーン上の画像によって受け手の心の内部に生み出される表象を小道具にして信念創出ゲームを行なっている。これら芸術作品は作者によって創作されたものである。しかも、これらの作品は、読み手もしくは観衆がその作品を鑑賞するという限定された活動に給するために想像された人工物でもある。その点で、小道具としての芸術作品は、熊に見立てられる木株や星座などの自然物による小道具とは性格を異にする。逆に、人形やおもちゃなどのように、あらかじめ特定の遊び方を念頭にして作られた小道具と近い関係にある。

> スーラの「グランド・ジャットの日曜日の午後」やミケランジェロのダビデ像、ガリバー旅行記、マクベスなど、芸術といわれる表象作品は一般に信念創出ゲームにおける小道具となる。それらが受け手を促して、想像を規定する小道具として理解される場合には、エリックとグレゴリーのごっこ遊びにおける人形、おもちゃのトラック、木株など、また動物や人の顔などに見立てることの出来る雲の模様や星座なども同様である。これらの小道具の違いをみるには、それらの共通点、すなわちそれらがすべて想像を規定し、虚構的真理を生み出しているという事実を踏まえて考察する必要がある。とはいえ、それらの違いは重要である。...
>
> 木株はアドホックな小道具であり、偶発的な出来事をきっかけに生じる偶発的な信念創出ゲームに用いられる。それに対し、人形やおもちゃのトラックは、小道具として作られている。すなわちそれらはごっこ遊びのために特別に作られたものである。...
>
> 「グランド・ジャットの日曜日の午後」などの絵画や、そのほか芸術と呼ばれる表象作品は、木株よりは人形に近い小道具である。それらはある特別な種類の信念創出ゲームに用いられるという目的で作られた小道具であり、これまでもさまざまな鑑賞者が、いろいろな機会に、数え切れないくらい、それらを使って信念創出ゲームを行なってきた。(Walton, 1990, p.51)

しかしながら、芸術作品とりわけ文学のような虚構作品に対する読み手の態度は、おもちゃや人形などに対する子供たちの態度と、さらに明確に区別されなくてはならない。というのも、人形遊びをする子供たちは、場合によっては赤ちゃんのお母さんとして、あるいはトラックの運転手として、きわめて積極的にごっこ遊びの運営に参与する。ごっこ遊びに参加している子供たちは、小道具を使ってさまざまな虚構世界を創造すると同時に、自分たち自身も、想像上の変容を受けたうえで、そのゲームの中の小道具として登場している。ごっこ遊びの参与者は、このように複雑な役割をその中で果たしていることになるため、しばしば反射的小道具(reflexive prop)と呼ばれる。

最近では、従来のおもちゃや具体的な道具を使って行われてきた子供たちの遊びに加えて、テレビゲームやコンピュータゲームのように、人工的に生み出された仮想現実世界の

中で、単数もしくは複数の参与者がマウス、キーボード、ジョイスティックなどのコントローラを用い、架空世界内のキャラクターや道具を操って遊ぶという新しいタイプの遊びも登場している。従来の遊びと異なり、このようなケースでは、参与者自身は直接遊びの行われている現場、すなわち仮想現実世界には登場しないため、反射的小道具とはみなされない。そのかわり、各参与者が動かしているキャラクターや道具は直接的な小道具として、当の信念創出ゲームを形作る重要な役割を担うことになる。コントローラを操って遊びに参加する参与者は、直接ゲーム内の他のキャラクターに接触して影響を及ぼしたり、及ぼされたりすることがないという意味では、これらのゲームへの参与者は文学作品や演劇、映画の鑑賞者と似た受身の境遇にあるように見える。しかしながら、ジョイスティックなどのインターフェイス装置を用いることで、キャラクターを動かしたり、ゲーム環境の設定を変更することができるなど、参与者が具体的に仮想世界内の出来事に介入し、影響を与えることができるという意味では、子供たちのごっこ遊びや演劇の役者や演出家のような側面も強く保持している。その意味でLaurel. Bが指摘したように、ヒューマン＝コンピュータ・アクティビティには、演劇的な要素が色濃く反映しているということもできるだろう(Laurel, 1992)。

こうして子供のごっこ遊びといわゆるヒューマン＝コンピュータ・アクティビティの間には、直接的で物理的か、間接的で仮想的かという違いはあるにせよ、参与者自身が自らが参与する信念創出ゲームに第一人称的な参加感を容易に得ることができるという共通点が存在する。このような第一人称的な参加感を得ることができることで、参加者は、信念創出ゲームによって生み出された仮想世界の出来事や人物に対して、共感や感動（Laurelはこれをアリストテレスに倣い、「カタルシス」と呼んでいる）を感じ、その世界で得られるさまざまな経験に没入することができるようになる。

しかしながら、文学作品の読み手やドラマや映画の観客は、物語中の出来事に直接的かつインタラクティブに関与することはないという意味で、自分自身もしくは自分が操るキャラクターが物語世界に登場して参与するごっこ遊び、バーチャルゲームの参加者、演劇の役者、俳優の場合とは状況が異なる。文学作品の読者やドラマ、映画の観客の場合、ごっこ遊びやバーチャルゲームの場合と違って、第一人称的な参加感が得にくく、したがって同様の認知過程に基づく共感やカタルシスの経験も得にくいとなれば、後者の場合と異なるどのような認知過程に基づいて、前者に共感や感動などの美的経験がもたらされることになるのだろうか。Waltonは、両者の違いについて次のように述べている。

> 肘掛け椅子に座って小説を読みふけり、あるいは絵画の前に立って鑑賞する大人は、人形遊びをしたり、棒にまたがって家の周りを馬乗り遊びする子供のような仕方でゲームに参与しているふうには見えない。子供たちは活動的、身体的で、ゲームに巻き込まれているが、鑑賞者である大人は、受身的、反省的で、対象に対して距離をおいている。...鑑賞者はなぜこうした制約に耐えるのか。 ...鑑賞者のゲームにおける制約

> は短所であると考えてならないし、鑑賞するだけよりもより積極的な参加が可能なゲームを行なう方が、いつでも、または、たいていの場合、よいと考えてはならない。そうした制限のもとにあることが長所であることもある。(Walton, 1990, p. 224, 227-8)

芸術作品を鑑賞するという「信念創出ゲーム」では、子供のゲームに比べ、身体的な参与という点で確かに強い制約がかけられている。「身体的な参与に対する制約は、心理面での参与を強調(Walton, p.228)」し、それゆえ作品を鑑賞する側のさまざまな思いや感情の変化が、作品鑑賞ゲームにおける中心的な位置を占めることになる。とはいえ、当然のことながら、小説などの虚構作品を受身の姿勢で読むことが、そのまま作品の鑑賞になるわけではない。虚構作品の鑑賞とは何を意味するのかという点に関しては、鑑賞する主体、すなわち読み手がどんなレベルの鑑賞能力を持っているかによって、さまざまな議論が可能であろう。例えば、たんにその作品で何が描かれているかを理解し、内容に関する質問に答えることができるというレベルの読解を中心とした鑑賞レベルもあれば、一般に文芸評論家や研究者が行なう作品批判や作家論、さらには作品の枠を超えた芸術論、文化論など、高度で広範囲の鑑賞レベルも考えることができるだろう。しかしながら、本論では虚構作品の鑑賞という行為を、もっとも一般的で日常的と思われるレベル、すなわち虚構作品を、例えば試験の準備や語学訓練の一環として、あるいは論評や研究の対象として読むのではなく、作品の鑑賞があくまで娯楽の対象として営まれている際の、読み手の行為ないしは経験として捉えたい。言い換えれば、本論での鑑賞行為とは、虚構作品を読む際の読み手の読解的な理解に加え、その理解に基づく作品の登場人物、事件、物語の展開などに対する共感的理解や感情喚起、あるいは感動といった読み手が作品を読むことによって得られると期待するさまざまな心理的影響を含めることとする。

したがって、虚構作品の鑑賞には、テキストに記述された文章をたんに受動的に受け取り、その言語上の意味を引き出すというだけでは不十分である。読み手が感情喚起を経験しなくとも、テキストの意味的理解は行なわれている可能性がある。虚構作品を読むことで、読み手がテキストを小道具として「信念創出ゲーム」に参与するといえるためには、少なくとも読み手自身が、子供のごっこ遊びや演劇の俳優、もしくはコンピュータなどによるバーチャルゲームに典型的なヒューマン＝コンピュータ・アクティビティの参加者とは異なる何らかの形で、テキストが描き出す虚構世界に参与している必要がある。虚構作品鑑賞という営みにおいて、虚構作品の理解が、同時に読み手にさまざまな共感や感情を喚起するのは、読み手が当の虚構世界に深く参与しているからに他ならないからである。問題は、そうした読み手の虚構世界への参与が具体的にどのような手順や形式をとって行なわれるのか、それがなぜ共感や感動といったさまざまな美的経験を読み手の側に生み出すことになるのかを明らかにすることであろう。

5．3　「信念創出ゲーム」への参与と内包された読者

さて、虚構作品理解を読み手側からの「信念創出ゲーム」への参与として捉えた場合、読み手は作品に対していかなる態度をとることで、そうした参与を行なうのだろうか。まず第一にいえることは、ままごと遊びの子供たちの表象世界において、葉っぱが葉っぱとしてでなく、器として映っているのと同じように、読み手の表象世界では、作品を構成する紙上の文字や文章が、読み手の表象世界内では虚構世界内の出来事や状況に関する何らかの情報媒体へと変容して存在しているということである。この点を理解するためには、ほとんどの虚構作品が、そもそも不特定多数の読み手によって読まれることを前提に書かれているという事実を認識しておく必要がある。

確かに虚構作品の中には、結果として誰にも読まれないものや、著者や編集者などごく特定の立場のものにしか読まれることのない作品もある。しかし、これはあくまで結果であり、その作品がもともと不特定多数の読み手の読書に供することを前提にして書かれていたかどうかとは、区別して判断されるべき事柄である。このようなケースとは別に、あらかじめ書き手が特定の読み手によってのみ読まれることを意図して、テキストを記す場合がある。その極端な場合が自分があとで利用したり、読み返したりするために記すメモや日記、特定の人物や組織にのみ必要な情報が伝われればよいとして記された書類の類であろう。これらのメモや書類などは、一般に普通の読み手が読んでも、そこに書かれてある意味を十分に把握することが困難であり、せいぜいそのおおよその内容を推測できる程度である。こうしたメモや書類に類するものは、一般的な虚構作品として認知されることはまずありえないと考えられる。逆に、たとえ本来は特定の読み手を念頭において記されたテキストであっても、それが一般の不特定多数の読み手にも十分に理解可能で、内容が面白い、あるいは感動を喚起するようなものであれば、虚構ないしはドキュメンタリ作品として十分に通用する場合もある。このような作品の例は、日記の形式や、自分の家族や特定の組織、人物などへの手紙や私信の形式をとった随筆、報告書の形式をとった虚構作品などに多く見られる。問題となるのは、その作品が特定の人物のみに通用する理解能力を前提にして、そうした理解能力を持たない不特定多数の読み手にも内容を十分に理解することができる配慮や記述の仕方をしているかどうかであって、それが実際に誰（特定の人物や組織など）に向けて記されたかという事実ではない。

たとえある作品が、本来、特定の人物を念頭に書かれたものであっても、実際には不特定多数の一般的読者にも十分に理解できるものであったとすれば、その作者にとって、その特定の人物とは、少なくとも一定以上の言語理解能力や文化的社会的教養を備えた人物で、そのテキストなり、作品を読むに至る何らかの動機を持った人物だということになる。そしてそれらの点において、特定の読み手とその作品を理解できるその他の不特定多数の読み手との間には共通項があるということになろう。もちろん、テキストを実際に読む動機については、当の特定人物とそれ以外の不特定多数の読み手との間には明確な違いがあ

るかもしれない。前者は書き手が自分にどれくらいの思いを抱いていたか、何を遺してくれるのか、などといったきわめてプライベートな情報を得る目的でそのテキストを読むだろうが、一般の読み手はある関係（例えば親子、夫婦、恋人など）にある人間同士の間に、どのような事件や状況、感情、意図が生じうるのかという、他者への好奇心に導かれてそのテキストを読むだろう。しかしながら、いずれにしてもあるテキストがそもそも誰かに読まれ、理解されることを目的として記されたものである限り、そのテキストにはあらかじめ何らかの読者のイメージが包含されているといえよう。

テキストには、あらかじめ著者によって包含された読者イメージが含まれるという考え方は、しばしば「内包された読者(implied reader)」論として論じられてきた。そうした議論そのものについては本論が詳細に扱うべき問題ではない。しかしながら、いわゆる「内包された読者」論が示唆する事柄のうちには、拡張された「信念創出ゲーム」として読書行為を捉えようとする本論の企てと共通する視点、すなわち読書行為に暗黙的に潜んでいる階層化された構造を明らかにしようとする意図が含まれているように思われる。(Cf. Booth, 1961; Booth, 1979; Iser, 1974, 1978; Chatman, 1978; Bal, 1981; Adams, 1985.)さらに、虚構作品に限らず、テキストが一般に何らかの読者のイメージを内包しているという「内包された読者」の考え方は、Waltonの「信念創出ゲーム」における人工的な小道具(prop)に関する考え方とも、共通している。すなわちおもちゃや芸術作品が一般に特別な種類の信念創出ゲームに用いられる目的で作られた小道具であり、あらかじめその小道具を使う方法を、たとえ厳密にではなくとも、ある程度は指し示しているということ、それゆえ、それらは同時にその使用者の存在、すなわち、それを使いこなすだけの能力を持ち、そのゲームに参与したいという意図を持った存在をも暗黙に指し示しているということになる。

とはいえ、「内包された読者」の考え方と「信念創出ゲーム」の参与者としての読者という考え方には、必ずしも一致しない側面も存在する。というのも、「内包された読者」という考え方には、作者から見た理想の読者(idealized reader)ないしは作者にとって共感可能な読者という読者像、すなわち当の作品を読むにふさわしい言語能力や教養、文化的社会的ないしは科学的背景知識を備え、作者と思想や関心を分かち合える人物といったイメージが伴うのだが、「信念創出ゲーム」の参与者としての読み手の場合には、作品が描き出す虚構世界の住人となって、登場人物の織りなす一連の出来事や事件に直接あるいは間接的に関わり、その全容を知るに至った人物から、その一部始終を伝え聞くという役目を自ら積極的に引き受けるという読者像が伴う。いいかえれば、虚構作品そのものを小道具として成り立つ「信念創出ゲーム」の場合には、テキストに記された文字や文が、虚構世界に存在する語り手（ナレーター）の言葉として、そして読み手自身が、その語り手の言葉を直接伝え聞く虚構世界の住人として登場することになる。

だとすれば、読み手が「信念創出ゲーム」へと参与する前後で、次のような奇妙な変化が生じていることになるだろう。すなわち、読み手がテキストを読み「信念創出ゲーム」に参与する直前までは（虚構世界に入り込む前までは）、読み手は現実世界におけるテキス

トの読み手として存在し、テキストに描かれた内容は虚構として描かれた物語として存在している。しかし、いったん読み手が「信念創出ゲーム」に参与した段階では、読み手自身は虚構世界内の聞き手に変容し、さらにテキストによって描き出される物語内容は、虚構の物語内容から実際の出来事の報告へと変容を遂げ、そのような事柄として理解されることになる（図５．２）。はたしてこのような読み手および物語内容のドラスティック変容が実際に生じていると考えてよいのだろうか。確かに、これから読もうとする作品を選び出す際の読み手の、作品に対する客観的で冷静な態度が、作品を読み進むにつれ、徐々に物語世界に入り込み、一心不乱に「のめりこんでいく」読み手の態度の変化は、そうしたドラスティックな変化をうまく説明しているように見える。このような読み手の心理的な実感をうまく説明できるところに、虚構理解を「信念創出ゲーム」という視点から捉える大きな利点があるといえる。

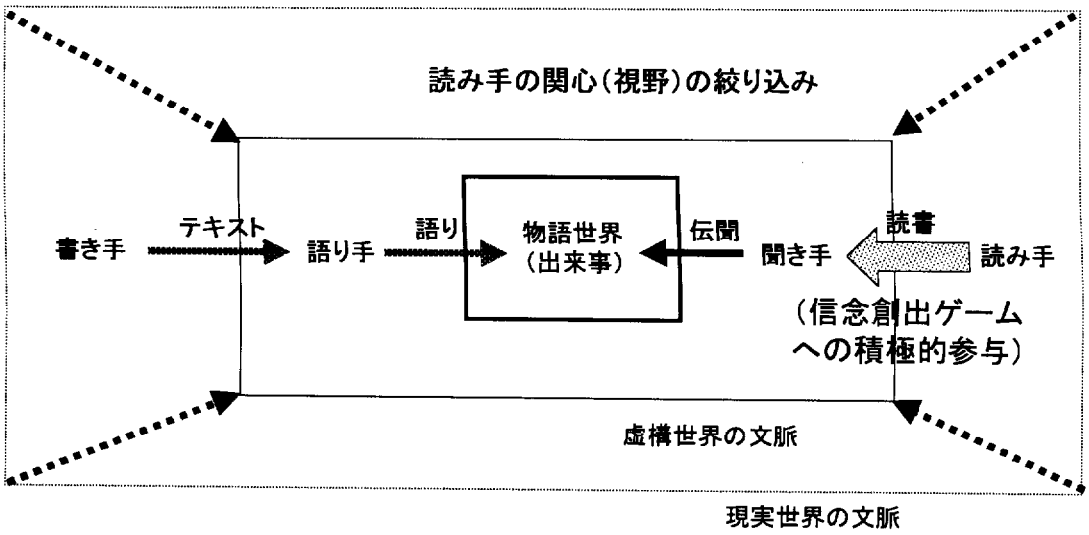


図５．２　信念創出ゲームへの参与

しかしながら、一方で読書行為を「信念創出ゲーム」への参与とみなし、その際には、現実世界の読み手が虚構世界の聞き手へと変容を遂げるという見方を認めることには、次のような点で抵抗を感じるものもいるだろう。第一に、もし「信念創出ゲーム」に参与した読み手が、虚構世界の住人へと変容を遂げるのであれば、その世界での出来事に対し、なぜその世界の他の住人と同じように、実際の行動を起こしたり、態度を示したりせず、相も変わらず読書行為を続けるままなのかという問題である。これはいわば、虚構の読み

手とドキュメンタリの読み手の間に存在するはずの反応の違いをどう説明すべきかという問いである。第二に、もし現実世界に属していたはずの読み手が、「信念創出ゲーム」に参与することによって、未知なる虚構世界に参入するのだとすると、虚構世界について何の背景知識も持っていないはずの読み手が、どうしてその世界でのさまざまな出来事や状況を、自分が存在する世界として理解することが出来るのか、ましてや、いかにしてその世界の登場人物に対し、さまざまな共感感情を抱くことが可能になるかという問いである。この問いはいわば存在論的には別個の世界を、読み手がその知識を駆使することで、いかに関連付けることに成功するかという問いでもある。

5．3．1. 虚構世界への参与は、読み手の態度にいかなる影響を及ぼすか

「信念創出ゲーム」に参与することで、虚構世界内の存在者となってしまった読み手にとっては、虚構世界の出来事、人物などは、もはや文字通りの「虚構」ではなくなってしまっている。とすれば、読み手は、虚構世界内の出来事に対し、現実の世界で同じ出来事や事件が起きた場合とは異なる態度や反応、感じ方をすると考えるのが自然である。例えば現実の世界では、人は台風がやってきたと知らされれば、そのつどの天気状況や被害状況、交通状況などをニュースで確かめたり、戸締りを行なったりと、実際にさまざまな具体的行動をとって、対応しようとする。もし台風の話が単なる作り話であるとすれば、たとえその台風が自分が住んでいる町を直撃するという設定であったとしても、その作り話を見たり聞いたりしている最中に、突然、天気予報やニュースを見ようとしたり、家に帰って戸締りをしようとはしない。もし虚構作品の鑑賞行為を「信念創出ゲーム」の一例として捉えるのであれば、物語を読み始める直前の読み手にとって、台風の直撃は虚構と受け取られ、読み手は具体的な行動を起こしたりすることはないが、物語を読み始め、その世界に入ったとたんに読み手の態度は一転し、台風の直撃という現実の事件に対して具体的な行動をとろうとするのではないだろうか。ところが、物語の読み手は実際には何の行動を起こそうともせず、ただテキストを読み続けるにすぎない。読み手はいまや虚構世界の住人であるはずなのに、その世界の出来事に対しては、不自然なくらい無頓着な態度を維持したままである。もし、読み手が現実世界にとどまっておらず、虚構世界へ参入しているとするならば、このような読み手の態度の無頓着さはいったいどこに根拠があるのだろうか。

この点を理解するためには、読書行為によって行なわれる「信念創出ゲーム」が、子供たちのごっこ遊びに見られる「信念創出ゲーム」とは、明確に異なる特徴を有していることに注目しなければならない。上で見たように、ごっこ遊びに参加している子供たちは、小道具を使ってさまざまな虚構世界を創造すると同時に、子供たち自身、とりわけその身体も、想像上の変容を受けたうえで、そのゲームの中の小道具として登場する。このような意味での小道具は、反射的小道具(reflexive prop)と呼ばれていた。しかしながら、虚構作品を読む読み手の参与の場合はどうか。ごっこ遊びの場合とは異なり、読み手自身、とり

わけその身体は、決してそのゲームの小道具になることはないし、コンピュータゲームの参加者のように仮想世界内での出来事に具体的な影響力を持つわけでもない。ごっこ遊びにおける小道具は、ごっこ遊びの参与者全員に共有され、利用可能な小道具となるが、読者としての参与者自身は、いわば身体を伴った小道具としてではなく、身体の伴わない純粋な物語の聞き手として虚構世界に参与している。その世界の人間とはまったく相互関係をもてない一種の浮遊霊のような存在ということで、読み手はその世界での出来事が自分が現在置かれている立場や状況に直接的で具体的（物理的、経済的など）な影響が及ぶことはないことをあらかじめ了解している。だからこそ、読み手は純粋に物語の聞き手になりきって、物語の内容やその展開のみに気持ちを集中させることができるのである。

読み手は物語の中でもうすぐ最悪の台風がやって来ると知らされても、台風が停電を引き起こすのではと心配したり、それに備えたりしようとはしないだろうし、さまざまな話を聞いて親愛の情を抱くに至った人物がたとえ不幸な目にあっても、その人を窮地から救おうとか、慰めてあげようとはしない。なぜなら、それらの行為が最初から不可能な事柄であることを了解しているからである。もしその世界で身体を持ち、その身体で実際に何かを登場人物たちのためにやってあげることが出来れば、やってあげたいと思う。しかし、それはもとより不可能である。その代わりに読み手の側には、個々の出来事や登場人物に対して、こうしたことをやってあげたいが、誰か代わりにやってくれる者はいないのだろうか、ああしたことが起こると困る、何とかそれが起こらないでいて欲しいといったさまざまな欲求や期待、予想、感情のみが、次々と強烈な印象を伴って生み出されることになる。このように、虚構世界への参入に伴って読み手の身体性、身体能力性が強く制約されていることが、読み手の心理的反応の強調といった形で反映されることになる。このことが虚構理解に伴う美的経験の重要な構成要素となっていることはもちろんである。

前章で論じたように、読み手はテキストに記述されている出来事や人物、事件などが、たとえ現実の事柄であるとしても、それらの事柄が現実の自分に直接的、具体的な影響を持たないとあらかじめ知っている場合、もしくはたとえ実際には影響関係があるにしてもそれを自覚できずにいる場合には、テキストを読むことによって生じる反応という点で、ドキュメンタリテキストと虚構テキストの間に、ほとんど違いを生じることはない。読み手にとってのドキュメンタリと虚構との区別は、そうした意味で、受け手側の出来事に対する反応能力すなわち身体的関係性と相対的である。身体能力を伴わない特殊な存在として虚構世界に参与することで、物語世界で生じた出来事は読み手にとっての「現実」であることには変わりないが、それらの出来事と読み手の関係は非直接的、非具体的な状態にとどまっている。それゆえ、たとえ物語で記述される出来事が虚構世界への参与者にとって「虚構」ではなく「現実」の出来事だとしても、参与者が示す反応は、虚構の物語に対して示す反応とは区別のつかない状態になる。こうして、物語を契機とした読み手の「信念創出ゲーム」への参与は、ドキュメンタリテキストの場合ならば当然起こりうる、読み手の行動上の変化や態度の変化を一切伴うことなく、読み手の認知的、心理的反応のみを

大きく変化させることに成功する。物語の読み手は、こうして物語世界に住む語り手から実際に起きたとされる出来事を伝えて聞くことで、その出来事やその当事者たちに対する強い共感や感動といった心理的反応を喚起されるのである。

このように文学作品や演劇、映画などの鑑賞者が、そこに描かれる登場人物や出来事に共感や感動といった美的経験を喚起される認知的状況は、先に述べたごっこ遊びやヴァーチャルゲームに参与した者が共感を覚える場合の認知的状況と、きわめて対照的である。後者では、参与者が積極的に信念創出ゲーム内の出来事の経緯に直接、間接的に関わっているという第一人称的な参加感が、参与者の側に虚構世界の人物や出来事などに強い共感や感動を呼び起こす。この第一人称的な参加感は、参与者が最初から最後まで特定の登場人物の視点しかとることができないという、このタイプの信念創出ゲームに特徴的な制約条件によってもたらされるものでもある。なぜなら、この場合の第一人称的な参加感は、ある固定された「私」の視点が虚構世界内に設定され、個々の参与者にとって入手可能な情報が、この固定された「私」の視点のみを通して得られるという制約条件に応じて生じたものだからである。

一方で、文学作品や演劇、映画の鑑賞者の場合、信念創出ゲーム内の出来事の経緯に関わるのは、徹底的に受動的な態度においてである。そうした受動的な制約条件とひきかえに、鑑賞者たちはテキスト上の文字や舞台での台詞や振る舞い、カメラによる映像など、鑑賞者に与えられる情報であれば何であれ、またそれがどの視点から捉えられた情報であるかに関わらず、無条件に受け取ることが許される。このことは同時に、当の物語をどの視点から眺め、どう再構成してもっとも整合的かつ効率的に理解すべきかを決定する権限が、鑑賞者側の手にゆだねられていることを意味している。文学作品や演劇、映画の鑑賞者は、表現されたあらゆる情報から物語をもっとも楽しむための視点を、自らの責任において自由にかつ主体的に選び取ることができるのである。たとえ物語の最初と途中、最後の場面で、鑑賞者の視点がある登場人物から別の登場人物へ、あるいはナレーターへと移り変わったとしても、それで鑑賞行為自体が台無しになるわけではない。それどころか、ときによって視点を変えて物語を眺めることが、物語全体をよりいっそう整合的かつ効率的に理解するのに役立つことも考えられる。

しかしながら、ごっこ遊びやヴァーチャルゲームなどの場合には、参与者はある特定の登場人物もしくはキャラクターを通して、信念創出ゲームの虚構世界に積極的に因果的影響を及ぼすことができる一方、そうした権限と交換に、その特定の登場人物もしくはキャラクター以外の視点に基づいて虚構世界に影響を及ぼそうとすることは、原則的に許されない。いうならば、ごっこ遊びやヴァーチャルゲームの参与者は、あらかじめ自らが選んだ登場人物もしくはキャラクターの視点に依拠して与えられる情報だけを用い、その登場人物の視点に基づいて物語を理解し、編成していかなくてはならないという別種の制約を背負っていることになる。これは、ごっこ遊びにおいて一人の参与者が同時に複数の登場人物の役割を請け負ったり、それまで果たしていた役割を突然放棄し、別の役割に乗り換

えるようなことが起きれば、信念創出ゲームの展開に混乱が生じやすくなり、場合によっては整合的な信念創出ゲームの維持が困難になるといったごっこゲーム維持に関わる基本原則によるものである。

こうして文学作品や演劇、映画の鑑賞者は、自らが参与する信念創出ゲームの世界に対して、直接、間接を問わず、因果的な影響を及ぼすことができない一方で、その世界に任意の視点を設定し、その視点から物語全体を自らの責任をもって再構成するという第一人称的な参与感を持つことになる。ごっこ遊びやバーチャルゲームなどの参与者とは対照的な認知過程によってもたらされた第一人称的な参与感、これこそが文学作品や演劇、映画などの鑑賞者に、虚構世界の登場人物や出来事に対する強い共感や感動経験の可能性を与え、ひいては当の虚構世界への没入状態を生み出すことになったのだといえるだろう。

5．3．2　読み手は現実世界と虚構世界とをいかに結びつけるか

「信念創出ゲーム」に参与することで、読み手は虚構世界の住人となり、ドキュメンタリとしての物語を話し手から直接聞いている状況が形成される。とはいえ、話し手が語る物語は、聞き手が個人的な面識や関係を一切持たない人物や組織、出来事に関するものであり、その意味で読み手が演ずるところの聞き手は、あくまでその物語を利害の関わらない第三者的な立場から聞くことになる。それゆえ、虚構の語り手が読み手に対して、その読み手が現実に住んでいるところと同じ町とされる場所、あるいは読み手の知り合いに起きたとされる事件について語ったとしても、すでにその虚構世界の住人となっている聞き手にとっては、たまたまその町の様子や地理、あるいは人物について他の場所や人物よりも詳しく知っているというだけで、その事件が聞き手となっている自分自身に何らかの影響を及ぼす出来事だとは思えないはずである。

第4章で論じたように、例えばシャーロック・ホームズが住んでいたとされる19世紀のベーカー街は、架空の人物としてのホームズが住んでいたという設定に加え、221Bという番地が存在していたという設定によって、たとえ現実のベーカー街と多く共通点をもっていたとしても、異なる別個の町として、その虚構世界に存在していることになる。同時にホームズ物語の読み手は、ワトソン博士が遺したホームズの冒険にまつわる手記を読んでいる身体をもたない特殊な参与者へと変容しており、たとえ現実世界の読み手として、実際のベーカー街に関するさまざまな情報を持っていたとしても、語り手の言葉からその知識が物語の内容と不整合を生じないことが確認されるまでは、それが物語で語られるベーカー街に関する情報としてそのまま通用するかどうかを知りえない状態にある。ただし、読み手があらかじめ持っている実際のベーカー街に関する情報は、読み手が当の物語世界の状況やそこでの出来事の展開についていろいろ想像したり、仮定を立てたりするのに用いることを禁じられているわけではない。実際の情報に基づいてさまざまな想像や仮定を行なう読み手の営みは、読み手の背景知識が、当の物語世界でどれくらい通用するのかを確証するための重要な手続きの一環である。こうした読み手の積極的な想像や仮説設定の

営みがなされることで、そのままで適用可能な読み手の背景知識の範囲が明確化されるとともに、直接は適用できなくとも、いかなる修正や訂正を加えることでそれらの情報が適用可能になるかという虚構世界への適用ルールを数多く得ることができるだろう。したがって、たとえ虚構世界とは異なる世界に関する知識であっても、それを想像や推測のために有効に用いることで、読み手は今自分が読んでいる物語の世界について、より多くのことを知る機会に恵まれることになる。現実の読み手が知っているベーカー街は、虚構作品が描き出すベーカー街とは、存在論的にいえば、別の世界に属するまったく別個の町であり、現実のベーカー街に関する情報は原則として虚構のベーカー街にそのまま適用することはできないはずである。そうした情報は原則的に適用不可能な情報ということになる。しかしながら、実際には現実のベーカー街に関する情報が多ければ多いほど、読み手はそれを有効に利用することで、虚構世界のベーカー街に関する情報をより多く、より詳細に獲得することが出来ることになる。これによって、読み手はまったく未知の存在であったはずの別のベーカー街に対して、豊かなイメージを描き、それを身近な存在として感じることが出来るようにもなる。読み手が現実のベーカー街についてあらかじめ持っている情報は、読み手の想像や仮説設定の機会や範囲を拡張するのに役立つ。これによって、読み手は、それらの情報を物語内のベーカー街に関する情報として読み替え、あるいは適切に変更する仕方を学ぶのである。読み手はこのように自らの知識を柔軟に利用することで、存在論的な断絶を超えて、別の世界の物事や出来事を理解できるようになるのだといえよう。

以上のように考えることで、虚構理解を「信念創出ゲーム」とみなすことに付随する抵抗感のもととなる困難の多くは取り除かれうるものと考える。虚構理解を拡張された「信念創出ゲーム」と考えることの利点は、Chatman (1978)が「物語コミュニケーション状況」と呼び、Adams (1985)が「虚構のプラグマティクス」と呼んでいる、虚構作品鑑賞中に生じる読み手とテキストの関係性の特異な変容が、虚構理解に導入される情報の流れに対する一定の制約規則と情報そのものの変換規則によって、実現されることを示した点にある。読み手が虚構世界内の聞き手へ、テキストが話し手の語りへと変容している虚構理解における特殊な認知状況は、物語世界構成のために導入される情報に一定の制約規則と変換規則を付加することで説明される。さらに、虚構世界内で展開されるさまざまな出来事やそこに居合わせた登場人物に対する共感感情の、現実世界の類似した環境で喚起される共感感情とは異なる特殊な性質についても、こうした情報の変容によって説明できる。その際に重要なことは、虚構テキストを読むという読み手の行為が成立する際の前提となっている条件を明確化するとともに、その制約条件が虚構を理解する際の読み手の認知過程および情報そのものに及ぼす影響を把握することである。

5．4　「信念創出ゲーム論」の拡張としての虚構理解認知モデル

拡張された「信念創出ゲーム論」としての虚構理解認知モデルでは、読み手の認知過程は、大きく分けて以下のようなプロセスから成り立っている。

(1)虚構理解の動機づけプロセス：虚構の読み手は娯楽（登場人物への共感感情や感動を含めた作品理解に伴う美的経験）を目的として虚構作品を読む。

(2)虚構理解の継続プロセス：当の虚構作品の鑑賞行為を通じて娯楽や美的経験を享受できることが分かれば、外部要因以外によって読書行為が妨げられる事態を可能な限り回避し、鑑賞行為を持続させるように努める。

(3)聞き手変容プロセス：物語を真摯に受け止め、それによる美的効果をより効果的に高めるため、物語の読み手は「現実世界から虚構世界を訪れた物語の聞き手」としての役割を引き受ける。これに伴い、テキスト自体は「虚構世界で語られる物語内容」へと変容する。このことはまた、作者が「虚構世界内での語り手」に変容することを間接的に含意する。

(4)状況モデル構築プロセス：物語を理解するとは、読み手のワーキングメモリ内に物語世界の整合的な状況モデルを構築することである。逆に読み手が整合的な状況モデルの構築を遂行できない場合、読み手は物語の理解に失敗し、しばしば読書行為そのものが中止されることになる。その際読み手は、読書行為を中断せずに継続するため、ワーキングメモリ内での物語世界の状況モデル構築に関わる情報の流れを制御し、組み入れるべき情報を必要に応じて、書き換え、変容させたうえで、状況モデルに付加する。

(5)情報結合プロセス：読み手は、状況モデルにより複雑な構造を与えると同時に、より包括的で整合的な状況モデルに再構成するため、ワーキングメモリ内に収集された情報から、場所、出来事、人物、人間関係など、物語を構成する基本的な単位となりうる情報を、常識的なフレームにしたがってまとめる。必要によってはフレームを一部変更したり、新たに作り直したりして、対応する。

(6)状況モデル階層構造化プロセス：読み手は、物語のプロットを構成する数々の出来事および状況を「原因＝結果」および「ゴール＝プラン」の関係に従って、階層的に関連づける。もし個々の出来事や状況の間に関連づけるべき関係が直接には見当たらない場合には、背景知識や想像によって、それらを関連づけるような出来事、状況を推定し、補完してやることで、首尾一貫した物語の構造を構築するよう企てる。

(7)テーマ推定プロセス：読み手は物語を読みながら、それまでに構築された物語構造をも

とに、当の物語がどのようなテーマを実現しようとしているかを推定する。この場合のテーマとは、物語を構成する数々の出来事や状況を相互に階層的に関連づけた結果、その階層構造のもっとも上位に位置すると推定される出来事、状況が象徴しているとみなされる一般的な価値（例えば自己犠牲的愛の実現）のことである。

(8)視点設定プロセス：読み手は、そのつどの時点でそれまでに構築された物語構造の最も上位に位置すると推定されるテーマに自らの視点を定める。

(9)感情喚起プロセス：読み手はそのつど定められた視点から、記述される出来事や状況を眺め、評価し、感情を喚起する。

(10)テーマ実現度評価プロセス：読み手は物語の展開によって実現されるものと期待するテーマが、どの程度実現されているかを評価し、その評価に応じて感動を覚える。

以下、上記の各プロセスについて、若干の説明を加える。

５．４．１　虚構理解における動機づけの役割

虚構作品を鑑賞するという行為が十全に実行されるために、読み手の動機はきわめて重要な役割を果たしている。なぜなら、一般に読み手は読んで面白くないと感じれば、いつでも読書行為を停止して、テキストを放棄することが出来るからである。普通の人であれば、教養や語学・文学の試験対策、読書感想文の課題のために虚構作品を読むことや、職種によっては、審査や評論、雑誌等の編集のため、あるいは研究資料として虚構作品を読むことが考えられる。しかしながら、語学の授業などで外国文学のテキストを読まされた経験のある人なら、実用的な目的のために虚構作品を読んでいる間は、読書に楽しみを享受しにくい状態にあることをよく知っているだろう。

虚構テキストを読むといっても、読み手がどんな動機をもって作品を読むかによって、読み手が注意を向けるテキストレベルは変化する。実用的な目的を持って虚構作品を読む場合には、読み手の注意はしばしば、テキストの言語的な表象形態としての表層構造レベルや命題的もしくは意味論的な表象形態としてのテキストベースレベルに強く向けられ、物語を鑑賞する際の認知的基盤として本質的な役割を果たす状況モデルのレベルに向けられる注意は逆に弱められ、散漫となる。注意が散漫となって、虚構テキストから状況モデル構築のための情報が十分に抽出されない場合には、以降の虚構鑑賞プロセスの遂行に滞りが生じるため、共感経験も美的経験も十分に感じられないまま、読書行為が継続されるか、当座の実用的目的に必要な情報が与えられ、あるいは要求された作業が終えるや否や、読み手は読書行為を中止することになるだろう。

５．４．２　虚構理解の継続プロセスとその阻害要因

もし読み手が娯楽や美的経験を得ることに動機づけられて、虚構テキストを読むとする。読み手の注意はテキストの表層構造レベルやテキストベースレベルよりは、状況モデルレベルに集中する。それによって、読み手は物語鑑賞に必要な情報を得ることができ、さらには以降のプロセスを通じて、娯楽や美的経験を得ることができるようになる。これらの一連のテキスト鑑賞プロセスの連携は、結果として目的が達成されるという事実によって、さらに強化され、いわば正のフィードバック関係を形成する。こうした正のフィードバックがいったん形成されれば、読み手はますますテキスト鑑賞に集中し、休む間を惜しんで、次のページへと進もうとする。こうした読み手が「信念創出ゲーム」への参与を完全に果たしたならば、それ以前はすぐに読書の継続を妨げる原因となりえた雑音やちょっとした環境の変化にも注意がそらされることなく、物語を読み続けることができるようになる。

雑音や環境の変化など外部から与えられる要因のほかにも、鑑賞プロセスを妨げる要因はさまざまある。読み手が虚構を鑑賞できるようになるための最低の条件は、状況モデルを構成することである。しかしながら状況モデルを構築するために必要な情報は、テキストから引き出される。テキストはまず表層構造レベルで処理され、続いてテキストベースレベルで処理されることでようやく状況モデル構成のために必要な情報を引き出すための源泉となる。もしテキストが読みにくい字や意味の難解な単語、複雑な構文などで書き表されている場合には、読み手はテキストから状況モデル構成に必要な情報を引き出す前に疲労困憊してしまうか、不十分な情報しか引き出せず、適切な状況モデル構成に失敗してしまうだろう。このような事態に陥らないため、読み手は自分の言語能力に適した文体や言語で記述されたテキストを読むことが望ましいといえる。

こうした表層構造やテキストベースレベル上での困難以外にも、テキストが記述する内容そのものが原因で、読み手の鑑賞プロセスが阻害されるケースも存在する。例えば、テキストに読み手や関係者のプライバシーを侵害したり、非難や揶揄するような情報が記載されていたり、その記述が耐え難いほど不快な感情やイメージを喚起させるような場合である。

虚構作品は、基本的に現実の世界とは異なる想像上の世界についての物語を語ることで成り立っているはずであるから、そこに登場する人物や組織、地名などは、たとえその名前や特徴、置かれた状況などが、現実のそれと同じ、または類似していたとしても、あくまでそれらは現実の対象とは別ものであるとみなすこともできよう。しかしながら、第４章で論じたように、実際に虚構テキストを理解する際には、読み手は自分自身の背景知識から、テキスト内で指示された対象を理解するのに適用可能な情報を任意に利用することができる。もしテキストに実在の人物と類似した登場人物が出てくれば、読み手は当然のこととし、自らの背景知識内にある現実の人物に関する情報を適用して、その人物に関する理解を深めようとするだろう。その際、たとえ建前としては両者は別の世界に属する別人だと主張されても、実質的には物語中の登場人物に対する評価は、現実の人物に関する

知識に基づいて行なわれている。その結果、物語で記述もしくは示唆されている登場人物に対する評価や情報が、読み手が現実に知っている人物に対する評価や情報と大きく食い違っている場合には、ときに読み手の側に強い不快感が引き起こされることがある。こうした状況は、たとえ物語上で用いられている固有名が伏せられていたり、一部変更が加えられていたとしても、それ以外の点で、現実の当該対象に関する背景知識がほとんど何の変更も加えずに、そのまま適用できる場合は、同様に生じる。このようにして読み手側に生ぜしめられた不快感は、しばしば怒りや不満として、テキストそのもの、テキストの作者、出版社などに向けられたり、場合によっては抗議行動やプライバシーの侵害もしくは名誉毀損として法的に訴えるといった具体的な対人、対組織、対言説行動に表現されることもある。

しかしながら、一般に虚構作品を読む際に、現実の登場人物、組織をめぐるこうした対人、対言説感情が喚起されることは、さほど多くはない。なぜなら、たとえ虚構作品において現実の人物や組織、場所などが指示されていたとしても、それらと読み手自身の間には直接的な利害関係が存在しない場合がそのほとんどだからである。またたとえ、読み手と記述内容との間に直接的な関係があったとして、作品が示した評価や情報が読み手に特に不快な感情を引き起こすことがなく、むしろプラスのイメージや感情を喚起するものであった場合には、むしろその程度が不快に感じられるほど度の過ぎたものでない限り、読み手は作品やその作者に対して対人的、対言説的な感情を抱いたり、行動をとったりすることはない。作品によって喚起されるこうした対人的、対言説的感情は、その不快の程度が大きくなり過ぎることで、結果として読み手の虚構理解プロセスを阻害する要因となるのである。

5．4．3　聞き手変容プロセスと制約規則

虚構作品の読み手は、自発的に「現実世界から虚構世界を訪れた物語の聞き手」としての役割を引き受け、積極的に虚構世界へと参入するが、こうした物語世界への参与は、物語を真摯に受け止め、それによる美的効果を高めるという目的を実現するためである。テキストの誤字脱字や文体を修正するといった、これとは別の目的をもった読み手にとって、虚構世界への参入は必ずしも必要な手続きではない。

読み手自らが虚構世界の住人となって物語世界に参入するという変容過程は、すでに述べたように、テキスト情報および背景知識から状況モデル構成に取り込まれる情報を制御し、必要ならば変容を加えるという手続きを経ることで実現される。例えば、物語に出てくる場所は、行こうと望んでも決して行けない場所、起ころうとしていることを知っていても、決して止めることのできない出来事、情報を伝えたり、助けたいと思っても決して不可能な登場人物といったように、物語に登場する出来事や人物、場所などの概念は、首尾一貫して、現実世界の通常の概念とは異なる制約および変更を受けることになる。

こうした首尾一貫した概念上の制約は、虚構鑑賞行為の内部的要因によってその継続が

中断される可能性を、あらかじめ排除しておくための措置である。映画を見ている最中にヒロインを救おうとしてスクリーンに飛び込んだり、小説に出てきた悪者の陰謀を知って、警察に知らせようと電話をかけてしまうような行為は、周りに迷惑を及ぼすだけでなく、予定外の情報の流入を許すことで、整合的に構築されるべき虚構世界の状況モデルに混乱をもたらし、結局は鑑賞行為そのものを崩壊させてしまう。これらの制約規則は、読み手が虚構鑑賞という「信念創出ゲーム」に参入しようとする限り、最低限、遵守しなくてはならないルールとして、経験的に習得されるものと考えられる。

5．4．4　状況モデル構築プロセス

物語を理解することは、読み手のワーキングメモリ内に物語世界の整合的な状況モデルを構築することである。このような状況モデルを構築するための基本的な材料は、テキスト情報とそれを補足、補完する読み手自身の背景知識である。読み手が「信念創出ゲーム」に参与すると同時に、テキスト情報は語り手（＝作品に内包された作者）によって語られる物語へと変容する。この物語情報を手がかりに、読み手は自らの背景知識を任意に導入しながら、物語の状況モデルを構築していくことになる。読み手が背景知識を導入する際の情報制御のルールの詳細については、すでに第4章で説明したが、要するに読み手はテキスト情報を基本として、あくまで虚構世界の状況モデルの整合性を保持するという条件のもとで、任意に自らの背景知識内の関係する情報を付加することができる。ただし、背景知識内の一部の情報が状況モデルの整合性に反する場合には、その情報は適用されないか、もしくは整合性を保持できるように一定の原則に従って変容されることになる。このようにしてテキストからの情報と、読み手の背景知識から引き出され変容された情報とが統合されることで、物語世界に関する整合的な状況モデルが形成されることになる。

とはいえ、作品が難解で、そこから読み手の背景知識に結びつける情報が得られない場合や、読み手の背景知識が貧弱で情報が不足し、物語を理解するのに必要な状況モデルを確立できない場合には、娯楽を得るという当初の目的を達成するに至らず、読書行為が中止されることになろう。

5．4．5　情報結合プロセス

読み手は、物語世界に関する状況モデルを整合的なものにするため、ワーキングメモリ内に収集された情報から、場所、出来事、人物、人間関係など、物語を構成する基本的な単位となりうる情報を、常識的なフレームにしたがってまとめる。必要によってはフレームの形式の一部を変更したり、新たに作り直したりして対応する。例えば、未来の知的ロボットについて記述されているテキストから、情報を抽出して、フレームとしてまとめる際には、現在の読み手の背景知識にあるロボット概念を変更して、より人間の概念に近いもの、すなわち、意識や創造性、感情、人格らしき属性をも備えたものとして、フレームを再構成する必要があるだろう。さらに、フレームとしてまとめられた物語の各要素（場

所、出来事、人物、事物など）のうち、相互に関連づけることのできるものについては、テキスト情報および背景知識内の常識的推論規則を用いて、関連づけて、ワーキングメモリ内に格納することになる。

５．４．６　状況モデル階層構造化プロセス

読み手は、状況モデル構築プロセスおよび情報結合プロセスを経て、おおまかにまとまり始めた情報、とりわけ物語のプロットを構成している数々の出来事および状況を「原因＝結果」および「ゴール＝プラン」の関係に従って相互に関連づけ、それらを階層構造状に構成する。もし個々の出来事や状況の間に関連づけるべき関係が直接には見当たらない場合には、背景知識や想像によって、それらを関連付けるような出来事、状況を推定し、補完することで、首尾一貫した物語の構造を構築するよう企てる。

例えば、読み手がある虚構テキストを読み、そのテキスト情報とそれを補完する背景知識から、図５．３に示すようなＡ～Ｘの出来事および状況に関する命題が得られたとする。読み手はこれらの命題を、自らの背景知識にある常識的推論規則を用いて、「ゴール＝プラン」「原因-結果」の関係にまとめ上げる。ただし、必ずしもすべての命題がこのような関係にまとめ上げられるわけではない。物語の最後まで、それ以外の命題と関係づけられることのない命題も存在する。また、テキスト情報からそのまま得られた命題の形態では、他の命題と関係をもつことはできないが、それらの命題から読み手が背景知識や常識的推論規則を用いて間接的に導出した命題の形態ならば、そうした関係に入れる可能性をもつ場合もある。図５．４の例では、命題Ｊ、Ｋは、テキストには直接記述されていないが、読み手がテキストの文脈情報から背景知識を用いて推論もしくは判断した命題である。命題Ａ’、Ｃ’はそれぞれ命題Ａ、Ｃをもとに、読み手が推論した命題である。これらの直接、間接的に導出された命題のうち、いくつかは「ゴール＝プラン」「原因＝結果」といった関係によって相互に結び付けられ、それらが次々と連鎖することで、物語の出来事や状況間に階層構造が得られることになる。物語中の出来事や状況について、こうした相互関係の階層構造を見いだすことは、物語について整合的で首尾一貫した状況モデルを構築することに他ならず、すなわち物語の筋を理解することになる。

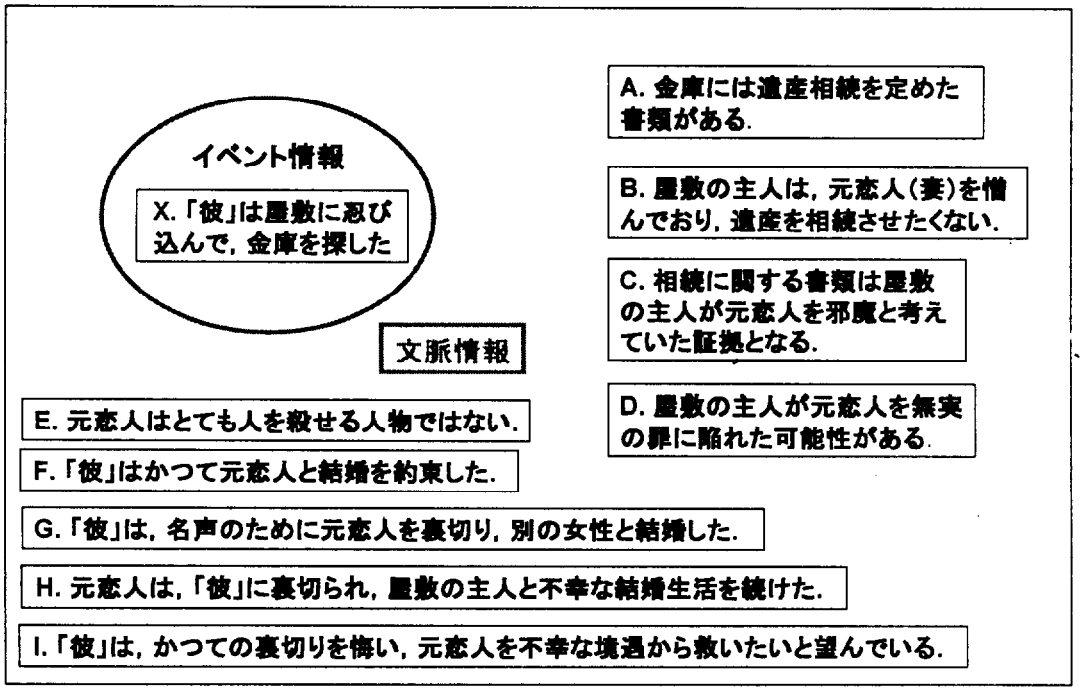


図５．３　虚構テキストに含まれるイベント情報と文脈情報

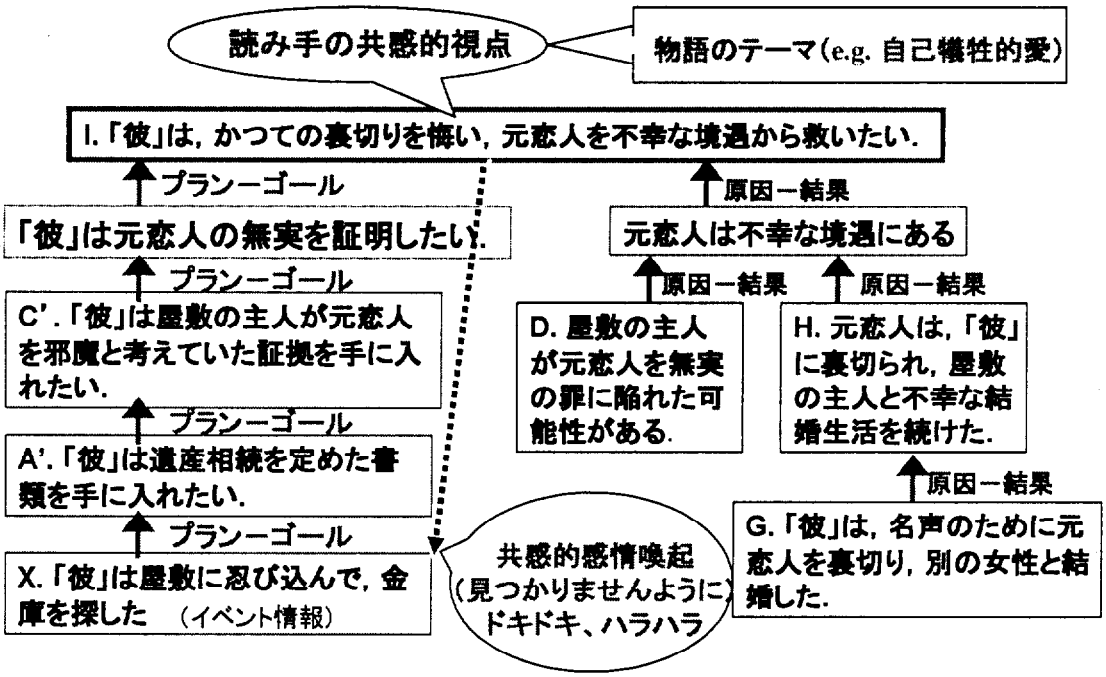


図５．４　状況モデルの階層構造化

5．4．7　テーマ推定プロセス

読み手は物語を読みながら、それまでに構築された階層構造化された状況モデルをもとに、当の物語がどのようなテーマを実現しようとしているかを推定する。この場合のテーマとは、物語を構成する数々の出来事や状況を相互に階層的に関連づけた結果、その階層構造のもっとも上位に位置すると推定される出来事や状況が象徴しているとみなされる事柄のことである。

ここでのテーマとは、あらかじめ作者や書き手が当の物語のテーマとして意図し、設定したものであるとは限らない。読み手が実際に書かれた物語を読む際に見いだすテーマと、作者ないしは書き手が意図したテーマが一致するとは限らないし、結果として両者のテーマが一致しないとしても、これにより読み手が物語を理解し損なっているということにはならない。読み手はあくまで読み手自身の関心や動機づけによってテキストを読むのであって、その際、作者が各作品、各場面にどんなテーマを設定したかといった事柄については、必ずしも考慮にいれる必然性はない。

一般に作者や書き手は、自分が表現しようとするテーマを、物語の展開やテキストの表現形式を通して間接的に表現することになる。場合によっては、作者自身もはっきりとしたテーマを自覚せずに物語を書き進めるようなことがあるかもしれない。しかしながら、読み手は書き手の意図や目的をあらかじめ知ることができない限り、その物語をいかに解釈するかはあくまで読み手の読み方にゆだねられなければならない。もしかすると、書き手がとくにテーマとしては意識せずに書き記してきたことに、読み手は独自に重要な意味やテーマを見出すかもしれない。あるいは、一見どんなに取るに足らない記述が続いたとしても、読み手はそれらが最終的には物語全体のテーマに何らかの形で結びついていると期待して読むかもしれない。さらには一部の記述は、作者が物語の本来のテーマを読み手の目から逸らすために、わざと挿入したものと解釈し、位置づけて読み進めるかもしれない。

いずれにせよ、当の作品を自らの時間とエネルギーを費やすに値するものと期待して読んでいる限り、読み手は記述を、個人的な関心からであれ、著者や作品そのものに対する関心からであれ、何らかのテーマのもとに包摂して解釈しようと試みているのである。そうでなければ、読み手にとってテキストを読み続けるという行為そのものが無意味で、かつ苦痛に満ちたものと感じられるであろう。しばしばそうした時点で、読書行為そのものが中断され、あるいは放棄されてしまうであろう。

いうならば、読み手が物語を読みながら追求するテーマとは、読み手が当の物語の各場面を読み続けていくための原動力となる動機づけであり、読書行為そのものに読み手自らが付与する意味づけに他ならない。こうした読み手の主観によって付与される物語のテーマは、必ずしも作者の意図に一致する必要はないし、最初から最後まで不変である必要もない。とはいえ、読み手は自らの読書行為を有意義な行為として自らの生活の中で位置づけ、正当化するためにも、物語を支離滅裂でどうでもよいものとしてではなく、包括的で

重要なテーマをもったものとして解釈しようと試みるであろう。こうした読み手の主観的動機づけによって、物語を最終的に階層構造化された状況モデルとして描き出し、その最上位に位置する命題を物語のテーマ、すなわち自らの読書行為のテーマとして位置づけようとする読み手の企てが成立しているのである。

図５．４の例では、「主人公がかつての裏切りを悔いて、元恋人をその不幸な境遇から救い出したい」という命題が、階層構造化された状況モデルの最上位に位置している。この命題は、これ以外のさまざまな文脈情報から、主人公が自らの元恋人に対する愛を証明するために実現を目指す行為として記述されている。さらにこの物語では、元恋人は主人公にいったん裏切られているという事情があるため、たとえ主人公が元恋人を救ったとしても、かつての愛を取り戻せる見込みがないという絶望的な状況のもと、すべてをなげうって、この目的を遂行しようとする主人公の姿が描かれている。読み手は、そうした主人公のゴールを、このような階層構造化された状況モデルの最上位に位置する命題とみなし、そのゴールをこの物語のテーマである「自己犠牲的愛」の象徴、すなわち、自分にとって得るものがない状況で自分自身を犠牲にしてさえ、愛する人に尽くそうとする愛の形の象徴であると判断するのである。(なお、この例の取扱については、第８章の実装モデルの説明の中で詳しく論じてある。)

５．４．８　視点設定プロセス

読み手は、一般に自分に許される時間内で最大限の娯楽を享受したいという動機をもって、虚構作品を読む。そのためにできるだけ早く物語の状況、すなわち物語の時代的、社会的背景や、登場人物の性格や欲求、人間関係、出来事どおしの関係などを把握しようとする。このとき、読み手は物語の状況をもっとも俯瞰的に把握できる視点を取ろうとする。こうした視点をとることは、テーマ推定プロセスで推定された階層化状況モデルにおいて最上位に位置する視点から、物語全体を眺めることに等しくなる。

確かに、物語を眺めるのにとりうる視点は、その他にも可能であろう。例えば、映画「タイタニック」を鑑賞する際、鑑賞者はヒーローもしくはヒロインの視点から、一連の出来事を眺めることができるし、ときには船上の音楽家の視点からそれらの出来事を眺めることもできるだろう。しかしながら、音楽家は映画の一部のシーンにしか登場せず、その視点を映画のストーリ全体に適用することは困難かつ不自然である。映画を全体を通して楽しもうとする鑑賞者は、むしろ可能な限り、映画全体を包括しうる視点をとろうとするだろう。そのような視点こそ、最終的にそのストーリを余すところなく、鑑賞し尽くしたという印象を読み手にもたらし、満足感を促すからである。

このように読み手は、最終的には物語のヒーローもしくはヒロインとされる登場人物と重なりあう視点から、物語を構成する一連の事件や出来事を眺めることになるかもしれない。一般に、ヒーローやヒロインとされる人物は、最初から最後まで、もっとも長く物語上の出来事や事件と密接に関わりあう人物であるからであり、その視点をとることが、す

なわち、物語上のすべての出来事や事件をもっとも包括的な視点で把握することになる可能性が高いからである。しかし場合によっては、読み手は、物語には直接登場しない人物の視点に自らの視点を重ね合わせることで、物語をもっとも包括的に鑑賞しようとする場合もある。それは、物語上の事件や出来事をもっとも俯瞰的な立場（必ずしも客観的とは限らない立場）から眺め、それを語ることで聞き手にメッセージを伝えようとする人物、すなわち物語の語り手（＝内包された作者）の視点である。物語によっては、この語り手が実質的に物語のヒーローもしくはヒロインと一致する場合もあれば、異なっている場合もある。「ロビンソンクルーソの冒険」や「ガリバー旅行記」のように、物語自体が主人公の日記もしくは自伝のような形態をとって、主人公自身が読み手にその冒険談などを語りかけるという形の物語では、主人公の視点と読み手の視点は一致しやすくなる。逆に歴史物語によく見うけられるように、物語が、登場人物や一連の出来事とは直接関係をもたない人物（子孫や後世の歴史家など）からみられた報告あるいは伝聞として描かれている場合には、読み手の視点は、語り手の視点と一致する傾向がある。

とはいえ、一般に読み手が、物語の最初から最後まで、同一の視点をとり続けることは少ない。虚構作品はしばしばいくつかの断片的なシーンから構成され、それぞれのシーンごとに、シーンを構成する一連の出来事をもっとも効率よく把握するための視点が存在しうる。それらの複数の視点が、物語が進行するにつれ、より包括な視点によって統合されていく場合もあれば、そうならずに、つねに入れ替わるような場合もある。また物語の前半部では主要な役割を果たしていると思われた人物が、後半部では脇役に回ったり、まったく登場しなくなり、今度はそれまでの脇役や、まったく新たな人物が主要な役割を担うようになるといったこともある。こうした場合には、読み手は前半部では、それまでの物語をもっとも包括的に把握できる視点として、ある人物の視点をとり、後半部には、それまでの物語をさらに包括できる視点として、別の人物の視点へと移行し、物語の展開によっては、また別の視点をとるといった可能性も考えられる。いずれにしても、読み手は、つねにそれまで読まれてきた虚構テキストの範囲内で、できる限り包括的で、物語を首尾一貫して理解するのにもっとも有効と思える視点をとるという理解戦略をとるのである。逆にいえば、このような理解戦略をうまくとることのできないような虚構テキストは、読み手にとって、理解しづらい、困惑を覚えるような物語と映るであろう。

5．4．9　感情喚起プロセス

例えば、ある虚構テキストに、真夜中に一人の男がこっそりと屋敷に忍び込もうとしている場面が描かれているとする。男はマスクで顔を隠し、手に懐中電灯を握って、いままさに窓から侵入しようとしている。この場面だけを読んでいる読者には、はたして屋敷の住人の立場に立って、夜中に突然強盗に襲われる可能性を恐れながら、この場面を受け取るべきなのか、逆に忍び込もうとする人物の側に立ち、不法侵入の犯罪を冒してまで元恋人を救うための行為が目的半ばにして見つかりはしないかと恐れつつ、この場面を読むべ

きなのかは、分からない。ある場面に対してどんな感情が喚起されるかは、その場面をどのように解釈するかに依存しており、さらにその解釈は当の場面を含む文脈がどのようになっているか、その文脈を含めてその場面をどう解釈するかに左右される。

この場合、物語を最初から読んできた読み手は、屋敷への侵入者が、元恋人の無実を裏付ける書類を探し出すために、無実の罪をなすりつけたと推定される人物の屋敷に侵入したことを、あらかじめ知っている。この時点で読み手の視点は、物語の状況モデルの階層化、テーマの推定プロセスを経て、愛する人を助けるという目的を遂行しようとする人物の視点に重ね合わされている。これによって、読み手は襲われることを恐れる感情ではなく、見つかることを恐れる感情を抱きながら、この場面を読み進むことになるのである。

このように、虚構テキストの読み手の感情喚起は、テキスト情報およびそれを補完する背景知識からの情報の統合プロセスに始まり、状況モデル構築プロセス、状況モデルの階層化プロセス、場面を包括するテーマ推定プロセス、視点設定プロセスといった物語鑑賞におけるさまざまな段階を経てようやく可能になるのであり、何らかの原因で途中の段階が不完全のまま、読書を継続しても、共感感情は得られないことになる。ようするに、ある物語の一場面を平面的にイメージしただけでは、読み手の側に感情は喚起されないのであって、感情が喚起されるのは、その場面に至る経緯や因果関係、その場面を支配している包括的目的は何かといった、重層的な認知過程の結果に他ならないということである。

感情を抱くにふさわしい状況をイメージまたは思考できることが、共感感情喚起の十分条件であると主張する思考主義の考え方にしても、Walton の「信念創出ゲーム論」の考え方にしても、このような認知過程の重層的構造性を十分に考慮していたとはいいがたい。現実の場面と同様、虚構の場面でも、感情の喚起が可能だということ、すなわちいわゆる「虚構のパラドクス」が成立する理由を説明するためには、両方の場合について、場面のイメージや思考状態そのものに違いがないということを指摘するだけでは十分でなく、また虚構場面を現実場面のように見立てることができるというだけでも十分ではない。現実の状況で共感を感じる場面で、私たちがごく当然のように行なっている、特定の人物（家族や友人など）の身になってある出来事を解釈するという態度形成（感情移入）が、虚構テキスト理解の一連のプロセスでも、物語をもっとも包括的に把握しようとする読み手の理解戦略によって擬似的に実現されているということを指摘する必要がある。ここで「擬似的」という表現を用いたのは、現実の状況と虚構理解の状況とでは、聞き手が自らの視点を相手または登場人物の視点に一致させようとするそもそもの理由が異なっているからである。現実生活の場合には、聞き手は話し手の視点と自らの視点を一致させようと努めるのは、結局、そういう理解戦略をとることで両者のコミュニケーションがより円滑で、より協調的なものになると考えるからであろう。しかし、虚構テキスト理解において読み手が自分の視点を特定の登場人物の視点に一致させるのは、そうした理解戦略をとることで、より効率的で包括的な物語理解を行なうことができ、さらにそこから共感感情の喚起や美的経験を得ることで、より多くの満足を作品鑑賞という行為から得ることができると

考えるからである。両者の理由もしくは動機は異なるにせよ、結果としては、話し相手もしくは登場人物の視点に自らの視点を重ね合わせるという同じ戦略が用いられているわけであり、このことが虚構であろうと現実であろうと、条件さえ整えば、同じように共感感情が喚起されるという事実を説明してくれるのである。

５．４．１０　テーマ実現度評価プロセス

読み手は虚構テキストを鑑賞することにより、あたかも登場人物や物語の語り手と同じ立場になったかのような感じになって、強い共感感情を感じることがある。このような共感感情が喚起される認知的なメカニズムについては、上記で述べたとおりである。しかしながら、読み手が虚構作品に対して感じる感情の中には、そうした共感感情の枠組みには収まらないかに感じられる深く強い感情経験も含まれている。しばしばこの感情経験は、共感的な感情とは区別され、「感動」という言葉で表現される。この感動が何に対して、どういう理由、どういうメカニズムで読み手の側に喚起されるのかは、まだよく分かっていない。しかしながら、このような感動経験が喚起されるためには、一般にどのような条件が満たされていなければならないかといった制約条件については、以上の虚構テキストに関する認知モデルに従って、ある程度は指摘することができる。

映画や小説を読んでいる最中に、感動は突然やってくる。この感情は、特定の登場人物に対する感情というよりも、物語が生み出した状況全体に対する感情といった趣をもっている。またそうした感動感情に対しては、一般に「素晴らしい」「とてもよかった」「感動した」といったきわめて状態や対象を特定しにくい、抽象的な表現が使われることが多い。こうした共感感情と感動経験との対比は、前者が登場人物の置かれた状況と密接な関係にあって、その状況の多様性に応じて、感じられる感情の側にも多様性が認められるが、感動経験の場合には、より一般的で抽象的な概念に関わっているかにみえる点にも現れている。さらにこの感動経験には、作品の描き方そのものに対する評価（賞賛、賛美、感嘆など）も含まれているように感じられる。

このような現象的事実、および以上のように展開してきた虚構テキスト理解の認知モデルに基づき、本論ではこうした感動経験は、物語を構成する一連の出来事の到達目標をもっとも包括的に示す命題が象徴する一般概念、すなわち物語の「テーマ」と密接に関連しているという立場をとる。例えば、上にあげた例では、読み手は物語のテーマを「自己犠牲的愛」であると推定した。このような自己犠牲的愛（自分自身を擲って愛するもののために尽くすこと）は、言葉としてはこの現実生活でもよく用いられているが、実際にそれらに該当すると思われる行為や出来事がどのくらい生起しているかを問えば、滅多にないとしかいいようがないだろう。なぜならこの現実世界では、そうした行為を行なった人が本当に「自分を犠牲にしても」という気持ちを持っていたかどうかを確認できるような状況や手続きがほとんど存在しないし、大概の人は、そのような行為は「崇高」であることは分かっていても、自分自身を含めてそれを実際に実践できる人はまずいないはずだと考

えているからである。

この現実世界ではめったに起きないはずの行為や出来事であっても、虚構の物語ではそれを生み出すことができる。このことが虚構作品のもつ重要な価値のひとつであり、読み手は現実世界では決して経験できないようなことを、虚構作品を読むことで擬似的に体験したいと望んでいるのである。確かに虚構では簡単にそのような行為や出来事を作り出すことができる。しかしながら、それだけでは読み手は感動を感じることはない。それはたんにご都合主義の作り話にしかすぎない。虚構の世界でもそうした行為は、現実世界と同じくらい、あるいはそれ以上に実現されることが困難でなければ、読み手はそれに感動を示したりはしない。実現困難な行為については、それがいかに実現困難な行為なのかを、物語はきわめてリアリスティックに描く必要がある。その実現の困難さが物語の中で強烈に示されれば示されるほど、読み手はそれがいったいどうやって実現されるのかに強く関心を引かれる。こうした状況は読み手を強い緊張状態に置くことになる。そしてさらにその行為がいかに実現されるかも、きわめてリアリスティックに描かれる必要がある。逆にもし、そうした行為が、何の経緯もなく、突然、魔法のように実現されても、読み手は白けた気持ちを抱くだけであろう。こうして、現実的な状況下では決して実現されないであろうような状況または行為を、現実世界並み、もしくはそれ以上の厳しい環境下に設定しながら、それが最終的に実現される様をいかにも本物らしく描き出すことで、読み手は現実世界では決して体験できないような事柄を、しばしば現実以上の迫力で、体験することができることになる。このとき、読み手は針の穴のようにごく小さい可能性をいくつも奇跡的にくぐり抜けてきたものをみるように、驚嘆と畏怖と賞賛の気持ちを抱きながら、虚構世界でのテーマの実現を享受するのだと考えられる。いいかえれば、この場合の感動経験とは、テーマの現実世界での実現の困難度と、その困難を虚構世界内に描き出す表現力、テーマが困難を克服しつつ実現されていく様子を描く表現力の関数であるともいえよう。これらの要素のどれが欠けても、読み手が物語に感動を覚えることは難しくなるだろう。

とはいえ、こうした説明が、虚構作品によってもたらされる感動経験のすべてを説明できるとは考えていない。今回の説明がカバーできるのは、そのうちの一部に過ぎないかもしれない。芸術作品がもたらす「感動」という重要な美的経験については、科学的研究が未だほとんどなされていない状態であり、本論でのこうした提案が、今後この分野での新しい方向性を示すひとつの指針になるものと考える。

5．5　拡張された「信念創出ゲーム論」と虚構のパラドクス

さて本章では、ここまで従来の「信念創出ゲーム論」に認知科学的な視点を取り入れ、拡張された「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理解の認知モデルの概要を示した。さらに、このモデルに依拠することで、読み手の認知的な変化や感情的反応といった、虚構テキス

ト鑑賞に伴うさまざまな心理的効果がどのように説明されるのを概観してきた。とはいえ、この虚構理解の認知モデルの理論的整合性および十全性がどの程度かを確かめるため、従来の理論家が頭を悩まし、対応を苦慮してきた虚構理解特有の問題、いわゆる「虚構のパラドクス」問題を、この理論モデルがどのように解決できるのかを、確認しておく必要があろう。伝統的に「虚構のパラドクス」と呼ばれてきた一連の問題は、虚構理解に伴って、一見不合理に見えてしまう読み手の特徴的な反応が、虚構理解行為という特殊な認知的状況のもとで、いかに理論的に正当なもの、自然な反応として説明されるかどうかを問うことである。また同時にこの問いかけは、各理論的立場から行われる虚構理解についての説明が、それぞれ、どのくらい理論的整合性と十全性を保てるかを吟味するための試金石としての役割を果たすものと考えられる。

5．5．1　「虚構のパラドクス」の解決

いわゆる虚構のパラドクスとは、「あらかじめ虚構と分かっている人物や出来事に対し、なぜ人は真摯な感情を抱くことは可能なのか」という問いである。この問いは以下の三つの命題から構成されている。

（ⅰ）事実「読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況が実在しないことを知っている」
（ⅱ）事実「読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対し、さまざまな感情を喚起させる」
（ⅲ）知識「読み手の感情が喚起されるのは、読み手が実在すると信じる対象や状況についてだけである」

この三つの命題から構成される状況がパラドクスとみなされるのは、事実命題（ⅰ）と知識命題(ⅲ)とから導き出される次の帰結命題、(ⅳ)「読み手は虚構テキスト上の登場人物や出来事に対しては感情を喚起されない」が、事実命題（ⅱ）「読み手は虚構テキスト上の登場人物や状況に対し、さまざまな感情を喚起される」と矛盾することになるからである。(ⅰ)と(ⅱ)が否定しようのない事実であれば、当然ながら、(ⅲ)の知識の妥当性が問われることになる。こうして思考主義に立つ理論家(Scruton, 1974; Lamarque, 1981, 1996; Carroll, 1990; Yanal, 1999)もWaltonの「信念創出ゲーム論」も、(ⅲ）を否定し、読み手の感情は必ずしも対象の実在性を信じていなくとも、それについて思考もしくはイメージするだけで生じうるという立場をとって、このパラドクスを解決しようとした。

しかしながら問題はそれほど単純ではなく、このような立場をとる限り、続いて生じる次の問題にも、私たちは整合的な回答を与えなくてはならなくなる。すなわち、もし虚構対象によって、現実の対象によって喚起される感情と同じ種類の感情が喚起されるのであるならば、現実世界の場合には、感情喚起とともに、攻撃、逃避、なだめるなどの実際の行動や態度変化が随伴するのが普通なのに、虚構対象によって喚起された感情の場合には、なぜ読み手の側の行動や態度の変化が生じないのかという問いである。この問いに対し、かたや思考主義では、虚構対象によって喚起された感情は、現実の状況で喚起される感情

と同じタイプの感情であるが、現実の対象への信念を欠いている分、実際の行動への傾向性を欠いたものになると回答する。それに対し「信念創出ゲーム論」では、ゲーム内で喚起される感情は現実の状況で喚起される感情とは異なる擬似感情であって、これらの感情は決して行為に結びつくことはないと回答する。

こうした思考主義の答にしても、Walton の答にしても、あまり歯切れが良いとはいいがたい。虚構状況で喚起された感情が現実状況で喚起される感情と異なるのは、その行動傾向性だけであって、それ以外の点で両者が等しいということには、どんな理論的根拠があるのだろうか。虚構理解という状況下において読み手の感情が喚起される現場に目を向け、その認知的なメカニズムを明確に示すことができない限り、両者をただ行動傾向性の有無というだけで区別できるかどうかは、はなはだ疑問である。こうした問題に対する曖昧な見方が、「虚構のパラドクス」の解決を阻んできたのである。

私たちはこれまで、テキストが虚構か、ドキュメンタリかというメタテキスト情報が、読み手のテキスト理解戦略に影響を与え、さらにはテキストの鑑賞過程に対しても、影響を及ぼすことを見てきた。テキストの虚構性というメタ情報は、物語を理解するという読み手の認知的環境を、一種の「信念創出ゲーム」が展開されている現場へと置き換える。そのゲームを継続していくため、読み手はほとんど自覚することなく、自らに制約規則を課し、やはりほとんど自覚なしにそれらを遵守している。「虚構のパラドクス」と呼ばれてきた虚構理解に関わる問題を解決するために、本論がとる基本的な戦略は、虚構理解過程において無自覚に実践されている認知的な制約規則を顕在化し、パラドクスが生じるとされる現場にそれらの制約規則がいかなる役割を果たしているかを明らかにすることである。そうすることで、一見パラドクスに見えた現象の背後に、合理的で整合的な認知過程が機能しているのが分かる。

このパラドクスで問題になっているのは、虚構によって喚起された感情が何故、現実の対象によって喚起された感情と違い、読み手の側に実際の行動の変化をもたらさないのかという問題である。読み手は、虚構を読むことで、感情や気分などの心理的状態だけでなく、手に汗を握る、心臓が高鳴るといった生理的状態の変化を経験する。にもかかわらず、行動面での変化に限っては、これを伴わない。この奇妙な現象を説明するために、本論では、読み手が虚構世界内の聞き手へと変容する認知過程と、それに同期して生じる虚構対象の存在様態の変容という考え方によって対処する。

虚構作品を読み、物語に登場する虚構上の登場人物や出来事などを状況モデルとして構築する際、読み手はそれらの虚構的対象に対し、制約条件を加えることで、その存在様態に変更を加えている。例えば、映画のスクリーン上で今まさにヒロインが殺されそうになっているとする。受け手はその場面を手に汗を握り、心配しながら眺めるだろう。もしそれが現実の出来事だとしたら、受け手は心配のあまり、何とかして殺人者の邪魔をして、ヒロインを助ける行動をとろうとするかもしれない。しかしながら、スクリーンで殺されかけているヒロインは、もはや現実世界に属する受け手によって救い出すことができる存

在としては認識されていない。小説の読み手が語り手から本当の出来事について話を聞く聞き手へと変容したように、映画の鑑賞者は、実際の出来事を映写しているカメラ画像を見ている人物へと変容し、それに伴い、スクリーン上のヒロインは、カメラの映像でしか接触することのできない対象として、鑑賞者の状況モデル内に配置されている。

そのとき、鑑賞者はヒロインやそれを取り囲む状況を、映像で捕らえられた現実の出来事と受けとり、それによってしばしば強い感情を掻き立てられるが、そうした感情はヒロインやその状況に向けられた行為として因果的影響を及ぼすことはない。なぜなら、映画を鑑賞している間は、それらの感情を引き起こしたヒロインやその周りの状況が、映像で捉えられた対象としてしか存在しておらず、それゆえ直接働きかけることが可能な存在としては受け入れられていないからである。いいかえれば、そのときのヒロインや状況は、ドキュメンタリやニュースで報じられている人や対象と同じく、画面上で眺めることのできる対象としてのみ鑑賞者に受け取られているのである。映画を見ている人がスクリーン上のヒロインに直接救いの手を差し伸べたり、警察に電話をしたりしないのは、ドキュメンタリを見ている人が、助けを求める人を画面で見て、手を差し伸べたり、警察に電話しないのと同様なのである。

しかしながら、テレビのニュースで得られた情報は、それを見終えた後に、見た人の信念や行動に影響を及ぼすことがある。ニュースで明日の天気が雨になることを知った人は、次の日に傘を持って出かけるであろう。しかし、虚構作品の中で、たとえ明日が雨だと述べていても、読み手は傘を持ったりはしない。これは、ニュースを見ていた人は、見ているときと見終わった後で、現実世界の住人としての存在様態を変えることはないが、映画の鑑賞者は、映画を見終わったとたんに、虚構世界での目撃者から現実世界の人物へと再び変容を起こしているということで説明ができる。すなわち、映画の鑑賞者は映画を見終わった段階で、現実世界の住人として、映画で描かれていたことがあくまで架空の世界での出来事だったということを十分に認識しており、そこで見た情報が現実世界に直接関係しているとは決して思っていないからである。

このようにして、虚構理解過程が一種の「信念創出ゲーム」への参与であるという見方を、徹底して推し進めることで、第一の「虚構のパラドクス」を整合的に解決することが可能になる。要は、命題（iii）「読み手の感情が喚起されるのは、読み手が実在すると信じる対象や状況についてだけである」を否定し、「虚構対象であっても、読み手がそれを『信念創出ゲーム』の対象として受け入れるならば、参与者の感情を喚起することができる」に置き換えることである。そのうえで、虚構によって喚起される感情が現実の対象によって喚起される感情と違い、読み手の行動や信念に直接的な影響力を及ぼすことがないのは、「信念創出ゲーム」への参与に伴って、読み手自身および虚構対象が、その存在様態をあらかじめ一定規則に従って変容させているからだと説明すればよい。このようにして「悲劇のパラドクス」は、整合的に説明することが可能になるのである。

５．５．２　「悲劇のパラドクス」の解決

「悲劇のパラドクス」とは、「人は一般にすすんで悲しい気持ちや辛い気持ちを経験したいとは思わないのに、なぜそうした感情を経験するため、わざわざ悲劇を読もうとするのか」という問いである。この問いは、以下の三つの命題から構成されている。(もちろん、この命題では悲劇とホラーだけがその種の虚構作品として取り上げられているが、この他にも、読み手が目をそむけたくなるようなシーンを含むような作品ならば、すべてこのような悲劇のパラドクスの対象となりうるだろう。)

（ｉ）事実：読み手はある種の虚構作品を読むことで、辛い気持ちや悲しい気持ち、怖い気持ちを経験する。

（ii）事実：読み手は悲劇やホラーを自らすすんで読もうとする。

（iii）推論的知識：人は一般に自らすすんで辛い気持ちや悲しい気持ち、怖い気持ちを経験しようとはしない。

この三つの命題から構成される状況がパラドクスとみなされるのは、事実命題（ｉ）と知識命題(iii）とから導き出される次の帰結命題（iv）「読み手は辛い気持ちや悲しい気持ちを経験させることになる悲劇やホラーなどの虚構テキストを読もうとしない」が、事実命題（ii）「読み手は悲劇やホラーを自らすすんで読もうとする」と矛盾することになるからである。(ｉ）と(ii）が否定しようのない事実であれば、当然ながら、(iii)の推論知識の妥当性、すなわち本当に「人は一般に自らすすんで辛い気持ちや悲しい気持ち、怖い気持ちを経験しようとはしない」ものなのか、どうかが問われることになる。

このパラドクスに対し、理論家はさまざまな解決法を提唱してきた。例えば、制御理論(Eaton, 1982; Morreall, 1885)では、ジェットコースターの恐怖がその安全性の保証によって、その否定的側面を失って、快感としてのみ感じられるのと同じように、虚構という完全に制御された文脈化では、悲しみや恐怖などの感情は変質し、その否定的側面を失い、快感としてのみ感じられるという立場をとる。転換理論(Hume, 1757; Packer, 1989; Neil, 1992)では、作品を形作る美的表現の素晴らしさが、作品によってもたらされる否定的感情を美的感覚へと転換させるとした。複合理論の立場(Yanal)は、虚構作品を読むことで、読み手の側に否定的感情と美的感情の両方入り混じった状態が生み出されるが、美的感情が否定的感情を上回ることで、全体として読み手は歓びを感じるのだという。さらにメタ-反応理論(Feagan, 1983; Carroll, 1990; Walton)では、虚構作品を読むことが読み手に自らの人間性や道徳性、勇気の有無などを発見し、再確認する機会を与え、さらに好奇心の満足や、新しい知識の発見、証拠の探求といった読み手の認知的過程がうまく機能したことを確証させる機会を提供しているとみなす。そのうえで、読み手の感じる感情は、そうした発見や再確認が現実に行なわれたことを確証させ、満足感を生み出すのだという。

これらの企てはすべて、虚構作品の鑑賞という特殊な環境下では、必ずしも推論命題（iii）が該当せず、条件によっては、人は辛い気持ちや怖い気持ちを自らすすんで経験しようとする場合があることを示そうとしたといえる。どの立場もその方法論や注目点は異なって

いても、基本的に、虚構作品で喚起される悲しみ、恐怖などの感情の否定的な側面を軽減あるいは無化し、逆に虚構作品によって経験される美的要素や知的要素を強調するという方略をとっている。こうした議論は、部分的にはどれも正しい。しかしながら、これらの議論では、虚構作品を鑑賞するという特殊環境下で事実として経験される悲しみや恐怖といった感情が、なぜ読み手をして鑑賞行為を中断あるいは放棄させるように作用しないのかを説明する一般的な認知的メカニズムの枠組みが欠如している。しかも、これらの議論では、悲劇やホラーなどによって喚起される共感感情が、その虚構性によって否定的側面が軽減され、あるいは無化されるといういわば消極的側面のみが強調されてきた傾向がある。しかし、虚構的環境下で喚起される悲しみや恐怖は、しばしば現実世界で感じられる共感感情よりも鮮烈で、激しいこともある。これまでの議論では、虚構環境下で喚起される共感感情のこのような積極的側面が必ずしも十分には捉えられていない。本論文では、拡張された「信念創出ゲーム論」の視点に立脚しつつ、提唱した虚構理解の認知モデルに基づいて、独自の観点から「悲劇のパラドクス」の解決を試みることにする。

虚構テキストを理解する際の読み手の認知過程のモデルによると、読み手は虚構テキストの鑑賞という「信念創出ゲーム」に参与することで、聞き手役として、自ら虚構世界に登場することになる。読み手は、悲劇的な話もしくは身の毛もよだつような話を聞いて、悲しみや恐怖を覚えるが、その際、読み手は以下で述べるような現実世界ではありえない特殊な認知的環境のもとに置かれることになる。

（1）因果的無関連性：読み手は、物語の登場人物や組織、出来事とは一切の因果的関係をもたない。

（2）プライベート情報接触可能性：読み手は、現実世界では入手できないような登場人物のプライベートな内面や出来事が生起する状況に関する情報を知ることができる。

（1）　因果的無関連性

読み手は虚構上の登場人物や出来事に対し、徹頭徹尾、責任を負わされることのない第三者的立場からその言動を見守る。たとえ、登場人物が死に至らしめられたり、苦境に追い込まれたりしても、読み手にはその責任は一切帰されず、それに何らかの形で対処することも要請されない。読み手は、虚構世界で起きる出来事に対しては、まったく無関係でいられるのである。しかしながら、現実世界で起きる出来事は、しばしばまわりのものに、何らかの対応や責任を具体的な形で示すことを要求する。

もちろん、そうした出来事が時代の異なる遠い過去のものであったり、遠く離れた場所で、自分とは無関係な人たちに起きた出来事であったならば、それに対して何か責任ある行動をとったり、具体的な対応をとることを要請されることはないだろう。その意味で、第三者的な視点から眺めることが可能な現実の出来事と虚構の物語とは、類似した特徴を持つといえる。一方、読み手と現実の出来事との間に何らかの具体的接点がある場合には、読み手は記述された出来事に対して、まったくの傍観者的態度を決め込むことはできない。

たとえ、別の国で起きた災害であっても、ボランティアによる援助活動や援助金の寄付が求められる可能性がある。読み手はこれを無視することもできるが、このこと自体、現実の出来事に対し、自らの責任で具体的に対応することを意味している。これが、読み手の身近で起きた悲劇となれば、具体的で直接的な対応がいっそう強く要求されることになる。例えば、近親者や愛する人の不幸や死は、悲しみの対象であるにとどまらず、長期にわたってさまざまな現実的な対処を要求する具体的な出来事として関係者の身辺に降りかかる（葬式の準備や実施、遺産の処理、相続に関わるさまざまな書類提出、身辺整理など）。こうした危急の具体的対応の必要性が、悲劇に巻き込まれた人を瞬間瞬間の具体的対応の必要性へと向かわせて、ただ悲嘆に暮れる状況から無理やり引き剥がし、多少なりとも悲しみや喪失感を紛らわせることになるだろう。

「悲劇のパラドクス」が前提しているように、一般にひとは、悲しい経験、辛い経験、恐ろしい経験をすすんで味わいたいとは思わない。ただしそれはあくまで現実世界での経験についてである。現実世界で実際に体験する悲しい出来事、辛い出来事、恐ろしい出来事は、たんに強烈な感情を喚起するだけでなく、同時に現実に背負うべき責任や具体的にとるべき対応を当事者に迫る。現実の世界では、話を聞くことによって喚起されるさまざまな共感感情は、同時に聞き手が話し手に対してとるべき態度や対応をも指し示す（慰める、真偽を確かめる、被害者の連絡先を聞く、今後の対応の仕方を相談する、など）。共感感情を覚えることで、聞き手は話し手と同じ境遇にあり、当事者に対してそれぞれが何らかの責任を背負い、具体的な対応や態度決定を迫られていることを確認するのである。

これに対し、虚構世界の中で登場人物に関する不幸な出来事を聞く場合は、現実世界の場合とまったく事情が異なる。虚構作品内での出来事は、あくまで創作であって、そうした出来事や当事者たちに読み手が何らかの責任を果たしたり具体的な対応を要請されることはない。たとえ読み手が、物語から共感感情を覚えたとしても、この共感感情によって読み手が実際にとるべき対応が指し示されることはない。読み手は、聞き手として虚構世界の中にとどまる限り、絶対的に無力かつ無責任であることが保証されている。そして虚構世界における読み手の無力、無責任の保証こそが、共感感情から否定的側面を軽減し、場合によっては無化する重要な要因を形成しているのである。

（2）　プライベート情報接触可能性

虚構作品を読むことで体験できる事柄には、現実世界では体験されえないもうひとつの側面が存在している。それは現実世界では決して窺い知ることのできないような登場人物のプライベートな内面や出来事が生起した内々の事情が、しばしば文面から読み手に供与されることである。現実世界では他者の内面や出来事の内々の事情は、あくまで推測の対象であり、その人物が何をどう感じているか、いかなる経過を経てある出来事が生じたのかを直接知ることはできない。したがって、私たちが悲劇的な事件やそれに運悪く巻き込まれてしまった人物に対して感情を抱くとしても、それはあくまで私たちが知ることので

きる範囲に含まれる情報に基づいてのことであり、いわば推測の域を越え出ることはない。

しかしながら、虚構作品ではしばしば、登場人物の心の内面や出来事の内々の事情などが推測としてではなく、事実としてそのまま記述される。これらの情報は、読み手の好むと好まざるに関わらず一方的に与えられ、これによって読み手は自らの推測を行なわずとも、登場人物や出来事に関するさまざまな情報を入手できることになる。このことは、読み手に、事件に巻き込まれた当の登場人物に対する共感感情を喚起しやすくするだけでなく、より的確かつ具体的にその気持ちを感じ取ることのできる特殊な状況を生み出す。このような特殊な状況に置かれた読み手は、物語における事件の当事者本人よりも、事件の内情や経緯、事件を取り巻く人物の気持ちやその情報、これから起きるであろう出来事に対する見通しなどの点で、しばしば優位な立場に立つことになる。登場人物が未だ知ることを許されず、無防備でいなければならない出来事に対しても、読み手はすでに情報を手に入れ、そのときに起こるであろう状況を推測することができる。にもかかわらず、読み手は完全に無力であり、これから起こるであろう悲劇や、それによって登場人物が置かれるであろう苦しい境遇を、じっと凝視し続けることしかできない。

このような特殊な状況下で読み手が登場人物に感じる共感感情は、現実世界で私たちが実際の人物に対して抱く共感感情とは、かなり異なったものになるはずである。このような特殊な状況に身をおくことで、体験することのできる共感感情こそ、虚構作品によって味わうことのできる美的経験の重要な要素をなしている。

このように悲劇やホラー作品によって喚起されるさまざまな共感感情は、「因果的無関連性」および「プライベート情報接触可能性」という虚構作品の読み手が置かれた特殊な認知的状況によって、現実世界で私たちが一般に感じることのできる共感感情とは、異なる特殊な側面を持っている。虚構作品が読み手にもたらす美的要素には、こうした共感感情の特殊性のほかにも、現実世界ではありえないような状況設定、奇想天外な事件の展開、ユニークな人物の配置、これらの要素を組み合わせて織り成される見事な物語の記述、言葉の選択の適切性、文体の見事さなど、ありとあらゆる要素が含まれる。

これらのすべての美的要素が、悲劇やホラーといった物語ジャンルを問わず、虚構作品が読み手を引きつける魅力になっていることはいうまでもない。そもそも、虚構作品の読み手は、虚構作品を読むことでしか味わうことのできないこれらの美的経験を堪能するために、読書行為に身を投じるのである。確かに、悲劇やホラー作品には、読み手によって、好まれない要素や趣味に合わない要素が含まれているかもしれない。虚構作品によって喚起される「悲しい」「怖い」といった感情は、現実世界で感じられる「悲しい」や「怖い」といった感情と共通するマイナスの要素を持っており、この共通するマイナス要素が、人によっては、悲劇やホラー作品を読み続けることを阻止、中断させる可能性を持っているかもしれない。とはいえ、そもそもそうした感性を持った人は、最初から悲劇やホラー作品を読もうとはしないだろう。逆に、悲劇やホラー作品をすすんで読みたいと思う読み手にとって、虚構作品によって喚起される特殊な感情経験や作品に含まれるさまざまな美的

要素の魅力は、共感感情に含まれるマイナス要素をはるかに凌駕する動機づけをなす。悲劇を読むほとんどの読者にとって、物語を読むことで強い感情喚起を経験することは、当の作品が読み手が求めていた美的要素を十分に包含し、満足に値する完成度に達していることを示すなによりの確証となる。読み手は作品のよしあしを、知的レベルや知覚的レベルだけでなく、感情的レベルにおいても評価しようとする。とりわけ悲劇やホラーのように、作品による感情喚起の顕著なジャンルでは、作品の完成度を評価する基準は、しばしば読み手が味わう感情経験の質の高さに求められるのである。とはいえ、ここでいう作品への評価とは、文芸批評の世界やコンテストなどで採用される専門家の目から見た評価基準とは異なるかもしれない。専門家でない一般の読者にとっては、作品を構成するさまざまな要素を逐一分析することによって、作品の完成度を評価することは困難である。むしろ一般の読者は、作品の美的な完成度は、その作品が読み手にどれくらい質の高い感情経験を与えてくれたか、どれくらいの主観的満足を感じとることができたか、によって評価しようとする。その意味で、虚構作品によって喚起される共感感情そのものが、自分にとってどんな作品が美的評価の高い対象となりうるか、もう一度読んでみたいという動機を与えてくれる作品なのかを、自らの体験を通して再確認するための重要な評価基準になっているのだといえよう。

以上のように、本論文では、従来から一般に試みられてきたような、悲劇やホラーなどによって喚起される共感感情の否定的側面を軽減させ、あるいは無化することで「悲劇のパラドクス」を解決しようという方略はとらなかった。むしろ、虚構作品によって喚起される共感感情の特殊性をかえって強調することで、その美的価値を再確認し、その価値ゆえにますます読み手がそれらの作品に惹かれていくという循環構造を明らかにするという積極的方略をとった。このように、拡張された「信念創出ゲーム論」という観点から虚構理解の認知的過程を概観、分析することで、従来の試みでは、部分的もしくは不十分な説明しか与えられなかった「悲劇のパラドクス」に対し、より明確で首尾一貫した回答の方向性を見いだせたものと考える。

5．5．3　「サスペンスのパラドクス」の解決

サスペンスのパラドクスとは、一般にサスペンスという感覚は出来事や事件の結末が分からない状態で、物語を読むことにのみ感じられる感覚であるはずなのに、あらかじめ物語の結末を知っていても、その箇所を読むたびにサスペンスを感じることができるのは何故かという問いを内包していた。この問いは以下の三つの命題から構成されている。

（ⅰ）事実：読み手はすでに物語の結末を知っている。
（ⅱ）事実：読み手は繰り返し読みのときでさえ、物語の展開に対してサスペンス感覚を抱く。
（ⅲ）一般知識：読み手がサスペンス感覚を抱くのは、物語の展開をまだ知らない場合の

みである。

この三つの命題から構成される状況がパラドクスとみなされるのは、事実命題（ⅰ）と知識命題(ⅲ)とから導き出される次の帰結命題、(ⅳ)「読み手は物語の帰結をあらかじめ知った状態で物語を読むときには、物語の展開に対してサスペンス感覚を抱かない」が、事実命題（ⅱ）「読み手は繰り返し読みのときでさえ、物語の展開に対してサスペンス感覚を抱く」と矛盾することになるからである。(ⅰ)と(ⅱ)が否定しようのない事実であれば、当然ながら、(ⅲ)の知識の妥当性が問われることになる。こうして、これまでなされた「サスペンスのパラドクス」解決の試みは、いずれも命題（ⅲ）を訂正するという方向で行なわれてきた。例えば、同じ作品でも読み手は読むたびに新たな期待を抱くため、過去の知識はそのまま適用されない(Gerrig, 1993)、物語を読んでいる間、読み手はその世界に没入しているため、過去に読んだときの記憶は思い出されない(Walton)、読み手はたとえ物語の結末を知っていても、知らなかったときの状況を想像することができる(Carroll, 1990, 1996)、などである。

確かに虚構作品の中には、何度繰り返し読んでも、作品への興味や関心、そこから得られる感動や感嘆、作品への評価が薄れないもの、それどころか、読むたびにその作品の素晴らしさ、緻密な構成力、完成度の高さを再認識することの出来るような作品が存在する。しかしながら一方で、一度読んで、その物語のあらすじや展開、結末が分かってしまえば、同じ作品を読もうという意欲が失われ、二度と読むことが出来なくなってしまうような作品もある。とりわけ、大衆向けのサスペンスや推理小説のように、物語を読むことで得られるサスペンスや謎解きの楽しみだけが魅力となっている作品の場合には、こうした傾向が顕著である。そうしたジャンルの作品では、一度読んでその物語の筋が分かってしまえば、犯人が誰で、いつどの場面でどのように犯罪が行なわれるのかといったことが、物語を読みながらもつねに頭に浮かんできて、最初にその物語を読んだときのようなハラハラドキドキ感や、物語の展開に応じ犯人を予想したり、その手口をあれこれ想像する楽しみが、得られなくなってしまうのである。

とはいえ、たとえ推理小説やサスペンスに属していても、かつて読んだことがあるというだけで、次にもう一度読んだときに、何の面白みもサスペンスも感じられなくなっているということにはならない。たとえその結末を知っていたとしても、読み手は読み返すたびに、それなりのサスペンス感や面白みを感じるものである。このパラドクスが問うているのは、このようなケースにおけるサスペンス感覚であり、本来サスペンスになりえないはずのものが何故サスペンスと感じられるのかという疑問である。

このパラドクスに対する典型的な回答は、人間は必ずしも知っていることをつねに実践することはできないという指摘である。たとえかつては知っていても、忘れてしまえば、その知識は実践されない。たとえ忘れたわけでなくとも、その場になると気がつかないこともある。はたしてどういう条件下で、ひとは知っていたはずの情報を忘れてしまう、あ

るいは呼び出せなくなってしまうのだろうか。従来の回答はいずれもこうした観点からパラドクスの解決を試みている。すなわち、その都度ユニークな期待をもっている場合(Gerrig)や、テキストに集中しているとき(Walton)、あるいは出来事の別の可能性について想像しているとき(Carroll)は、かつて同じ物語を読んだときに得た情報を、一時的にせよ、思い出せない状態になっているという考え方である。

確かに私たちはこれに類したことをしばしば実際に経験している。何度か経験して知っているはずなのに、やはり同じところで間違えてしまう、忘れないように注意していたつもりでも、いざとなるとつい別のことに気をとられて忘れてしまう、といったことは誰にでも経験があるだろう。これらの回答は、同じ物語を繰り返し読んで、サスペンスが感じられるならば、そうしたことが起きているはずだと指摘する。しかしこのような解決法は、サスペンスという美的経験が持っている可能性を矮小化し、問題そのものをつまらないものにしている。

本論文の基本的立場である拡張された「信念創出ゲーム論」的視点からみるなら、読み手が虚構を読むという行為を継続するのは、それによって娯楽、とりわけ美的経験が得られるからである。読み手は、できるだけ効率的に最大限の美的経験が得られるように、自ら虚構世界に参与し、物語の聞き手という役割を演ずる。その際、読み手は美的経験が得られる限り、自らに制約規則を課して、テキスト情報や自分の背景知識の導入を制御し、必要ならばそれらを変容させて適用することで、整合的な状況モデルをできるだけ早く、効率的に構築しようと企てる。また読み手は、もっとも鳥瞰的な視点から物語全体を眺めて、物語の各要素を相互に関連づけようとする。その本来の目的に反しない限り、読み手は自らの背景知識にあるあらゆる適切な情報を適用しようとするのである。そのようなとき、はたして読み手の認知機構は、多くの理論家が主張したように、過去の同じ物語の情報が導入されないよう、自らの記憶に制限を加えるだろうか。

もしそうだとしたら、私たちは同じ作品を何度読んでも、同じ程度の美的経験しかできないことになってしまう。導入される情報がいつも同じであれば、理解される内容も感じとられる事柄も、何度繰り返されようと、ほぼ同じものになってしまうだろう。もとより、これは事実に反している。少なくとも繰り返しの鑑賞に耐えうる作品は、毎回同じような美的経験を呼び起こすことで、読み手を惹きつけているのではなく、読むたびごとに異なる新たな美的経験を呼び覚ますことで、読み手を魅了しているのである。だとすれば、繰り返し読みの読み手は、何もかつてと同じ美的経験を味わうためにわざわざ過去の記憶からの情報に制限を加える必要はない。むしろ、過去の経験に基づいた物語に関する情報をあえて導入することで、前回よりもさらに高い視点と広い視野をもって、再度作品理解を試みるチャンスを得ることができるだろう。もちろん、このような試みがうまくいかず、読みを中断せざるを得ないこともあるだろうが、うまくいく場合には、同じ作品を別の、さらに高い視点から鑑賞することが可能となり、前回の読みとは異なる新たな美的経験を味わうことができるだろう。

ただし、このとき読み手ははたしてサスペンス感覚を感じているのかどうかが問題になるだろう。「サスペンスのパラドクス」は、すでに結末を知っている物語についてはサスペンス感覚が生じないという前提を出発点としていた。しかし、物語の結末とはいったい何を意味しているのだろうか。物語は結末をひとつしか持ち得ないのだろうか。「信念創出ゲーム論」に基づく本論文の立場では、物語の結末を決めるのは、読み手自身、いいかえると読み手の構築する階層化された状況モデルである。この状況モデルは、何が情報として読み手に与えられるかによって変動する。同じ題材をモチーフとした推理小説であっても、テキスト情報の与え方やその順序によって、犯人を見つけることを結末にして物語を構成することもできれば、殺人の方法や犯人の動機を暴くことを結末として物語を作ることもできる。これと同じように、読み手は自らの手元にある情報を階層的にくみ上げ、その最上位に来るはずの命題を物語で実現されるべきテーマとみなす。この物語テーマの実現こそが、読み手にとっての物語の結末となるのである。したがって、例えば、読み手がある事件の犯人を前回の読みですでに知っており、その情報を自らの構築した状況モデルに導入したとしても、その時点で結末が明らかにされてしまうわけではない。物語の展開ではまだ明らかになっておらず、それを知ることで、すでに与えられた情報をより整合的に包括してくれる視点を獲得することが、その時点での読み手の目指すべき目的となる。これにより、読み手は同じ物語を繰り返して読むとしても、そのつど新しい局面から、新しいテーマを求め、新しい発見をしつつ、物語を読むことができることになる。(もちろん、これが実際に可能であるためには、作品そのものが多彩な局面を持ち、読み手のさまざまな視点を許すような完成された性質を持たねばならないだろう。)

だとすれば、物語から得られるサスペンス感覚は、物語がその都度新たな視点から新たなテーマの実現を見いだすことを可能にするものである限り、いつでも感じられるものであるということができよう。ただし、このサスペンス感覚は、読み手の解釈が毎回変わるように、毎回異なるものになる。例えば、犯人は誰なのかという疑念に伴うサスペンス感は、なぜ犯罪を行なったかという疑念に伴うサスペンス感に変わり、さらには人を犯罪に追い込む愛とはいったい何かといったサスペンス感に変化するかもしれない。Yanal が指摘するように、同じ物語を読むことで得られるサスペンス感は常に同一であるという見方は、サスペンスという感覚を間違って同定することによって生じた錯覚にすぎない(Yanal, p.140)。美的経験としてのサスペンス感だけをとっても、それは多彩で豊かな可能性を内包している。

このように「サスペンスのパラドクス」は、サスペンスという美的経験を固定化し、その可能性を矮小化することで生じた間違った知識に起因していたことが分かる。作品の読み方が多様でありうるように、サスペンスも多様でありうる。読み手が自ら積極的に虚構世界に参与し、独自に状況モデルを構築するという拡張された「信念創出ゲーム論」の立場に立つことで、こうした物語が潜在的に持っている多様な理解の可能性、繰り返し読みにもかかわらず、そのたびに何らかのサスペンス感を感じとることができるという虚構理

解の多面性を、整合的に説明することができたといえよう。

5．6　本章の結論：認知科学的視点に基づき、拡張された「信念創出ゲーム論」

本章では、第3章、第4章に引き続き、メタテキスト情報の導入とともに開始される虚構テキスト理解のプロセスの第3のレベル、すなわち読み手が虚構テキストを鑑賞する際の認知プロセスを分析対象とし、それを認知科学的な観点からモデル化した。本論は、感情があくまで強い対象への思い込み、受け入れを条件として喚起される、という立場を堅持する点で、Walton の「信念創出ゲーム論」の基本的立場と同じ出発点に立つ。そのうえで、従来の「信念創出ゲーム論」に心の計算モデルという観点を導入することで、認知科学的な視点に基づく拡張された「信念創出ゲーム論」を提起した。拡張された「信念創出ゲーム論」の観点から、虚構テキスト理解の認知過程を分析したことにより、以下のことが明らかになった。

「信念創出ゲーム」の参与者は、小道具(prop)の持つさまざまな性質のうち、ゲームの成立に必要な制約条件に適合した性質のみを思考の対象とし、制約条件にそぐわない対象や性質を思考の対象から極力排除する。そのうえで、適合する性質を骨格とし、その周辺に知識や推論を適応して適当な肉付けを行う。これにより現実には存在しない虚構的対象が読み手の表象世界に登場することになる。

この「信念創出ゲーム」の考え方を虚構テキスト理解に当てはめた場合、読み手自身が虚構世界の聞き手になる変容過程と、テキストの記述内容を虚構世界の語り手が語る実際の出来事の報告として理解するという変容過程が同時に成立する。その際、読み手は身体を伴わない純粋な物語の聞き手へと変容することで、虚構世界の登場人物や出来事に対して読み手が直接的な影響を及ぼしえない、逆に虚構世界の出来事や登場人物も読み手に何の物理的、社会的な影響を及ぼしえないという双方向の制約条件が成立する。この制約条件は、何の遠慮もなく虚構上のさまざまな登場人物の私生活や心の内面を覗き見、与えられる限りの情報を獲得することを可能にする半面、知っていても読み手は登場人物に何もしてやれないという特殊な状況を作り出す。これによって生み出された読み手の特殊状況が、行為傾向や態度を変化させずに、認知的、心理的反応のみを強調するという虚構理解に特異な美的経験の成立基盤を提供する。加えて読み手は、物語を読みながら、現実世界の情報を虚構世界に適用するための変換規則を獲得することで、存在論的な障壁を超えて、虚構世界の出来事を柔軟に理解することができる。

拡張された「信念創出ゲーム論」としての虚構理解認知モデルによると、虚構鑑賞行為における読み手の認知過程は、大きく分けて以下の10段階のプロセスから成り立っていることが分かった。すなわち、

(1) 虚構理解の動機づけプロセス

(2) 虚構理解の継続プロセス
(3) 聞き手変容プロセス
(4) 状況モデル構築プロセス
(5) 情報結合プロセス
(6) 状況モデル階層構造化プロセス
(7) テーマ推定プロセス
(8) 視点設定プロセス
(9) 感情喚起プロセス
(10)テーマ実現度評価プロセス

である。虚構作品がもたらす美的経験に関する認知科学的研究は、まだ端緒についたばかりであり、本論でのモデル化の試みはこの分野での研究の指針になるものと考える。

加えて本章では、虚構理解に伴う情報制御過程を、物語に登場する出来事、人物および読み手自身の属性変容過程として捉えることで、「虚構のパラドクス」「悲劇のパラドクス」「サスペンスのパラドクス」などの虚構理解に関する理論上の問題に対し、認知科学的視点に基づく新たな解決策を提示することができた。

「虚構のパラドクス」の場合、パラドクスを構成する命題「読み手の感情が喚起されるのは、読み手が実在すると信じる対象や状況についてだけである」を否定し、命題「虚構対象であっても、読み手がそれを『信念創出ゲーム』の対象として受け入れるならば、参与者の感情を喚起することができる」に置き換える。そのうえで、虚構によって喚起される感情が読み手の態度や行為傾向に直接的な影響力を及ぼさないのは、読み手の「信念創出ゲーム」への参与に伴って、読み手自身や虚構的対象の存在様態が変容を被り、直接的な影響の範囲外にあるという了解が成立しているためだと説明された。

「悲劇のパラドクス」に対する従来の方略は、悲劇やホラーなどによって喚起される共感感情の否定的側面を軽減させ、無化することであったが、本論ではそれを消極的で不十分な説明とみなす。むしろ、虚構作品によって喚起される共感感情の特殊性を強調し、その美的魅力ゆえに、ますますそれらの作品に惹かれていくという読み手と作品の間の認知的循環構造を明らかにすることで、パラドクスが整合的に解決されることを示した。

「サスペンスのパラドクス」は、すでに結末を知っている物語についてはサスペンス感覚が生じないという前提を出発点としていた。しかしながら、拡張された「信念創出ゲーム論」では、物語を読む際の読み手の目的は、物語の展開ではまだ明らかになっていない、すでに与えられた情報をより整合的に包括してくれる視点を獲得することであるとする。これにより、たとえ読み手は同じ物語を繰り返して読んでも、読み手が物語に新たなテーマを見つけ出すことができる限り、物語はそのつど新しい局面から理解されると説明した。

こうして「信念創出ゲーム論」に、心の計算モデルという観点を導入することによって、虚構理解がもたらす特殊な美的経験の成立条件を整合的に説明することが可能になった。

第２部

物語鑑賞シミュレーションシステムの構築と実装

第2部　序

（1）テキスト理解システムの評価基準と状況モデル

第2部の「物語鑑賞シミュレーションシステムの構築と実装」では、第1部の虚構理解の理論的検討に基づき、虚構テキスト理解の認知過程をモデル化する際にもっとも適した理論的出発点とした「拡張された信念創出ゲーム論」に則って、実際の虚構テキストの読み手がそのテキストを理解し、鑑賞する際の認知的プロセスを、できる限り反映できるような虚構テキスト理解のシミュレーションシステムの構築を目指す。

第6章では、本論の虚構理解シミュレーションシステムが目指すべき方向性や特徴を明確にするため、これまでに試みられてきたいくつかのテキスト理解システムを概観する。これらの試みにおいて、もっとも本質的で重要な違いを形成しているのは、それぞれのシステムが何をもってテキスト理解を行ったとみなすかといった評価基準の問題である。人工知能システムの機能を評価する基準としては、チューリングテストが有名であるが、現在の自然言語処理システムの技術的水準からみて、人間と区別がつかないほどの複雑で柔軟な応答や反応を、現段階でテキスト理解システムに要求することは非現実的であろう。そのため、自然言語理解システムに限らず、現在のあらゆる人工知能システムにおいては、その機能をあらかじめ限定して定義した上で、その特定の機能がシステムによって具体的に実現されているかどうかのみが問われることになる。例えば、テキスト理解システムの場合、システムに何らかのテキストが入力して与えられた際に、それがどんな処理を施して出力されるのか、システムの行うそうした処理は人間のテキスト理解におけるどの部分に相当すると見なされるのか、その機能はテキスト理解において本質的な要素となりうるのかといった事柄が重要な問題となる。

一般に人間がテキストを理解する場合、テキストが与えられた瞬間から、それを読み、理解し、鑑賞するといった一連の認知的過程を経て、それを理解し終わった状態に至るまでの間、想起や想像、思考、疑問、推量、迷い、判断、決断、感情状態の変化など、じつにさまざまな心的状態を経過することになる。またそうした状態を経過した後に、その読み手は、当のテキストを読む以前とは異なる何らかの能力や知識、反応パターンなどを身につけるであろう。これらの読み手の反応にすべて対応するような要素を、自然言語理解システムに求めることは、もとより不可能である。また、人間の読み手の反応の場合にも、読み手によって個人差があり、何をもってテキスト理解の一般的な評価基準とするかを決めることさえ、困難である。しかしながら、少なくともテキスト理解システムであることを主張する限りは、テキストを理解し、鑑賞するという全体的なプロセスに含まれる複雑で多様なサブプロセス、もしくはそれらの結果としてもたらされるさまざまな能力のうち、

何に注目し、何を「テキスト理解」の成功、不成功の基準にするかを明確にしたうえで、その評価を行わなければならないだろう。

第6章では、近年のテキスト理解システムの代表例をいくつか取り上げ、それらが何をテキスト理解の基準として採用しているのか、その評価基準はそのシステムがどんな機能や反応を実現することで満たされるものとみなされているかについて、概観する。これまで構築されてきたテキスト理解システムでは、それらが理解したとされるテキストをシステムがいかに適切にパラフレーズ（翻訳や要約など）することができるか、テキストに関する質問に対していかに適切な回答を与えることができるかといったことが、主要な評価基準として採用されてきた。この場合の適切な回答とは、かつてのWeizenbaumのELIZAやColbyのParryのように、厳しく制約された特殊な対話環境のもとで、ただ会話が途切れないよう、一定パターンの質問を差し挟んだり、答えにならない返答を与えることではない。この場合の適切な回答とは、システムが与えられたテキストの表層構造から、その根底にある整合的な状況モデルを推定、構成したうえで、そのモデルに基づいて、質問された事柄に関する「何故」「誰が」「何を」「何に対して」「結果」などを、テキストの文脈にそって適切に答えられることを意味している。

システムにこのようなテキストの状況モデル構築を可能にするメカニズムとしては、本論でも取り上げるGrasserらの概念図構造モデル(concept graph structure model)が有名である。またLehnertのQUALMは、概念図構造モデルに基づいて求められるいくつかの候補から、読み手の視点にとってもっとも適切な返答が何であるかを推論して、回答するようにプログラムされている。Ramの物語理解システムAQUAは、テキスト理解が読み手の関心や好奇心によって先導されていることに注目し、テキスト情報と読み手との積極的で動的な相互作用の生成をテキスト理解の評価基準として採用しようとした。ただしAQUAの場合、こうした動的な相互理解の具体的な評価基準となっているのは、テキスト内容に関する質問に適切な回答を与えることができるということでなく、与えられたテキスト内容についてさらに何を知りたいかを自らに問いかけることができる能力（動機、好奇心の存在）である。いいかえれば、テキスト情報のみをもとに状況モデルを構成するのではなく、テキストを読む際の読み手の知識状態を基本として、その都度のテキスト情報を加えた状態をもとに、状況モデルを構築することで、読み手の立場や視点を中心とした質疑応答を可能にしようとする試みであるということができよう。

これらの事例をみても分かるとおり、これらのテキスト理解システムでは、いずれもテキスト内容に関する質問に対して適切な回答ができるかどうかをその「理解」の評価基準としている。これはチューリングテストの考え方を踏襲し、実験者を納得させやすい具体的な評価基準であるということができよう。これに対し、本論の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、このような具体的な質疑応答という評価基準を採用していない。本論の物語鑑賞シミュレーションシステムは、第7章で説明するSNePSと呼ばれる意味ネットワークシステムのうえで動作するようになっている。SNePSを用いて、質疑応答ができるよ

うなシステムの実装も可能であるが、今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、理解したテキスト情報をもとに、質問者との具体的な質疑応答を行えるインターフェイスの組み込みは省略してある。これにより、今回の物語鑑賞シミュレーションシステムには、実際に与えられた物語テキストを理解したかどうかをチェックするための評価手段が欠如しているのではないかという疑問を抱かれるかもしれない。

たしかに、本システムにおいては、質疑応答を具体化するためのインターフェイス部分、いいかえれば自然言語を用いた翻訳ツールは、今のところ実装されていない。しかしながら、上にあげたいくつかのテキスト理解システムの例からも分かるとおり、与えられたテキストについて適切な質疑応答ができるという能力が実質的に依存しているのは、テキスト情報および読み手の背景知識によって、システムのワーキングメモリ内部に適切に構築された状況モデルであって、それに比べれば、具体的な質疑応答に必要とされるインターフェイス部分は、そのための手段、非本質的な部門でしかないといえる。こうした視点に立つことで、本論では、与えられたテキストの理解が適切になされているかの評価基準を、与えられたテキストとシステムの背景知識をもとに、さまざまな質疑応答や出力を可能にするような適切な状況モデルを構築できるかという評価基準に置き換えることとした。第7章および第8章に示すように、SNePS の意味ネットワーク上に、どのような状況モデルが構築されているかについては、すべて詳細な出力によって知ることができる。またその出力結果から、今回のシステムが具体的に何を知識として得ており、どんな推論を行っているかについても、すべて詳細に知ることができる。もしこの物語鑑賞シミュレーションシステムが、テキストに関して十分な量と適切な内容の状況モデルを構築していることが分かれば、それをもって多くのテキスト理解システムが評価基準として採用してきた、適切な質疑応答能力を持つという評価基準を、少なくとも具体化可能性という点で満たすことができると考える。

加えて本論の物語鑑賞シミュレーションシステムは、物語テキスト理解に伴う読み手の視点設定、物語のテーマ推定、物語の主要な登場人物に対する共感的感情の推定といった虚構鑑賞における美的要素の一部も、構築された状況モデルに基づく推論結果として出力できる機能を備えている。こうした読み手の美的反応を出力として擬似的に表現できる機能は、従来のテキスト理解システムにはほとんど組み込まれていない機能であり、本論における物語鑑賞シミュレーションシステムが、従来のテキスト理解システムに対して行った重要な貢献のひとつであると考える。

（2）物語鑑賞シミュレーションシステムにおける制約事項

本論において実装構築を試みた物語鑑賞シミュレーションシステムは、まだ実験段階にとどまっているため、このシステムを今後、認知科学的な観点から行なわれるべき文学研究、美学研究のための有効な実験方法へと高めるためには、いくつかの改良、拡張を重ね

るべき問題点や課題が残されている。そうした課題のうちの一部は、「第9章　9．2今後の課題」の中で論じられることになる。ここでは、本論の「第1部　虚構理解に関する理論的研究」において、本来、虚構理解の認知モデルが果たすべき重要な機能として要請されていながら、幾多の現実的な事情からその実装が省略されたり、簡略化されたりした機能について、若干の補足説明を加える。それは、第1部の理論部門において提示されていながら、今回の実装モデルに組み込まれてはいないという理由で、当該の機能が実際に重要でないといった印象を与えることは、本論の望むところではないからである。今回の実装モデルに付随するそうした問題点については、この場でできるだけ明確に提示し、それらの機能が省略されたり、簡略化された理由をあらかじめ具体的に説明することにする。これにより、そうした省略や簡略化が、本論における虚構理解の理論的基盤に直接由来もしくは影響する事柄ではなく、今回の実装事例に対応する際のさまざまな偶然的な要因によって生じた制約によって、まだ十分には対応しきれていない問題であることをあらかじめ明記しておくことにする。

(a) 虚構・非虚構理解制御システムの実装に伴う制約

本論がその課題としているのは、虚構テキスト理解の認知過程をモデル化し、具体的なテキスト事例を鑑賞する際の読み手の認知的反応をできる限り忠実に、システム上に擬似的に再現することである。第4章でみたように、そのプロセスは大きく二段階に分けられることになる。すなわち、与えられたテキストに対し、それを虚構であると認知したうえで、当の虚構作品が描き出す物語世界の状況設定や出来事を、整合的な状況モデルとして読み手のワーキングメモリ内に構成するために必要な措置と、読み手に与えられる虚構テキストを、物語テキストとして受け入れたあとで、構造化された状況モデルをそのワーキングメモリ内に構築するプロセスという二段階のプロセスである。前者は虚構・非虚構理解制御システムを実現するためのプロセスであり、本論では与えられるテキストを読み手が虚構テキストとして受け入れるための前処理に相当するものと考えている。後者は物語テキストを理解し、鑑賞するという読み手の認知プロセスに相当するであろう。

本論では、一般に読み手が虚構作品を物語として理解する際に生起する感情喚起や美的経験を含んださまざまな認知的経験が、読み手とテキスト情報との間のどのような相互作用によって生じるのかを認知科学の観点から理論的に説明すること、そしてそのプロセスを擬似的に実現するようなシステムを実装することに、主眼を置いている。少なくとも一般的な読者にとって、虚構作品がさまざまな美的経験をもたらしてくれる点に、虚構作品の重要な存在意義と役割が存在している。その意味で、虚構・非虚構理解制御システムは、あくまで虚構作品を整合的に読めるように、読み手側の心構えをさせるといった前処理的な役割を果たすにすぎない。第4章で示したように、普通読み手が何気なく行っているテキストジャンルに関する前処理にも、ケースによっては、実に複雑な要素や判断処理が含

まれることが分かった。そのため、本論文では特定の虚構作品を理解する際に必要とされる前処理のみを、具体的事例として取り上げ、最初の実装を試みることにした。テキストジャンルに関する前処理のための基本的なアルゴリズムが、明らかになっているため、今後は具体的な事例を重ねることで、徐々にその一般化を図っていくことができると考えたからである。

今回の実装実験では、虚構テキストの読み手が、著者に関する知識やジャンル情報をもとに、テキストの記述内容が虚構世界で起きた出来事に関する記述であるという判断が下され、読み手がナレーターからその話を聞くという立場に変容し、その世界に参入していくプロセスの概略を意味ネットワークシステム上に擬似的に実現してみた。(その詳細については、「8．6　虚構言説理解制御システムの実装」を参照されたい。) ただし、今回の実装の試みにおいては、実験で使った作品とそれに関する読み手の知識について以下のような制約が伴っている。

(i) 今回のテキストの著者がミステリー作家であること、すなわちその作品が虚構の出来事を描いたテキストであることを、読み手はあらかじめ知っていた。

(ii)今回のテキストは、イギリスの見知らぬ地方で起きた事件の顛末を描いた物語であったが、読み手はその地方に関する詳しい知識を持たず、またその記述に読み手の知識と矛盾するような内容が含まれていなかったため、読み手はその物語世界の状況モデルを構築するために、テキストの記述と読み手自身の背景知識や常識的推論を、何の変更や修正を施さないまま、投入することができた。

このような制約が、今回の虚構理解制御システムの実装を、予想以上に単純なものにしたという事実は否定できない。本来、虚構理解制御システムは、物語の状況設定が現実の状況と異なっていたり、両者に矛盾が成立している場合に、導入すべき読み手の背景知識に首尾一貫した変更を施すことで、その有効性と必要性とが示される。今回の作品は残念ながら、そのような背景知識の変更を必要としない種類のテキストであったため、実装を行った虚構理解制御システムも必要最小限の単純なものになってしまい、その有効性を十分に示すことができない結果になった。今後は、より複雑な制御システムの構築を必要とするようなテキストを用いて実装実験を行うことで、さらにその有効性の検証に取り組んでいくべきだと考える。

(b) ナレーターの扱いに関する制約

物語理解におけるナレーターおよびナレーションが果たす役割はきわめて重要である。「8．7　テキスト情報と背景知識の相互作用　(c) ナレーターの状況記述に基づく読み手の物語理解」でも説明したとおり、ナレーターの視点が読み手の視点を強烈に制約し、またナレーションの与える情報が、読み手の物語への態度、期待などに強い方向性を与える傾向がみられるからである。いいかえるならば、ある物語において誰がナレーターを務め

ているかを知ることは、その物語をどのように解釈するかをほぼ決定づけるほどの影響力を持つことになる。逆に言えば、作者はナレーターやそのナレーションを誰に行わせ、何を発言させるかをコントロールすることで、読み手の理解や視点に強い制約をかけることができることになる。これも物語構造をもった虚構作品における重要な特徴のひとつである。

作者、登場人物、ナレーター、読者の関係は、個々の作品によって異なる。多くの虚構作品では、作者がナレーターである場合や主要な登場人物がナレーターを務める場合が一般的であるが、稀に架空の読者をナレーターとする場合や、物語中の出来事には関与しない第三者的なナレーターも存在する。本論における実装実験で用いた虚構テキストのオリジナル作品では、物語の主要な登場人物が「私」として、ナレーターの役割を務めている。これは典型的な一人称で語られる物語であり、これによって読み手の物語世界に対する態度は、ほぼ決定的といえるほどの影響を受けることになる。すなわち、この物語は主要な登場人物によって語られ、眺められ、観察され、報告される物語であり、読み手の視点は自然とその登場人物に同一化され、登場人物の目的が読者の目的となり、その境遇に読み手は共感感情を覚えるようになる。物語の主人公はその登場人物とみなされ、物語のテーマはその登場人物が物語の出来事を通して何を実現しようとしているか、物語世界での体験を通してその登場人物がどんな世界観や人生観を持つようになるか、などによってごく自然に決定されることになる。

したがって、作品が一人称で語られる物語であるという認識にもとづいて、物語鑑賞シミュレーションシステムを構築しようとすれば、そのシステムが担うべき役割を大幅に単純化することになり、結果として構造化された状況モデルに基づいて読み手の視点を決定し、読み手の共感感情を推測するなどの計算プロセスを組み入れる必要が生じないことになる。そうなれば、本論の第5章で展開した議論の大半が実際の実装モデルには反映されないことになるため、今回の実装実験ではあえて、あえて今回の虚構作品のナレーターを物語の登場人物とは直接関係しない第3者(observer)という設定に変更して、物語理解のシミュレーション実験を行うことにした。

この変更によって、物語のナレーターが「私」＝特定の登場人物であるというテキスト情報だけをもとに、読み手の視点や共感感情の対象、主人公の推定などが行われることが回避され、代わりに物語テキストの記述情報に基づいて構築される構造化された状況モデルにしたがって、それらが決定されることになる。今回の実装実験では、物語理解の計算モデルの有効性を、とりあえず実験的に検証するという目的で、このようなテキスト情報に変更を加えたわけだが、このことは別の角度からみると、次のような制約を今回の実装実験に加えたことになる点は認めなくてはならないだろう。

(i) 本来第1人称で語られた物語であったものを、第3者のナレーションによる物語として、変更を加えて、シミュレーションの実装実験を行ったため、第1人称で語られた物語鑑賞の認知プロセスの特徴については、今回の実験結果に反映させることができなくなった。

(ii) ナレーターを物語の内容には直接関係しない第3者としたために、ナレーターが物語の登場人物であった場合に、そのことが物語理解に及ぼすさまざまな影響の可能性については、今回のシミュレーション実験で扱うことができなかった。

物語のナレーターをどのように設定するかで、それが物語鑑賞過程にどんな影響を及ぼす結果になるかという問題は、虚構理解の認知構造を考えるうえで、興味深い問題である。今回の実験では、ひとつのパターンのみを実装するに終わったが、今回の実験を出発点として、ナレーターの設定をさまざまに変更することで、物語理解過程にどのような影響を及ぼすことになるのかを、シミュレーション上で比較するという新たな実験の可能性が開かれることになろう。そのためにも、今後はナレーターやナレーションの設定が実際の物語理解の認知過程にどのような影響を具体的に及ぼしているのかを再検討し、そうした影響が生じる認知的メカニズムをさらに計算モデル化するという興味深い課題が提起されることになろう。

(c) 実験対象として選んだ虚構作品のジャンル的特徴による制約

今回の物語鑑賞シミュレーションシステムの実装実験の対象となった作品は、ごく一般的なミステリー小説である。今回の実装実験を行うために意図的にこのジャンルの作品を選んだわけではない。ただし、今回の実装実験は、あくまで実際にその作品を読んだ読み手の具体的な経験をもとに、美的経験をも含んだ鑑賞過程をシステム上に再構成しようとする試みであるため、読み手が読んだ内容を比較的容易に理解でき、しかもその作品から何らかの美的経験（共感感覚など）を得られるような作品であって欲しいという状況的な制約は存在していたことは認めなくてはならない。たまたま読んでいた虚構作品でこの条件を満たすであろうと思われたものが、今回の実験対象となった作品である。第8章でも述べるように、今回の実験対象となった作品は、R.Goddard の『さよならは言わないで』であり、偶然的な要素も含まれるとはいえ、その作品を実験対象として選んだ（拒否しなかった）理由は、その作品が娯楽的要素をふんだんに持っており、本論の理論的基盤とする「信念創出ゲーム」の状態に読み手が比較的入りやすく、その際の心理的特徴を発言しやすいといった特徴を持っていると思われたからである。少なくとも、こうした特徴をもった多くの大衆小説（とりわけミステリーのジャンルに属する作品）に関しては、今回のシミュレーション実験と同等の成果が期待できるものと推定される。

しかしながら、世の中に数多存在する虚構作品が、すべてこのような「信念創出ゲーム」への参入状態を発現させやすい作品だとは限らない。むしろ純文学という美的価値や評価の高いとされる作品の方が、読み手による物語世界への参入状態を生み出しにくいようにも思われる。たとえ理解することが困難で、読み手に大きな認知的負荷を与えるために、容易に物語世界への参入状態をもたらさないような作品であっても、そのことがかえって、読み手に作品への強い関心をもたらし、その思想的深みや高度なレトリック技法に気づか

せるきっかけを生み出すのかもしれない。

今回の虚構テキストの鑑賞シミュレーションシステムの実装実験では、ミステリジャンルとは別ジャンルのテキストを用いて同様のシミュレーション実験を行うことができなかった。とはいえ、別ジャンルのテキストを用いてシミュレーション実験を試みることの意義とその成果に関しては、十分に期待できるものと思われる。そうした実装実験を行ってみることで、本論の基本的な理論的基盤となった拡張された信念創出ゲーム論に新たな転換や改訂の必要が見いだされるかもしれない。そうした意味で作品の持つジャンル的特徴による制約は、今後、シミュレーション実験を用いたジャンル間の比較へと結びつけることで、物語理解に関する理論上の展開を積極的に進めるための前段階であると考えたい。(ジャンルの制約に関する今後の課題については、第9章　9．2．今後の課題(1)テキストジャンルに対する対応」にも、今後の対応の方向性が示されている。)

第6章

物語テキスト理解システムの条件

6．1　本章の目的と位置づけ

言語を理解し、使用するという人間（もしくは動物）の能力がいかにして可能なのか、どのようにしたら、これほど柔軟でかつ細やかな情報を表現・伝達・理解しうるシステムが可能になるかという問題は、いまだ解決されていない重要な課題である。言語使用能力はいうまでもなく、人間知性のもっとも重要な側面であり、多くの研究者がそれを人間知性の中心的側面であると考えてきた。それゆえ、人間の言語使用能力については、言語学や哲学、心理学のみならず、社会学を含む数多くの学問領域にまたがって研究されている。これについて従来行われてきた研究は、もっぱら実際の人間の言語使用を経験的データとして行われる記述的、もしくは理論的研究がそのほとんどである。しかしながら、1950 年代後半に始まるとされる「認知革命(cognitive revolution)」（Gardner, 1985）という言葉が示すように、コンピュータ科学の進歩とともに、言葉を操る複雑な人間の認知過程を計算機上でモデル化し、あるいはシミュレートする試みがなされるようになり、人間の言語使用能力に対するアプローチにまったく新しい方法が導入されることになった。

本論のテーマは物語テキスト理解の認知過程をモデル化し、実際の理解過程の一部を計算機上でシミュレートすることにある。今回の試みでは、物語テキストとして実際に出版された小説作品の一部を用いることにしたが、このように実際の物語作品を用いてテキスト理解過程を計算機上に実現しようとした試みはそれほど多くない。その背景にある理由としては、これらの試みのほとんどが、自然言語テキスト理解の知的な側面、すなわち、自然言語テキストからいかにして言葉や文の意味を抽出、特定し、いかに関連づけ、最終的に読み手はどのような知識を獲得するかという点に主たる関心が向けられてきたということがあげられよう。一方、今回の試みで実際の物語作品を用いた主な理由は、たんに自然言語で表現されたテキストを理解するプロセスを実現するというより、むしろそれに付随し、物語テキストを読むという人間の行為に特徴的ないくつかの現象、すなわち、虚構上の登場人物や出来事に関する状況設定、出来事や登場人物への読み手の感情喚起、作品に対する特定の見方、感じ方を可能にする読み手の視点設定、作品のテーマが作品理解に及ぼす影響など、物語作品に対する美的理解の認知プロセスに注目し、それらの過程を計算機上に擬似的に実現しようとする点にねらいがあったからである。いうなれば、本論における物語理解のシミュレーションシステムが目指すシミュレーションとは、物語を読んだ実際の読み手が到達するのと同じ結論や解釈に本システムが到達するという、従来の自然言語理解システムが目指した目標を実現するだけでなく、その結論や解釈に到達する過程で実際の読み手が経験するであろう物語理解に特徴的な認知過程を含めて、システム上に擬似的に実現しようとするものである。

このような物語テキスト理解に伴う高次の認知プロセスをも計算モデルとして取り込もうとした試みは、現在までのところ、ほとんど見うけられない。しかしながら、自然言語テキストとして物語テキストを用い、その理解過程を計算機モデルとして実装した試みは

多数ある。その中でも、今回の物語テキスト理解システム構築にとって直接的なヒントとなったいくつかの優れた物語理解モデルについて紹介するとともに、その基本的な特徴および問題点について論じたい。

6．2　物語テキスト理解をモデル化する際の基準

物語テキスト理解という認知過程をモデル化する試みにおいて、あらかじめ明確にしておかなければならないのは、そのモデルが何を実現することで、そのテキストを理解したと見なすかという基準となるべきゴールである。人工知能がその要求される能力を実際に発揮しているかどうかをテストする基準としては、古典的なチューリングテストがあげられる(Turing, 1963)。チューリングテストは、コンピュータがまだ実用化される以前の 1950 年代に、アラン・チューリングが理論的に提案した人工知能のための一種の知能テストである。チューリングは、コンピュータが人間と同等の知的行動を示したかどうかは、あらゆる認知的課題において、人間の質問者をだませる程度に人間レベルの成績を示したかどうかによって決定されるとした。具体的には、人間がテレタイプを通じてコンピュータにさまざまな質問をし、その回答がコンピュータによるものなのか、人間によるものなのかを区別することができないとすれば、そのコンピュータはテストに合格、すなわち人間と同レベル知能をもつと判断してよいという指針を提出したのである。現在のところ、このようなテストはきわめて厳しく制限された条件下でしか成功していない（例えば、テレタイプの相手をパラノイアであるとの前提のもとでテストした Colby (Colby, 1975)のケースや、相手を特殊な会話技術を身につけた精神科医と前提した Weizenbaum の ELIZA (Weizenbaum, 1966)のケースである）。逆にいえば、特殊な制約を取り払い、一般的な条件下でチューリングテストに合格するだけの知的能力を備え、発揮できる臨機応変な柔軟性と広範な知識、表現能力を備えた人工知能は、未だ実現されていないということである。

チューリングテストそのものは、ある意味で行動主義的な基準に則っていると見なすことができる。すなわち、入力から出力すなわち反応や行動に至るまでのシステム内部のプロセスがどのようなものであれ、出力結果が人間のそれと区別できない限り、その内的プロセスは機能的に人間のプロセスと同等であると見なしてよいという考え方が根底にある。さらにこうした考え方は、入力から出力に至るプロセスの実現方法が（タンパク質が主材料である脳とシリコンが主材料であるコンピュータのように）まったく異なる物質を媒介とし、（並列分散処理のような情報処理方式と従来のノイマン型の情報処理方式のように）まったく異なる種類の情報処理過程を経過したとしても、両者の入出力関係がつねに同一タイプであれば、両者の機能的性質も同一タイプであるという H. Putnam らの機能主義の考え方へと結実していく(cf. Putnam, 1960, 1964, 1975; Dennett, 1978; Churchland, 1979, 1984; Fodor, 1968, 1975)。

しかしながら、実際問題として、同じタイプの入力に対し、人間と区別がつかないほど複雑で柔軟な応答や反応を出力として持つようなシステムを構築しようとする際に、比較の対象となる人間の実際の認知プロセスについて、何の観察データも、それに関する何の洞察もなくそれを行おうとするのは、まったくの無謀か、効率を無視した試行錯誤にほかならない。たとえ同一タイプの機能的性質が、同一タイプの入出力関係によって決定されるとしても、入力から出力に至る各段階のプロセスを考慮に入れてシステムの構築を考える場合と、それを考えずに最終結果としての出力だけを考慮に入れてシステムの構築を考える場合とでは、当然のことながら、前者の方がより目標に近づく可能性は高くなる。とりわけ、今回のように、システム構築の目標とする物語テキストの理解過程のような複雑かつ重層的な認知プロセスを、計算機上にシミュレートしようとする場合には、なおさらである。(例えば、前の文の理解にもとづいて次の文を理解するとか、前の場面の状況理解にもとづいて、次の場面の登場人物の行動や感情を予測する場合のように、読書によってもたらされる認知的な結果は、それ以前の認知プロセス間の複雑な相互作用によって成り立っている。)

物語テキスト理解の認知過程をモデル化して計算機上に実装しようとする試みにおいて、最も重要なことは、物語を理解することの本質とはいったい何かということである。いいかえれば、テキスト上の各文字に視線を走らせ、そこに何が書かれているかを理解している「浅い理解」の状態と、テキストを物語として読み、理解する「深い理解」との間に、いったいどのような違いがあるかを明確に示すことであろう。確かにここでいう「浅い理解」と「深い理解」との間にもさまざまなレベルの違いや読み手による個人差が考えられる。読み手がどのような理解を示したときに、書かれてある言葉の意味のみを理解したといえ、どのような理解を示したら、物語を物語として理解しているといえることになるのか。これに明瞭かつ共通の答えを見つけることは難しい。それは読み手によっても、書き手や評論家、国語の教師などが読み手にどこまでの理解を要求するかという視点によっても異なるであろう。

物語テキストの理解において、テキストは読み手に関わらず、同一である。しかしその一方で、読み手がそのテキストから何を読み取り、何を理解し、どんな知識を用いて、どのような想像や推論を行い、どんな感情を抱くかには、さまざまな個人差がみられる。たとえ同じ小説、例えばシャーロック・ホームズの探偵小説を読んでも、その謎解きに興味を覚え、わくわくしながら読む読者もいれば、そもそも人の死を娯楽の読み物として読むこと自体に抵抗を覚える読者もいるだろう。また、ホームズの常人離れした推論能力をあまりに非現実的と感じ、物語そのものにまったく共感を感じられない読者もいれば、事件解決に至るまでの筋書きをいかにもわざとらしいとは感じながらも、作者が繰り出す奇想天外なアイデアに引きつけられて、読み続けてしまう読者もいるだろう。また、同じ物語作品、たとえば映画「タイタニック」を見ても、ヒーローである青年に強い共感を覚える場合もあれば、ヒロインの側に共感を覚える場合や、脇役の音楽家たちの生き方に強く印

象づけられる場合もある。

同じ物語テキスト、物語作品を「理解する」といっても、その理解の仕方には実にさまざまな可能性が含まれている。もちろん、ある特定の物語テキストに対し、読み手の側が十分な言語能力と一般的な常識的知識を備えており、物語テキストを読むことに対する姿勢や動機づけがほぼ同じであれば、読み手が到達する物語のイメージや感情的な反応に、さほど大きな違いは生じないであろうという推測は成り立つ。さもなければ、喜劇、悲劇、サスペンス、ホラー、ミステリー、ラブストーリーなどといったジャンルさえ成り立たなくなってしまうだろう。これらのジャンルは、個々の物語作品を読むことで読み手がイメージするおおまかな内容、喚起する感情の種類、展開されるストーリーの大まかなタイプを最大公約数的に分類したものであり、ある一定の言語能力と知識を備えた読み手ならば、ほぼ同様のストーリー解釈を行い、同様の感情的反応を示すだろうという予測に基づいた分類だからである。

このように、物語テキストをどのように理解するかについて、ある程度は読み手の自由な解釈が関与する余地が存在する。かといってその理解が全面的に読み手それぞれの任意の読み方に左右されるわけではない。一般にテキスト理解は、(a)記号（文字）認知レベル (b)統語論（文法）レベル (c)意味論（語彙選択）レベル (d)語用論（文脈） レベルと呼ばれる四段階の解釈過程をへて、生成されるものと考えられるが、この事情は物語テキストの理解の場合も同様である。記号レベルから意味論レベルに至る認知的な理解過程については、それらが成立するための条件は、一部の曖昧文のようなケースを除いて、各言語に固有の諸規則によってかなりの程度、確定可能である。だからこそ、機械翻訳や対話システムなどの自然言語処理に関する近年の研究は、これら(a)～(c)に関して、実用段階ともいえるほど具体的な成果をあげてきたのである。物語テキストであれ、それ以外のテキストであれ、テキスト理解が行われる際には、それ以降のテキスト解釈の基盤となる(a)～(c)に至る解釈プロセスを必ず経由するわけであるから、これらの解釈レベルと直接関わるテキスト理解については、読み手による個人差はそれほど出てこないものと考えられる。テキストの読み手が標準的な言語能力を身につけていると仮定した場合には、物語テキストであっても、それ以外のテキストであっても、意味論レベルまでのテキスト理解にそれほど大きな違いが出るとは考えにくいのである。

６．３　概念図構造モデル：テキスト命題の文脈的関係をいかに表現するか

しかしながら、テキスト理解のレベルを文脈レベルまで含めて比較してみた場合には、同じテキストでも、読み手によって読みやすさ、理解のしやすさ、共感のしやすさ、感情喚起のされ方、共感の対象、テキストから何を学び、何を獲得したかといった点について、読み手によって大きな違いが生じる可能性がある。もちろん、こうした個人間のテキスト

理解の違いは物語テキストに限らず、新聞記事や学術論文などの非物語テキストにおいても起こりうる。しかしながら、この場合には上で述べた(a)〜(c)の理解レベルと直接的な関わりをもつ知識や能力における個人差が違いにそのまま反映する可能性が高い。これらの非物語テキストの場合には、その読み方や理解、解釈に大幅な個人差が出ないように、あらかじめ留意して、構文や文の構成を、どちらかといえば定型的、画一的なものへと統一してある場合が多い。(ジャンルによる理解の個人差については、Zwaan 1993, 1996　を参照されたい。)

このように、物語テキスト理解が他の種類のテキスト、例えば新聞記事や科学論文などのドキュメンタリテキストの場合と大きく異なるのは、とりわけ(d)語用論（文脈）以降の解釈レベルが大きく関係しているためだと考えられる。何故、同じ物語テキストでありながら、読み手によって理解の仕方や評価、態度、感情のあり方が異なる余地が生ずるのだろうか。このことは、読み手の物語テキスト理解のプロセスが決して受け身的なテキスト処理などではなく、物語テキストに対し、読み手が積極的に参与することによって物語理解が成立していることを端的に示しているように思われる。読み手が積極的に関わる部分が大きければ大きいほど、読み手による個別的な差異が表面化しやすいはずだからである。

すでに本論文の前半部でみたように、本論文の基本的な立場は、物語テキストを理解するということは、たんにテキストを意味の通った文章として理解するというだけでなく、テキストの内容、すなわち登場人物、出来事、状況設定、語り口調、プロット、テーマといった虚構世界の構成要素を小道具として、読み手が「信念創出ゲーム」を行うことであると考える。このゲームの開始と同時に、読み手は虚構世界の中に没入し、登場人物に感情移入する。登場人物の行動に一喜一憂し、次に何が起きるのかを想像してハラハラする。読み手は物語の先を知りたくてうずうずして、さらに虚構世界に没入していく。さらに読み手は、場面の思いもかけない展開に驚き、あるいは登場人物の驚異的な精神力や愛情の深さに感動する。作品や読み手によって程度の差こそあれ、テキストを読み進むに伴って生じるこのような美的経験の有無こそが、ただ意味のある文の羅列として物語テキストを理解することと、物語テキストをまさしく物語作品として理解することの本質的な差異であると考える。

「信念創出ゲーム」としての物語理解に端的に示されるように、物語テキストを読む際の読み手による積極的な参与が、具体的な表象レベルでいかに実行されているのかを明確にすることが、次の課題となる。読み手による積極的参与は、与えられたテキスト情報に関する読み手側の推論に基づく予測や、テキスト情報だけでは不足したり、欠落したりしている情報の補完という形で実現されている。このような推論には、テキストの表象を構築するための主として(1)言語に関する知識(e.g. 単語の意味、統語的規則)に基づく推論の他、(2)読み手の世界に関する常識的知識に基づく推論(e.g. 19世紀末のロンドンの街の様子や、人間一般に関する知識など)、さらには(3)命題間の関係に関する推論（登場する事物や人物が織りなす空間的・物理的関係、出来事やエピソードの因果的関係、登場人物の行為とそ

の動機や目的などの関係）などが含まれよう。ただしこれらの推論のうち、とりわけ(1)に関する推論、すなわち上で述べた(a)(b)の理解レベルに対応した推論は、「言語能力を受容する機能として自動的に実行され、読み手の目的や戦略によっては影響をうけにくい」(C.A.Perfetti, J-F.Rouet, M.A.Britt, 1999.) ため、読み手の間で物語テキストに関してどんな解釈の違いや感情的反応の違いが生じるかという観点からよりも、そもそも読み手がテキストに書かれた文章の意味を理解できているかどうかという観点、言語的レベルの問題として扱われるべきである。

また(2)の常識的推論における個人的な差異は、主として解釈のための語彙選択レベルで大きな影響を及ぼすものと考えられるが、この影響については、とくに物語テキスト理解に顕著に見られる個人差というよりも、むしろ専門性の高い非物語テキスト（学術論文や業界記事など）などの理解により一層強く反映すると思われる。小説や物語に代表される物語テキストの場合、専門的な知識をもった読者というよりは、一般的な読者を念頭に作品が著されているため、そうした知識の専門性による違いは生じにくい。小説や物語のような物語テキストの場合、むしろ読み手が明確な知識付与を行えないよう、曖昧な記述がなされていたり、知識を適用するための根拠が伏せられていたり、結果から原因を推察したり、すでに行われた行為からその動機を推察したり、ごくわずかなヒントしか与えずにその結果を推察させるといった、読み手の側に選択の余地の多いレトリックが多数用いられている。物語テキストに多用されるこのような不確定性を生じさせるさまざまな要因は、命題間の関係づけの不確定性を招くことになり、当然ながら、読み手側の推察や思いこみ、好みといったさまざまな個人的差異が、その解釈に入り込む余地を生み出すことになる。命題をさまざまなレトリック技法でとりまいている文学的文脈こそが、命題間の関係づけを複雑にし、不確定にしている最大の要因ともいえよう。

それゆえ、このような文脈に依存した複雑な命題関係を統合的にまとめ上げることが物語テキストを理解することの第一条件となる。これによって、上に述べてような命題関係間の推論、すなわち、登場する事物や人物の空間的・物理的関係、出来事やエピソードの因果的関係、登場人物の行為とその動機や目的などの関係に関する推論が可能になる。テキストからの情報と読み手の積極的な推論とを統合した読書過程のシステムとして開発された典型的な例が、概念図構造モデル(concept graph structure model)である。

このシステムを開発したGrasserらは、テキスト（図６．１）に表示された明示的情報とテキスト内の特定の単語（例えば、dragon, kidnap, daughtersなど）によって活性化される読み手の世界に関する常識的知識との両方を統合して、システム上に表象させることに成功した。Grasserらが実際に使った物語の例「王様と娘」を概念図構造として表現すると図６．２のようになる。概念図構造は、一群のカテゴリ分けされた言明ノード命題を含む。言明ノードとは、意味の基本単位であり、おおまかに命題と対応している。図では、長方形で表示された言明ノードが明示的言明を指示し、楕円形で表示された言明ノードは読み手が推論によって自らの知識ベースから補完した推論言明を示している。個々の言明ノードは、

出来事、目標、状態、様相といったノードカテゴリに振り分けられ、構造内の他の言明ノードと方向性をもった矢印で結合される。この矢印はすでに見た意味ネットワークと同様、ノード間の概念的関係を記述する。この図の場合、理由カテゴリ(R)、結果カテゴリ(C)、出力(O)、初期状態(I)等となっている。この概念図構造には、ゴール＝サブゴール階層や出来事の連鎖など、物語理解にとって重要な役割をもつ因果的サブ構造も含まれる。例えば、この図の場合には、ノード 3、5、6、8 からなるゴール＝サブゴール階層が含まれている。また、ノード 1、2、3、4、11、12 は、一連の出来事連鎖を表すノードであり、これらの間には時間的因果関係を示す結果矢印によって結合される。

The Czar and His Daughters

1. Once there was a Czar
2. who had three lovely daughters.
3. One day the three daughters went walking in the woods.
4. They were enjoying themselves so much that
5. they forgot the time and
6. stayed too long.
7. A dragon kidnapped the three daughters.
8. As they were being dragged off,
9. the daughters cried.
10. Three heroes heard the cries and
11. set off to rescue the daughters.
12. The heroes came and
13. fought the dragon and
14. rescued the maidens.
15. When the Czar heard of the rescue,
16. he rewarded the heroes.

図６．１　物語テキストの例“The Czar and His Daughters”(Long et al., 1996)

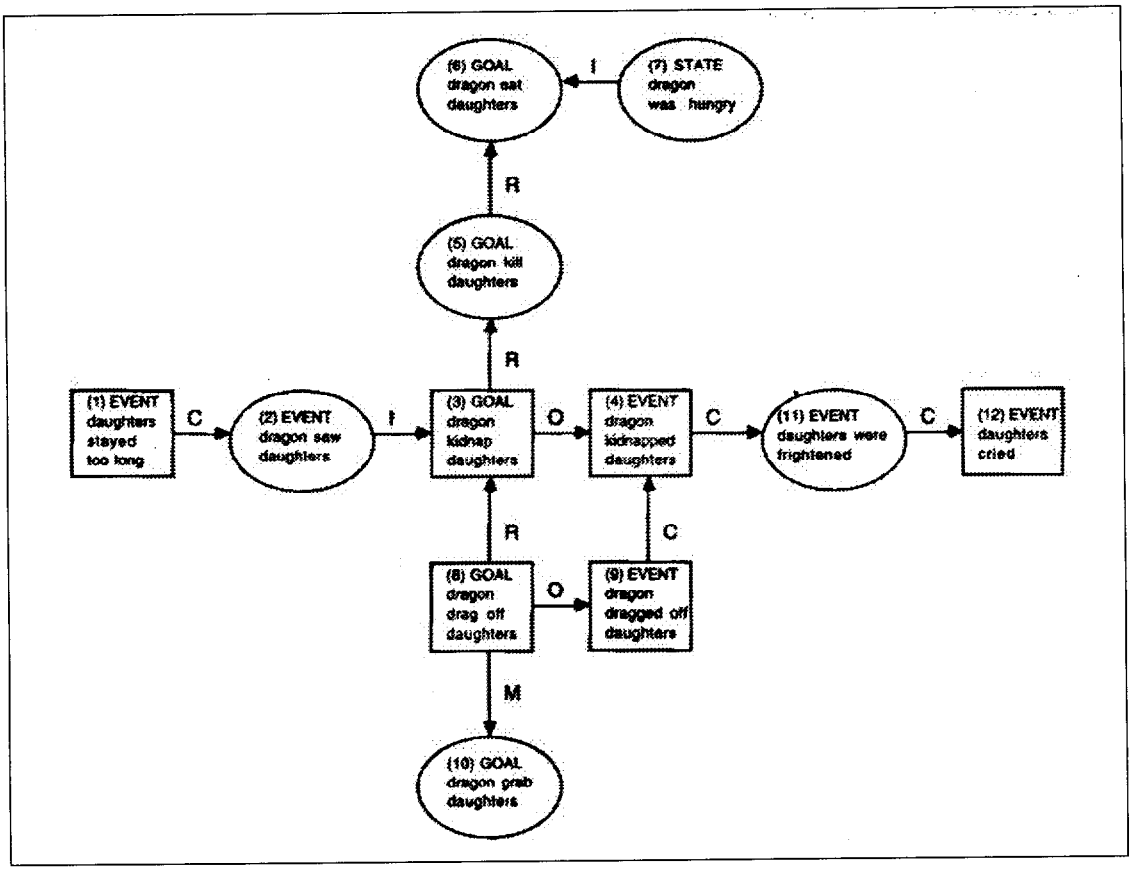


図６．２　概念図構造モデルの例（Long et al., 1996）

こうしたノード間の結合によって統合されてできあがったテキストの概念図構造は、読み手によるテキスト理解の内容を表現しているだけではない。概念図構造は、システムがテキスト内容に関するさまざまな質問に回答を生み出すための機構をも提供してくれる。すなわち、ある特定の行為や出来事が「何故」あるいは「いかに」生じ、「何を」帰結したのか、という質問に対し、システムはその矢印の順方向あるいは逆方向のいずれかの方向をとって検索を実行することで、質問への適切な回答を見いだすことができるようになる。上の例でいえば、例えば「ドラゴンはなぜ娘たちをさらったか」といった質問に対し、「ドラゴンが娘たちをさらった」を表示するノードと結合した「ゴール＝サブゴール」矢印のゴール方向へと次のノードを検索し、その結果、「ドラゴンは娘たちを食べたかった」を表示するノードをその回答として出力することになる。ただし、以下で見るように、こうした方法で検索される回答は、必ずしもひとつとは限らず、複数のノードが因果的関係にあるノード、あるいはゴール＝サブゴール関係にあるノードとして出力される可能性がある。しかも、そのようにして出力されたノードは、確かに何らかの意味で質問への回答になっているとしても、必ずしも文脈的に適切な答えになっているとは限らない。質問に対するより適切な回答をシステムに求めるためには、文脈的に適切な回答とは何か、それはいかにして得られるのかという問題をさらに深く掘り下げる必要がある。

いずれにせよ、この概念図構造のようなテキスト理解システムでは、テキストを構成するさまざまな出来事、行為、エピソードなどを相互に関連づけ、それによって出来事の相互の関係を説明できる能力をもつことが、テキストを全体として包括的な意味をもった対象として理解できることであるとする基本的立場に立脚する。このようにテキストについての説明能力に理解の基盤があるとする立場は、Schank (Shank & Abelson, 1977) 以来、自然言語テキスト理解システムの研究者には広く受け入れられている考え方である。Schank によれば、行為や出来事は、読み手が何が起きたかを説明できる程度に従って、理解されたことになる。説明は、出来事や行為を適切な因果的文脈のうえに置くための、関連する知識構造（スクリプト、フレーム、MOP など）を検索することで見いだされる。ようするに、説明とは理由、動機、先行条件、可能条件などに関する因果的関係あるいはゴール＝サブゴールン関係に関する情報を与えることであり、問いに対してこれらの関係を持ちだして回答できることが、テキストを理解していることになるという立場に立脚しているのである。

６．４　質疑回答システム「QUALM」：自然で深い理解に基づく説明とは何か

同じく、自然言語テキストの理解過程における質疑ー回答プロセスを前面に立てて、テキスト理解システムを構築しようとしたのが、やはり Schank 派の Lehnert (Lehnert, 1978)である。ただし、Lehnert の開発したプログラム QUALM は、上でみた概念図構造に基づく単純な質疑応答システムが、必ずしも文脈に適切な回答を行うわけではないという反省点に立ち、テキストに関して、文脈に応じたより適切な質疑応答を行えるようにプログラムされた計算モデルとなっている。これを実装することでテキストに関する質問により自然な回答を生成させることができる。ただし QUALM 自身は、テキスト理解を請け負うシステムではない。英語などの自然言語で表わされたテキストに対して、概念依存形式の表象化を行い、構造化してシステム内部のメモリに蓄える、いわば Grasser らの概念図構造にあたる作業を行うのは、Yale 大学の R. Cullingford、G. DeJong、L. Habib、J. Meehan、R. Proudfood、C. Riesbeck、W. Stutzman、R. Wilensky ら、人工知能プロジェクトで開発された SAM、および PAM と呼ばれるシステムである。SAM は優れたパーシング機構と語彙辞書、文章生成機構を備え、英語で入力されたテキストを、英語やスペイン語、ロシア語、オランダ語、中国語などに要約し、英語で出される簡単な質問に対して、英語で答えることができる。例えば、以下のようなテキストが入力されたとする。

> ジョンはバスでニューヨークへ行った。バスの中でジョンは一人の老婦と話をした。ジョンはバスを降りるとき、運転手に礼を言った。そこでジョンは地下鉄に乗り換え、レオン・レストランに向かった。地下鉄の中でジョンはスリに遭い、財布をすられて

しまった。地下鉄を降りて、ジョンはレオン・レストランに入った。ジョンはラザーニャを注文した。請求書が来たとき、ジョンははじめて支払うお金のないことに気がついた。支配人はジョンに支払えないのなら、皿を洗っていくように命じた。レストランを出た後、ジョンはバスでニューヘブンに帰った。(Lehnert, .188)

SAMがこの文章を読んだ後、次のような質問を与える。

質問：ジョンはなぜ、レストランで皿を洗ったのか。
回答：なぜなら、ジョンはお金を持っていなかったからである。

この答えは正しい。しかしながら、必ずしも最良の回答とはいえない、とLehnertはいう。なぜなら、この回答は聞き手が簡単に分かってしまうような自明の情報以外のものを伝えていないからである。それに対して、

回答：ジョンは請求書のお金を払えなかった。なぜなら、ジョンはスリに遭ったからである。

と回答することは、質問に答えているばかりでなく、物語そのものについても多くの情報を与えてくれる。すなわち、この回答は、ジョンが皿を洗うはめになった因果的経緯を地下鉄でスリに遭ったところまで遡り、これらを一連の出来事として語ってくれるのである。このように、あるテキストに関する質問の回答としては、問いの中にあらかじめ明示されている事柄、テキストに明示されており、問われている出来事と直接的に関係、あるいは隣接している事柄、テキストには直接記述されていないが、その出来事が生じる一連の過程の一部分として容易に推察できる事柄、テキストに明示されてはいるが、問われている事柄と直接には関係せず、むしろ間接的な関係ではあるが、当の出来事が生じる一連の過程の発端となる事柄などの複数の回答が考えられる。Lehnertは、これらのさまざまなケースを分析することで、ケースごとにどの回答がもっとも適切な回答になるのかをヒューリスティックスとしてルール化し、ＣＤ表現を用いて計算モデルに組み入れている。

例えば、Lehnertは、複数の回答候補からより適切な回答を選択するためのルールとして、以下の３つを上げている。

回答選択ルール１：推論によって情報を伝達する回答の方が、そうした推論を明示的に表現した回答よりも望ましい。
回答選択ルール２：よい回答は、質問者がすでに知っていることを回答しない。
回答選択ルール３：もし質問が、出来事に関する一連の因果的経緯ではなく、単一の概念を求める場合には、回答は質問者に不完全な因果連関の中の欠損した部分を推論するように求めることはない。

興味深いことは、Lehnert が、テキストを理解している状態というのは、テキストに関する質問に対して、たんに間違っていない回答を与えることのできる状態にあることを指しているのでなく、文脈にあったより適切な回答を与えることができる状態にあることを指していると考えている点である。こうしたLehnertの見解は、テキストに関する質問に対して適切に回答するためには、聞き手の側が、テキスト内容に関していかなる知識をすでに持っているか、聞き手はテキストに関するどんなことに関心をもっているか、いかなる意図をもって質問を行っているかなどといった、テキストに表現されている内容以外の状況や文脈に依存していることを明確に示している。いいかえれば、テキストをより深く理解するということは、たんにテキストを構成する個々の文の意味や文相互の関係を把握するということではなく、テキストについて読み手が強い関心や好奇心を向けている事柄、あるいはテキスト全体または当該箇所の方向性やまとまりを示す事柄、すなわちテーマ性をもつと見なされる事柄に対し、いかにそれ以外の文や箇所を整合的、統合的に結びつけることができるかということと強く関わっている。Lehnert のテキスト理解を目指した質疑応答に関する計算モデルは、その意味で本論における物語理解の認知モデルの目指すところと類似した方向性にあるということができよう。

6．5　問い駆動型の物語理解システム「AQUA」

Lehnert の QUALM は、テキストについてのより深い理解は、テキストに関するさまざまな質問に対して、たんに回答するということではなく、いかに文脈に応じてより適切な回答を行えるかという観点に基づいて設計されていた。それに対して、テキストを理解することの中心は、回答を与えることではなく、問いを発することにあると考え、学習という観点からの物語理解の計算モデルを提唱したのが、Ram (Ram,1987, 1989, 1990, 1999)である。Ram は、読書とは読み手が与えられたテキストから受け身的に意味を取り出すことではなく、読み手が自ら問いを発し、その好奇心を満たそうとする積極的なプロセスであると考える。Ram の物語理解システム AQUA(Asking Questions and Understanding Answers)の根底にあるのは、理解と学習の基礎としての質疑応答理論である。子供はつねに世界について理解し、学ぼうとしてさまざまな質問を発する。大人であっても、新しい状況に遭遇し、新しい仮説を追い求め、あるいはいろいろな事柄に興味を引かれる場合には、自分の好奇心を質問の形態で表現する。しばしば質問は他者に向けられたものではなく、自分自身に向けられる。このように、Ram にとって、質問を発することが、推論・理解・学習の中心的なプロセスと捉えられている。それゆえ、AQUA システムのテーマは、テキストを読む際に読み手がゴールとするもの、ゴールに到達するために読み手が行うさまざまな推論、そしてテキストと読み手の推論との相互作用をモデル化し、実装可能なプログラムへと形式化することにある。

Ram によると、テキストの読み手の認知的状態は静的なものではなく、つねに問いの変化に合わせて変化している。それゆえ、同じ読み手が同じ物語を読んだとしても、問いや関心が展開すれば、異なる理解を行い、異なる解釈を形成する。物語をはじめて読む場合と、再度読み直す場合で、しばしばその理解がまったく異なってくるのは、そのせいである。Ram の目指すシステムは、内容に関して、静的で正しい理解を獲得するようなシステムではなく、入力されるデータについて疑問を呈し、問いを投げかけることのできるシステム、いいかえれば、テキストの内容について学ぶにつれ、より詳細で以前とは異なる問いを行えるようになるシステムである。Ram によれば、新たな問いを発することのできる能力こそが創造性の源泉であり、創造的人間は入手可能な説明に満足するのでなく、新たな問いを発することで、新たな説明を求めるのである。

Ram のモデルでは、問い駆動型の情報探求がアクティブな目標に基づく学習プロセスの基礎になっている。問いの生成プロセスとは、学習者が学ぶ必要のあることを推論によって特定していくプロセスのことである。経験を通じて求める問いに答えが得られることで、徐々に学習は進展していく。Ram の AQUA システムは、新聞記事を読むことでその経験を積み重ねていく。このシステムは、与えられた内容に対して関連性のある側面にのみ、焦点を絞り、無関係な側面に注意をあまり向けないように設計されている。これによってゴールに到達するのに重要で関連の強い推論を導出することに時間をかけ、それ以外の重要でない側面についてこれを簡単にしか扱わないようにすることができる。状況のあらゆる側面に焦点を合わせ、すべての新しい側面を記憶しようとするのは、非実践的であり、推論者は、あらかじめ原則を持って、どの推論が行うだけの価値があるか、何が学習するに値するかを決定する必要がある。システムのゴールは、推論や学習プロセスをそのゴールにとって有用な情報だけに焦点を合わせるのに用いられる。システムが物語から何を学ぶかは、それが何を学ぶ必要があるかというシステムの持つゴールに依存する。システムは自らが学習する理由について推論し、それゆえ、最終的には有用になるだろうという希望のもとで、すべてを生成する必要はないのである。

Ram にとって、テキスト理解とは読んだことをすでに持っている問いと結びつける過程である。それらの問いは読み手の知識目標、すなわち読み手がテキストから学ぼうと望む事柄を表している(Dehn, 1989; Hunter, 1989; Ram, 1987, 1989, 1990; Schank, 1986; Schank & Ram, 1988) 。読書の目的は、こうした問いに答えを見いだし、関心ある事柄について、より深い理解に到達することだということになる。またテキストを理解する最中にもしばしば新たな問いが生じるが、こうした新たに生じた問いは記憶に貯えられ、その後の物語を理解する際のガイドになると同時に、その際の物語の解釈にも影響を与えることになる。

Ram は、読み手の理解がその人の関心や理由、目的によって導かれるのと同じように、物語を理解するコンピュータにも、それにふさわしい何らかの目的を与えようとする。コンピュータが唯一持ちうる目的とは、情報や知識を獲得するというゴールであり、それはいいかえれば学習したいという欲求、知的興味を追求したいという欲求、世界に関する自

分のモデルを向上させたいという欲求であるという。

「人間と対比して、コンピュータはたったひとつの根底的ゴールを持つにすぎない。すなわち、学習と世界モデルの向上である。しかしながら、このゴールが知識ゴールを生み出し、理解プロセスを駆動させる。(人間の場合には、それ以外にも生理的ゴールや社会的ゴールが関わる)。理解は、入力の重要な興味を引く部分に注意を集中させることで問いを発し、その問いに入力で与えられた情報を使って回答し、入力における異常あるいは不測の側面に基づいて、新たな問いを発することから、成立している。(Ram, 1999, 259)」

では、このAQUAシステムは、入力されたテキストに対して、いったいどのようにして、どんな問いを立てることができるのだろうか。そして問いへの回答は実際にはどのようにして求められ、それが結果として何をもたらすのであろうか。Ramは、AQUAに以下のような具体的なテキスト（典型的なイスラム原理主義のテロリズムに関する新聞記事）を与えた。

> イスラエル軍は数時間前、16才のレバノン人の少年が爆発物を搭載した自動車に乗り込み、レバノンにあるイスラエル軍司令部に自爆テロを企てたとして逮捕した。(略)モハメド・ブロが行った供述でもっとも興味深いのは、彼はシーア派のイスラム教徒ではあるが、裕福な家庭的背景を持っている点である。少年は祈るより、バイクに乗ったり、ピンボールをしたりして自由な時間を過ごしてきた。少年の説明によると、少年はイスラム教義や反シオニズムを掲げて自殺したがるような狂信者ではなく、別の理由、すなわち脅迫によって自爆工作に使われたのだという。

このテキストの意味を理解するためには、システムは潜在的自爆遂行者の動機を理解しなくてはならない。これはなぜ少年が自爆しようとしたのかという問いに対する回答を与える課題、すなわち説明タスクである。そのために、まずシステムは「なぜ少年は自爆行為を行おうとしたのかという問いを定式化しなくてはならない。これに対するある回答が得られた時点で、システムはさらなる問いやサブクラスの問いを発する。最終的にシステムは、入力されたテキスト中に問いへの回答を見つけ、それによってシステムは説明タスクを完成させることができる。例えば、この自爆テロを企てたとして逮捕された少年はわずか16歳であった。もしシステムがすでに、一方でレバノンにおける自爆テロ実行者は10代の子供であることが多いという知識を所有しており、他方で子供は騙されやすいという知識を所有していたとする。このような二種類の知識から、システムはレバノンでは10代の子供たちが騙されて、自爆テロを実行させられるという推論が導出されるだろう。さらにこうした推論から、いったいどのようにして騙せば、子供たちを自殺テロリストにすることができるのかという新たな問いを立てることができる。しかしながら、そのときシステムは、自爆すると分かっている行為にさえ駆り立てることのできる騙しとはいかなる騙し方なのかについて、知識を持ちあわせていなかったとする。この問いに答えられないと

いうことから、システムはこの点に関しての自らの知識の不十分さ、欠落部分、あるいは事実と知識との乖離を発見することになる。これによりシステムは、この欠落を埋め、知識と事実との乖離を埋めるために、現在のテキストから何らかの情報を得ようとする。テキストを読むことでこのような欠落を埋め合わせることのできる何らかの知識が得られれば、それを既存の知識構造のうちに再組織化して組み込むことで、システムはその領域に関するより完全な理解に少し近づくことになるだろう。このシステムは同じ問いに対し同じ答えで説明できる事柄には、もはや関心を示さず、自らの知識の欠落や不完全性を暴露してくれるような次なる事柄に、その関心を移していくことになる。

こうしてシステムは、新しい物語の興味深い側面に気づき、問いを発し、メモリ内の欠落（それは以前の経験で回答された問いに対応する）を埋めることで、徐々に増加する仕方で学習することになる。これを Ram は知識構造の増分的精緻化(Incremental Refinement of Knowledge Structures)と呼んでいる(Ram, 1999, 270)。

このような Ram の物語理解システム AQUA は、従来のテキスト駆動型の理解システムとは異なり、本研究が目指す物語理解システムの開発にとって、以下に示すような２つの重要な知見を含んでいる。まず第１に、読み手は物語テキストをまんべんなく、均等に理解しようとするのではなく、自らの関心と相関的に注目すべき事柄を制御しているという事実である。このことは、読み手は作品に関心を抱き、そこに好奇心を満たすものを見いだすことができるからこそ、読み続けることができるという端的な事実に合致している。外国語の初心者が語学の勉強のために物語テキストを読む場合のように、個々の単語、個々の文章にすべてに必要以上の時間と注意を払っていたのでは、面白い物語も面白く感じられなくなってしまうといった経験は、誰にでもあるだろう。語学を目的とせず、娯楽を目的として（少なくとも母国語で書かれた）物語テキストを読む場合、読み手は物語の本筋にあまり関係しないように思える箇所や関心のあまり引かない場所は、十分な注意も払わずにすばやく読み飛ばし、物語のテーマに少しでも関連する箇所に行きあたると、のちに重要となる可能性のある情報は少しも逃すまいと緊張が高まる。これは、Sperber & Wilson (1986)が「重要性の原則(relevance principle)」と呼んだ事柄である。Ram は、読書に典型的に見られるこうした注意の焦点化の現象を、システム側の知識構造の増分的精緻化に寄与するかどうかという選択的観点から、システム上にインプリメンテーションしようと試みている。テキスト理解があくまで読み手の側のゴールに導かれた関心駆動型の情報処理でなければならないとする点で、AQUA は従来のテキスト理解システムの大半が占めてきたテキスト駆動型処理システムと明確に一線を画すものだといえよう。

第２に、テキストを読むという行為は、少なくともそれが深い理解を目指すものであれば、必ず読み手の関心や知識と相関的にのみ成立するという点である。AQUA システムでは、テキスト理解のゴールは、世界に関するモデルの完全化、精緻化にあるとされたが、このような目的に向かってテキスト理解が遂行される限り、読み手の積極的な参与なしでは、テキストを理解するという行為は不可能である。なぜならこの場合、テキストを読み、

理解するという行為は、システムないしは読み手の知識構造に存在する欠落や不完全性に端を発し、すでに存在する知識構造との相互関係によってはじめて可能となる行為だからである。いうなれば、テキストは読み手がすでに持っている情報や知識を補完し、より完全な世界モデルに再構成するための材料を提供するものと見なされるのである。

この意味で Ram の AQUA システムは、Ingarden や Iser らの文学における受容理論と類比的であるともいえる。Ingaden は、その『文学的芸術作品』(1931)の中で、文学作品は有機体的全体を形成し、作品の中の「不確定箇所」を補完する読者の役割とは、この調和を完成することにあると述べている。また、Iser は『行為としての読書』(1978)のなかで、読者の側からの積極的参加がなければ、いかなる文学作品といえども存在しないも同然であるとし、作品は「空白部」や「不確定箇所」からなる隙間だらけのもので、この失われたつながりを見つけだす行為が読書であるという見解を示している。受容理論の立場では、「読書とはまっすぐに進む直線的運動でもなければ、単なる積み重ねの営為でもない。頭に最初に浮かんだ推測は、ひとつの準拠枠を生み、この準拠枠の中で、次に来るものは解釈されるが、次に来るものは逆に私たちの最初の了解へとさかのぼってこれを変容し、ある特徴にスポットライトをあてるとともに、残りの特徴を背景へと押しやるかもしれない。本を読むとは、仮説を作っては消し、信念を更新し、複雑な推測と予測を次々と行うこと」（Eagleton, 1997, p.121）とされる。

こうしてみるならば、Ram の物語理解システム AQUA は、受容理論家たちが想定してきたテキストと読み手との間の積極的で動的な相互作用の側面を、可能な限り計算機上に実現しようとした試みだとみることもできるだろう。その意味で、本研究が目指した物語テキスト理解システムの構築にとって、Ram の AQUA システムは重要な手がかりとなっている。

6．6　「AQUA」システムの問題点と物語理解システムの条件

しかしながら、AQUA システムをそのまま物語テキストの理解システムとして採用することには、いくつか問題点があげられる。AQUA システムは、物語を理解するシステムであることをうたっていたが、実際にその有効性を実証するために入力されたテキストは、レバノンの原理主義テロリズムに関する新聞記事、すなわちドキュメンタリ・テキストであった。新聞記事も確かに一連の出来事について報告する一種の物語だとはいえるが、すでに本論文の前半部で見てきたように、事実報告を主眼とする新聞記事と、娯楽を目的とし「ごっこ遊び（信念創出ゲーム）」を演出する小道具としての役割を担う虚構テキストとでは、おのずとテキストに対する読み手側の反応が異なってくる。AQUA システムの場合、新聞記事の理解システムとしてはうまくいくかもしれないが、このままの仕様で虚構としての物語テキストを理解する計算モデルとするにはいくつかの点で困難があるといわざる

を得ない。

6．6．1　虚構世界の状況設定に対応できない

まず第1に、AQUA は基本的に現実世界について学習することを動機づけとして、テキストを理解する。そのため AQUA があらかじめ所有する知識・情報も、当初は不完全であるにせよ、現実世界に関する知識・情報である。テキストの一部分が入力された段階で、AQUA はその内容を、その時点で AQUA が現実世界に関して持っている知識と参照させ、両者間のズレや不一致、既存知識内の情報の欠落などをリストアップして、それらを以降の処理過程の足掛かりにしていこうとする。その後入力されたテキスト情報に、こうしたリストに関連するデータが見つかれば、さらにそのデータを既存知識と照らし合わせ、さらに不一致点や情報の欠損が見つかれば、再びそれを以降の検索リストへと上乗せしていくのである。こうして AQUA は、つねにその時点で蓄えていた既存の知識、すなわち現実世界に関する情報への補完とその再構成という知識ゴールのもとで、テキスト情報の処理を進行させていく。

しかし、もしテキスト情報が虚構世界の出来事に関するものであったらどうだろうか。当然のことながら、AQUA は物語作品が描き出す個々の虚構世界についての知識、すなわち登場人物、出来事、地名、時代、法律、自然法則、等々に関する知識を持ち合わせているはずはない。AQUA は、例えば『シャーロック・ホームズの冒険』を読んで、19 世紀末のロンドン、ベーカー街 221B 番地に、シャーロック・ホームズとジョン・ワトソンが下宿していたという情報を得るだろう。しかしながら、AQUA が持っている可能性のある当時のロンドンに関する知識をいくら検索したとしても、そこには 221B 番地の記述は見つからないだろうし、ましてやそこにホームズの探偵事務所があったという情報には行き当たらないだろう。通常の処理過程では、ここで AQUA はテキストからの情報と自らの知識ベースからの情報との食い違いを発見し、この不一致が生起した原因が何であるかを求めるサブゴールを作り出すかもしれない。しかしながら、さらにテキストを読み進めていくうちに、テキスト情報と知識ベースとの間の不一致が次々と見いだされ、しかも、たとえどこまでテキストを読み進んでいったとしても、これらの情報の不一致に対して、それらを解消してくれるような情報は与えられないだろう。なぜなら、そうした虚構世界についてのさまざまな状況設定は、シャーロック・ホームズの物語が成立するための大前提であって、そもそも何故、その物語の状況設定が、実際の世界の状況とは異なっているのかという点が、問題にされることは、通常、あり得ない。小説のような物語テキストを少なくとも娯楽目的で読もうとする者ならば、物語を読んでいる最中に、こうした不一致やズレにこだわることが、物語の楽しみを台無しにしてしまうことをよく知っている。

このように、AQUA の物語理解は、現実世界についての正しい知識、正しいモデルを構築することへの志向があまりにも強すぎ、新聞記事や学術論文のようなドキュメンタリテキストを理解するという知的プロセスに関しては、うまく機能する可能性はあるが、テキ

ストそのものが現実世界の出来事について述べたものではない物語テキストについては、それが機能するかどうかは疑問である。AQUA システムが、物語テキストに対してもある程度うまく対応することができるためには、少なくとも、当の虚構世界を成り立たしめている特殊な状況設定をあらかじめ確定したうえで、それが実際の世界に関する情報と同じであろうが異なっていようが、そうした事柄についてはそれ以降のテキスト処理の過程では問題にしないといった補助規則や本論の第4章で論じたような情報制御システムが必要になってくるだろう。

6．6．2　知識偏重のテキスト理解

第2に、AQUA システムは、あまりに知識偏重型のテキスト理解を行うという問題点が上げられる。AQUA は世界についての学習、すなわち知識構造の増加精緻化および世界モデルの完全化という知識ゴールに、いわば駆り立てられて動作する。物語テキストへの関心は、もっぱらそこに記載されている情報から、システム側の知識ベースや世界モデルの向上に寄与できるものが含まれているかどうかに終始する。その意味で AQUA にとっていかなる物語であれ、各種データベースや百科事典、統計年鑑などと同じ意味での、知識を増やすための情報源でしかない。そのような意味でいえば、ほとんどの物語テキストは AQUA システムにとって、時間と労力をかけて入力し、理解するだけの価値を持たないことになるだろう。確かに一部の歴史小説などに見られるように、物語テキストを読むだけで異なる時代の社会状況や地勢、政治、法律、風俗などについて、きわめて正確かつ詳細にわたる情報の得られる種類の作品も存在する。そうした物語テキストは、AQUA にとって高い関心の対象、貴重な情報源となる可能性がある。AQUA は、そうしたテキストに自分の知識ベースに欠けている詳細な情報を見つけ、次々と問いを立ててはそれに対する回答を見いだしていくプロセスを実行していくかもしれない。しかしながら、たとえ AQUA がこの種のテキストに対して、期待通りのテキスト処理を行ったとしても、はたしてそれは人間の読み手が普通に小説などの物語テキストを読んで理解する仕方と同じであろうか。人間の読み手もその種の物語テキストに対しては、一種の教養小説として、それまで知らなかった歴史的事実や事件の背景などに興味を引かれて読むかもしれない。しかしながら、知識や教養を得るために物語を読むというやり方は、物語理解の仕方としては必ずしも一般的ではないし、物語本来の読み方でもない。実際の出来事に関する事実や背後関係を知りたいと思えば、なにも小説の形式で書かれた作品を読む必要はないのである。歴史書や論文を読めば、それらについてはより一層、正確かつ詳細に知ることができるのであり、こうした現実の出来事に関する知識の追求という動機を用意しただけでは、人がなぜ論文やドキュメンタリ記事ではなく、物語の形式で書かれた作品を好み、読みたいと思うようになるのかが説明されないのである。

6．6．3　読み手の感情や共感を説明しない

何よりも明らかに人間の読み手には存在し、AQUA システムに欠けている要素とは、物語を読むことで喚起される登場人物への共感感情や、物語中の出来事によって喚起される感情状態である。すでに述べたように、こうした感情経験は、小説などの物語作品の理解過程においてもっとも顕著で重要な要素である。日常的で平凡な生活環境の中では決して味わうことのできないような強烈なスリルや緊張感、恐怖や悲しみなどの感情経験こそ、読み手が物語テキストに求めるものの主要な要素である。いいかえれば、こうした日常的環境では味わえない疑似体験をし、そのなかでさまざまな感情体験を味わえることが、物語テキスト理解の醍醐味である。しかしながら、AQUA システムには、このような共感や感情的経験を評価し、擬似的に表現する機構が組み込まれていない。もちろん Ram 自身も認めているように、AQUA システムは計算機上のシステムであり、そもそもそれが人間の読み手と同じように感情経験を味わうことは、本来、無理な相談ではある。そのために、AQUA はあくまで知的な刺激に対してしか反応しないように設計されたのである。ようするに AQUA システムは元来、物語理解の認知過程そのものをモデル化したというよりは、（いささか不自然な前提ではあるが）知的関心からしか物語を読まないという読み手の物語理解といった仮想的認知プロセスをモデル化したものといえるかもしれない。

次章で見るように、本研究で試みた物語鑑賞シミュレーションシステムでは、徃住(1991)の感情計算モデルに基づき、物語の場面に応じて喚起されるであろう読み手の感情状態を予測し、その評価を行う仕組みの導入を試みた。このシステムでは、システム自身が感情的な経験を味わっているとまでは、もちろんいえないが、物語の場面や流れに応じて読み手がどのような感情経験を味わっているかを推定したうえで、その出力がさらにその後の物語理解の認知過程にいかなる影響を与えるかをも併せてシミュレートしようとしたものである。この点が AQUA システムと、本研究の物語テキスト理解システムとのもっとも顕著な違いのひとつとなっている。

6．6．4　美的関心の欠如

上で述べた感情的反応の欠如とともに AQUA システムに欠如しているもうひとつの重要な要素がテキストに対する美的関心の欠如である。上で述べたように、AQUA システムは、自分自身の知識ベースや世界モデルに残存するギャップや矛盾をなくし、より多くの情報、包括的で整合的な知識をテキストから引き出そうとして物語を読む。AQUA システムにとって、ある文章が自分にとって関心を引くだけの価値があるかどうかは、その文の意味する事柄や文章間の関係を形成する命題が、自らの知識ベースの内容や世界モデルと一致するかどうかといったことによってのみ決まる。それに対し、同じ内容を表現するのに、文章が美しいとか、見事であるとか、いいえて妙であるといった言葉の選択、語順、音韻、リズムなどに関わるレトリック上の技巧や工夫について、AQUA システムは何の関心も反応も示さない。しかしながら、一般の読み手にとって、文字作品、とりわけ詩や小説などを理解する際に、こうしたレトリック表現の美的性質がその理解や評価に及ぼす影響は、

決して無視できない。それどころか、ジャンルや作品によっては、そうしたレトリック表現の多彩さや質の高さが、読み手の関心や、感情反応、評価の対象となり、さらにはその作品を読む際の動機づけになる場合が多いのである。AQUA システムには、そうした文章の美しさや表現の豊かさ、見事さを評価する価値基準も、メカニズムも含まれていない。

確かにレトリックに代表される文章表現の美的性質を評価したり、その認知プロセスを計算モデル化して、計算機に実装するような研究は、いまのところまだほとんど実質的な成果を上げていないのが現状である。その意味で AQUA システムのみならず、これまで試みられてきた多くの物語理解システムに、そこまでの洗練を求めることは酷であるかもしれない。今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでも、テキストの表現そのものに対する美的評価を行うようなシステムのモデル化は、行わなかった。こうした文学的表現の美的評価に関する計算モデル化の問題は、本研究が位置づけられる研究分野のひとつである計算美学にとって、今後取り組まなければならない重要テーマのひとつであることは間違いないが、そのためにも、文体学、語用論など、従来からそれを専門としてきた諸関連の分野での研究成果をどのように取り込むかといった点も含め、学際的な研究協力がますます必要になってくるだろう。

ただし、物語作品をはじめとして物語テキストがもつ美的要素は上に述べた文体や音韻など、生のテキストそのものが有する特徴、いいかえればテキストの表層構造上の特徴だけとは限らない。AQUA システムや今回の物語鑑賞シミュレーションシステムをはじめ、多くの計算機モデルが便宜上行っているように、テキストを地のまま入力するのでなく、命題化および論理表現、CD 表現、意味ネットワーク表現などの形式化された表現に翻訳した上でテキストを入力するといった手続きを踏んだとしても、そこには何かしら地のテキストにあった美的要素が残される。それはすなわち、文章の組立て、順序、物語の構成、プロットの見事さといった要素である。こうした文学テキストを非文学的テキストから区別する表層構造上の特徴を、ロシア・フォルマリストやプラーグ構造主義者たちは「異化(defamiliarization)」と呼んだ(Shklovsky, 1916)。例えば物語においては、語る順序がきわめて重要な意味を持っている。推理小説では、犯人があらかじめ読み手に明らかにされた上で展開される組み立てと、最後になるまで犯人が伏せられたまま事件が展開していく組み立てとでは、読み手の関心が向けられる方向や対象がまったく異なってくる。またプロットの展開、語りの順序や情報の伏せ方や暗示的な情報の開示などの仕方によっては、同じ事件に関する語りも、ある場合には読み手の関心を引きつけ、次に何が起きるのかを大いに期待させる語りになることもあれば、逆に場合によっては、物語の先行きが容易に予測できてしまい、読む気を失せさせてしまう可能性がある。

Zwaan は、AQUA システムが具体的なテキスト例として使用した新聞記事や科学論文、マニュアル類など、文学テキストではない一般の文章を「あらかじめ考慮された散文」として位置づけ、それらは文学テキストに比較して以下のような特徴を持つと述べている。

> 考慮された散文がもつ二つの重要な性質とは、それが整合的で曖昧でないということである。それとは対照的に、文学散文はしばしば意図的に非整合的で曖昧である。・・・文学では、一見重要でない情報がのちになって重要なものとなりうる。例えば殺人者が左利きであることがのちに判明したときなどである。それゆえ、文学散文では一見重要でない情報が記憶中にかなり長い間活性化されたままになっていなければならない。こうしたことは、読み手に余分の処理負荷を与えることになるだろう。(Zwaan, 1996, p.247-8.)

さらに Zwaan は、新聞記事に代表されるような考慮された散文では、出来事の報告順と時間的順序とが同型であることが期待されるが、文学テキストの場合は、通常こうした規範からはずれているという。例えば、出来事を物語内でそれが起こったときより後になって報告（フラッシュバック）したり、起こる前に報告（フラッシュフォワード）したりする。こうした文学テキストによく用いられるレトリック技法は、スムーズな理解過程を一瞬阻害する（異化する）効果があるという(Ohtuka & Brewer, 1992)。ところが、AQUA システムは、読み手側の知識ゴールに基づく問い駆動型の物語理解システムであり、システムはテキストの表層構造よりも、システム内部の知識構造におけるギャップや不整合性の改訂、知識量の増加といったことに優先的に関心を向けている。したがってこのシステムでは、フラッシュフォワードやフラッシュバックといった作者による意図的な語りの順序の逆転、伏線の配置といった文学テキストの表層構造に含まれるレトリック技法のもたらす効果に対しては、十分な対応はできないと考えられる。

物語、とりわけ小説などの虚構テキストの理解過程をシミュレートするためには、Zwaan らが指摘するように、テキスト内容の知識的側面だけでなく、テキストの表層構造がもたらす認知的影響力に対しても注意が払われなければならない。読み手が物語に引き込まれ、いわば「信念創出ゲーム」の状態にあるときには、読み手の関心は、物語の中で何が起きているか、次に何が起きるのか、といった物語の進行状態そのものにあり、いわばその流れに身をまかせる状態である。確かに、物語の進行に合わせて読み手の知識構造も変化していくが、それはテキストの表層構造の変化に即して生じるのであって、読み手はつねにそうした変化にも注意を向けていなければならない。残念なから、AQUA システムでは、こうした表層構造上の変化に対する関心についてはほとんど考慮されていない。

テキストの表層構造上の諸特性を、すべからく物語理解システムの処理機構に取り込むという課題は、現在のところ、理論的にも技術的にも未解決の問題が多く、困難である。その最大の要因となっているのは、自然言語で表現された元のテキストを、計算機システムで処理可能な表現形式に置き換える役割を担うだけの、十分な能力を備えたパージングシステムが実現されていない点であろう。物語理解システムを構築する際、このパージングプロセスの不完全さを補うため、ほとんどのケースでは、処理の対象となるテキストに、高度なレトリック技法のほとんど使用されていない、ごく単純で明快な短文章だけから構

成された物語テキストを用いている。すなわち、そもそもパージングのプロセスを計算機に自動処理させることを最初からあきらめ、入力用の形式化されたテキストについては、実験者があらかじめマニュアル操作によって処理しておいたものを利用するといった方式がとられている。いずれの場合も、自然言語で表された物語テキストに含まれている表層構造上のレトリック表現の多くは、このパージングのプロセスのなかで失われてしまう。そのため、AQUA システムの場合には、最初から文学的なレトリック表現のほとんど使用されていない新聞記事のようなドキュメンタリテキストが、処理対象として選択されていた。これによって、物語とはいっても、小説のような文学的テキストの理解過程においては、本来重要な役割を担うはずの表層構造上の変化が抜け落ちてしまい、処理の対象とはならなかったのである。

もし「物語」を、少なからず文学的要素を備えたテキストと考え、物語を理解するということはそうした文学的要素を無視しないことであると考えるのならば、そうしたオリジナルテキストの表層構造において、入力データ中に組み込むような工夫が必要であるし、そうして工夫された表現を評価し、システムの物語理解に反映させるような機構が必要になってくるはずである。すでに述べたように、物語を構成する個々の文章を命題の形に形式化しても、もとの物語に記述されていた出来事の順序や暗示的な記述、意図的に隠された具体的内容などは、読み手が推察可能な要素を何らかの形で残存させる。今回の物語テキスト理解システムでは、命題化されたテキストをもとに、そこに残存する元のテキストの文学的要素（異化の要素）をできる限り処理対象として取り込み、それらが物語の理解および読み手の認知プロセスに与える影響についても、シミュレーションの対象とすることができるよう試みている。

6．7　本章の結論：新たな物語理解システムの提案

本章では、一般の読み手が行っている物語テキストの理解過程をできる限り忠実に再現しうるシミュレーションシステムを構築するために、先行研究の批判的考察を行った。

物語を理解する際の読み手の積極的な参与、言い換えれば、読み手が「信念創出ゲーム」を行っている過程をシミュレートしようとしたものとして、まず Grasser らの開発した概念図構造モデルをあげることができる。概念図構造モデルでは、テキストを理解するとは、テキストを構成するさまざまな出来事、行為、エピソードなどを相互に関連づけ、それによって出来事の相互の関係を説明できる能力を持つこととしている。また、自然言語テキストの理解過程における質疑－回答プロセスを前面にたてたものとして、Schank 派の Lehnert による QUALM が挙げられる。QUALM は、文脈に応じて適切な質疑応答を行えるようにプログラムされた計算モデルであった。さらに、質疑－回答プロセスの中でも、問いを発することにテキスト理解の中心をおき、学習という観点から物語理解の計算モデル

を提唱したRamのAQUAがあった。AQUAは、テキストを読む際に読み手が行うさまざまな推論、読み手のゴール、テキストと読み手の推論との相互作用をモデル化し、実装可能なプログラムへと形式化することを目指している。これらの研究は、物語テキスト理解のシステム構築に向けて、重要な方向性を示してくれてはいるが、物語理解にそのまま適用するには困難が残っている。

まず、AQUAに見られるように、基本的に現実世界についての知識・情報の獲得が目的とされており、物語のような虚構の描き出す世界の理解について必要な状況設定のメカニズムが確立されていない。小説のような文学的テキストの理解過程においては、本来重要な役割を担うレトリック等の表層構造上の変化が抜け落ちており、処理の対象となっていない。物語が読み手に与える独自の感情喚起や共感などを説明することができない。さらに何よりも、AQUAシステムは、知的関心に偏っており、美的関心が欠如している点で、文学作品の理解には十分とはいえない。

本論は、こうした問題点を克服する新しい物語テキスト理解システムを提案しようとするものである。以下の第7章、第8章においては、本章で検討を行ったさまざまなテキスト理解システムにヒントを得つつ、それらのシステムが抱える問題点を克服する試みとして、実装を行った物語鑑賞シミュレーションシステムの動作メカニズムやプログラミング技法について具体的に記述し、論じていくことにする。

第７章

意味ネットワークシステムと虚構テキスト

７．１　本章の目的と位置づけ

虚構理解に関する認知科学的視点からの考察および計算モデルに基づき、物語理解の認知過程を計算機上に擬似的に再現（シミュレート）するプログラムを試作した（第８章)。本章では、この物語鑑賞シミュレーションシステムを構築する際に用いた基本的なシステムの概要やシステム仕様、実際のデータ処理に使った意味ネットワークシステム(SNePS: Semantic Network Processing Systemの概要やその特徴について記述する。

７．２　システム試作の目的：認知理論と人工知能、モデル設計、モデル実装

本研究は、ひとがある虚構テキストを読み、理解する際の思考の過程、少なくともその一部分を、コンピュータ上に擬似的に再現しようとする試みである。部分的とはいえ、虚構テキストを理解するという人間の高度な知的活動を、計算機上で再現できるようにシステムを構築するという本研究は、計算機によるテキストや会話などの自然言語理解システムの開発を目指す人工知能（ＡＩ）研究の一分野に位置づけることもできよう。S. Russell & P. Norvig (1995)は、最近の８冊の人工知能に関する教科書から人工知能の定義を取り上げ、そのカテゴリを４種類に分類している。それによると、人工知能のゴールとして、(a)人間のように考えるシステム (b)人間のように行動するシステム (c)合理的に考えるシステム (d)合理的に行動するシステム という４つがあげられるという。本研究が試作したシステムでは、ひとが虚構テキストを読み、理解する際に生成する心的表象と、これらの表象生成に伴う感情や視点の変化といった現象を、計算機上に再構成、再現することを目標としているため、システムの行動は問題とならない。さらに、チェスや定理証明、医療診断のためのプログラムのように、人間がしばしば陥るような間違いや過ちを犯さず、人間よりも合理的な判断を行うような理想的な知能システムを目指すものでもない。むしろこの研究は、必ずしも合理的とはいえない、過ちや誤謬をも含むような人間の虚構テキストに対する心理的反応を、なるべく忠実にシステム上に再現できるようにすることを目指す。したがって本研究の目的は、人間の合理的な思考過程や推論過程のみならず、想像過程や感情喚起過程、視点設定による視野の限定過程など、人間による虚構理解過程に付随する多様な心的過程をできるだけ総合的に解明すると同時に、その認知過程を計算モデルとして提示することにある。そういう意味で本研究は、人工知能研究における認知モデルアプローチに位置づけられるものである。

それゆえ、本研究は次のような作業仮説をあらかじめ前提とする。すなわち、ひとは数学のような合理的で論理的な思考を行っている場合のみならず、日常的な会話や、新聞記事などの文章を読んだり、さらには小説のような虚構テキストを理解する場合でも、何らかの表象をある一定の規則に従って変換、すなわち一種の記号計算を行うことで、理解と

呼ばれる認知的状態を実現しているという認知的な計算主義の考え方である。こうした前提に基づく人工知能の認知モデルアプローチでは、従来心理学的に「理解」と呼ばれてきた現象を、このように規則に基づく一連の記号列の変換過程とみなすことで、その認知プロセスをモデル化し、計算機上にシミュレートしようとする。そのうえでそのシミュレートされた結果を実際の結果と比較対照することにより、「理解モデル」の妥当性や整合性を計算機実験によって実証しようとするのである。このようなアプローチによって、これまでは内観や現象学的反省といったきわめて直感的なデータに基づいた哲学的な議論に終始していた問題領域に、実験データに基づく客観的かつ実証的な議論を持ち込むことが可能になった。いいかえれば、従来、哲学や心理学の理論家が、文献研究と経験に基づく直観や論理的推測のみで行ってきた人間の認識能力に関する研究分野に、計算機上でのモデル化と計算機シミュレーションによる実証実験を導入することによって、理論構築－モデル化－計算機への実装－計算機上での実験－検証－モデルの訂正－理論の妥当性に関する再検討という一連の科学的研究の標準的な手続きを採用することが可能となったのである。

しかしながら、現段階において、人間の認識能力に関するあらゆる側面にこのような計算モデル化と計算機シミュレーションの研究方法が適用可能かといえば、必ずしもそうではない。というのも、計算モデル化や計算機シミュレーションが可能になるためには、それが基づくべき明確化された理論的枠組みが必要となるからである。人間の認知能力は人間生活のあらゆる方面に見られ、場面や状況に応じて、変幻自在に多彩な展開をみせる。個人差も大きく、すべての認知能力を一般化してモデル化することはきわめて困難といわざるをえない。実際のところ、人間の多岐にわたる認知活動のうち、その対象領域および活動レベルをかなり狭い範囲に限定することで、ようやくその認知活動をある程度まで明確に記述し、合理的な説明に必要な構成要素を絞り込むことができるようになる。

今回の研究では、このような認知モデルアプローチを、伝統的にもっぱら、美学、文芸評論といった分野でのみ論じられてきた虚構テキスト理解という人間のごく日常的な心的活動に適用する試みを行った。すでに見たように、本論文の前半部に当たる虚構テキスト理解に関する理論的研究では、虚構理解に関する従来からのさまざまな理論的立場を比較検討しつつ、本研究が立脚すべき虚構理解の理論的基盤として、拡張された「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理解の認知モデルを提唱し、この立場から虚構理解に付随する読み手のさまざまな心的反応がうまく説明できることを示してきた。以上の理論的考察では、虚構テキスト理解の認知モデルとして、信念創出ゲームを雛形として提示してきたわけである。

一方、今回の構築を試みた物語テキスト鑑賞の計算モデルとは、いうなれば計算機上に実装可能なプログラムに書き換え可能な、具体的な定義およびルールの集合である。これらの定義とルールをプログラムとして、あらかじめ計算機上に実装しておくことで、実際の読み手が具体的な物語テキストを読むことで示すであろうさまざまな表象上の反応と、機能上同等とみなされる表象上の反応を計算機が擬似的に生成できるようにした。今回の

試作では、プログラム作成者でもある著者自身が、いくつかの虚構テキストを読んだ際に、自らの理解のプロセスを詳細に記述したデータを、プログラム作成のためのゴールデータとした。これらのデータは直接的かつ主観的な観察データであり、ある種の非公式なプロトコル・データともみなせる。そのデータは、少なくともひとりの読者がある虚構テキストを読み、それを理解しようとした際に、そのプロセスの過程として産出された心的表象をできる限り忠実に書き記したものだからである。

この意味で今回の虚構テキスト理解に関する計算モデルは、第一に実際の読み手が物語テキストを読んだ際の表象構築、およびそれに付随するさまざまな心理的反応のシミュレーション・プログラムであるということができる。このようなシミュレーションプログラムを構築することによって、以下のような成果が期待できるだろう。

(i) 読み手がある物語テキストを読み、理解する際に、どのような知識や推論規則を具体的にどのように適用しているかを明確化する。
(ii) これらの知識やルールを、計算機上に実装可能な状態のまま、データベースとして蓄積できるため、今後、さまざまな物語テキストを理解・鑑賞するために、その都度必要となった知識を付加していくことで、徐々にシステムとしての柔軟性や対応可能性を拡張していくことができる。
(iii) 蓄積された知識やルールをさらに分析し、類型化や体系化を行うことで、より効率的な物語テキスト理解システム設計のための足掛かりが得られる。
(iv) 得られた知識やルールは、将来的に物語テキストのみならず、それ以外のさまざまなジャンルのテキストの理解システムや翻訳システム、対話システムなどの自然言語処理システムを構築する際にも援用できると期待できる。

７．３　システムのプラットホーム

以上の目的ーとりわけ今回の研究では(i)〜(ii)が当面の目標であるがーを実現するシステムを構築するため、ＰＣを１セット用意した。今回の虚構テキスト理解システムは、あとで述べるように SNePS という意味ネットワークシステムを用いて構築するため、とりあえずは SNePS が安定して稼働するような環境を構築する必要がある。SNePS は本来 UNIX 用に開発された意味ネットワークシステムであるため、オペレーティング・システムとして Linux を用意した。さらに SNePS は Common Lisp 上で稼働するため、CLISP という Common Lisp 言語を組み込み、さらに SNePS の優れた機能のひとつであるＸウインドウズ上でのグラフィック表示や GUI 操作を可能にするため、CLX, Garnet および Xginseng といったツールを組み込んだ。

- Dos/V パソコン + Turbo Linux 4.2 + X Window (X Free86 3.3.2)
- Clisp for Linux (clisp_libc6)
- CLX (clx.sept92f.clisp.tar.z)
- Garnet (garnet21.clisp.tar.z)
- SNePS with Xginseng(sneps2_3_1_tar.Z)

表７．１　虚構理解システム構築に用いたPCおよび各種パッケージ

これらのパッケージには、それぞれ依存関係があるため、インストール作業について注意が必要である。パッケージ間の依存関係を示した下図からも分かるように、今回の虚構テキスト理解システムは、意味ネットワークシステム(SNePS)上に構築されている。SNePS上に構築される意味ネットワークをグラフィック表示するためのツールであるCLXや、Garnet、Xginseng については、いちおうセットアップは行ったが、現段階での物語鑑賞シミュレーションシステムでは、まだグラフィック表示に対応していないため、実際には使用しなかった。

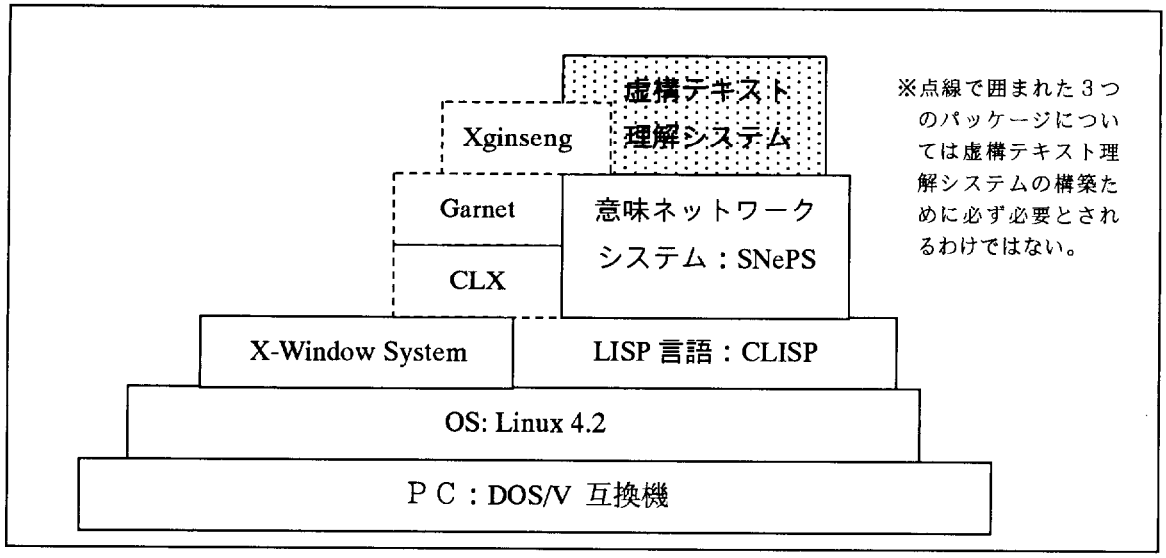


図７．１　虚構テキスト理解システムを支えるパッケージ間の序列関係

７．４　SNePSシステム

７．４．１　SNePS の基本的特徴

SNePSとはthe Semantic Network Processing System（意味ネットワーク処理システム）の略

であり、アメリカ・ニュ—ヨーク州立大学バッファロー校のStuart C. Shapiroとそのプロジェクトグループによって開発されてきた人工知能開発用システムである。これは命題的な意味ネットワークを構成し、活用し、それにさまざまな推論規則を適用することで、必要な情報を検索することを可能にしている。SNePSが命題的意味ネットワークと呼ばれるのは、それが表現するすべての命題がネットワークのノードで示されているからである。また、矢印によって示されるノード間の関係は、矢印の根本側のノードが示す命題の統語的構造の一部と見なされる。ネットワークへの情報の付加は、矢印をもったノードが別のノードに接合される形で行われる。ネットワーク内で表示される個々の実体は、それぞれのノードによって表示される。

７．４．２　SNePSを構成するコア・サブユニット・インターフェイス

Core：ノードおよびノード間を結合する関係によってネットワークを構成、情報を取り出す。ネットワークをダンプして、ファイルに保存、ファイルからネットワークを読み込む。
SNIP：インターフェイス・パッケージ。特定のノードを推論規則として解釈する。
SNeBR：ネットワーク内の矛盾をチェックし、ユーザーが矛盾のある信念空間で操作を行おうとすると警告する。
SNeLPS：SNePSの自然言語処理システム。形態素分析、形態素合成の機能を備えた一般遷移文法解釈・生成プログラム。SNePSの自然言語インターフェイスとしてSNePSを組み込むことができる。
SNePSUL: SNePS を操作するための標準言語。Lispに類似。
X Ginseng: X Windowに準拠したSNePSのためのグラフィック・インターフェース。ネットワークの構築、訂正などに利用可能である。(図７．１)
SNePSLOG: SNePSのための論理プログラムインターフェイス。SNePSULによるほとんどの記述に対し、直接、述語論理を適用可能である。
ANALOG: A Natural Logicの略語であることからも分かるとおり、SNePSから自然言語インターフェイス部門を独立させ、単独で動作するようになったもの。SNePSULの発展形。比較的単純な自然言語で入力された文を統語解析して、意味ネットワーク上に表現。さらに、単純な自然言語による質問に対し、論理規則にもとづいて応答する。SNePSとデータ互換性がある。

７．５　SNePSの基本的な記述方法

以下において、実際にSNePSを使って意味ネットワークを構築する際のごく基本的な方法について、その一部を説明する。X-Ginseng を使って、最初からグラフィカルインタフェースを通じた意味ネットワークの構築も可能であるが、作業効率と表現量の大きさからいっ

て、SNePSを立ち上げたあと、テキストベースで入力を行うのが一般的である。

７．５．１　意味ネットワーク表現のためのいくつかの実例

(a) 表現したい関係を定義する。→ define

(define isa member class ability ...)

(b) 命題を宣言する。→ assert

(assert member Clyde class elephant)

[Clyde は象のメンバーである(と宣言する)]

(c)行為者・行為・対象の関係を定義する。

(define agent act object)

(assert agent John act write object letter)

[John は letter を 書く]

(d) 内包的命題に対する心的態度の表現（判断保留）

(describe (assert agent John act believe object (build object Opus ability fly))

*describeを使うことで、構成されたネットワーク表現を確認することができる。

*build は、間接的に宣言された関係を表現する。

この場合システム(Cassieと呼ばれている)は、Opus が飛べると信じているのはJohnであることを知っているが、本当にOpusが飛べるのかどうかは知らない。(間接的に情報を得ているだけである。)

(e) ３項関係の表現

(define arg1 rel arg2)

(assert (arg1 Marcus rel assassinate arg2 Caesar))

[MarcusはCaesarを暗殺する(と信じる)]

(f) 全称命題と条件節

(assert forall $p ant (build member *p class Pompeian)cq (build member *p class Roman))

[すべてポンペイの市民はローマの市民である]

７．５．２　意味ネットワークによる推論、情報検索

(a)ノードの検索(1) → find

(find (member- class) elephant) ← [象はどれか]

(Clyde Dumbo ...)　← [ClydeとDumboです]

(b) ノードの検索(2) → findの際に ！ を使うと,Cassyの直接信念のみに限定した検索が行われる。

(assert object Dumbo ability fly)

(assert agent John act believe

object (build object Opus ability fly))

(find (object- ability) fly)→(Dumbo Opus)

(find (object- ! ability) fly)→(Dumbo)

(c)　少し複雑な関係にあるノードの検索

(find object- (find object- (find agent John

act believe) ability fly))

[Johnが飛べると信じている対象は何か?]（図７．２）

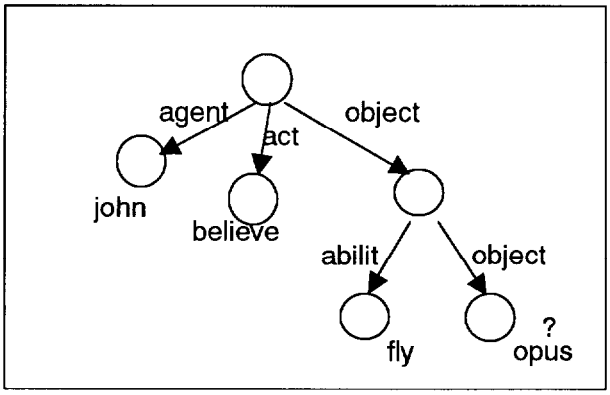


図７．２ What does John believe to fly?

７．５．３　単純な具体例の視覚的（グラフィカル）表現

意味ネットワークでは、命題におけるノード間の関係や、さらに命題間の関係を視覚的、直感的に分かりやすくする目的で、しばしば以下のような図形を用いた視覚的表現がなされている。ただしSNePSの実際の運用には、必ずしも視覚的表現は必要とならない。(図７．３、図７．４、図７．５)

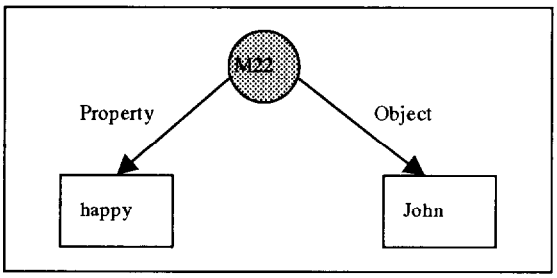


図７．３ John is happy.

(assert object John property happy)

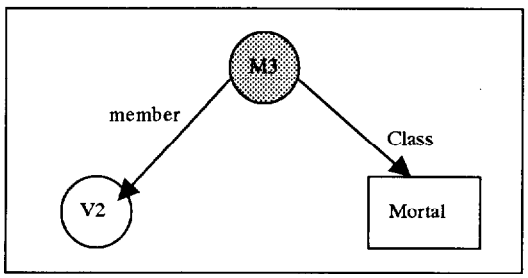


図７．４　Who is mortal?

(find (member- class) mortal)

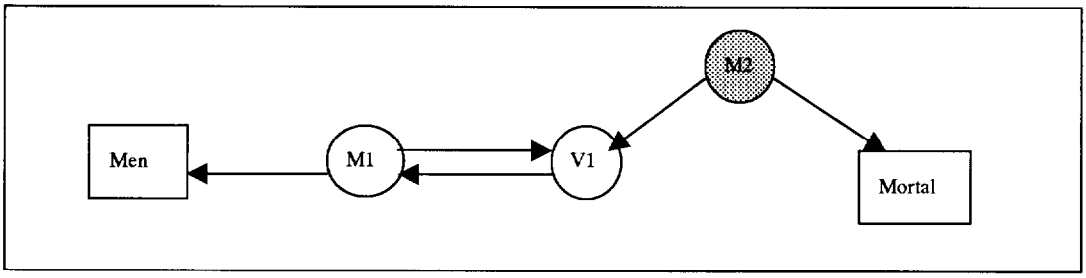


図７．５ Every man is mortal
(assert forall $p ant (build member *p class man)
cq (build member *p class mortal))

７．６　SNePSで虚構世界を表現する際の指針

７．６．１　方法論指向のインプリメンテーション

SNePSシステム自体がまだ実験段階の開発途上システムであるということもあって、SNePSを使った多くのプロジェクトでは、実際のテキストを表現するのではなく、実装者自身が作った比較的単純な文や実際のテキストから部分的に抽出した文を命題の形でネットワーク上に表現している場合が多い。

こうした試みでは主として、個々の出来事、時間・空間関係を意味ネットワーク表現化する際の一般形式を明確にしたり、虚構命題を意味ネットワーク表現として記述する際の方法論上の可能性を探る目的で行われている。ただし問題点としては、ネットワーク構成にとって都合の良い単純な文ばかりで構成されがちになり、実際のテキストでしばしば用いられているような複雑な関係を表現した文はほとんど使われない。実際の虚構テキストの場合には、「～と思う、信じる、疑う」など、登場人物の心理的な状態を間接文によって表現する文、「～すべき、してはいけない、かもしれない」といった推量や可能性などを表現したさまざまな様相文、「もし～だったら、…したであろうに」「～するときには、…をする」「～だったので、…をした」「～と期待していたのに、…という結果に終わって残念だ」などのように条件節を伴った複文、さらにはこれらの文が組み合わさって構成される複合文が、きわめて多く使用されている。これらの文は作者、ナレーター、登場人物らの置かれた状況や心理的状態、行動傾向などを推測したり、出来事間の関係や生起条件を特定したりするのに、たいへん重要な役割を果たしており、簡単に無視するわけにはいかない場合が多い。にもかかわらず、意味ネットワークをはじめ、計算機上の主要な知識表現法を用いて、物語やそれ以外のテキストを表現しようとするさまざまな方法論上の試みでは、これらの複雑な文章を扱うことはあまり行われていないのが実状である。今回、筆者の試みた意味ネットワークによる物語鑑賞シミュレーションシステムでは、これらの複雑な文章も分割や書き換えなどの構文上の工夫を凝らすことで、できる限り命題化して、意

味ネットワーク表現できるようにした。このような複雑な文章の意味ネットワーク表現については、まだはっきりとした原則や方針が確立していないため、そうした面での方法論的な整備も早急に望まれる。

７．６．２　読み手によるテキスト解釈指向のインプリメンテーション

それに対して、筆者らが試みているインプリメンテーションの方針は、(a)できるだけ読み手のテキスト解釈の内容を忠実に意味ネットワークに反映し、(b)それによって文や命題間の論理的関係だけではなく、読み手とテキストとの非明示的な相関関係を表現しようとするものである。例えば、テキストを読んでいる読み手の予期や文脈に応じた読み手の認知的変化を、意味ネットワークによる知識表現を通じて表わしたいと考える。ただし、その際、意味ネットワークの構造が複雑化、膨大化してしまい、意味ネットワーク表現の一部分を見ただけではその内容や命題間の関係性が理解しづらくなるという欠点がある。同時に読み手のテキスト解釈を明示化し、それを文へ、さらには命題形式へと変換する作業に手間がかかるため、インプリメンテーションの効率が悪いという欠点もある。

実際のテキスト解釈の現場で生じている読み手とテキストとの相互作用の本質的特徴を把握しつつ、インプリメンテーションの効率を上げていくためには、方法論的志向とテキスト解釈志向の方法をうまく併用していく必要がある。

７．７　具体的な虚構テキストを用いたSNePS表現

最後に小説などの虚構テキストをもとにして、そこからいかにして意味ネットワークを構築していくか、ごく簡単にではあるが、その実際の手順の一部を紹介したい。

小説、物語など、虚構文を理解する際のもっとも重要かつ不可欠な要素のひとつは、事件がいつ、どこで、誰によって生じ、それが誰にいかなる影響や結果をもたらしたかを把握することであろう。

SNePSにはあらかじめ空間関係や時間関係を表現するための関係ラベルは用意されていない。SNePSがデフォルトとしてもっている関係ラベルは、“ISA” “CLASS” “MEMBER” “AGENT” “ACT” “OBJECT”のような、ごく基本的なものだけである。SNePSはそれだけ柔軟なシステムであり、どのような関係ラベルを定義するかは実験者側にまかされているといって過言ではない。またこうした関係ラベルの定義は、いつでも追加可能であり、すでに形成したネットワークとの整合性に何の影響も与えない限りにおいて、削除や訂正を行うこともできる。そのため、実験者はあらかじめ暫定的に定義した関係ラベルを用いて、テキストをネットワーク表現にした後、必要に応じて変更したり、関係ラベルの追加を行ったりと、いわば試行錯誤を繰り返しながら最適なテキストの表現方法を選択することができるのである。

今回では、空間関係を表現する空間関係ラベルとして、“WHERE”, “IN”, “AT”, “FROM”, “TO”を用意した(図７．６)。関係ラベルはあらかじめ用意してあっても、そのすべてが使用されるというわけではなく、必要に応じて使い分けられる。これらのラベルはのちに推論などによる情報検索を行う際に辿るべきリンクを形成するため、実験者は使用したラベルの種類を把握し、整合的な適用を心がけなければならない。またこの空間関係を表象するラベルを時間関係に応用することで、時間関係を表現する“WHEN”などの時間関係ラベルを用意することができる。これらのラベルで時間関係や空間関係のあらゆる側面が表現されるとは限らないことを認識したうえで、より合理的で包括的な関係ラベルの再構成が望まれる。

時間・空間関係に加え、虚構内での出来事を理解するのに不可欠な関係には、目的（動機づけ）-手段関係がある。これは比較的単純な“GOAL”, ”PLAN”というラベルで表現される。また事件間の連続的生起を表現する“SEQ-AD”, “SEQ-POS”という関係ラベルや、事件の因果関係を表現する “CAUSE”, “RESULT”などの関係ラベルも必要となる。いずれにせよ、ある実際の虚構テキストを意味ネットワーク上に表現するためには、これだけの関係ラベルさえあれば必要十分であるとされるような関係ラベルのリストはまだ確定されておらず、今後の研究の課題となっている。

空間、時間関係のように、虚構テキスト内部でのさまざまな事件や出来事を記述するため、さまざまな関係ラベルが必要とされる一方で、虚構テキストと書き手との間の関係や、テキストに対するメタ知識を表現するためにも、独自の関係ラベルが必要となる。

例えば、虚構テキストの例として、Conan Doyle, “A Case of Identity” in *The Adventures of Sherlock Holmes*, ed. By Yasuhiro Tanaka, Eikosha, 1966 （邦題「花婿失踪事件」）の中の１文、「ある昼下がりにかなり重い患者を往診した後、私（ワトソン）がベーカー街の下宿に戻ってみると、シャーロック・ホームズが窓辺で佇んでいるのが見えた。」を取り上げてみる。まず、 “A Case of Identity”が、1891年に Arthur Conan Doyle によって書かれた小説であるという、読み手のメタ知識を意味ネットワーク上に表現するには、物語オペレータが導入される（図７．７)。物語オペレータには、“STORY”と“EVENT”のふたつの関係ラベルが用意され、“STORY”ラベルの方には、それが“A Case of Identity”という物語であるという情報が付与され、他方の”EVENT”ラベルの方には、物語内のさまざまな出来事がリンクされる。これによってそれらの出来事が物語内の出来事であって、現実の出来事ではないということが示されることになる。

このように虚構テキストを意味ネットワークによって表現する際に注意すべきことは、虚構テキストが決してそこに含まれる情報だけで虚構世界を構成しているわけではないということである。「患者を往診した」というような「医者」にまつわる記述があれば、医者とはどのような職業か、どんな行動をとる可能性があって、どんな学歴をもつのかなど、医者に関する記述を理解するためのさまざまな知識が、テキストそのものからでなく、読み手の知識ベースの側から供給されなければ、テキスト理解はありえない。そのため虚構

テキストを表現した意味ネットワークは、テキストからの情報と読み手の背景知識や予測、想像などから来る情報からの混成物となる（図７．７）。

テキストを読み進むにつれ、意味ネットワークは膨大化し、ノード間のリンクも増殖する。しかし同時に、最初はまったく縁遠いところにあったふたつのノードが、最終的にはリンクを結び、その周辺に位置するさまざまな事件も、あたかも最初からそうであったかのような堅固な関係に落ち着いていく。最初はバラバラでとりとめのなかった世界が、徐々につながりあって、ひとつの統合された世界へと再構成されていくダイナミックな変遷と発展が、テキストと読み手の間のインタープレイによって繰り広げられていく。意味ネットワーク表現を用いることで、命題間の関係性の変化が、新たな命題の追加とともに刻々と変わっていく様子を、明確に見て取ることができるようになる。このような物語テキストの理解過程を、計算機上の知識表現として実装する目的のためには、このSNePSのような柔軟な構造をもった意味ネットワークシステムが実に有効であることが、第８章の具体例を通じて、よりいっそう明瞭に示されるだろう。

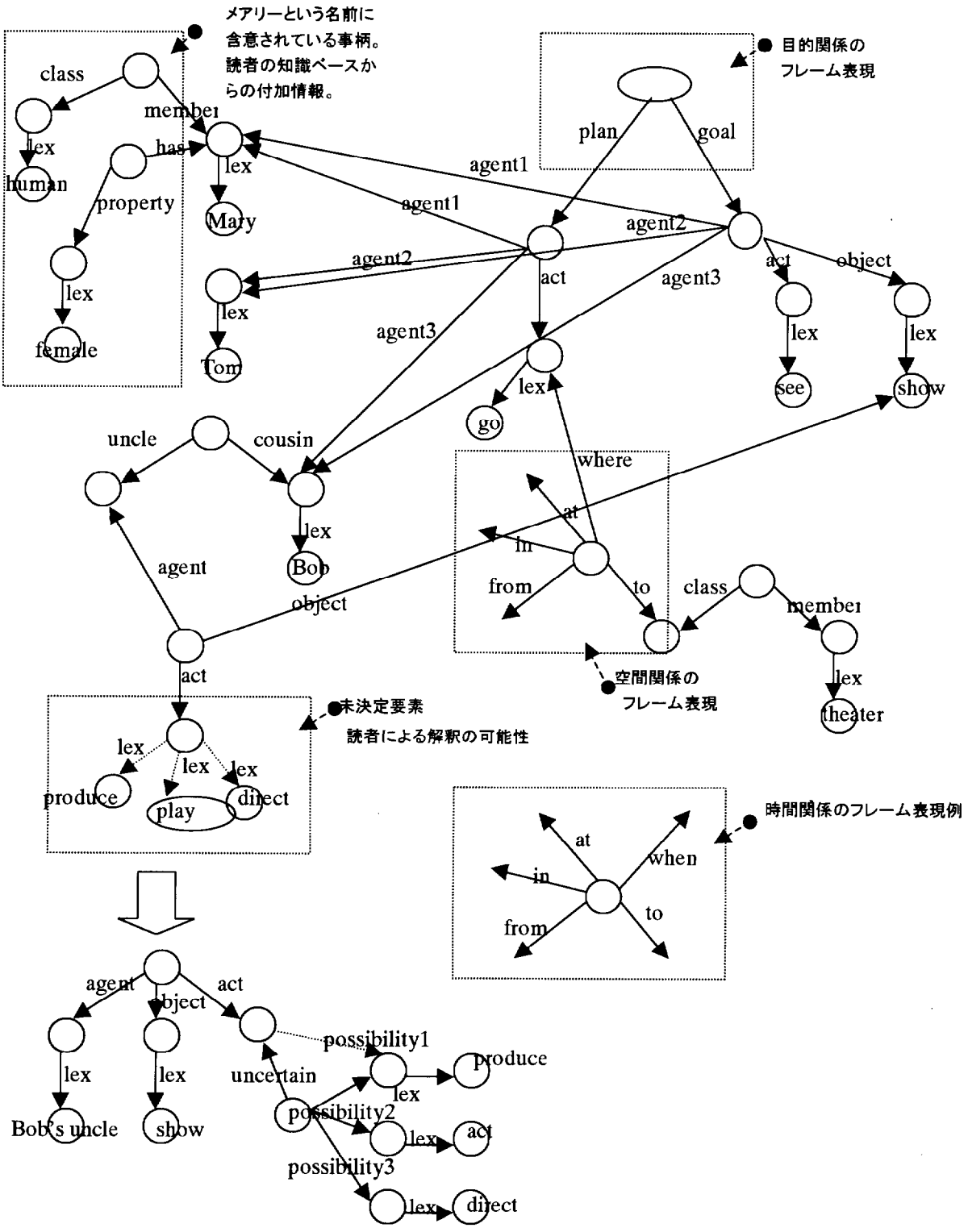


図７．６ 空間関係表現フレームを用いたSNePS表現例
「メリーとトムとボブは、ボブのおじさんのショーを見に、劇場へ行きます」

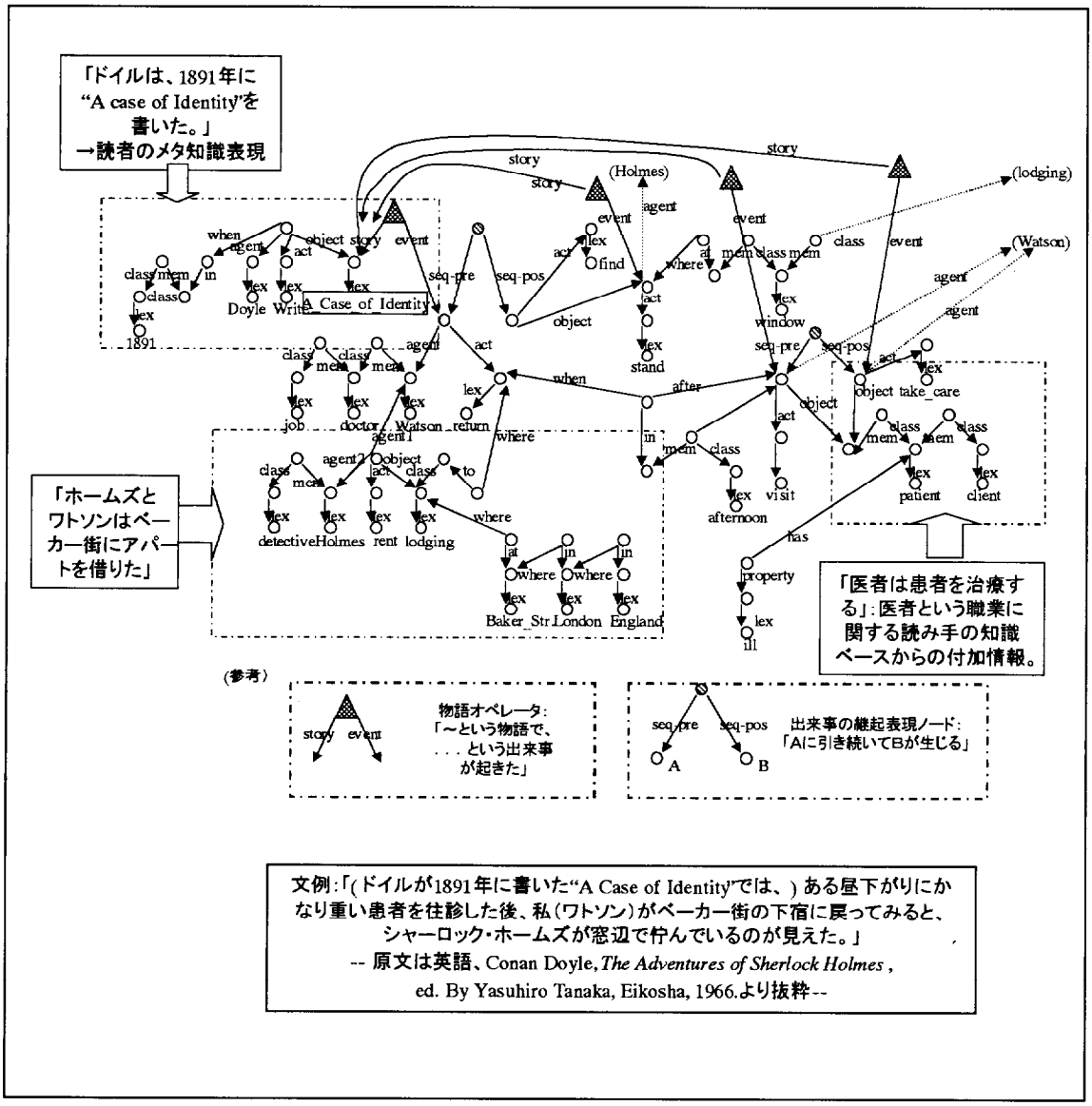


図７．７　虚構文のSNePS表現例

７．８　本章の結論：SNePS を用いた意味ネットワークシステム

本章では、物語鑑賞シミュレーションシステムの実装に用いられた SNePS と呼ばれる意味ネットワークシステムの概要および特徴について記述した。この物語鑑賞シミュレーションシステムは、人間の合理的な思考過程や推論過程のみならず、想像過程や感情喚起過程、視点設定による視野の限定過程など、人間による虚構理解過程に付随する多様な心的過程をできるだけ総合的に解明すると同時に、その認知過程を計算モデルとして提示することを目的としているため、人工知能研究における認知モデルアプローチに位置づけられ

る。

SNePS を用いることで、(a)さまざまな関係の定義、(b)命題の宣言、(c)行為者、行為、対象の関係の記述、(d)内包的命題に対する心的態度の記述、(e) 3 項関係の記述、(f)全称命題と条件節の形式をもった命題など、さまざまな表現を意味ネットワーク上で実現でき、それらに適切な規則を適用することで、推論や必要な情報の検索も可能になる。

実際の虚構テキストの場合、心理的な状態を間接文によって表現する文や、推量や可能性を表現した様相文、条件節を伴った複文、これらの文が組み合わさった複合文など、形式化の困難な文が数多く使用されている。また虚構テキストには、空間関係や時間関係、目的-手段関係、因果関係、虚構テキストと書き手との関係、テキストとメタ知識の関係などを示す文も、明示的あるいは非明示的に含まれている。これらの複雑な関係をもった文についても、それぞれ適切な関係ラベルを用意したり、構文上の工夫を凝らすことで、かなりの程度、意味ネットワーク上に表現可能なことが示された。

虚構テキストの理解は、テキスト情報だけでなく、読み手の知識ベースからさまざまな知識や情報が供給されることで成立する。そのため虚構テキストを表現した意味ネットワークも、テキストからの情報と読み手の背景知識や推測、想像などによる情報からの混成物となる。テキスト理解が進行するにつれ、意味ネットワークは膨大となり、ノード間のリンクも増殖する。その結果、最初は関係のなかった世界の記述も、徐々につながり、統合された世界へと再構成されていく。こうして、意味ネットワーク表現を用いることによって、テキスト理解が進行する過程を、ノード間の連結の変化として把握することができることになる。物語テキストの理解過程を、計算機上の知識表現として実装する本論の目的にとって、SNePSのような柔軟な構造をもった意味ネットワークシステムが有効な手段となりうることが分かった。

第８章

物語鑑賞シミュレーションシステムの構築

８．１　本章の目的と位置づけ

本章では、今回構築を試みた物語鑑賞シミュレーションシステムの具体的な構成およびその機能的特徴について述べる。すでに述べたようにこの物語鑑賞シミュレーションシステムは、SNePSというCommon Lisp互換の意味ネットワークシステム上で動作するプログラムである。プログラムの実行は、すべてSNePSの推論エンジン部分に委託しているため、このシステムを構築するには、プログラム実行のためのデータおよび処理実行に関するさまざまな規則を、あらかじめSNePSに準拠した意味ネットワーク形式で記述し、リストの形で用意しておく必要がある。一般的な読み手による物語テキストの理解プロセスをシミュレートするため、読み手がテキストを読み、理解する状況を、システム上で擬似的に再現する。これは、物語テキストに含まれるさまざまな物語情報と、常識的な背景知識および常識に基づくさまざまな推論能力、判断能力を備えた疑似的な読み手を用意し、その両者をシステム上で相互作用させることで実現を図った。さらに、物語テキストを読みながら、あるいは読んだ後で、読み手が物語テキストについて何を知ったか、何を学んだか、何を感じたか、等をシミュレートするため、物語情報と背景知識および常識的推論規則の相互作用によって生じる結果を意味ネットワーク形式で出力させることにした。(図８．７および図８．８）システム上で両者の相互作用が展開している経過も、ログとして出力させることで、物語テキストを読む読み手が、どんな知識を導入し、テキスト情報に対して補完を行いながら、物語世界を構築しているかといった様子もシミュレートすることができる。同時に、物語テキストの理解過程で組織化されていく命題間の関係、ある特定の場面で読み手がどのような視点をとり、どんな感情を抱く可能性があるかといった様子も、出力から伺い知ることができる。

さらにこの物語鑑賞シミュレーションシステムでは、読み手がテキストから部分的に与えられる情報をもとに、その後の物語の展開をさまざまに想定する様子、さらに次々と与えられるテキストからの新たな情報によって、その想定がときには裏切られ、棄却されたり、あるいは最後まで可能性のある選択肢として予測の枠内にとどまり続けるなどの、読み手の理解戦略が、最終出力に至る途中のログとして記録される。はたして実際の読み手が、このシステムと同じように、テキストを読み進む中で、与えられた情報元にさまざまな想定をし、その想定の妥当性を判断しながら読み進むといった経過をたどっているのかどうかは、のちに触れるようにまだ議論の残るところであるが、少なくとも限られた知識と規則に則った理解戦略の典型的なモデル事例を示しているという点で興味深い。

以下、本章は次のような構成になっている。

８．２　実験の目的：「深い」レベルでの言語処理を目指して

８．３　テキスト部の意味ネットワーク表現

８．３．１　命題化されたテキスト

８．３．２　基本的な関数の定義

８．３．３　志向性（命題的態度）の意味ネットワーク表現、その他
８．３．４　“build”関数のその他の用法
８．４　出来事の意味ネットワーク表現
８．５　出来事と時間情報の付加
８．６　背景知識および常識に基づく推論規則
８．６．１　物語テキスト理解システムに適用した背景知識・推論・規則の分類
８．６．２　前向き推論としてのif..then推論規則
８．６．３　物語理解システムに取り込む背景知識・推論規則の条件
８．７　虚構言説理解制御システムによる虚構テキストの前処理
８．８　テキスト情報と背景知識の相互作用
８．９　考察
８．１０　本章の結論

８．２　実験の目的：「深い」レベルでの言語処理を目指して

今回の物語鑑賞シミュレーションシステムを用いて行った実験が第１の目的とするのは、一般的な読み手（人間）が、小説などの物語テキストを読んで、その内容を理解すると同時に、与えられたテキストに対してさまざまな認知的反応を示す、その具体的な経過を計算機システム上に擬似的に実現することである。物語テキストの理解過程をシステム上にシミュレートするためには、実際の読み手（人間）がテキストを読み、理解する際の具体的な認知過程を、理論的にモデル化し、さらに計算機上に実装可能なプログラムとして形式化しておく必要がある。前者の手続き、すなわち虚構および物語理解の認知モデルに関しては、すでに本論の前半部で詳述した。本章では、主に後者の手続き、すなわち虚構理解の認知モデルをいかに実装可能なプログラムとして形式化したかに、焦点を合わせて論じる。

また、このような物語テキスト理解のシミュレーションプログラムを、計算機上で実際に走らせ、その処理経過や出力結果を、実際の読み手の理解過程やその結果と比較することで、シミュレーションプログラムのもとになった理論モデルや理論モデルを形式化したプログラムそのものの妥当性を評価できることになるが、このことも今回の実験の重要な目的のひとつである。

さらに今回の物語テキストの理解システム構築の試みには、将来に向けて、読み手の理解に基づいた「深い」レベルでの自然言語処理がいかにして可能になるかという、より根本的な問題意識が伴っていた。今回の実験を通じて、「深い」レベルを考慮に入れた自然言語処理技術の可能条件を検討するための基礎的なデータを集め、具体的な方策を探るとい

う目論見もある。

これまで試みられてきたほとんどの自然言語処理システム、例えば翻訳システムや対話システムは、基本的に「浅い」レベルでの処理によって、自然言語への対応を考えようとするものであった。ここでいう「浅い」レベルでの処理とは、自然言語そのものに含まれる統語規則、文を構成する単語の意味としての語彙データベース（意味辞書）、あるいはさまざまな例文とそれに対する一般的な対応の具体例などを類例データベースとして用意することで、個々の読み手や聞き手の内的状態、すなわち心的表象やその認知過程まで言及せずに、表層的な処理のみで、自然な翻訳や対話を実現させようする自然言語処理システムのことである。こうした「浅い」レベルだけで運用される自然言語処理システムでも、前章でみたように、新聞記事や学術論文のような、よく考慮されて記述されたドキュメンタリテキストや、比較的定型化されやすいルーティンな会話文などを処理するときには、実際上支障が生じない程度で、かなりの成果を上げられることが示されてきた。

しかしながら、文学作品のように複雑な意味作用を含むテキストでは、それを理解し解釈するために、従来のような浅い処理だけでは不十分である。そうしたテキストには、例えば比喩表現のように言葉を新奇に組み合わせることで、それらの言葉から通常考えられないような新しい意味を想像させたり、意図的に記述の順序を逆転させる、あるいは記述の一部を伏せて省略して記述するなど、読み手に通常の文章を読む場合とは異なる特殊な認知状態（期待や予測など）や感情状態（スリルやサスペンスなど）を喚起させるような、レトリック技法が数多くちりばめられている。したがって、これらのテキストを理解し、解釈するためには、そうした表現を主体的に解釈する読み手の認知過程を無視するわけにはいかないのである。

「浅い」レベルでの自然言語処理では、その文に含まれる語彙情報と統語情報、およびそれらの情報を手がかりとして利用される文法や語彙、用例、語用法などのさまざまなデータベース情報だけを用いて、文の意味が確定される。例えば、「私は結婚してまもなく、パディントン地区に（医師の）開業権を買い取った」という文の「浅い」レベルでの意味は、「私」「結婚する」「まもなく」「パディントン地区」「医師」「開業権」「買い取る」といったこの文章のみに含まれる単語と、それを結合させている「は」「に」「の」「を」「った」のような統語論的辞句とその配置、およびそれらの語が何を指示し、あるいはどんな統語上の機能を示しているかが記載してあるシステム上のデータベースによって、比較的単純に確定される。こうした「浅い」レベルにおける文の意味を確定するためには、前後にあるそれ以外の文章は必要とされないし、もとより「浅い」レベルにおける文の意味は、基本的に他の文との影響関係によって変わるということはない。

しかし、例えば『シャーロック・ホームズの回想』の一節に「ロンドン向け鶏肉の供給は着実に上昇中ですと書かれた手紙が、なぜかトレヴァ氏を恐怖に陥れた」という文があった場合、上のような「浅い」レベルでの言語処理でも、文としての最低限の意味を得ることができるが、この物語を楽しんで読みたい読み手にとっては、こうした「浅い」理解

によって与えられる文の意味だけでは不十分である。物語をより深く理解したいと思う読み手は、シャーロック・ホームズやワトソン博士と同様に、なぜ鶏肉の供給の上昇がトレヴァ氏に恐怖を与えたのか、両者にはいったいどんな関係があるのか、といった疑問に答えられるような理解、すなわち文の相関的な意味を求めているのである。もちろん、こうした理解を得るための鍵は、この文に限定的に含まれる情報からは得られない。文の読み手は、この文に隠された「深い」意味を取り出すため、文の意味についてさまざまな憶測、推測を行うかもしれない。例えば、鶏肉という言葉には、辞書にある通常の意味の他に、何か特別な意味が隠されているかもしれない、この手紙の文は一種の暗号かもしれない、トレヴァ氏は手紙の内容に対してではなく、手紙の差出人の名前に対して恐怖を覚えたのかもしれないなど。読み手は文に関してさまざまな憶測をすることができるが、いずれにしても、この文章に限定される限り、そこに与えられている情報だけでは、その答えは見つからない。

このような理解を得るための有効な手だては、読み手がテキストを先へ先へと読み進んで行くことである。テキストの数行、数ページ先に行けば、このような疑問に答えるためのヒントや答えが見つかる可能性がある。少なくとも物語の読み手は、そう期待して読み進むのだし、物語の作者はそうした読み手の心理をうまく利用して、作品を読みやすいもの、読み始めたら中断しがたいものに仕上げていく。例えば、上の例文の場合、読み手が「はじめの字か三字目ごとに読むと、トレヴァ老人が恐怖に追いやられたのももっともな手紙になるのだ」と書き記された箇所を読み、その文に「万事休す」という隠された意味があることに気づけば、その時点でようやく、当初の文の「深い」意味が明らかになり始めるのである。すなわち、当初はこの文とそれを取り巻く他の文との関係が不明瞭かつ不確定であったが、読み進む中でこうした「深い」理解を得ることで、その文とその周りのさまざまな文との間の関係が徐々に明らかになってくるわけである。

こうした物語文に典型的に見られるような理解の変化、文間の関係づけの変化は、基本的に個々の文に含まれる情報だけからその意味を確定しようとする「浅い」レベルの言語処理では決して捉えられない。こうした文同士の複雑な関係に依拠する「深い」レベルでの文の意味や理解は、文という境界を超えた文脈もしくはテキストという処理単位で行われる広範で「深い」処理によってのみ可能になるのである。

テキストに対してこのような「深い」処理を行うために、読み手は曖昧な文の意味について、さまざまな可能性を予測したうえで、その曖昧性を保持したまま、テキスト中に意味を確定できる条件が現れてくるのを待たなければならない。場合によっては、ある箇所における意味の確定条件が、別の箇所の意味の確定条件に依存し、それがまた別の箇所の確定条件に依存するといった、意味の確定条件が何重にも複雑に絡まり合って、ひとつの長大な物語テキストを織りなしている場合もある。むしろ、小説などに代表される物語テキストでは、テキストの構成そのものが、こうした複雑に相互に入り組んだ意味確定条件の連鎖から成り立っていると考える方が一般的であろう。

それゆえ、小説に代表されるような、複雑な文構造をもち、しかも強い状況依存性を保持するようなテキストについては、従来の自然言語処理における「浅い」処理では、十分に対処できないことになる。結局のところ、「浅い」処理方式では、当面の処理対象となっている文に限定された情報だけに基づいて意味の確定がなされ、その文と他の文との相関関係や前後の文脈関係からの影響を考慮するような柔軟な意味確定のプロセスが含まれていない。

今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、従来「浅い」処理によっては切り捨てられてきた、文相互の関係や文脈状況からの文やテキスト理解に対する影響や変化をも、できる限り処理過程の中に取り込むことを目指している。これによって、物語テキストが織りなす複雑な文脈性、とりわけ新聞記事などのドキュメンタリテキストではあまり使われず、逆に虚構作品などでは顕著に使われるさまざまな叙述技法ーフラッシュバック、フラッシュフォワードなどのように、記述順序を逆転させたり、先取りしたりする叙述方法や、意図的に曖昧な表現を用いたり、飛躍を含んだ表現を用いることで、読み手にさまざまな可能性や選択肢を推測させたりする叙述方法などーによって生みだされる読み手の理解や認知過程への効果や影響を評価できる、より深いレベルでの自然言語処理システム構築への足掛かりが得られるものと考える。このような自然言語システムがもし可能になれば、従来から自然言語処理技術の主たる対象であったドキュメンタリテキストのみならず、文学的テキストに対しても、その記述の巧みさや構造の複雑さに応じて、適切な評価を行い、実際にそのテキストを読んだ読み手と同じような程度の理解を示せるようになるかもしれない。すなわち、人間の読み手ならば、理解しにくいと感じる場面や、文字通りの理解ではなく、意外な方向に正しい理解があると感じさせる場面、決断を保留してとりあえず読み進むべきだと感じる場面、平板でつまらないと感じる場面、興奮や感情がかきたてられる場面、深く感動させられる場面などで、同じようにシステムが人間の認知状態に相当する反応を示すようなテキスト理解システムが可能になるかもしれない。

このような最終目標に対し、今回試作した物語鑑賞シミュレーションシステムが、いったいどんな段階にあるのか、またそれを実現するために克服しなければならないであろう数々の具体的課題に対し、どの程度まで克服できる見込みがあるのか、このシステムで克服できない困難点があるとすれば、それはどんな問題点かなどに関する評価については、改めて後述する。以下では、今回の物語鑑賞シミュレーションシステムの構成、データ構造、機能上の特性などについて、具体的に説明する。

8．3　テキスト部の意味ネットワーク表現

今回の意味ネットワークシステムを用いた物語鑑賞のシミュレーション実験では、具体的な入力テキストデータとして、ゴダードの『さよならは言わないで』(Goddard, R., 1991)

というミステリー小説を選んだ。この作品は、ごく一般的な大衆小説であり、随所にスリルやサスペンスを感じさせる物語の展開が含まれているだけでなく、登場人物の設定やその人間関係がある程度複雑で、ある事件（殺人事件）の犯人が誰であるのか、なぜそのような事件が起きたかについて、最終段階になるまでは知ることはできない。そこに至るまでの過程に、読み手の予期しない出来事が散りばめられ、それら出来事の関係をいかに整合的に組み合わせて、犯人の予測を行っていくかに、ミステリー小説としての娯楽要素が存在している。その一方で、物語のテーマや、テーマに直接関わる人物が誰であるかは、最初から明確であり、それによって読み手は、かなり入り組んだ物語の進行にも関わらず、常に特定の視点を維持できるような内容になっている。共感を覚える場面も多く、最後には強烈な感動シーンも用意されており、一度読み始めると熱中がやまず、一気に最後まで読み続けたくなるような良質の大衆小説である。

この作品を今回の実装実験に用いたのは、何よりもこの作品が、虚構理解の認知過程を、一種の「信念創出ゲーム」の営みとみなすのに必要なさまざまな特徴をよく備えていたように思えたからである。すなわち、この作品を読むことで、物語の世界に没入し、一心不乱にテキストを読み続けるような状況が、比較的容易に生み出されること、また特定の登場人物に対して、あたかもその人物に起きた出来事が読み手自身に起きた出来事であるかのように感じられ、それぞれの局面で、自分がもし当事者であったなら、いったいどのように考え、決断し、行動するかという登場人物との思考の重ね合わせを、たえず維持し続けることのできるような作品だったからである。その意味で、本研究の主要なテーマである「信念創出ゲーム」としての虚構理解過程を検証するのに適した物語テキストであると考えたのである。

ただし、このゴダードの作品は、彼の他の作品同様、かなりの長編小説である。原書は、通常のペーパーバック判で 572 ページ、邦訳では文庫判で上下 2 巻、合わせて 803 ページにわたる。これを最初から最後までシステムに実装可能な意味ネットワークの形式に編集するのは、物理的、時間的に困難であったため、今回の実験では物語の冒頭から事件が動き出すまでの前半部分のみを扱うことにした。前半部とはいえ、「不倫関係」や「殺人事件」などの主要なテーマはすでに明示され、主人公が目的に向けて行動を開始しており、また目的遂行を阻むいくつかの困難な障害の存在も提示されている。読み手はそれらのテーマによって強い好奇心を喚起され、主人公への共感とともに、次第に注意を物語世界に集中しつつある段階に入っている。それゆえ、この物語の前半部だけでも、虚構理解を一種の「信念創出ゲーム」状態とみなす今回の計算モデルの実験対象として支障ないと考えた。

8．3．1　命題化されたテキスト

さて、物語テキストを物語鑑賞シミュレーションシステムに入力データとして取り込ませるためには、まず当のテキストを意味ネットワーク表現へと変換する必要がある。ただし、通常の自然言語表現で著されたテキストをそのまま意味ネットワーク表現に書き直す

ことは、現在のところできないため、テキストを構成する文を適宜、必要最小限と思われる範囲で簡略化し、命題の形態へと書き直して、意味ネットワーク表現に変換する手続きをとった。いいかえれば、テキストを意味ネットワーク表現に変換する際には、オリジナルの文体ではなく、読み手（プログラマ）によって命題の形をとった文へと解釈されてから、実装されることになる。

文学作品のように、さまざまな修辞的技法を伴った表現を含むテキストの場合、それらを命題の形式に還元し、単純化して扱うことは、オリジナルの文学テキストが醸し出すさまざまな修辞的効果やニュアンス、微妙な意味合いや含蓄など、作品全体を構成する重要な要素が抜け落ちてしまうのではないかという疑念が生じる。残念ながら、これほど豊かな表現力をもった自然言語の修辞機能を体系的に分析し、説明する言語理論がまだ存在していない現状においては、オリジナルの文学作品をそのまま意味ネットワーク表現に変換するための理論的基盤もまた欠如しているといわざるをえない。こうした状況を鑑みて、本論ではオリジナルの文学テキストに対する読み手の理解を、その修辞的な技法によって喚起される読み手の解釈も含めて、個々に命題化して、意味ネットワークに表現するという方法をとった。すなわち、たとえオリジナルのテキスト表現では、修辞的表現を用いることで省略されたり、比喩的にのみ指し示される事柄があっても、読み手がそれを理解する際に補って解釈したり、予測や推論を含めて解釈する内容を、あらかじめ意味ネットワーク化する命題のうちに先取りし、含めておくことにしたのである。いいかえれば、実際の読書の場面では、読み手がテキストを読みつつ、その修辞的表現によって醸し出されるニュアンスや含蓄を斟酌しながら、理解を進めるという認知プロセスが必ず介在するのに対し、今回の物語テキスト理解のシミュレーションシステムでは、それらの修辞的表現に対する認知プロセスが省略される。その代わり、修辞的表現に対する認知プロセスによってもたらされるはずの解釈については、オリジナルテキストに対する前処理として読み手（プログラマ）によって実施されるテキストの命題化作業の際、先取りして、可能な限り組み入れておくというものである。

将来的に、修辞技法も含めたテキスト理解に関する一般理論が提起され、計算機に実装可能となれば、修辞的表現に対する読み手の多様な認知反応をも含めた形での物語テキスト理解のシミュレーションが可能になるかもしれない。とはいえ、そうした一般的な言語理解のための理論が存在しない現状では、本研究で行った読み手自身の解釈をあらかじめオリジナルテキストに付加する形で命題化し、テキストを意味ネットワーク化するという方法論が、文学テキストの理解過程を計算機上にシミュレーションする際のもっとも現実的な選択肢であると考えられる。

本論では以上のような方針に基づき、物語のオリジナルテキストに、修辞的技法に対する反応も含めた読み手の解釈を付加し、今回のテキスト文を以下のような命題形式のリストへとまとめ直した。

1. コンスエラとルイは父娘である。
2. ヴィクターもコンスエラも独身だったとき、コンスエラの父は、ヴィクターに多額の借金をしていた。
3. コンスエラは美人だった。
4. ヴィクターはコンスエラに結婚を申し込んだ。
5. コンスエラはヴィクターが好きではなかったが、結婚を受け入れた。
6. ジェフリーは将来有望な建築家であった.
7. ジェフリーは偉大な建築家になるチャンスを待っていた。
8. ジェフリーは独身(男性)であった。
9. ジェフリーはコンスエラに会った。
10. ジェフリーとコンスエラは恋愛関係になった。
11. しかし、コンスエラはヴィクターの妻だった。
12. 加えて、コンスエラはカトリック教徒だった。
13. また、ヴィクターはジェフリーの仕事の依頼主だった。
14. コンスエラはジェフリーを愛していた。
15. ジェフリーとコンスエラは駆け落ちを約束した。
16. 駆け落ちの目的は、ジェフリーとコンスエラが一緒になることである。
17. 駆け落ちの約束の前日、ジェフリーに大きなビジネスチャンスが来た。
18. ジェフリーは駆け落ちをやめる決断をした。
19. その結果、ジェフリーはコンスエラと別れた
20. ヴィクターはコンスエラの不倫を知った。
21. しかし、コンスエラはヴィクターのもとにとどまった。
22. ジェフリーはビジネスチャンスをつかんだ。
23. ジェフリーは別の女性、アンジェラと結婚した。
24. ジェフリーはビジネスチャンスに失敗した。
25. ジェフリーはアンジェラを愛していなかった。
26. アンジェラもジェフリーを愛していなかった。
27. ジェフリーは希望を失っていた。
28. ある日、ジェフリーはコンスエラが殺人容疑で逮捕されたことを新聞で知った。
29. 新聞によると、ヴィクターの家で姪が殺害されたという。
30. 警察は状況証拠からコンスエラを殺人犯と判断して逮捕した。
31. しかし物証はない。
32. 状況はコンスエラに不利である。
33. 現場はヴィクターの家であった。
34. ジェフリーはコンスエラから手紙を受け取った。

図８．１　ゴダード『さよならは言わないで』前半部の命題化テキスト

35. 手紙によると、コンスエラは殺人を犯していないという。
36. 手紙で、コンスエラはジェフリーに自分の嫌疑を晴らしてほしいと頼んだ。
37. ジェフリーは、コンスエラがヴィクターのところへ戻り、暮していたことを知っている。
38. ジェフリーは、コンスエラがヴィクターを愛していなかったことも知っている。
39. ジェフリーは、コンスエラを助けようと決意した。
40. ジェフリーは、ヴィクターが遺言の宛名を別の女性イモジェンに変えて、隠し金庫に隠しているという情報を得た。
41. ヴィクターにはイモジェンという愛人がいる。
42. ヴィクターは愛人と暮すために、コンスエラを家から追い出したいことを、ジェフリーは知った。
43. ジェフリーは、ヴィクターがコンスエラを殺人犯に仕立てて、家から追いだそうとしたのではないか、と考えた。
44. ヴィクターは遺言状のコンスエラの名前を愛人の名前に変えていた。
45. ヴィクターは遺言状を隠し金庫に隠している。
46. ジェフリーはヴィクターの遺言状を手にいれるため、ヴィクターの屋敷に忍び込んだ。

図８．１　ゴダード『さよならは言わないで』前半部の命題化テキスト（つづき）

８．３．２　基本的な関数の定義

以上のテキストを、システムが処理可能な意味ネットワーク表現に翻訳するわけであるが、そのためには事前に、意味ネットワークを構成するノード間の関係を示す語を関数として定義しておく必要がある。この場合の関数というのは、例えば、「ジェフリーは建築家である」という命題の場合には、「～である」(be) という繋辞(kapra)に当たり、「ジェフリーはコンスエラに会った」という命題の場合には、「会った」(meet)という動詞に当たる。これらはいずれも、二項間の関係を示す関数である。また「ジェフリーとコンスエラは恋人である」という命題の場合、「～と…は○○関係である」という三項間の関係を示す関数を用いて表現することができる。同様に、四項関係、五項関係なども定義できるが、実際にはほとんど使用されていない。

SNePS の意味ネットワーク表現の場合、とくに使用できる関数の種類、数などに明確な制限はない。ユーザーが自分の表現したい内容に合わせて、自由に関数名や関数の形式を設定できるようになっている。しかしながら、例えば「ジェフリーはコンスエラを愛している」や「ジェフリーはコンスエラに恋してる」、「ジェフリーはコンスエラにくびったけ」など、使われている言葉が異なり、それに伴い多少はニュアンスの違う表現が使われていたとしても、それらに逐一異なる関数を当てはめていると、類似した概念に対してあまりに多くの関数ができてしまい、のちに混乱が生じる可能性があるため、今回は類似した表

現に対しては、なるだけ同一の関数を適用することにした。逆に、「気を使う」と「道具を使う」などにおける「使う」のように、同じ言葉が用いられていても、明確にその意味が違う場合には、別の関数を設定する必要がある。

今回のテキスト命題の場合、以下のような関数を設定して、テキスト命題をネットワーク表現することにした。使用する関数は、"define" のあとに並記する。並記する順序は機能的には影響しないので、任意である。

＜関数の定義＞

(define member class isa property act object arg1 arg2 arg3 agent m-part f-part father mother daughter son h-relation m-state of personality character for child parent at estate degree relation have agent1 agent2 time1 time2 t-relation client contractor theme occupation status with owned_by from by_means_of why reason in to media event victim evidence case perspective reader)

＜関数使用の具体例＞

1. member A class B ：AはBのメンバーである。
2. isa A property B ：AはBという性質を持つ。
3. agent A act VictorjectC ：AはBという行為をCに対して行う。
4. h-relation family father A mother B son C : Aは父、Bは母、Cは息子という家族である。
5. agent A m-state B time1 C : Aは時間Cにおいて、Bという精神状態にあった。

図８．２　『さよならは言わないで』の SNePS 表現で用いた関数の定義と具体的使用例

すでに第６章で見たように、SNePS の場合は、２項間の関係を記述するには２個の関数、３項間の関係を記述するには３個の関数といった具合に、関係項の数と同数の関数が必要となる。例えば父子関係の場合には、"father"と"son"の２つの関数を用いて、(assert father A son B)と記述すれば、「AとBは父子である」という記述になり、またAとBは恋人同士であるという場合には、一見、AとBの二項関係のように見えるが、両者の関係は恋愛関係であるということを付加することで、３項関係としても表現することができる。この場合、意味ネットワーク表現は、(assert h-relation lovers m-part A f-part B)という形になる。"assert"は、SNePS のデフォルト関数のひとつで、以下の意味ネットワーク表現された命題を、「真」の命題として記憶せよという命令を表している。このような形式の意味ネットワーク表現の長所は、必要ならば、参与者、関係の程度、時間的限定といったさまざまな条件を加えることで、きわめて柔軟に、しかも複雑な項関係を記述することができる点にある。

８．３．３　志向性（命題的態度）の意味ネットワーク表現、その他

さらに SNePS による意味ネットワーク表現では、"build" というデフォルト関数を用いる

ことで、間接話法による表現、すなわち「Aは～を知った」「～を疑った」「～を信じた」といった複文形式の表現を記述することができる。間接話法を意味ネットワーク表現できるかどうかは、登場人物の心理的状態や事態の傾向性など、物語理解におけるもっとも重要なポイントを、計算機で処理できるようになるかどうかというきわめて重要な分岐点である。

"build"という関数は、"assert"と同じく、SNePSのデフォルト関数である。assert 同様、以下の命題内容をシステムに記憶させる命令であるが、この場合、システムは当の命題内容については、「真」「偽」の判断のなされていない中立的な命題として記憶する。したがって、"build" 以下のレベルで記述された命題については、システムにその真偽に関わる判断を促しても、答えは得られない。build 以下のレベルで記述された命題内容は、build 以上のレベルで記述された命題の関数に規定された関係を離れて、独立した命題としては成立しないのである。そのかわり、build 以下のレベルで規定された命題については、build 以上のレベルで記述された命題を構成する項の一部として、必ず上位レベルの命題に依存して記述されることになる。

例えば、「ヴィクターは、ジェフリーとコンスエラが恋人関係にあることを知った」という命題は、次のような意味ネットワーク表現によって記述される。

```
(assert agent Victor m-state know of (build m-part Geoffrey f-part Consuela h-relation lovers))
```

図８．３　関数"build"の機能（１）：志向的関係の表現

この例では、ジェフリーとコンスエラとの恋愛関係は、ヴィクターの知識内に閉じこめられ、上位レベルの命題の制約下にある命題として記述されている。上記の意味ネットワーク表現における"know"を"doubt"や"believe"に変えてやれば、下位レベルの命題内容に対するヴィクターの異なる心理的態度（命題的態度)、この場合には「～を疑う」「～を信じる」といった志向的関係が表現できることになる。

８．３．４　"build"　関数のその他の用法

同様にこの"build"という関数は、英語の関係節"that"の役割を果たす関数として、重要な機能を担っている。次の意味ネットワーク表現は、「ジェフリーは、ヴィクターにはイモジェンという恋人がいるという情報を得た」という複文形式の命題を記述しているが、この場合の「ヴィクターにはイモジェンという恋人がいる」という、いわゆる"that"節の内容をまとめるのに、関数"build"が用いられている。

```
(describe (assert agent Geoffrey m-state know by_means_of information1 of (build at t8 m-part Victor f-part Imogen h-relation lovers)))
```

図８．４　関数"build"の機能：関係節の役割

"build"という関数は、否定命題を表現するためにも用いられる。否定命題を SNePS の意味ネットワークで表現するためには、若干特殊な表現法が使われる。否定を量化子として扱い、最小限０％、最大限０％の割合で、"build" 関数以下の命題の真偽値は真であるという表現を否定命題表現として代用する。例えば、「アンジェラはジェフリーを愛していない」という命題は以下のように表現される。

```
(describe (assert min 0 max 0 arg (build at t10 agent Angela m-state love object Geoffrey)))
```

図８．５　関数"build"の機能：否定命題の量化子に付加

８．４　出来事の意味ネットワーク表現

物語の骨子を構成するのは、いうまでもなく数々の出来事である。出来事には偶然に生起したとみなされるものもあれば、先行する出来事が原因で、その結果として生起すると見なされるもの、ある別の出来事が起きたために条件が整い、その結果として起こったとみなされるもの、同じ出来事を別の角度から見るとまったく別の種類の出来事とみなせるようになるもの、あるいはこうした出来事間の関係が入り交じっているものなど、実に多彩で、複雑な関係が存在している。そもそも、出来事の記述としては、素粒子レベルのミクロな出来事から、宇宙単位のマクロな出来事に至るまで、多数の記述レベルが存在するが、どのレベルでの記述が当の出来事にとってもっとも適切であるかは、記述をする側、される側が、当の出来事のどこに焦点を当てるかによって、相対的である。これと同じく、物理的にはまったく切れ目なく、連続して生じている一連の出来事を、いったいどこで区切って個別的な出来事の継起と見なすかという問題も、一連の出来事のうちのどこで区切って説明することが、より適切な説明を与えることになるかも、記述をする側、記述をされる側の視点の取り方によって、相対的となるだろう。出来事をいかに適切に個別化すべきかという哲学上の問題は、D.Davidson をはじめ、現代の多くの哲学者によって、さかんに議論されているトピックのひとつである。

しかしながら、虚構作品のように物語の最初から終焉に至るまで、すべての出来事があらかじめ言葉によって記述されてしまっているような場合には、あらかじめ記述されていない連続的な出来事をいかに適切に出来事に切り分けて、記述すればよいかという問題は、原則的に生じない。物語世界における連続した事象を、個別的な出来事に切り分けるという作業は、そのほとんどが作者の側であらかじめ済まされてしまっているからである。とはいえ、いったん作者の側で切り分けられた出来事を、読み手がいったん連続的な事象の流れへと再構築し、そのうえで、物語の変遷や因果関係などをより明確に、より合理的に

説明するため、読み手の側で再びその流れを、より適切な出来事の単位に切り分けなくてはならない場合も、しばしば起こる。

例えば、火星に向かった宇宙船内で、宇宙飛行士が殺されるという事件を扱った物語があるとしよう。警察が調査したところ、飲み水のタンクから砒素が検出されたため、警察は死因を「毒殺」と認定し、毒を宇宙船の水タンクに入れた人物が犯人であると断定する。読み手は物語がこのように記述されることによって、この殺人事件の犯人はタンクに毒を入れた人物であると考えるであろう。すなわち「毒殺」という概念は、「毒を盛る」という出来事と「人が死ぬ」という出来事とを、同じひとつの出来事として考えることによって成り立っているからである。したがって水タンクに毒を入れた時点で、毒を入れた人物は殺人行為を犯していることになるのである。かくして、警察は毒をタンクに入れた人物を指名手配することになる。しかしながら、もしタンクに砒素を入れた人物と同じように、宇宙飛行士に恨みを持つ別の人物がいて、その人物が宇宙飛行士の好物がココナッツ飲料であること、そして彼がこっそりとそれを宇宙船に持ち込んでいたことを知っていたという情報が明らかになるにつれ、読み手の物語に対する理解は次第に変化していく。もしかすると、実際に宇宙飛行士を殺害したのは、タンクに砒素を入れた人物ではなく、宇宙飛行士がココナッツ飲料をこっそりと持ち込んだことを知っている人物である可能性が生じてくるからである。(この物語の原案は、Davidson の「出来事の個別化」に基づく。Davidson, 1990, p.163-180)

かくしてこの物語の読み手は、その前半部を読んだときと、後半部を読んだときとでは、宇宙飛行士の毒殺という出来事を、まったく異なった仕方で理解していることになる。当初は、「タンクに毒を入れる」→「タンクの水を飲む」→「死ぬ」という一連の経過を、強力な因果関係で結合され、個々に分離して考える必要もない密着した出来事だと考えていたにもかかわらず、のちには「タンクに毒を入れる」という出来事を「宇宙飛行士の死」とは因果関係のない、それ自体で独立した出来事と認識するようになったのである。Davidson がいうように、「毒の混入を殺害として記述するということは、死を引き起こすこととしてその行為を記述することにほかならない。しかしながら、そのような記述は、その因果関係が弱くなるにつれてその適切さを失う」(Davidson, 1990, p.177)ことになる。このとき、読み手はしばしば、物語を構成していると見なしてきた出来事の構成をいったん捨て去って、混沌とした事象の流れに戻し、そこから再び、物語を別の出来事の集合からなる構築物として再構成し直すことになる。これは物語を別の視点から解釈することであり、物語における解釈の変更とは、このように物語を構成する出来事の種類と関係とを、別の出来事の種類と関係によって置き換えることであると見なすことができる。事実、真犯人を追求するミステリー小説のみならず、あらゆるジャンルの虚構作品の理解過程で、こうした物語を構成する出来事や出来事相互の関係性の変更が繰り広げられており、これが読み手の楽しみの重要な要素のひとつとなっている。

このように物語を、さまざまな出来事からなる首尾一貫した連鎖、連携として構成し直

すことが、物語を理解することの重要な側面であることは、疑うべくもない。しかし、ともすれば雑然とした出来事記述の集合体としてしか映らない物語の様相から、読み手はいったい何を手がかりにして、整合的な出来事の組織化を図っているのだろうか。これについて、Davidson は、どれについても、必ずしも当てはまるとは限らないという限定をつけながら、以下のような５つの手がかりを与えている。

(1)「多くの出来事は何らかの実体における変化である。ある出来事 a がある実体における変化であるとすれば、a=b であるのは、b もまたその同じ実体における変化であるときに限られる。」
(2)「出来事が位置をもつとすれば、同じ出来事は同じ位置をもつ」
(3)「二つの出来事が同一ならば、それらは同じ時間的拡がりをもつ」
(4)「まったく同じ時刻と同じ場所を占める出来事は同一の出来事である」
(5)「二つの出来事は、それらがまったく同じ原因と結果をもつとき、そしてそのときに限って同一である」

(1)「多くの出来事は何らかの実体における変化である。ある出来事 a がある実体における変化であるとすれば、a=b であるのは、b もまたその同じ実体における変化であるときに限られる。」(Davidson, 1990, p.173)

これはすなわち、同一人物や同一対象に起こった同一の変化は、同一の出来事と見なされるということを意味している。このことは(2)で見るように、行為に関する記述についても当てはまる。

(2)「出来事が位置をもつとすれば、同じ出来事は同じ位置をもつ」(Davidson, 1990, p.175)。

これは、事物に対して生じた出来事については、問題なく当てはまるだろう。別の場所で起きていながら、それを同一の殺人事件としてしまえば、犯人の受けるべき刑がひとつ減る、あるいは逮捕すべき二人の犯人のうち、一人を取り逃がしてしまうかもしれない。しかしながら、位置の特定が困難な心的出来事については、それを直接意識している人格をもった人間を同定する以上の正確さで心的出来事に位置を与える必要はない。さらに、ある人物（単数・複数を問わず）が行ったとされる行為を記述する際には、行為を行った人物を特定すれば、その行為がどこで行われたかを逐一記述する必要はないことになる。なぜなら、行為の行われる場所は、そのときの行為者が誰であるかによって、行為者の居場所として特定されるからである。「Ａの撃った銃弾がＢに当たって、Ｂを殺害した」とすれば、銃が撃たれたのは、その際、Ａのいた場所であり、Ｂの死亡という出来事が起きた

のは、そのときにBがいた場所だということになる。一般に、行為の行われる場所は、そのとき行為を行った人物がいた場所と同一であると、常識的に理解されているため、通常の記述では、行為を行った人物の位置があらかじめ分かっている場合には、行為が行われた位置や場所について、行為の記述とともに、逐一報告されることはない。誰が当の行為を行ったかが明示されていれば、その位置はその人物に関する知識や推論によって分かるため、省略されて記述されることが多いのである。物語テキストを理解するシステムを構築する際にも、出来事が生じた位置を特定する必要のある場合には、行為者名（これはしばしば主語として記述されている）を手がかりにして、その位置を推論し、出来事が生起した位置情報を特定できる機能を付加する必要があろう。

(3)「二つの出来事が同一ならば、それらは同じ時間的拡がりをもつ」(Davidson, 1990, p.177)。

これを逆に解釈すれば、同一の対象あるいは同一の場所で起きた出来事であっても、それが異なる時刻に生じており、かつそれが分割できないひとつの出来事と見なされない限りは、異なる二つの出来事ということになる。例えば、ある病人の死亡原因を肺ガンとみなすか、心停止とみなすかで、両者は異なる説明を与えている。前者は、肺にガンができたときから、それが最終的に心臓停止を招くまでの一連の出来事をひっくるめて、死亡原因となる出来事として記述しているが、後者は死亡宣告が出される直前の出来事のみを死亡原因なる出来事として記述している。これに従えば、たとえある出来事に関する記述が、始まりから終焉に至るまで一定の時間を経過したひとつの出来事として記述されているとしても、場合によっては、読み手がその出来事をある一定の関係をもったいくつかの出来事の連鎖、あるいは因果関係で生じたものと理解した方が、より合理的で包括的な説明ができる可能性がある。このような時間の拡がりを手がかりとした出来事に関する分析能力が、物語を理解する際には要求されるだろう。

(4) 「まったく同じ時刻と同じ場所を占める出来事は同一の出来事である」(Davidson, 1990, p.178)。

これは(2)と(3)の積をとり、より強力な条件を与えようとしたものである。確かに同一の出来事ならば、同じ時刻、同じ場所に起こっていなければならない。しかしその逆が成り立つかどうかについては、しばしば疑問が提起されている。この問題は、心の哲学では心脳同一説に関連するトピックとして、しばしば議論されてきた。すなわち、脳である時間に生じた神経細胞上の出来事と、その脳をもった人物が同じ時間にある考え事をした出来事とは、はたして同一の出来事と呼べるかどうかという問題である。こうした議論は、心

的出来事をどう捉えるかという立場の違いを浮き彫りにしてくれはするが、出来事の同一性の問題に直接、何らかの影響を及ぼすものではない。そもそも心の出来事は脳での出来事と異なると考える人は、心の出来事が脳と同じ場所で生起しているとは考えないからである。そのような人にとって、心の出来事と脳の出来事が、たとえ同時に生起していたとしても、異なる世界や領域で生じている異なった出来事と見なされているからである。

この原則を物語テキストの理解に当てはめるならば、次のようになろう。同じ時刻、同じ場所で起こった出来事は、たとえテキストのある箇所では「人を殺害した」出来事と記述され、別の箇所では「人が殺害された」出来事と記述されているとしても、読み手は両者を、決して別の出来事としては扱わず、両者を同一の加害者および被害者とが関与した同一の出来事として理解する。逆に、物語のある箇所で「AがBを殺害した」と記述され、別の箇所で「BはAに殺害された」と記述されていれば、読み手は自然に、両者が同一の出来事の別の記述であり、当然ながら同じ時刻、同じ場所で起きた出来事であると理解する。物語理解における読み手の自然な理解戦略には、出来事の確定に関するこのような論理的原則が働いているのである。

(5) 「二つの出来事は、それらがまったく同じ原因と結果をもつとき、そしてそのときに限って同一である」(Davidson, 1990, p.179)。Davidson も認めるように、この同一性基準は、場所および時間の同一性基準よりも、はるかに有効である。例えば、ある殺人事件の犯人を捜査するという物語では、捜査官はそれがどのような手段や方法を使って行われたかという事件の原因と、この殺人が何をもたらすかという結果の側面の両方を考慮に入れ、捜査と犯人の絞り込みを行う。容疑者が殺害に関する当の手段や方法を用いることができないならば、その容疑者は白であり、その事件の結果が容疑者に何ももたらさないのであれば、その容疑者には事件を起こす動機はないことになる。逆に、ある特定の時間、場所において当の手段や方法を用いることができた人物、その事件によって特定の結果を得ることのできた人物を特定できれば、犯人を割り出すことができることになるのである。このように、「AがBに何かを行った」という出来事を特定するには、その原因と結果の確定が重要な要素となる。物語の内容に関する読み手の常識的推論の多くは、このようにして、出来事の原因と結果を手がかりとして行われているといっても、過言ではなかろう。

読み手は物語を理解しようとする際、まずそこでどんな出来事が起こっているのかを確定しようとする。この確定の作業がうまくできていないと、物語の整合的な再構成を行うことは難しいからである。その際、読み手は、物語内で生じている出来事は、何（誰）に対して、いつ、どこで生起し、それは他の出来事といかなる論理的あるいは因果的関係にあるかなどの情報をうまくキーワードとして使用することで、出来事の特定を行っている。読み手は、いわば、こうした情報をインデックス化して、物語を構成する各命題を、データベース化したうえで、命題の構成の再構築を企てているということができるだろう。

８．５　出来事と時間情報の付加

出来事は時間の流れに従って生起する。時間的にいえば、原因が先に生じ、結果がその後に来るのであって、少なくともこの現実の世界ではその逆は起こり得ないと一般に考えられている。８．４でみたように、それぞれ生起する時間が異なることは、その出来事が二つの別個の出来事であることを示す重要な手がかりとなる。しかしここには興味深いパラドクスが潜んでいる。いったい異なる時間に生起する別個の出来事が、お互いに影響し合ったり、関係を持ったりすることがありうるのだろうか。両者が影響し合うためには、直接的であれ、間接的であれ、両者の間に必ず接点がなければならない。肺ガンが死をもたらすのは、死の瞬間まで肺ガンの状態が持続しており、肺ガンの状態が直接、心臓停止に影響を与えたか、あるいはその状態が何らかの一連の生理的状態を引き起こし、それが死の瞬間まで持続することで心臓停止に影響を与えたかのどちらかであろう。前者の場合は、肺ガンが直接心停止に影響を与え、後者の場合には肺ガンが間接的に心停止に影響を及ぼしたわけである。いずれにしても、二つの独立した出来事がお互いに影響を及ぼすためには、直接的であれ、間接的であれ、必ず共有する時間と場所とが両者の間に介在する必要があることが分かる。

かつて W.ジェイムズは、人間の意識における現在という時間は、決して持続をもたない単独の瞬間などではなく、去りつつある過去、やってきつつある未来の事象を周辺に伴いながら去来する「流れ(stream)」であると述べた。いわゆる「意識の流れ」である。様々な出来事は、このような意識の流れの中でそれぞれの時間を占めるわけであるが、これらの出来事が相互に何らかの関係をもって生じている出来事として感じられるためには、同じ「現在」の中でそれらが、いわば同時に生起していなければならない。このような現在時間をジェイムズは時間的な点としての瞬間と対比された時間的幅をもった「見かけの現在」と呼んでいる（James, 1981; 良峯, 1990, p.35-40)。

ジェイムズの場合、「見かけの現在」という主観的な時間の中で、いくつかの出来事が同時に生起しており、その中で出来事間の関係－継起関係や因果関係、偶発的関係などーも一緒に認知されているとされるので、生起する時間が異なるはずのふたつの出来事がいかにして関係を持ちえるかというパラドクスに陥ることはない。お互いに生起している時間の幅が異なっていたとしても、関係をもった出来事どおしは、「現在」というわずかながら幅のある時間の中で、互いに接しあい、重なり合っていることになる。

ジェイムズのこのような見解は、明瞭なものから不明瞭なものまで、さまざまな出来事が絶え間なく現れては去っていく繰り返しから成り立っている現実の時間や出来事の流れを捉えようとするならば、納得のできる説明だといえよう。しかしながら、本来、このように切れ目なく、次々とやって来ては去っていく一連の出来事の流れであるはずの世界に

ついて、物語として記述する場合はどうだろう。書き手は現れては去っていくすべての出来事を、そのままの状態で書き記すことは、到底できない。書き手は自らの関心を強く引きつけ、その存在を顕著に現している出来事のみを、その流れの中から拾い出して記述することになる。その結果、物語は無色透明な流れにのって、次々と現れてくる漂流物の連続のように見える。それらの漂流物のうち、いくつかは本来、組み合わさってより大きな固まりを構成していたものに見えるし、別のあるものは、前者の固まりとはまったく無関係の固まりを構成しているかに見える。読み手はそうした漂流物を拾っては、それぞれがもっともうまくかみ合って、どのピースも無駄にならずにどこかに場所を占めるような大きな構造物を構成しようと試みるのである。その際、もともとはピース同士を繋げていた接合部分は、記述の際にすでに失われているため、読み手は自らの知識と推論によってそうした接合部分を補うか、接合部分抜きで、ピース間の関係を推定する必要が出てくる。

例えば、次の例『さよならは言わないで』の冒頭のいくつかの命題について考えてみよう。

1. コンスエラとルイは父娘である。
2. ヴィクターもコンスエラも独身だったとき、コンスエラの父は、ヴィクターに多額の借金をしていた。
3. コンスエラは美人だった。
4. ヴィクターはコンスエラに結婚を申し込んだ。
5. コンスエラはヴィクターが好きではなかったが、結婚を受け入れた。

これらの命題は、それぞれ別個の出来事であるが、これらが一連の流れの中で連続して生起しているとすれば、相互に密接な関係のあることが容易に推察される。

ヴィクターがコンスエラに結婚を申し込んだのは、コンスエラが美人であり、一般に男性は美人を妻にしたがるという傾向に沿ったものである。またコンスエラはヴィクターが好きではなかったのに、ヴィクターとの結婚を受け入れたのは、コンスエラの父であるルイがヴィクターに多額の借金をしており、父のために断りづらかったという理由が推察される。この場合、もしコンスエラが美人であったのは遠い過去のことで、ヴィクターがコンスエラに結婚を申し込んだときにはすでにコンスエラは美人ではなくなっていたとすれば、上で述べたような推察は成り立たなくなってしまう。同様に、ルイがヴィクターに借金をしていたのが、ヴィクターがコンスエラに結婚を申し込んだ後だとすれば、後者の推察も成り立たなくなってしまう。これらの推論が成立するためには、それぞれの命題にそれぞれの時間が割り振られていなければならない。しかも、それぞれの命題で示された出来事が成立してから、終了するまでの時間的な幅も考慮に入れて、時間の設定を行わなくてはならないのである。

しかしながら、個々の命題が示す出来事や事実、状態それぞれについて、それが成立し

たのはいつで、終了したのはいつなのかを厳密にふり当てていくことはきわめて困難である。実際のところ、物語テキストの記述では、そのような個々の出来事に関する時間の記載はほとんどなされておらず、そのような時間の設定は、読み手の側の背景知識と常識的推論の働きによって、暗黙的に補完されているにちがいない。

こうした問題意識にたって、Almeida, M.J.(1995)は、物語テキストから出来事の時間に関するさまざまな因子を抜き出し、それらを意味ネットワーク形式で表現することを試みている(Almeida, 1955, p.159-189)。Almeidaによる時間表象のための手法は、インターバル・アプローチ(interval-based approach)と呼ばれているが、現在、過去、未来の単純時制に加え、完了形、進行形、それらの組み合わせといったさまざまな出来事の時間的特徴に合わせ、それぞれの違いを明確に表象化するため、出来事の持続期間(interval)をさらにサブインターバルに分解して記述するという複雑な手法がとられている。しかしながら、すべての出来事命題の意味ネットワーク表現について、これほどまでに複雑な時間表象の手法を適用すると、意味ネットワークの構造が繁雑になって、今回の試みの本来の目的である、出来事命題間の意味的関係に基づく虚構世界の再構成のために機能する意味ネットワーク構造が分かりづらくなるという判断から、今回のシステムでは処理に必要とされる時間情報の補完は必要最小限にとどめることにした。

今回の物語テキストの場合、時間情報の補完は、各命題を意味ネットワーク形式化して入力する際に、以下のようなヒューリスティクスに基づいて手入力で行った（図８．６)。今回使用したヒューリスティクスをさらに改良するとともに厳密化して、ルールとすることで、将来的には、テキスト命題への時間情報補完を自動化することも可能であると考える。

ルール１．血縁関係や物語が展開する範囲内で、時間の経過によらず変化しない状況や出来事については、時間情報は付加しない。 ・コンスエラとルイは父娘である。(時間情報なし) (describe (assert child Consuela parent Luis)) ・現場はヴィクターの家である。(時間情報なし) (describe (assert object house1 owned_by Victor))
ルール２．原則的に、個々の出来事に対しては、生起した時間順に固有の時間情報を連番で付加する。(e.g. t1, t2, ... tn) ・ヴィクターはコンスエラに結婚を申し込んだ。(t1) (describe (assert agent Victor act require object Consuela at t1 of (build hrelation Marriage m-part Victor f-part Consuela)))

図８．６　テキスト命題への時間情報補完に関する基本的なヒューリスティクス
および実際に意味ネットワーク形式で表現した命題の例

・コンスエラは結婚を受け入れた。(t2) (describe (assert agent Consuela object Victor act accept at t2 of (build at t1 h-relation Marriage m-part Victor f-part Consuela)))
ルール３．出来事を構成する事物や人物の性質、特徴、出来事を取り囲む状況などに関する情報が提供される命題については、それらが直接関係している出来事と同じ時間情報を付加する。 ・ジェフリーは独身である。(t3) (describe (assert agent Geoffrey property unmarried at t3)) ・ジェフリーはコンスエラに会った。(t3) (describe (assert agent Geoffrey act see object Consuela at t3)) ・ジェフリーとコンスエラは恋愛関係になった。(t3) (describe (assert h-relation lovers m-part Geoffrey f-part Consuela at t3)) ・しかし、コンスエラはヴィクターの妻だった。(t3) (describe (assert h-relation marriage m-part Victor f-part Consuela at t3))
ルール４．一連の出来事が相互の影響下で成立した場合には、それらの出来事にすべて同じ時間情報を付加する。 ・コンスエラの父は、ヴィクターに多額の借金をしていた。(t1) (describe (assert agent Victor act lend_money object Luis at t1)) ・ヴィクターはコンスエラに会った。(t1) (describe (assert agent Victor act see object Consuela at t1)) ・ヴィクターはコンスエラに結婚を申し込んだ。(t1) (describe (assert agent Victor act require object Consuela at t1 of (build h-relation Marriage m-part Victor f-part Consuela))) ・コンスエラはヴィクターが好きではなかったが、(t1) (describe (assert agent Consuela m-state dislike object Victor at t1)) ・コンスエラは結婚を受け入れた。(t1) (describe (assert agent Consuela object Victor act accept at t2 of (build at t1 h-relation Marriage m-part Victor f-part Consuela)))

図８．６　テキスト命題への時間情報補完に関する基本的なヒューリスティクスおよび実際に意味ネットワーク形式で表現した命題の例（つづき）

ルール５．相互に関係する複数の出来事についても、一方が終了しないと、他方の出来事が成立し得ない場合には、異なる時間情報を付加する。 ・ジェフリーはビジネスチャンスを引き受けた。(t6) (describe (assert agent Geoffrey act accept object business_chance at t6)) ・ジェフリーはビジネスチャンスに失敗した。(t10) (describe (assert agent Geoffrey act fail object business_chance at t10))
ルール６．ある出来事や状況が一連の出来事の生起にまたがって継続しており、その出来事（状況）がその間に起こった出来事と相互に関連している場合、継続している出来事に、それと関連して起きた出来事と同じ時間情報を付加して、再記述する。 ・コンスエラはヴィクターのもとにとどまった。(継続する状況：t4～) (describe (assert at t4 agent Consuela act stay with Victor)) ・新聞によると、ヴィクターの家で姪が殺害されたという。(事件発生：t8) (describe (assert at t10 agent Geoffrey m-state know media newspaper of (build at t8 victim nephew1 property killed in house1))) ・警察は状況証拠からコンスエラを殺人犯と判断して逮捕した。(継続状況の再記述：t8) (describe (assert at t10 agent Geoffrey media newspaper m-state know of (build why (build at t9 agent police act arrest object Consuela) reason (build at t9 agent police m-state judge evidence circumstance of (build at t8 agent Consuela act kill objec nephew1 in house1)))))
ルール７．報告文や登場人物の知識内容を表現する間接話法の中で、すでに生じた出来事に言及している場合、原則的には、その出来事には言及された出来事の時間情報を付加する。 ・警察は状況証拠からコンスエラを殺人犯と判断して逮捕した。(t8) (describe (assert at t10 agent Geoffrey media newspaper m-state know of (build why (build at t9 agent police act arrest object Consuela) reason (build at t9 agent police m-state judge evidence circumstance of (build at t8 agent Consuela act kill objec nephew1 in house1)))))

図８．６　テキスト命題への時間情報補完に関する基本的なヒューリスティクスおよび実際に意味ネットワーク形式で表現した命題の例（つづき）

ルール８．７で、言及を行っている登場人物が、その出来事が生起した時間について、主観的な見解を有している場合には、その見解に従って時間情報を付加する。

・ジェフリーは新聞で、当時家にいたコンスエラが姪を殺害したという証拠を、警察が掴んだわけではないことを知った。（ジェフリーが新聞を通して知ったコンスエラの在宅時間：t8）

(describe (assert at t10 agent Geoffrey mœdia newspaper m-state know of (build min 0 max 0 arg (build at t9 agent police act hold evidence material of (build at t8 agent Consuela act kill object nephew1 in house1)))))

図８．６　テキスト命題への時間情報補完に関する基本的なヒューリスティクスおよび実際に意味ネットワーク形式で表現した命題の例（つづき）

８．６　背景知識および常識に基づく推論規則

読み手は物語テキストを、ただ記述してあるとおりに受け入れるのではない。少なくとも、そのような読み方をしている間は、物語に込められた美的効果やテキストの持つレトリカルな芸術性を感じ取ることはできないし、それどころか、物語を楽しむことすらできない。「信念創出ゲーム」としての物語テキスト理解という立場に立てば、読み手はテキストから得たさまざまな情報を「小道具(prop)」として、自らの背景知識と推論能力をフルに活用して、それぞれの物語世界を生み出すのである。このようなテキスト情報と読み手の想像力との相互作用、書き手と読み手の間のさまざまな方略上のやりとりが、物語を読む楽しさ、面白さの重要な要素を構成しているといっても過言ではない。今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、読み手の物語テキスト理解戦略として、与えられたテキスト情報に対してどのような知識や推論を導入し、どのようにして物語理解に役立てているかを、具体的にシミュレーションしてみることを試みた。読み手が物語テキスト理解に、実際に用いるであろう背景知識や推論は、個々の物語テキストによっても、読み手自身によっても、さらには読み手のそのときの気分や状態によっても、異なってくるはずである。そのため、今回の実験では、あくまで特定の読み手（筆者）が、特定の物語テキスト（『さよならは言わないで』）を読んだ際に、実際に導入した背景知識、常識的推論を抽出し、その範囲内での物語理解の認知プロセスをシステム上に再現することを試みた。

８．６．１　物語テキスト理解システムに適用した背景知識・推論規則の分類

今回の物語テキストに対して実際に適用した背景知識および推論規則の具体例を以下に示す。

知識・推論のタイプ	具　体　例
ジャンル→事実、状況	登場人物はすべて人間
論理規則	もし同一でなければ，異なる
事実→事実	結婚している人は、既婚者である。
事実→心理的性質	建築家であれば、知的である。
事実＋行為→性格	家族のための実現可能な要求と自分のための実現可能な要求が対立するとき、家族のための実現可能な要求を優先するなら、「家族思い」の性格をもつ。
事実＋行為（決断）→理由	愛の実現のために駆け落ちを実行しようとする傾向と自分の将来の社会的地位のために駆け落ちを中止しようとする傾向が拮抗した場合、自分の社会的地位を優先したなら、その人は、自己の欲求のために愛を犠牲にした。
事実（行為）→心理状態(信念・感情)	不倫している人は駆け落ちが自分の信用を失わせることを知っている。
事実→可能性	もしある女性と男性とがお互いに未婚であれば、一方が他方に結婚を要求することは、実現可能な要求である。
事実＋感情→関係	どちらかが既婚者で恋愛中ならば，不倫である.
事実＋可能状況→可能状況	雇用主の配偶者と不倫関係にあるとき、それを雇用主に知られると、仕事と信用を失うおそれがある。
事実＋可能状況→行為傾向	もし売り出し中の建築家ならば、大きなチャンスが来れば、チャンスを得たいと望む。
事実＋心理状態（知識・信念）→感情	夫は妻の不倫を知ると、妻を憎む。
事実＋心理状態（欲求・期待）→感情	もしすでにある程度の社会的地位を持っており、これからその地位を高めることを望むものは、現在の信用を失うことを恐れる。
事実＋心理状態→行為傾向	相手に実現可能な要求をした場合，相手もそれを望んでいれば，相手は自分のためにその要求を受け入れる傾向をもつ。
事実＋状況→心理状態（欲求・期待）	もし将来有望な建築家で、すでにある程度の地位があるならば、これからその社会的地位を高めることを望む。
事実（状況）→テーマ	もし登場人物が不倫関係にあるならば、この物語のテーマが純愛である可能性がある。

図８．７　物語テキスト理解システムに用いた背景知識・推論規則の例

行為（プラン） →目的（ゴール）	自分の望まない行為を受け入れるとき、それが家族のための自己犠牲であれば、両者の間にゴール＝プラン関係がある。
行為（原因） →事実（結果）	駆け落ちは社会的信用を失わせる。
行為傾向（欲求） →信念	偉大な建築家になる欲求を持つ人は、それにより社会的地位が高まると信じている。
心理状態(欲求,信念) →行為傾向	複数の欲求をもち，そのうちの一方が不可能と信じていれば、もう一方を選択する。
人間行動,心理に関する一般傾向	人は自分の欲求に反する実現可能な要求を拒否する傾向を持つ。
感情→行為傾向 （欲求・動機）	相手を嫌っていれば、その人と結婚する欲求をもたない。
感情→感情	相手を嫌っていれば、相手を愛していない。
感情→可能性	相手に恋したとき、その人と恋人になる可能性がある。
感情→事実	相手を愛しているならば、相手を見たことがある。
感情＋可能状況→感情	夫が妻を憎んでいるにも関わらず、一緒に暮すのは、妻が不幸である。

図８．７　物語テキスト理解システムに用いた背景知識・推論規則の例 (つづき)

図８．７では、実際に用いられた背景知識、推論規則をいちおう２６種類のカテゴリに分類してある。しかしながらこの分類は必ずしも確定的な分類方法に従ったものではない。これらの分類基準はあくまで、今回の実験で実際に用いた推論規則について、それらが何に関する知識や推論の組み合わせからなっているのかを明確にすることを目的としている。これにより、一見複雑にみえる推論規則も、比較的単純な要素に分解することが可能であることが分かる。今後、さまざまな物語テキストを理解するために導入されるであろう知識や推論規則に関する基礎的なデータを積み重ねていくことにより、はじめて読む物語テキストに対しても一般的な理解能力を備えたシステムを構築していくための手がかりとしたいと考えている。

８．６．２　前向き推論としての if..then 推論規則

これらの背景知識、常識的推論規則は、すべて「もし～ならば、…である」といった if...then

形式をとって表現されている。これは、Prologなどに代表されるプロダクションシステムにおける前向き推論の方法を、意味ネットワークシステムに適用したものとみることもできる。プロダクションシステムを構築するために、一般に用いられる形式言語のPrologでは、命題を表現するのに一階述語論理式を用いるが、物語テキストやそれに適用される読み手の背景知識や常識的推論をそのような高度に抽象化され、形式化された論理式に表現し直すことは、困難であると同時に、直感的にも理解しづらい。それに対して、意味ネットワークの表現形式は、柔軟な表現力を持つと同時に、その意味を直感的に把握しやすいという長所を持つ。そのため、今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、命題の表現手段としては、意味ネットワークを採用し、それにプロダクションシステムなどで用いられる前向き推論の方法を融合させることで、物語表象を操作する一種のエージェントシステム構築の企てであるとみることもできるだろう。

８．６．３　物語理解システムに取り込む背景知識・推論規則の条件

もし、物語テキストを構成する命題のなかに、これらの推論規則の条件項にあたる命題が含まれていれば、それを見つけた時点でシステムは即座に結果項にあたる命題を、もとのテキスト命題群に付加する。こうしてもとのテキストには直接は書き記してはないが、常識的な知識や判断力をもった読み手ならば、当然、直接書き表さなくとも、自ずから補って理解してくれるであろう、さまざまな暗黙の了解事項が、テキストから抜き出された命題群に補完されていく。このように積極的な役割を果たす読み手の背景知識、推論規則であるが、読み手が実際にいかなる背景知識や推論規則を保有しているかを、すべて抜き出すことは、いわゆる人工知能における「常識問題」と同様に、きわめて困難な仕事である。その代わりに、今回の試みではあくまで、実際に特定の物語テキストを理解する際に用いられる知識や推論規則のみに限定して、それを抽出したいと考えた。今回、知識や推論規則を抽出する被験者は、実際に記録を取りながら物語を読んだ筆者自身とした。その際、以下のような条件を設定して、抽出対象となる背景知識や推論規則の数を制限した。

(a)物語理解とは直接関係しない、個人的な知識や思いつきに基づく推論を排除する。
(b)テキストに記述された事柄をきっかけとして喚起された知識や推論は、それがいつどこで思いつかれたかに関わらず、システムに取り込む。
(c)複数の条件が重なったときにはじめて生じる推測や喚起される知識
(d)読み手が推論した予測にテキストからの新たな事実が加わって、さらに別の予測や推察が生まれる場合

(a) 物語理解とは直接関係しない、個人的な知識や思いつきに基づく推論を排除する。

例えば、一般的な常識を備えた読み手は、自分の妻が夫とは別の男性と恋愛関係に陥っ

たなら、それは許されない「不倫関係」に他ならず、その関係を知った夫は、強い憤りや憎しみ（裏切られたという感情）を妻に対して抱くだろうということを、容易に予想する。こうした経緯によって夫に抱かれる憤りや憎しみは、たとえテキストには直接表現されなくとも、装われたポーカーフェイスの裏で、ふつふつと煮えたぎっている可能性がある。そして、読み手がこうした可能性を認識していることは、その後の物語の展開や進行を予測したり、その後その家族に起きた謎の事件や出来事に、合理的な説明を与えようとする際の重要なヒントになる可能性もある。

とはいえ、読み手は物語テキストを読みながら、必ずしもその理解に役立つ記憶を喚起したり、想像をしたり、推測を行うわけではない。実際の読み手は、物語テキストから、その後の物語の展開を理解するのに、有利には働かないだろう、とりとめのない想像や個人的な印象だけに基づく直感的推察、個人的な想い出への想起なども、同時に思いつく。小説などの虚構作品、とりわけそれが大衆小説に代表されるような不特定多数の読者に、商品として読んでもらうことを目的として書かれた作品であれば、その理解のために必要な知識や推論能力は、常識的で、多くの読み手に共有されているような種類のものであろう。ごく少数のマニアや特定の読み手に向けて表された作品は別として、一般的な作品を理解する際には、そうしたとりとめのない思いつきや個人的状況と強く結びついた推察に頼ることは、理解のための効率的な戦略としては望ましいものとはいえない。このような観点から、たとえ実際の読み手が物語テキストから、物語理解に直接関わりのないような知識や推論を呼び起こしたとしても、それらは今回の物語理解システムに取り込む必要のない知識、推論として、あらかじめ排除することができよう。

(b) テキストに記述された事柄をきっかけとして喚起された知識や推論は、それがいつどこで思いつかれたかに関わらず、システムに取り込む。

他方で、読み手が物語理解に用いる知識や推論は、読み手が物語テキストを読みながら、その場で思いつくものに限られるものではない。ときには、その場では思いつかず、物語をもう少し先まで読んだところで、素通りした箇所に書かれてあった事柄には、重要な意味が隠されていたことが分かる、あるいはこれまで考えてきた推測とは別の可能性も含まれていることに気づくかもしれない。一般に、テキストに記述されたある事柄がきっかけとなって知識が喚起されたり、推測が生じた場合には、それが物語理解の戦略として有効であると判断される限り、物語鑑賞シミュレーションシステムに取り込むこととする。読み手がそれを思いついた時や場所－それがテキストの該当個所を読んでいる最中に思いついたことであっても、別の箇所を読んでいるときに思いついたものであっても、あるいはテキストを閉じて目を閉じたときにふと思いついたものであってもー については、これを問わない。

例えば、一般的な常識を備えていると自負する読み手は、「不倫」という恋愛の形態が、不純で反社会的な欲求の結果であり、永続的な感情というよりは、場当たり的な欲求に基づく関係だと考え、不倫関係にある男女に対して、そうした性格を付与して物語を読み進んで行くかもしれない。今回用いたテキスト『さよならは言わないで』の主人公は、雇用主の妻と不倫の中になって一時はすべてをなげうって駆け落ちをする約束をしたが、自分の名声のために愛人を裏切る。ここまでは、「不倫」から導出された最初の推測は正しいかもしれない。しかし、その後この主人公は、自分の地位や名声をなげうってまで、かつての愛人を救おうと決意し行動するのである。ここまで読み進むうちに、読み手は最初に抱いていた「不倫」に対してのイメージとそれに基づく推測が間違っていたことに気づくかもしれない。その結果、「不倫」には純粋な恋愛感情に基づくものもあり、それがしばしば不幸な結果に終わるのは、人間としての弱さが社会的な軋轢に耐えられなくなるためでしかないという新たな「不倫」に対する認識が生じるかもしれない。たとえ、そのような新たな認識とそれに基づく推測が、物語の後の方になってようやく生まれてきたとしても、読み手はこうした認識が、あたかももともとからあったかのように、最初から物語内容を理解し直そうとするだろう。たとえ最初はそうとは気づかずに物語を読んでいても、途中で別の知識と推論規則を導入すべきだということに気づくならば、それがどの時期に起きたかに関わらず、その物語理解にとって重要な知識、推論規則であることに変わりはない。

(c) 複数の条件が重なったときにはじめて生じる推測や喚起される知識

読み手は、物語テキストを構成する各文を、お互いに独立したバラバラの命題として読んでいるわけではない。物語テキストを構成するそれぞれの文は、読まれるにつれて重層的に重なり合い、相互に影響を与え合うことで、読み手により深い理解を生み出させることになる。読み手は、決して、物語テキストの各文の意味を解釈し終えると、その内容を忘却し、次の文の処理に取りかかるといった逐次的な理解の仕方をしているのではない。読み手は確かに、テキスト文を一文ずつ読んではその意味を解釈しながら、物語を読み進んでいくが、解釈された文の意味はすぐに忘却されることはなく、いったんはワーキングメモリのなかに留まり、次に処理されてメモリ内に入ってくる文の意味と重なり合って、読み手の新たな反応を引き出すことになる。もちろん、こうした文同士のすべての組み合わせが読み手の関心を引くわけではなく、相互に関連した特定の組み合わせのみが読み手の背景知識から新たな推測や可能性を引き出すことになる。こうしたケースについては、すでに挙げた知識・推論を分類した表において、「事実＋可能状況→可能状況：雇用主の配偶者と不倫関係にあるとき、その関係を雇用主に知られると仕事と信用を失うおそれがある」として挙げられている例がそれに当たる。不倫関係にあるという事実が命題として与えられ、そのうえで雇用主がそれに気づくかもしれないという可能な状況が与えられた場

合、読み手はもしそのような状況になったら、登場人物は仕事も信用も奪われてしまうかもしれないと予想するのである。

(d) 読み手が推論した予測にテキストからの新たな事実が加わって、さらに別の予測や推察が生まれる場合

物語テキストに述べられたある事実に基づいて読み手が推測した可能性や状況に、さらにテキストから新たな情報が加わることで、読み手はさらにあらたな可能性へと推測を発展させたり、あるいは最初に予測した状況からより可能性の高い状況へと選択肢を絞りこんでいくといった認知過程がよく観察される。読み手の背景知識に基づく推測が、さらに新たな推測の可能性を拡げるのである。例えば、『さよならは言わないで』の主人公は、自分の将来の可能性を信じる新進気鋭の建築家であったが、このことは主人公が自分の才能を発揮できるチャンスが来れば、必ずそれを引き受けるだろうことを読み手に予想させる。同時に主人公は人妻を愛し、その愛を成就させるには現在までの生活基盤をすべて捨てて外国に駆け落ちするしかないという状況設定が加えられる。このときの主人公の苦悩がどれほどかは、テキストで直接記述されることはないが、その仕草や首尾一貫しない行動の描写から、想像されるようになるのである。もし主人公がきわめて困難なジレンマに陥っているということを、読み手が理解していないならば、主人公の仕草や行動についての描写がなされていても、その意味するところを十分には理解できなかっただろう。読み手はこのように、テキストに描写された事柄のギャップを自分の知識、想像力、推察で埋め合わせ、それを基盤として物語に関する理解をさらに深めようとしている。

これらの条件に基づき、筆者が実際に『さよならは言わないで』を読んだ際に導入した知識、推論のリストを作成、意味ネットワーク形式に表現し直して、システムに実装した。

これはあくまで特定の個人が行った特定の物語についての理解に利用されたと考えられる知識、推論規則のリストであり、人によっては、これと異なるリストができあがるかもしれない。その場合には、同じ物語に対する理解の仕方も、両者の間で異なるということも十分に考えられる。物語の理解が本来、テキストと読み手の背景知識との動的な相互関係、すなわち「信念創出ゲーム」によって生み出されるものだとすれば、それも当然であるといえよう。

８．７　虚構言説理解制御システムによる虚構テキストの前処理

読み手によって物語が理解されるということは、本論の基本的な考え方にしたがえば、すなわち、読み手のワーキングメモリ内に物語世界に関する整合的な状況モデルが、しかもヒエラルキカルな構造を持って組織化された状況モデルが構築されるということを意味する。その際、物語理解シミュレーションシステムが果たすべき役割とは、テキスト情報

と、システム上に擬似的に用意された読み手の背景知識および常識的推論規則とを、相互作用させることで、両者から物語に関する整合的に組織化された状況モデルを構築することである。

しかしながら、このような物語世界の状況モデルを整合的に構築するためには、読み手に与えられるテキスト情報と読み手自身の背景知識とを相互作用させても矛盾が生じないよう、あらかじめ導入可能な背景知識に適切な制約を加え、制御するという物語理解に入る前段階の処理を行っておく必要がある。こうした役割を担っているのが、第４章で説明を行った虚構言説制御システムの機能である。本章で提示する物語鑑賞シミュレーションシステムの役割と、虚構・非虚構言説理解制御システムが果たすべき役割とは、その機能上の特性からみて、区別可能であるが、読み手が実際に虚構作品を理解する場面では、両者はほとんど区別されずに、つねに連続的に対になってその役割を果たしている。それゆえ、今回のシミュレーション実験でも、簡略化された形ではあるが、物語鑑賞シミュレーションシステムが、具体的に物語世界の状況モデルを構築し始める前段階で、虚構言説理解制御システムを意味ネットワーク上でシミュレートしたプロセスを介入させることにした。その具体的な処理手続きは以下のようになる。

(1) メタテキスト情報を含んだテキスト情報

通常、読み手が虚構作品を読み始める際には、その作品の作者やジャンルに関する予備知識を保持しながら、テキストを読み進んでいく。いうならば、読み手に最初に与えられる物語テキストは、たんに地の文だけから成り立っているのではなく、それに作品の著者やジャンル、出版社、価格、出版年度などのさまざまなメタテキスト情報を付加した情報として与えられていることになる。また、実際に物語テキストを読み始めるとすぐに気づかれることであるが、それが誰の視点、すなわち誰をナレーターとして語られる物語なのかについても、テキストを読む際の暗黙のメタテキスト情報として付加されている。今回のシミュレーション実験では、物語テキストに関するメタ情報として、著者名、ジャンルカテゴリ、ナレーターの情報を、あらかじめ組み入れて意味ネットワークに表現したテキストを用意した（図８．８）。このようにメタテキスト情報を付加された状態で意味ネットワーク表現されたテキスト情報は、まだ読み手がそのテキストを、虚構テキスト、非虚構テキストのどちらのテキストとして読むべきかを決定しておらず、テキストともに与えられた情報をそのまま受け入れている状態を表わしている。

(2) 虚構テキストとしての判断と状況モデル構築のためのワーキングメモリの確保

今回の実装実験では、読み手があらかじめ背景知識として、この作品の著者 Goddard が小説家であり、その作品がミステリというジャンルに分類づけられていることを、知っている前提に立った。また、「第２部の序　（２）(b)ナレーターの扱いに関する制約」でも述べたように、もとのテキストに便宜上の訂正を施して、この作品が、登場人物とは異なる

第３者をナレーターとして語られる物語という認識のもとで読まれるテキストだとした。

Story of "Take No Farewell" with Meta-Information

・Consela と Manchaca は父娘である。
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build child Consuel parent Manchaca)))
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build member Consuel class woman)))
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build membe Manchaca class man)))

・Victor も Consuela も独身だったとき、
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (buildagent Consuela property unmarried at t1)))
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build agent Victo property unmarried at t1)))
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build member Victo class man)))
・Consuela の父は、Victor に多額の借金をしていた。
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build agent Victor ac lend_money object Manchaca at t1)))
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build father Manchaca daughter Consuela)))
・Consuela は美人だった。
(describe (assert author Goddard t-info1 mystery narrator observer story (build agent Consuel property beautiful)))

図８．８　メタ情報を伴ったテキスト情報の意味ネットワーク表現

このような背景知識をもった読み手は、即座にこの作品が虚構であると判断し、与えられたテキスト情報に基づいて、物語世界を具現した状況モデルを構築するための準備を整えることになる。いったん、この物語は虚構の世界での出来事を語っていることが、明らかになれば、著者やジャンルに関するメタテキスト情報は不必要となり、読み手はテキスト情報だけに気持ちを集中して、その世界で起きるさまざまな出来事やその状況について、より詳細に知る行為に没頭できることになる。これにより、読み手が物語世界に参入して、

ナレーターから話を聞くといった虚構理解の基本的な状況設定が準備されることになる。

著者名、ジャンルカテゴリに基づく、テキストの虚構・非虚構性の判定処理、そして虚構テキストの虚構テキスト理解に際して、暗黙的にではあるが、つねに介在していると推定される読み手の関心の推移プロセス（メタテキスト情報を含んだテキストそのものへの関心から、テキストが語る虚構世界の記述への関心の推移）については、図８．９に示される意味ネットワークの変換規則を用意することで、これを擬似的に実現することにした。

虚構・非虚構性の判定・物語世界への視点の推移

1. ジャンル推定規則 A: Goddard によって書かれたミステリー小説であれば、
そのジャンルは虚構である。

```
(describe (add forall ($p $q) ant (build author Goddard t-info1 Mystery story *p narrator *q) cc
(build author Goddard t-info1 Mystery genre Fiction story *p narrator *q)))
```

2. ジャンル推定規則 B: 新聞記事であれば、その内容はドキュメンタリである。

```
(describe (add forall ($p $q) ant (build t-info1 news-article story *p narrator *q) cq (build t-info1
news-article genre Documentary story *p narrator *q)))
```

3. 読み手の信念創出ゲームへの参入：
物語の中で語られたことは、物語世界を構成する出来事となる。

```
(describe (add forall ($p $q) ant (build author Goddard t-info1 Mystery genre Fiction story *p
narrator *q) cq (build story-world *p)))
```

図８．９　テキストに関する虚構・非虚構性の判定・物語世界への視点の推移を表現した意味ネットワーク変換規則

今回の実装実験では、著者名とジャンルカテゴリだけで、テキスト内容を虚構と判定が可能になるようなごくシンプルなケースを想定して、シミュレーションを試みたが、実際の物語テキストの場合には、それだけでは虚構・非虚構の判定が困難な場合も存在するため、そのようなケースでは、判定のための意味ネットワーク変換規則をもっと複雑にしたものを別途用意しなくてはならないことを付記しておく。また、今回の虚構作品の場合、テキストによる物語世界の描写が読み手の現実世界に関する知識と何ら矛盾しないという条件が満たされ、第４章で詳述したような虚構世界の特殊性に基づく常識的知識の変更規則を含ませることなく、意味ネットワークの変換規則を作成することができた。この点に

ついても、「第２部の序　２(a) 虚構・非虚構理解制御システムの実装に伴う制約」において述べたように、作品の性格によっては、意味ネットワークの変換規則をより複雑にしていく必要が生じるであろう。

(3) 物語オペレータと「信念創出ゲーム」への参与

読み手を物語世界内の聞き手の立場へと推移させる意味ネットワークの変換規則の導入によって、いよいよ読み手はテキストの記述情報と自らの背景知識、常識的推論規則を相互作用させ、物語世界の整合的な状況モデルを構築するための認知的基盤が得られることになる。このような読み手の視点の推移は、意味ネットワーク上では図８．１０のように示すことができるだろう。

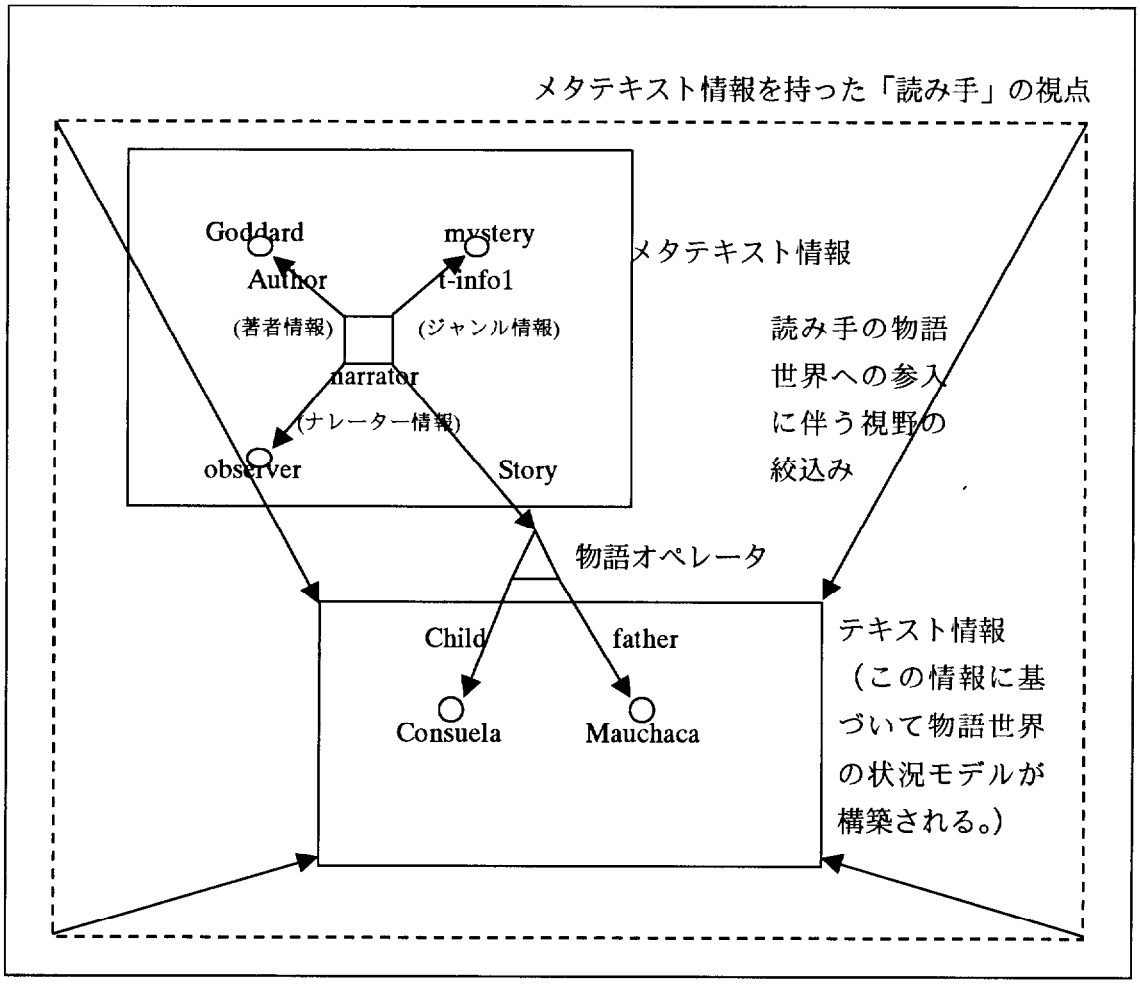


図８．１０　メタテキスト的視点を持った読み手から物語世界への参入
（意味ネットワーク表現）

読み手はテキストを与えられた当初は、テキストに付随するメタテキスト情報とテキス

ト情報との両方をその視野に明示的に捉えているが、メタテキスト情報に基づいてテキストを虚構世界の記述として解釈することが保証されることで、その情報はいわば透明化し、読み手の視点は虚構世界内での出来事に集中的に向けられることになる。図８．１０の意味ネットワークのダイアグラムでは、虚構世界内部の出来事は、物語オペレータ以下の四角で囲まれた領域にあたる。テキスト情報を物語世界での出来事を報告した一連の記述として解釈できるようになった段階で、読み手の視点は、メタテキスト情報とテキスト情報の両方の領域を含む一番外側の四角で囲まれた領域から、物語オペレータ以下の領域へと狭められ、当面はこの領域のみが、読み手にとって、もっともリアリティを感じられる領域となる。これが信念創出ゲームへの参入の開始の瞬間を、意味ネットワーク上に擬似的に表現しようとすればこのようになるであろう。いまや読み手の視野となったこの領域で、テキスト情報と読み手の背景知識の相互作用による状況モデルの構築が開始されることになる。

８．８　テキスト情報と背景知識の相互作用

今回のシステムに実装された背景知識、常識的推論は、６．３で述べた条件にしたがって、実際の読み手の経験から抽出され、意味ネットワーク形式に表現し直されたものである。これらの知識や推論は、すべて if...then 形式の前向き推論の形で表現されているため、システムに入力される意味ネットワーク形式でコード化されたテキスト情報の中に、推論リストのいずれかの条件部に該当する命題があれば、システムはただちに該当した条件部をもった推論命令を実行することになる。具体的には、システムはそのワーキングメモリ内に、該当する推論規則の後件部に表現されている部分を命題として追記するという作業が行われる。システムのワーキングメモリ内には、すでにテキストを構成する各命題の意味ネットワークが入力され、それぞれの位置を占めている。ここに該当する推論規則の後件部の意味ネットワークがそれぞれ付加されることにより、それまで結合のなかったノード間に新たな結合が生じたり、すでに存在していた意味ネットワークに新たな意味ネットワークが付加されるといった、意味ネットワーク全体の再編が行われることになる。いいかえれば、テキスト情報を入力されただけのワーキングメモリ内の、各命題を表現した意味ネットワーク間には、数多くのギャップが存在して、命題同士が連結せず、断片化された状態であったのが、背景知識や常識的推論に基づく推論規則から、多くの意味ネットワークが追加されることにより、バラバラに存在していたネットワークに新しい結合が生じ、命題間の相関関係が強化された意味ネットワークへと変化していくのである。システムは、ワーキングメモリ内に構築された意味ネットワークの相関関係が強化されることで、物語の内容について、より多くの情報、知識を得ることができると同時に、さまざまな推論や予測のできる状態へと変化していくわけである。

このようなシステムのダイナミックな変化は、物語を構成しているテキスト情報だけで

は不可能であり、あくまでテキスト情報と、システムがもともと持っていたさまざまな知識、推論規則との相互作用が生じてはじめて可能になる。こうしたテキスト情報と背景知識・常識的推論の相互作用の働きによって、読み手はテキストに関する「浅い」理解から「深い」理解へと変容を遂げるということができるだろう。

こうした物語理解における背景知識および常識的推論の役割は以下の(a)〜(e)の５つに大別することができる。

(a) メタテキスト情報の種類を判別し、その後の背景知識や常識的推論の適用を制御する。
(b) 物語テキストで展開される出来事に関する情報や登場人物に関する情報を集め、統合する。加えて登場人物の心理状態や感情について推論する。
(c) ナレーターの状況記述に基づく読み手の物語理解
(d) テーマに基づく理解戦略
(e) 視点設定に伴う読み手の共感的理解

(a) メタテキスト情報の種類を判別し、その後の背景知識や常識的推論の適用を制御する。

すでに見たように、テキストが虚構という状況設定のもとで記述されたものか、現実の世界について記述されたドキュメンタリなのか、あるいは現実世界についての虚偽として記述されたかによって、読み手のテキスト内容に対する態度、すなわち情報の処理の仕方が異なってくる。一般に読み手が何らかのテキストを入手する際には、必ずそのテキストに関するメタ情報も、テキストを読む際に処理されるべき情報として保持されている。

例えば、あるテキストが新聞の地方版に掲載された事件や出来事（地域で食中毒が発生した、地下鉄が開通したなど）に関するものだとすると、それは実際にその地域で生じたある出来事について、新聞記者が情報をとりまとめたものという理解を、読み手は行う。そのテキストは、実在する出来事、人物、場所などに関する報告であり、それらの情報の信憑性については、よほどのことがない限り、疑いの余地のないものとされる。しかも、そこで報告されている出来事は、読み手の住んでいる地域で、最近、実際に起きた出来事であるから、もしかすると、その出来事は自分の生活や環境に何らかの具体的な影響を及ぼす可能性があるということも考慮に入れなければならない。それゆえ読み手は、そこで記述されている出来事が、実際の自分の生活や環境にどんな影響を及ぼしうるか、もしそれが都合の悪い影響であったら、どうすればそれを避けることができるか、都合の良い影響であれば、どうすればその恩恵を受けられるかなど、自分の生活に根ざした現実的な推論を喚起することになるだろう。

また、テキストが現実の出来事に関する虚偽の記述、すなわち嘘あるいは間違った報告であることが、メタ情報としてあらかじめ分かっていたり、途中で気がついた場合（例えば本人と署名が異なる場合や、相手の話が辻褄の合わないことに気づくなどした場合）に

は、その情報にそれ以上惑わされたり、騙されたりしないよう、知識や推論の適用を停止させることになる。

しかしながら、今回のシステムはあらかじめ入力データが物語テキストであることを前提とし、これに特化して構築したため、上記の二つのケースに当たるメタテキスト情報を処理するためのアルゴリズムは、今回は組み込んでいない。とはいえ、入力テキストが物語テキストとして固定されている場合でも、やはりメタテキスト情報は、その後のテキスト理解過程に具体的な影響を与えることがある。例えば、小説に代表される物語テキストには、恋愛小説、悲劇、喜劇、ミステリ、ホラー、ＳＦ、ファンタジーなど、さまざまなジャンルがあり、作品によっては、どのジャンルに属するというメタテキスト情報だけで、その作品において展開されるであろう出来事やその状況に関する、何らかの予測が行われる場合もある。例えば、ＳＦ小説の場合、そこに地球外生物が登場するといった見出しが、作品の表紙にあらかじめ書かれていたり、そうした未知の生物の姿が表紙に描かれていたりするだけで、読み手は、この作品を読むとき、そこに登場する生き物については、生きるための酸素が必要であるとか、その体を赤い血液が流れているといった一般に人間やそのほかの地上の動物に対して適用可能な常識的推論は通用しないだろうという予測を行うかもしれない。未知の生物がその生命を保つためには何が必要かといった、人間のみが登場する物語ではあまり推察する必要のない問題にも、読み手はさまざまな知識や推論を導入する必要が生じてくるわけである。

また、作品には作者特有の作風や、得意とするテーマ、場面設定、物語の展開などが認められ、ある程度特定の作者の作品に通じている読み手は、作品がその作者によって書かれているという情報だけから、その物語のだいたいの傾向やパターンを予測することができる可能性もある。とりわけシャーロック・ホームズやポワロ・シリーズのような連作ものの場合には、すべての作品において登場人物や時代設定、状況設定などが共通しているところが多い。したがって、読み手はある作品が、かつて読んだことのある作品と同じシリーズに属しているというメタテキスト情報を得ることで、はじめてそのシリーズに属する作品を読む場合に比べ、背景知識や常識的推論の導入の仕方が、当然違っているはずである。例えば、登場人物の人柄や経歴などについては、与えられた部分的なヒントから推論して、可能なイメージをさまざま同時に抱きながら、試行錯誤しながら読み進むという理解戦略をとるというよりは、すでに知っている知識を最初から導入することで、不必要な推論過程を省略し、今回の作品独自の事柄（新たな出来事や事件の展開やその解決など）に関心が集中することになろう。（この点については第4章において詳述してある。）

今回の『さよならは言わないで』という作品を用いた実験では、その作品が一般的なミステリー作品であるというメタ情報から、そこに登場する人物はすべて人間であるという、物語の大前提となるような一般的な推論が導入されている。同時に、人間の社会で物語が展開する限り、そこには男性と女性、親と子、雇用主と被雇用者といった人間関係が存在し、その間に恋愛や憎しみ、哀れみ、恐怖といった人間的な感情が存在するといった背景

知識・常識的推論が導入されているのである。そういう意味で、もし実験に用いる作品が宇宙人の登場するようなＳＦ作品であったなら、今回用意したリストとはかなり異なる種類の背景知識・常識的推論のリストを追加しておかなくてはならなかっただろう。このように、物語鑑賞シミュレーションシステムに実装されるべき背景知識・常識的推論のデータベースには、作品に関するメタ情報を処理するために、何らかの推論規則リストが組み込まれている必要があるといえる。

(b) 物語テキストで展開される出来事に関する情報や登場人物に関する情報を集め、統合する。加えて登場人物の心理状態や感情について推論する。

物語をより効率的に理解するには、そこで展開する出来事や事件、登場する人物、人間関係、場所の設定や時代背景などに関する情報をまとめて管理し、必要があればすぐにその情報を引き出せるようにしておかなくてはならない。とはいえ、物語テキストそのものには、そうした情報は、一カ所にまとめて記述されていることはまずなく、そうした情報は、テキストの各所に、あまり重要でない情報などと混ざり合って、分散して記述されている。ときには、物語を理解する重要な鍵となる情報が、わざとわかりにくい場所にさりげなく配置されていたり、曖昧で婉曲な表現によって暗示的にのみ示されていたりもする。いずれにせよ、読み手はテキストを構成する文に散りばめられた多種多様な情報から、特定の出来事、場所、時間、人物などに関する情報を抜き出し、対象別、カテゴリ別に分類、整理し、一部の情報からそれに関連する情報がすぐにでも取り出せるようにまとめておく必要がある。こうした合理的かつ効率的に組織立てられた知識構造を実現する方法としては、フレーム表現が有名である(Minsky, M., 1975)。

一般に「フレーム」と呼ばれる知識表現の形式は、さまざまな問題解決の実行を要求されるシステムにおいて、あらかじめ事実に関する知識と手続きに関する知識とを相互に組み合わせてひとまとまりとし、問題の局面に応じてそれぞれ異なった方法が適用できるようにした構造化された知識ベースのことである。もちろん、フレーム形式の知識ベースを意味ネットワークシステムによって構築することも可能である。例えば、一般にフレーム形式の知識ベースの優れた特徴のひとつとされるデフォールト値による推論については、あらかじめ読み手の背景知識として、すでに述べた前向き推論形式の複合命題として導入しておくことで、可能になる。しかしながら、今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、とくに最初からフレーム形式を意識して、物語理解のための背景知識および常識的推論のための命題リストを構成したわけではない。というのも、SNePS のような意味ネットワークシステムの場合、構成すべきフレームの種類や名称、それぞれのフレームに付加されるべきターミナル・スロットの数や種類などをあらかじめ設定しておかなくとも、テキスト情報や背景知識に記述された情報は、その中で相互に関連のあるものは自動的に関

連づけられ、付加されて記録されるからである。

例えば、今回のテキスト『さよならは言わないで』の登場人物 Geoffrey について、テキスト情報から形成された意味ネットワーク情報を見てみる（図８．８）。

```
* (describe (find agent geoffrey))

(M103! (ACT SLIP_IN) (AGENT GEOFFREY) (AT T12) (IN HOUSE1))
(M101! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (BY_MEANS_OF INFORMATION1)
        (M-STATE KNOW)(OF (M100 (ACT HIDE) (AGENT VICTOR)
         (AT SECRET_BOX T8) (OBJECT WILL))))
(M99! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (BY_MEANS_OF INFORMATION1)
        (M-STATE KNOW) (OF (M83 (ACT CHANGE) (AGENT VICTOR)
       (AT T8) (FROM CONSUELA) (OBJECT WILL) (TO IMOGEN))))
(M98! (AGENT GEOFFREY) (AT T11)
       (M-STATE THINK) (OF (M97 (GOAL (M92 (ACT EXPEL) (AGENT VICTOR)
       (AT T8) (OBJECT CONSUELA))) (PLAN (M95 (ACT ENTRAP)
       (AGENT VICTOR) (AT T8) (OBJECT CONSUELA))))))
(M96! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (M-STATE THINK) (OF (M95)))
(M94! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (M-STATE THINK)
       (OF (M93 (AGENT VICTOR) (AT T8) (M-STATE DESIRE) (OF (M92)))))
(M90! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (BY_MEANS_OF INFORMATION1)
       (M-STATE KNOW)  (OF (M89 (AGENT VICTOR) (AT T8) (M-STATE DESIRE)
       (OF (M81 (ACT EXPEL) (AGENT VICTOR) (AT FUTURE4) (OBJECT CONSUELA))))))
(M88! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (BY_MEANS_OF INFORMATION1)
        (M-STATE KNOW)  (OF  (M87 (AGENT VICTOR) (AT T8)
       (M-STATE DESIRE)  (OF (M80 (ACT STAY) (AGENT VICTOR) (AT FUTURE4) (WITH
       IMOGEN))))))
(M86! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (BY_MEANS_OF INFORMATION1)
       (M-STATE KNOW)  (OF (M79 (AT T8) (F-PART IMOGEN) (H-RELATION LOVERS)
       (M-PART VICTOR))))
(M85! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (BY_MEANS_OF INFORMATION1)
       (M-STATE KNOW)  (OF (M84 (ACT HIDE) (AGENT VICTOR)
       (AT SECRET_BOX T8) (IN HOUSE1) (OBJECT WILL)) (M83)
       (M82 (AGENT VICTOR) (AT T8) (M-STATE DESIRE) (OF (M81) (M80))) (M79)))
```

図８．１１　テキスト情報から形成された登場人物 Geoffrey に関する意味ネットワーク

(M78! (ACT RECEIVE) (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (OBJECT INFORMATION1))
(M77! (AGENT GEOFFREY) (AT T11) (M-STATE DECIDE)
(OF (M76 (ACT SAVE) (AGENT GEOFFREY) (AT FUTURE3) (OBJECT CONSUELA))))
(M75! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW)
(OF (M74 (MIN 0) (MAX 0) (ARG (M73 (AGENT CONSUELA) (AT T8)
(IN HOUSE1) (M-STATE LOVE) (OBJECT VICTOR))))))
(M72! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW)
(OF (M71 (ACT STAY) (AGENT CONSUELA) (AT T8) (IN HOUSE1) (WITH VICTOR))))
(M69 (ACT PROVE) (AGENT GEOFFREY) (AT FUTURE3) (OBJECT POLICE)
(OF (M67 (MIN 0) (MAX 0)
(ARG (M55 (ACT KILL) (AGENT CONSUELA) (AT T8) (IN HOUSE1) (OBJECT NEPHEW1))))))
(M66! (ACT RECEIVE) (AGENT GEOFFREY) (AT T10)
(FROM CONSUELA) (OBJECT LETTER))
(M64! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
(OF (M63 (OF (M62 (AGENT JURY) (AT FUTURE5) (EVIDENCE CIRCUMSTANCE) (M-STATE JUDGE) (OF (M55)))) (PROPERTY POSSIBLE))))
(M61! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
(OF (M60 (MIN 0) (MAX 0) (ARG (M59 (ACT HOLD) (AGENT POLICE) (AT T9) (EVIDENCE MATERIAL) (OF (M55)))))))
(M58! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
(OF (M57 (REASON (M56 (AGENT POLICE) (AT T9)
(EVIDENCE CIRCUMSTANCE) (M-STATE JUDGE) (OF (M55))))
(WHY (M51 (ACT ARREST) (AGENT POLICE) (AT T9)
(OBJECT CONSUELA))))))
(M54! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
(OF (M53 (AT T8) (IN HOUSE1) (PROPERTY KILLED) (VICTIM NEPHEW1))))
(M52! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
(OF (M51)))
(M50! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE MISERABLE))
(M46 (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE LOVE) (OBJECT ANGELA))

図８．１１　テキスト情報から形成された登場人物 Geoffrey に関する意味ネットワーク
(つづき)

```
(M61! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
      (OF  (M60 (MIN 0) (MAX 0)  (ARG (M59 (ACT HOLD) (AGENT POLICE) (AT T9)
      (EVIDENCE MATERIAL) (OF (M55)))))))
(M58! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
      (OF  (M57   (REASON (M56 (AGENT POLICE) (AT T9)
      (EVIDENCE CIRCUMSTANCE) (M-STATE JUDGE) (OF (M55))))
      (WHY (M51 (ACT ARREST) (AGENT POLICE) (AT T9)
      (OBJECT CONSUELA))))))
(M54! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
      (OF (M53 (AT T8) (IN HOUSE1) (PROPERTY KILLED) (VICTIM NEPHEW1))))
(M52! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE KNOW) (MEDIA NEWSPAPER)
      (OF (M51)))
(M50! (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE MISERABLE))
(M46 (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (M-STATE LOVE) (OBJECT ANGELA))
(M45! (ACT FAIL) (AGENT GEOFFREY) (AT T10) (OBJECT BUSINESS_CHANCE))
(M43! (ACT ACCEPT) (AGENT GEOFFREY) (AT T6)
      (OBJECT BUSINESS_CHANCE))
(M38! (ACT GIVE_UP) (AGENT GEOFFREY) (AT T5) (OF (M30 (ACT STAY)
      (AGENT GEOFFREY) (WITH CONSUELA))))
(M37! (ACT REJECT) (AGENT GEOFFREY) (AT T5)
      (OF (M36 (F-PART CONSUELA) (H-RELATION ELOPMENT)
      (M-PART GEOFFREY))))
(M33! (ACT FIND) (AGENT GEOFFREY) (AT T4) (OBJECT BUSINESS_CHANCE))
(M22! (ACT SEE) (AGENT GEOFFREY) (AT T3) (OBJECT CONSUELA))
(M20! (AGENT GEOFFREY) (AT T3) (PROPERTY UNMARRIED))
(M19! (AGENT GEOFFREY) (AT T3) (M-STATE DESIRE)
      (OF  (M18  (AGENT  GEOFFREY)  (AT  FUTURE2)  (OCCUPATION  ARCHITECT)
      (PROPERTY GREAT))))
(M17! (AGENT GEOFFREY) (AT T3) (OCCUPATION ARCHITECT)
      (PROPERTY HOPEFUL))
(M103! M101! M99! M98! M96! M94! M90! M88! M86! M85! M78! M77! M76 M75! M72! M69
M66! M64! M61! M58! M54! M52! M50! M46 M45! M43! M38! M37! M33! M30 M22! M20!
M19! M18 M17!)
CPU time : 0.12
```

図８．１１　テキスト情報から形成された登場人物 Geoffrey に関する意味ネットワーク

(つづき)

テキスト情報からは、登場人物 Geoffrey に関して、３５個の意味ネットワーク表現された命題が構成されており、それらはすべて、"AGENT-GEOFFREY"（行為者＝ジェフリー）というノードによって結びつけられ、構造化された知識ベースを構成している。

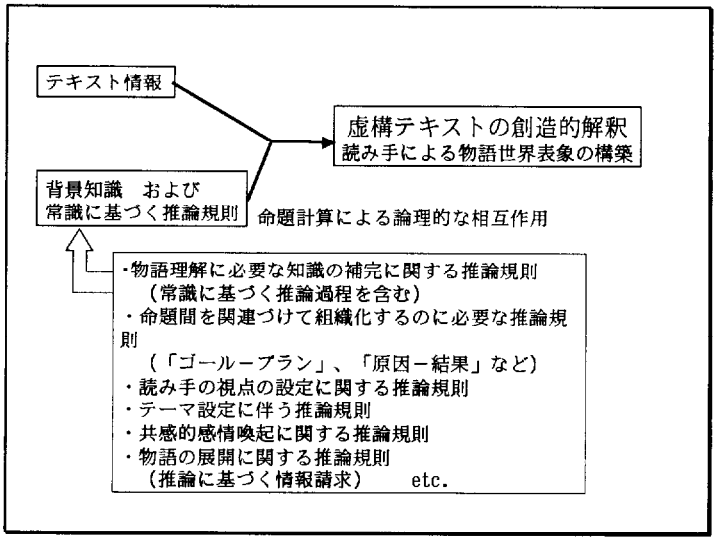


図８．１２　テキスト情報と読み手の背景知識および常識的推論規則との相互作用

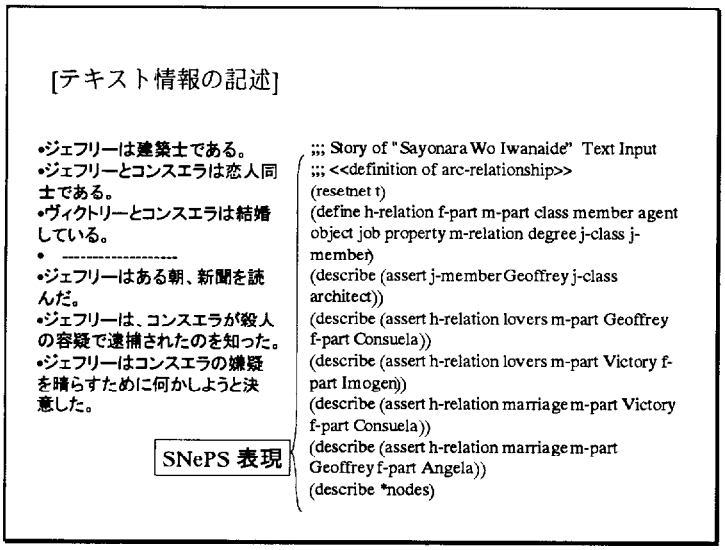


図８．１３　登場人物 Geoffrey に関して形成された意味ネットワーク例

さらにテキスト情報のみから構成された意味ネットワークに、読み手の背景知識および常識的推論によって構成された意味ネットワークが相互作用し、その結果として生成されたネットワーク上では、計１０４個の行為者 Geoffrey に関する命題が形成されていた（図

８．１１)。

このようにして物語のテキストから、登場人物 Geoffrey に関し、抜き出され、集められた情報と、読み手の背景知識や常識的推論によってそれに付加された情報には、物語テキストには明示されてはいないが、読み手が場面に応じて登場人物の心理状態や感情状態について推論した情報も含まれている（図８．１４)。例えば、Geoffrey は Consuela と恋におち、それが社会的に許されない不倫関係であることを自覚している。しかし、お互いに愛し合っているので、何とかして一緒になりたいという欲求を抱く。そのためにはすでに結婚している Consuela が離婚をして、その後で正式に結婚すればよいと考えるが、Consuela は熱心なカトリックであるため、それはできない。離婚ができないとすれば、駆け落ちするしか一緒に生活する道はないが、駆け落ちをするとなると、建築家としての社会的地位や信用をすべて捨てる覚悟をしなくてはならないだろう。

pとqが恋愛関係にあれば、いっしょに暮したい。
(describe (add forall ($p $q $s) ant (build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q) cq ((build at *s agent *p m-state desire of (build agent *p act stay with *q at future1))(build at *s agent *q m-state desire of (build agent *q act stay with *p at future1)))))
pとqが不倫関係であれば、pは離婚することで、いっしょに暮すことができると信じる。(Q が既婚)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation adultery m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p property unmarried)) cq (build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 f-part *q h-relation devorce m-part *r) then (build agent *p act stay with *q at future1)))))

もしpがqを愛しており、どちらかが離婚すれば、一緒に暮らすことができると信じていれば、pは離婚を望む。(q が既婚の場合)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 m-part *r h-relation devorce f-part *q) then (build agent *p act stay with *q at future1)))) cq (build at *s agent *p m-state desire of (build at future1 m-part *r f-part *q h-relation devorce))))

pとqが不倫関係であれば、pは駆け落ちすることで、いっしょに暮すことができると信じる。(q が既婚)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation adultery m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p property unmarried)) cq(build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build agent *p act stay with *q at future1)))))

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する意味ネットワーク

ｑ（女）はカトリックなので、離婚は不可能と知っている。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation marriage)(build agent *q property catholic)(build at *s mpart *r f-part *q h-relation lovers)) cq (build at *s agent *p m-state know of (build min 0 max 0 arg (build at *s property possible of (build at future1 h-relation devorce m-part *p f-part *q))))))

不倫相手と一緒に生活したいと思い、離婚が不可能ならば、愛のために駆け落ちする傾向がある。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s agent *p mstate believe of (build if (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build agent *p act stay with *q at future1)))(build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 mpart *r f-part *q h-relation devorce) then (build agent *p act stay with *q at future1)))(build at *s agent *p mstate know of (build min 0 max 0 arg (build at *s property possible of (build afuture1 h-relation devorce m-part *r f-part *q))))) cq (build at *s agent *p m-state tendency for love of (build at *s agent *p act accept of (build at future1 h-relation elopment m-part *p f-part *q)))))

もしｐがｑとｒを望み、ｑが不可能と知っている場合には、ｒを選択する。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s agent *p mstate desire of *q)(build at *s agent *p m-state desire of *r)(build at *s agent *p mstate know of (build min 0 max 0 arg (build at *s property possible of *q)))) cq (build at *s agent *p m-state choose of *r)))

もしｐが売り出し中の建築家ならば、大きなチャンスが来れば、そのチャンスを得たいと強く望む。
(describe (add forall ($p $r $s) &ant ((build at *r member *p class architect)(build at *r agent *p occupation architecht property hopefull)(build at*s agent *p act find object chance)(build at *s object chance property big)) cq (build at *s agent *p mstate desire degree a_lot object chance)))

もしｐが売り出し中の建築家ならば、すでにある程度の社会的地位を持っている。
(describe (add forall ($p $r) ant (build at *r agent *p occupation architect property hopeful) cq (build at *r agent *p status some)))

もしｐが将来有望な建築家で、すでにある程度の地位があるならば、これからその社会的地位を高めることを望む。

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する

意味ネットワーク（つづき）

(describe (add forall ($p $r) &ant ((build at *r agent *p occupation architet property hopeful)(build at *r agent *p status some)) cq (build at *r agent *p mstate desire of (build at future2 agent *p status high))))

もしｐが売り出し中の建築家ならば、地位を高めるチャンスを望む。
(describe (add forall ($p $r) &ant ((build at *r agent *p occupation architect property hopeful)(build at *r agent *p status some)) cq (build at *r agent *p mstate desire object chance of (build at future2 agent *p status high))))

売り出し中の建築家にとって、チャンスとは、地位を高めるためのチャンスである。
(describe (add forall ($p $r) ant (build at *r agent *p occupation architect property hopeful) cq (build plan (build at *r agent *p act find object business_chance) goal (build at *r agent *p act find objec chance of (build at future2 agent *p status high)))))

駆け落ちは社会的信用を失わせる。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at *r agent *p act lose object reputation)))
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at *r agent *q act lose object reputation)))

人（男性の側）は駆け落ちが社会的信用を失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build member *p class human) cq (build agent *p mstate know of (build if (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build at *r agent *p act lose of reputation)))))

人（女性の側）は駆け落ちが社会的信用を失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build member *p class human) cq (build agent *q mstate know of (build if (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build at *r agent *q act lose object reputation)))))

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する
意味ネットワーク（つづき）

駆け落ちは信用を失わせる。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at future1 agent *p act lose object reputation)))

駆け落ちは地位を高めるチャンスを失わせる。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at future1 agent *p act lose object chance of (build at future2 agent *p status high))))

人は社会的信用を失うことを恐れる。
(describe (add forall $p ant (build member *p class human) cq (build agent *p m-state afraid of (build agent *p act lose object reputation))))

もしすでにある程度の社会的地位を持っており、これからその地位を高めることを望むものは、現在の信用を失うことを恐れる。
(describe (add forall ($p $r) ant (build at *r agent *p m-state desire of (build at future2 agent *p status high)) cq (build at *r agent *p m-state afraid of (build at future1 agent *p act lose object reputation))))

もしすでにある程度の社会的地位を持っており、これからその地位を高めることを望むものは、目前のビジネスチャンスを失うことを恐れる。
(describe (add forall ($p $r) ant (build at *r agent *p m-state desire of (build at future2 agent *p status high)) cq (build at *r agent *p m-state afraid of (build at future1 agent *p act lose object business_chance))))

ビジネスチャンスを失うことを恐れるものは、自己のためにビジネスチャンスを受け入れる傾向がある。
(describe (add forall ($p $r) ant (build at *r agent *p m-state afraid of (build at future1 agent *p act lose object business_chance)) cq (build at *r agent *p m-state tendency for self of (build at *r agent *p act accept object business_chance))))

地位を上げたいと望むものが、ビジネスチャンスに失敗することは、将来の社会的地位が失われることを意味する。

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する
意味ネットワーク（つづき）

(describe (add forall ($p $r $s) &ant ((build at *r agent *p mstate desire of (build at future2 agent *p status high))(build at *s agent *p act fail object business_chance)) cq (build at *s agent *p ac lose object chance of (build at future2 agent *p status high))))

不倫している人（男性）は駆け落ちが自分の信用を失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery) cq (build at *r agent *p m-state know of (build if (build at future1 mpart *p f-part *q h-relation elopment) then (build at future1 agent *p act lose object reputation)))))

地位を高めることを望みつつ、不倫をしている人(男性）は、駆け落ちが自分のチャンスを失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *r agent *p m-state desire of (build at future2 agent *p status high))) cq (build at *r agent *p mstate know of (build if (build at future1 mpart *p f-part *q h-relation elopment) then (build at future1 agent *p act lose object chance)))))

ビジネスチャンスを受け入れることは、駆け落ちを拒否することである。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build at *r agent1 *p agent2 *q act promise of elopment)(build at *r agent *p act accept object business_chance)) cq (build at *r agent *p act rejec of (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment))))

現在の信用を失うことを恐れるものは、自己のために駆け落ちを拒否する傾向がある。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *r agent *p m-state afraid of (build at future1 agent *p act lose object reputation))) cq (bild at *r agent *p m-state tendency for self of (build at *r agent *p act reject of (build at future1 mpart *p f-part *q h-relation elopment)))))

目前のビジネスチャンスを失うことを恐れるものは、自己のために駆け落ちを拒否する傾向がある。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *r agent *p m-state afraid of (build at future1 agent *p act lose object business_chance))) cq (build at *r agent *p m-state tendency for self of (build at *r agent *p act reject of (build at future1 mpart *p f-part *q h-relation elopment)))))

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する
意味ネットワーク（つづき）

pとqが不倫関係で、pとrが夫婦、rとqが雇用関係にあるとき、不倫関係がrに知られると、qは仕事と信用を失う危険があり、 qは不倫関係がrに知られることを恐れる。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *s m-part *r f-part *q h-relation marriage)(build at *s client *r contractor *p h-relation business)) cq (build at *s agent *p m-state afraid of (build agent *r m-state know of (build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery)))))

愛情のない夫婦に関する推察および読み手の共感

夫が妻を憎んでいるにも関わらず、一緒に暮すのは、妻がカトリックだから。
(describe (add forall ($q $r $s $t) &ant ((build at *s m-part *r f-part *q h-relation marriage)(build at *t agent *r m-state hate object *q)(build at *t agent *q act stay with *r)(build agent *q poperty catholic)) cq (build why (build at *t agent *q act stay with *r) reason (build agent *q property catholic))))

夫が妻を憎んでいるにも関わらず、一緒に暮すのは、妻が不幸である。
(describe (add forall ($q $r $s $t) &ant ((build at *s m-part *r f-part *q h-relation marriage)(build at *t agent *r m-state hate object *q)(build at *t agent *q act stay with *r)) cq (build at *t agent *q m-state miserable)))

不倫している人（女性）は駆け落ちが相手の信用を失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery) cq (build agent *q m-state know of (build if (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build at future1 agent *p act lose object reputation)))))

不倫している人（女性）は駆け落ちが地位を高めることを望む相手（男性）のチャンスを失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *r agent *p m-state desire of (build at future2 agent *p status high))) cq (build agent *q m-state know of (build if (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build atfuture1 agent *p act lose object chance)))))

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する意味ネットワーク（つづき）

夫は妻の不倫を知ると、妻を憎む。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *s m-part *r f-part *q h-relation marriage)(build at *t agent *r mstate know of (build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery))) cq (build at *t agent *r mstate hate object *q)))

図８．１４　Geoffrey と Consuela の人間関係およびその状況を構成する意味ネットワーク（つづき）

これと同様に、各登場人物に関する情報、それぞれの出来事や行為に関する情報、場所や時間に関する情報、さらにはそれらを組み合わせた情報などが、すべて構造化され、相互に関連づけられた知識として、システムのワーキングメモリ内に格納されている。このように、物語を理解するために読み手が導入した情報も含めて、物語に関する情報が、すべて同じネットワーク内で重層的に表現されているため、システムはさまざまな視点で物語に関する情報を収集することが可能になる。いうならば、このシステムは視点に対して相対的で流動的なフレームをもった知識構造を実現しているともいえるだろう。

(c) ナレーターの状況記述に基づく読み手の物語理解

虚構作品には、たくさんの登場人物が登場し、さまざまな出来事、事件を巡って、悲喜交々の物語が展開される。ある出来事は、物語上のある登場人物にとっては、悲劇となるが、別の登場人物にとっては積年の夢の実現に当たるかもしれず、あるいはまた別の登場人物にとっては、とるに足らないよくある出来事のひとつでしかないように思われるかもしれない。このように、物語上の出来事（現実の出来事でも同様であるが）は、それにどのような立場や状況で関わるかによって、まったく異なる様相を呈することがある。確かに、誰が主人公あるいはヒーロー、ヒロインなのかがはっきりしている物語では、読み手は比較的自然に、ヒーローやヒロインの視点もしくは状況に立って、物語を眺め、あたかも彼らになりきったかのように、一緒になって喜怒哀楽の感情を喚起させる。そのような物語では、出来事の展開や状況が、一貫してヒーロー、ヒロインの一人称の視点で記述されていたり、最初から彼らの味方をしたり、彼らに共感する立場に立つ人物の視点で記述されていることが多い。例えば前者の典型的な例は、夏目漱石の『坊っちゃん』やフィリップ・マーロウの一連の作品に見ることができるし、後者の典型的な例は、シャーロック・ホームズ・シリーズ（ワトソン博士からの記述）に見ることができる。前者はナレーター＝主人公であり、後者はナレーター＝主人公の身内または親しい友人、ないしは物語には直接登場しなくとも、陰ながら主人公を応援する人物という構図になっている。

ナレーターの視点は、映画や写真などの視覚作品におけるカメラ視点に相当するもので

あって、読み手はそれによって得られた情報をもとにしてしか、物語全体の流れを構成し、理解することはできない。その意味で、物語テキストを解釈する際にナレーターの果たす役割は重要であり、しばしば読み手の解釈に強い影響を及ぼすことになる。例えば、アガサ・クリスティの『アクロイド殺人事件』では、殺人犯を見つけだす立場にある側に描かれる主人公の医師が物語のナレーターであり、おまけに事件の真犯人であるというトリックに読み手はすっかり騙されてしまう。この物語では、実は主人公が真犯人であったという事実が露呈される直前に至るまで、主人公は独白を通して、自らを困難な事件に巻き込まれ、事件の真相解明に苦闘する人物として描き出す。これにより、読み手は、主人公＝ナレーターの視点から物語で起きた出来事を眺め、主人公に共感的に物語を理解するようになる。さらに、こうした主人公＝ナレーターへの共感は、同時に主人公＝ナレーターによる事件の描写やそれによって提供される事件に関する情報への無防備な信頼を獲得することになる。ところが物語の最後で、主人公はもともとこの殺人事件の張本人であって、読み手がナレーターとしての主人公の言明だと思って読んできたことが、主人公がのちに著した事件に関する手記からの引用にすぎず、その内容には主人公を犯人と思わせないための意図的な隠蔽が施されていたことに、読み手は気づかされる。もともと主人公の手記からの引用であったはずの記述を、ナレーターによる記述のように見せかけることによって、この作品は、事実について恣意的に変更の加えられた記述を、物語の出来事に関する本当の記述であると読み手に信じ込ませることに、見事に成功したわけである。

この作品は、いわば読み手のナレーターによる物語の記述に対するごく自然な思いこみ、すなわち、ナレーターは物語で生じた出来事について、少なくともナレーター自身が知り得た範囲に関する限りは、事実を意図的に歪めたり、隠蔽したりすることなく、誠実に記述しているはずだという信念を、逆手にとることで成功を収めている。この作品の読み手は、事実を意図的に隠蔽して記述したナレーターによって裏切られたのではなく、もともとナレーターによる記述でなかったものを、物語のナレーターによる誠実な記述であると取り違えることによって、作者の術中にはまることになった。

この例が示すように、ナレーターによる物語の記述の及ぼす影響は絶大である。読み手は、ナレーターが登場人物の誰であろうと、どの視点に立つものであろうと、その記述は、その登場人物が知りうる限りで、あるいはその視点から物語の出来事や状況について眺められる限りにおいて、ありのまま、感じたままを誠実に語っているものと前提する。それゆえ、ナレーターによって語られた事柄、これはすなわち物語そのものであるが、物語上の出来事、登場人物、状況などについて、ある特定の視点（必ずしも固定されてはいないかもしれないが）から、ありのまま伝えられる情報として、読み手は受け入れることになる。ただし、ナレーターにしても、その都度の視点、その限られた情報収集能力や情報記述能力のもとで、出来事や状況について知りうる情報を読み手に語り伝えているという制約を考えるならば、読み手は、必ずしもナレーターによる物語の言説を、物語を理解するための最適な記述であると考える必要はない。むしろ、読み手が物語をより深く、より合

理的、整合的に理解するためには、しばしばナレーターの視点から離れて、読み手自身にとってもっとも物語の風景を鳥瞰しやすいと思われる視点へと移動する必要があるだろう。たとえていうならば、ワトソン博士がナレーターとして、シャーロック・ホームズの冒険についてさまざまに語った事柄を、より合理的、整合的に理解するためには、物語内のワトソン博士が実際にとっていた視点にそのままとどまるのではなく、別の視点、例えばシャーロック・ホームズの視点へと推移し、記述された事柄をその視点から解釈し直す方が有利になるかもしれない。事実、私たちは、シャーロック・ホームズの冒険談が、ワトソン博士の視点で描写されていることを知っていても、その物語を読む中で、いつの間にかワトソンではなく、ホームズの視点に立ち、ホームズが何を見て、何を考えているかを、ホームズとともに感じ取ろうとしているのに気づくことがある。

このように、読み手が物語を理解しようとするときにとる視点は、必ずしもナレーターの視点と同じであるとは限らない。それは映画などの映像作品では、対象がつねにカメラの視点からしか映し出されていないにもかかわらず、それを見る側は、カメラの映し出していない対象の側面についても、考えることができるというのと同じである。カメラが映し出す映像は、対象をもっとも的確に捉えることのできる視点から、対象を想像し、把握するための情報を与えているにすぎない。同様に、読み手は、ナレーターを通して与えられた情報を全面的に信頼し、それを基礎としながら、さらにより効率的、整合的に物語が理解できる視点の設定を試みる。そうした試みの表れとなっているのが、読み手による背景知識や常識的推論の適用であるといえる。すなわち読み手は、ナレーターが与えてくれる情報に基づいて、その視点からでは見えない場面やもっと有利な視点に立っていたならば見えたであろう場面などについて、背景知識や常識を導入することで想像、予測し、その表象も物語に関する知識ベースに付加していると考えることができる。こうした読み手の認知プロセスを、擬似的に実現したのが、今回の物語鑑賞シミュレーションシステムにおけるテキスト情報からの入力と読み手における背景知識、推論規則からの入力との相互作用というプロセスであるということもできよう。

(d) テーマに基づく理解戦略

このように読み手が自らの背景知識や常識的推論を働かせて新たに導出した情報を、物語テキストの情報に付加するのは、読み手が物語を理解するためのより適切な視点を設定するための企て、もしくは準備過程であるということができる。しかしその場合、読み手は何を手がかりにして、物語を理解するためのより適切な視点を設定しようとしているのかが問われなくてはならない。これについては、立場によって異なる回答が与えられる可能性がある。すなわち、それぞれの読み手が何を基準にして、物語に適切な理解とみなしているか、読み手は自分の望む適切な理解を目指して、実際に何を手がかりに視点を設定

しようとするのか、といった問いには必ずしも確定した答えはなく、個人差やそのときどきの読み手の状態によって、異なる基準、異なる手がかりが用いられているというのが、実際のところなのかもしれない。確かに、同じ物語を読んでも、読み手によって理解の仕方やその程度、印象に残る場面などが異なる場合があるし、同じ読み手でも、虚構作品の傾向やジャンルによって、理解のしやすさやしにくさに違いが感じられる点を考えると、人が何を適切な理解と考えるか、何を物語理解のための手がかりとしているかには、明確な基準や答えは見いだせないという見方もできよう。

しかし本論文では、たとえ読み手の個人的な違いや物語テキストの種類や傾向によって、それらに対する理解の仕方や程度の差が生じるとしても、そうした違いは、読み手の理解戦略に基本的な基準や方針が存在しないために生じるのではなく、読み手のさまざまな条件（好みや過去の経験、語彙力、記憶力、分析力、推察力など）に違いがあるため、それらの具体的な適用に違いが出るためであると考える。子供向けの単純な漫画や映画、物語では、個人差はあまり出ないが、物語が長く、その構造が複雑になり、明白なプロットが見つけにくくなればなるほど、読み手による理解の違いが出てくるだろう。しかしながら、読み手は物語を楽しみたいと思ってテキストを読む限り、テキストに対してもっとも適切かつ効率的な読み方をしようと試みているはずである。そのためのもっとも有効な方策のひとつが、物語のテーマを予想して、そのテーマの実現に沿って物語を理解しようとするアプローチであろう。

読み手は、次々と展開される物語の出来事を、そのつど、たんに受け入れていくことによって、物語を理解しようとしているわけではない。すでに論じたように、読み手は物事がこれからどのように展開していくかについて、たえず予測を行いながらテキストを読み進んでいる。こうした予測は、典型的な展開パターンを予想させるような出来事や状況が、物語に登場してきたときに、読み手の側に自然に喚起されるものと考えられる。もちろん、このような物語の展開に関する予測は、読み手の読書経験をはじめとするさまざまな条件によって異なるであろうが、読み手の背景知識や常識的推論能力として蓄積されている知識ベースのなかから、その都度の条件に応じた物語の展開に関する予測が喚起されるのだろう。

今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、そうした出来事の典型的な展開パターンに関する予測を「テーマ」に基づく推論とカテゴライズし、シミュレーションを試みた。今回の物語テキスト『さよならは言わないで』では、まず主人公の建築家と雇用主の妻との不倫関係が読み手の関心を強く喚起する。不倫という恋愛関係は、一般に社会では許されない恋愛関係であり、この関係をそのまま継続するためには、その関係を他者、とりわけ不倫相手である雇用主に知られてはならない。もしその関係が知られてしまえば、その関係が切り裂かれてしまうだけでなく、主人公の社会的信用は崩れ、現在の仕事での大きな損失を覚悟しなくてはならないだけでなく、将来の建築家としての経歴にも悪い影響を与えることになるだろう。将来性ある独身の建築家が、雇用主の若い美しい妻と恋に落ち、

秘密裏に不倫関係を続けるようになったという、この物語の冒頭部分の状況設定から、読み手はとりあえずはこうした予測を行うであろう。このような予測は、今回の意味ネットワーク上では以下のように表現される（図８．１５）。

＜背景知識・常識的推論部＞
pがqをみたとき、qが美人ならば、pはqを恋する傾向をもつ.
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build agent *p act see object *q at *r) cq (ant (build isa *q property beautiful) cq (build at *r agent *p mstate tendency of (build at *r agent *p mstate love object *q)))))

pがqに恋したとき、pとqは恋愛関係になる可能性がある。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r agent *p mstate love object *q) cq (build property possible case (build at *r m-part *p f-part *q h-relation lovers))))

p（男性）とq（女性）が恋愛中で、pが既婚であれば、不倫である。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build h-relation lovers m-part *p f-part *q at *r)(build at *r agent *p property married)) cq (build h-relation adultery m-part *p f-part *q at *r)))

pとqが不倫関係で、pとrが夫婦、rとqが雇用関係にあるとき、不倫関係がrに知られると、qは仕事と信用を失う危険があるので、qは不倫関係がrに知られることを恐れる。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *s m-part *r f-part *q h-relation marriage)(build at *s client *p contractor *r h-relation business)) cq (build why (build at *s agent *p mstate afraid of (build agent *r mstate know of (build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery))) reason (build at *s property possible of (build at *s agent *p act lose object ((business)(reputation)))))))

図８．１５　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その１）

このような状況の中、若い建築家と雇用主の妻は、自分たちの恋愛を貫き通すため、家庭、仕事、信用、すべてを犠牲にして、二人で駆け落ちする決意をする。その際、離婚という手段も考えられただろうが、妻の方はカトリック教徒であったため、離婚は認められないという事情も介在する。このとき、読み手の側には、二人がその愛を貫くためには、まずは女性の側が離婚すべきだろうという推論、カトリック教徒であるためにそれは困難だろうという推論、だとすればすべてを抛って駆け落ちするしかないだろうといった推論が次々と喚起される。こうした推論のプロセスは以下のような意味ネットワーク表現により、実現されている。(図８．１６)

pとqが恋愛関係にあれば、いっしょに暮したい。
(describe (add forall ($p $q $s) ant (build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q) cq ((build at *s agent *p m-state desire of (build agent *p act stay with *q at future1))(build at *s agent *q m-state desire of (build agent *q act stay with *p at future1)))))

もしp（女性）既婚であれば、pに対して結婚を要求することは、実現不可能な要求である。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build member *p class woman) (build member *q class man) (build at *r agent *p property married)(build at *r agent *q property unmarried)(build at *r agent *q object *p act require of (build h-relation marriage m-part *q f-part *p)=require1)) cq (min 0 max 0 arg (build property possible case (build at *r agent *q object *p act require of *require1)))

pとqが不倫関係であれば、pは離婚することで、いっしょに暮すことができると信じる。
(q が既婚)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation adultery m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p property unmarried)) cq (build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 f-part *q h-relation devorce m-part *r) then (build agent *p act stay with *q at future1)))))

pとqが不倫関係であれば、qは離婚することで、いっしょに暮すことができると信じる。
(q が既婚)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation adultery m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p property unmarried)) cq (build at *s agent *q m-state believe of (build if (build at future1 f-part *q h-relation devorce m-part *r) then (build agent *q act stay with *p at future1)))))

もしp（女性）が既婚であれば、pに対して結婚を要求することは、実現不可能な要求である。
(describe (add forall ($p $q $r) &ant ((build member *p clas woman) (build member *q class man) (build at *r agent *p property married)(build at *r agent *q property unmarried)(build at *r agent *q object *p act require of (build h-relation marriage m-part *q f-part *p)=require1)) cq (min 0 max 0 arg (build property possible case (build at *r agent *q object *p act require of *require1)))))

図８．１６　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その２）

もしｐがｑを愛しており、どちらかが離婚すれば、一緒に暮らすことができると信じていれば、ｐは離婚を望む。（ｑが既婚の場合）
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 m-part *r h-relation devorce f-part *q) then (build agent *p act stay with *q at future1)))) cq (build at *s agent *p m-state desire of (build at future1 m-part *r f-part *q h-relation devorce))))

もしｐがｑを愛しており、どちらかが離婚すれば、一緒に暮らすことができると信じていれば、ｑは離婚を望む。（ｑが既婚の場合）
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *q m-state believe of (build if (build at future1 m-part *r h-relation devorce f-part *q) then (build agent *q act stay with *p at future1)))) cq (build at *s agent *q m-state desire of (build at future1 m-part *r f-part *q h-relation devorce))))

夫であるｐ（男性）は、ｑ（女性）がカトリックなので、離婚は不可能と知っている。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation marriage)(build agent *q property catholic)(build at *s m-part *r f-part *q h-relation lovers)) cq (build at *s agent *p m-state know of (build min 0 max 0 arg (build at *s property possible of (build at future1 h-relation devorce m-part *p f-part *q))))))

ｑ（女性）は自分がカトリックなので、離婚は不可能と知っている。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation marriage)(build agent *q property catholic)(build at *s m-part *r f-part *q h-relation lovers)) cq (build at *s agent *q m-state know of (build min 0 max 0 arg (build at *s property possible of (build at future1 h-relation devorce m-part *p f-part *q))))))

不倫相手であるｒ（男性）はｑ（女性）がカトリックなので、離婚は不可能と知っている。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation marriage)(build agent *q property catholic)(build at *s m-part *r f-part *q h-relation lovers)) cq (build at *s agent *r m-state know of (build min 0 max 0 arg (build at *s property possible of (build at future1 h-relation devorce m-part *p f-part *q))))))

図８．１６　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その２）
（つづき）

pとqが不倫関係であれば、pは駆け落ちすることで、いっしょに暮すことができると信じる。(qが既婚)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation adultery m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p property unmarried)) cq (build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build agent *p act stay with *q at future1)))))

pとqが不倫関係であれば、qは駆け落ちすることで、いっしょに暮すことができると信じる。(qが既婚)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s h-relation lovers m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation adultery m-part *p f-part *q)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p property unmarried)) cq (build at *s agent *q m-state believe of (build if (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build agent *q act stay with *p at future1)))))

もしpがqを愛しており、駆け落ちすれば、一緒に暮らすことができると信じていれば、pは駆け落ちを望む。(qが既婚の場合)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *p m-state believe of (build if (build at future1 m-part *p h-relation elopment f-part *q) then (build agent *p act stay with *q at future1))))
cq (build at *s agent *p m-state desire of (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment))))

もしpがqを愛しており、駆け落ちすれば、一緒に暮らすことができると信じていれば、qは駆け落ちを望む。(qが既婚の場合)
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s h-relation marriage m-part *r f-part *q)(build at *s agent *q m-state believe of (build if (build at future1 m-part *p h-relation elopment f-part *q) then (build agent *q act stay with *p at future1))))
cq (build at *s agent *q m-state desire of (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment))))

図８．１６　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その２）（つづき）

読み手は、愛する二人が駆け落ちを決意したというテキスト情報を得ると同時に、今度は駆け落ちがこのカップルにもたらすであろうさまざまな社会的不利益についてもあれこれと予測することになろう。この推論過程は、以下のような意味ネットワーク表現により、実現される。(図８．１７)

駆け落ちは社会的信用を失わせる。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at *r agent *p act lose object reputation)))

人（男性）は駆け落ちが社会的信用を失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build member *p class human) cq (build agent *p m-state know of (build if (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build at *r agent *p act lose of reputation)))))

人（女性）は駆け落ちが社会的信用を失わせることを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build member *p class human) cq (build agent *q m-state know of (build if (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) then (build at *r agent *q act lose object reputation)))))

駆け落ちは信用を失わせる。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at future1 agent *p act lose object reputation)))

駆け落ちは地位を高めるチャンスを失わせる。
(describe (add forall ($p $q $r) ant (build at *r m-part *p f-part *q h-relation elopment) cq (build at future1 agent *p act lose object chance of (build at future2 agent *p status high))

図８．１７　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その３）

このように、不倫という状況は、一般の読み手にとって非日常的な状況であり、当事者にとってはさまざまな危機的状況を含んでいるため、物語の展開の中に「不倫」というテーマが登場すると、読み手はそれに触発されて、さまざまな予測を巡らせることになる。しかしながら、物語の中に「不倫」といった非日常的な状況が登場してきたとしても、それがたんに刹那的あるいは打算的な関係でしかなく、関係を継続することに困難が生じた場合には、お互いにすぐに分かれてしまうような間柄であったとしたら、読み手の関心を強く捉え続けることはないだろう。そうした不倫話は、物語を読むまでもなく、巷に溢れており、さらにその後の物語としての発展性についても、予測しがたい事態への展開を期待させるものにはならないと予想させるからである。

今回の物語で、冒頭の不倫関係が読み手の関心を強く引きつけ、しかもその後の物語の展開においても、読み手の視点を、不倫関係にあった建築家へと固定させるだけの牽引力を持ち続けたのは、この物語での不倫関係が、一時的な恋愛関係としての「不倫関係」に

とどまるのでなく、より普遍的で持続的な恋愛関係へと発展する可能性を示唆していたからに他ならない。その意味で、この物語はたんなる不倫関係の物語にとどまることなく、あらゆる困難を乗り越えて実現される愛という「純愛」ものとしての側面を持っていることが明らかになってくるのである。このことはすでに不倫関係にある二人が、さまざまなしがらみや社会的リスクを賭けて、駆け落ちを実行しようとした決意にも表現されている。たんなる「不倫」と思われた人間関係が、物語におけるより普遍的な「純愛」というテーマのもとに包含されることで、読み手の関心はより強く当事者の二人に向けられていく。そして、読み手はこの二人の運命がその後どう展開していくかについての推測を行うため、テキスト上に散りばめられたさまざまな情報からそのヒントを読みとろうと、読書へのより高い集中状態を生み出していくのである。すでに見たとおり、読み手が徐々に読書行為へと集中していく様子は、「信念創出ゲーム」として描かれる物語理解の典型的な現れに他ならない。

読み手は、物語で描写される特定の出来事や状況のパターンを契機として、こうした意識の集中状態に入り込んでいく。今回の物語では、「不倫」という非社会的、非日常的な恋愛関係をきっかけとして、「純愛」というテーマへと昇華されていく一連の出来事の経過がそうした契機となり、読み手の意識がこのテーマを巡る物語状況へと集束されていく。「純愛」というテーマは、これまで数え切れないほど多数の文学作品や演劇、ドラマなどで取り上げられ、虚構作品のテーマとしてはもっとも典型的なもののひとつといえる。なによりも「純愛」と呼べるような純粋な恋愛体験そのものが、我々の日常生活においては稀であり、家庭や社会的地位、財産までをもなげうって、その愛を貫こうとしたケースも、我々の身近でほとんど見かけることがないという事情が、こうしたテーマを虚構作品に求めるにふさわしいテーマとしてきたのである。そうした意味で「純愛」はきわめて非日常的な状況においてのみ成り立つ出来事であり、さまざまな困難に身をさらしながら、目標実現のためにすべてをなげうつといった、いわば非現実的な英雄的要素をもってしてはじめて実現されるテーマである。だからこそ、読み手は物語の中にこうした「純愛」テーマの片鱗を見つけると、それが真に「純愛」テーマとして展開していくことを期待しようとする。しかしながら、その一方で自らの期待が読み手の一方的な期待倒れに終わってしまうのを防ぐため、その物語の展開が本当に純愛テーマを実現する過程と見なし得るのかどうかを、テキストに記述されるさまざまな情報を駆使して、検証しようとするのである。もしある時点で、その物語が純愛をテーマとして読むにふさわしくないものであることが判明したなら、読み手は再び、読み始めの頃のようなテーマを前提としないテキスト理解の状態に戻って、その物語が何をテーマとして展開しているのかを探るところから、物語理解、すなわち物語における出来事の再構成という仕事をやり直さなければならなくなるのである。

今回のテキストでは、まず読み手は、記述された状況から物語の主要な登場人物が不倫関係にあることを把握する。しかしながら、読み手は、登場人物の不倫関係がはたして「純愛」というテーマへと発展する可能性があるかどうかを、その後のテキスト情報をもとに

検証して行かなくてはならない。その中で、不倫関係にある登場人物が、家庭や社会的地位をなげうってでも愛を実現するために、駆け落ちの約束をすることを知り、この物語がたんなる不倫から、純愛をテーマとする物語に発展しつつあることを推測し、期待する。しかしその後、建築家は仕事のチャンスを掴むために、駆け落ちの約束を反故にし、女性を裏切ってしまう。このことから、読み手はいったんこの登場人物が純愛をテーマとする物語の当事者としてふさわしくないという判断を下し、再びこの物語に登場するさまざまな要素を包括的に再構成するのによりふさわしいテーマを探すプロセスに入ることになる。しかし、かつてこの登場人物によって裏切られた恋人が、かつての思い出の屋敷で起きた毒殺事件の有力容疑者として逮捕されたことを新聞で知り、さらには逮捕中の元恋人から助けを求められることになる。きわめて不利な状況にある元恋人を救うことはきわめて困難であり、今や何の関わりもないはずの屋敷へ出向いて、事件の調査をすることは、かつて自分と雇用主の妻との間に不倫関係があったことを、自ら暴露しに行くようなものだろう。そうなれば、建築家は再び社会的地位や信用を失う危機に陥るかと予想される。さらに万が一、建築家が元恋人を助けることに成功したとしても、それにより建築家が元恋人に対して行ったかつての裏切りが償われ、元通りの恋人関係に戻れる見込みのないことも予想される。こうした何の希望も望めない状況にあって、あえて建築家は元恋人を救うために、自分の社会的地位や信用を犠牲にする決意をする。読み手は、この時点でいったんは適用することを留保した「純愛」のテーマが、この物語に適用可能なテーマとして再浮上していることに気づくだろう。

こうした物語のテーマに関する読み手の背景知識導入および常識的推論の適用について、今回のシステムでは、以下のような意味ネットワーク表現された推論規則を用意することで対応を試みた（図８．１８）。

もしｐとｑが不倫ならば、この物語のテーマが純愛である可能性がある。
(describe (add forall ($p $q $s) ant (build h-relation adultery m-part *p f-part *q at *s) cq (build theme pure_love perspective (*p *q) property possible degree level1 at *s)))

愛の実現のために駆け落ちを実行しようとする傾向と自分の将来の社会的地位のために駆け落ちを中止しようとする傾向が拮抗した場合に、自分の社会的地位を優先したなら、その人は、自己の欲求のために愛を犠牲にした。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *r agent *p mstate tendency for love of (build at *r agent *p act accept of (build at future1 hrelation elopment mpart *p f-part *q)))(build at *r agent *p m-state tendency for self of (build at*r agent *p act reject of (build at future1 mpart *p f-part *q h-relation elopment)))(build at *s agent *p act reject of (build mpart *p f-part *q h-relation elopment))) cq (build at *s agent *p act sacrifice_love_for_self)))

図８．１８　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その４）

愛の実現のために駆け落ちを実行しようとする傾向と自分のビジネスチャンスのために駆け落ちを中止しようとする傾向が拮抗した場合に、自分のビジネスチャンスを優先したなら、その人は、自己の欲求のために愛を犠牲にした。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *r agent *p m-state tendency for love of (build at *r agent *p act accept of (build at future1 h-relation elopment m-part *p f-part *q)))(build at *r agent *p m-state tendency for self of (build at *r agent *p act reject of (build at future1 m-part *p f-part *q h-relation elopment)))(build at *s agent *p act reject of (build m-part *p f-part *q h-relation elopment))) cq (build at *s agent *p act sacrifice_love_for_self)))

恋人を裏切り、自分の利益を優先したものは、「自己中心的」性格をもつ。
(describe (add forall ($p $q) ant (build at *q agent *p act sacrifice_love_for_self) cq (build character *p personality selfish)))

駆け落ちの約束をしておきながら、駆け落ちをやめるのは、恋人への裏切りである。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *r agent1 *p agent2 *q act promise of elopment)(build at *s agent *p act reject of (build m-part *p f-part *q h-relation elopment))(build at *r m-part *p f-part *q h-relation lovers)) cq (build at *s agent *p act betray object *q)))

自己の利益のため、愛する人を裏切るならば、物語のテーマが純愛である可能性が低くなる。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *s agent *p act sacrifice_love_for_sdf)) cq (build at *s theme pure_love property implausible))))

もし恋人の一方が他方を裏切るならば、恋愛関係は終了する。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s agent *p act betray object *q)) cq (build min 0 max 0 arg(build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers))))

恋愛関係が終了すれば、不倫関係は終了する。
(describe (add forall ($p $q $r $s) ant (build min 0 max 0 arg (build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)) cq (build min 0 max 0 arg (build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery))))

図８．１８　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その４）
（つづき）

もし恋人の一方が他方を裏切るならば、将来恋愛関係が復活することは望めないことを知っている。
(describe (add forall ($p $q $r $s) &ant ((build at *r m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *s agent *p act betray object *q))cq (build at *s agent *p m-state know of (build property implausible event (build at future7 m-part *p f-part *q h-relation lovers)))))

状況証拠から元恋人が殺人容疑として逮捕されたが、物的証拠が無く、本人が真犯人ではないと主張するならば、警察の判断は疑わしいと思う。もし真犯人を見つければ、ｑは助かる。
(describe (add forall ($p $q $s $t $u $v) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *t agent police act arrest object *q)(build at *u agent *q act inform object *p o (build min 0 max 0 arg(build at *v agent *q act kill)))(build min 0 max 0 arg (build at *t agent police act hold evidence material of (build at *v agent *q act kill)))) cq ((build at *u agent *p m-state doubt of (build at *t agent police m-state judge))(build at *u agent *p m-state know of (build if (build at future6 agent *p act find object truemurderer) then (build at future6 agent *p act save object *q))))))

状況証拠によって逮捕された人を救う決意をすることは、真犯人を見つける決意をすることである。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t) ant ((build at *r agent polis act arrest object *q)(build at *r why (build at *r agent police act arrest object *q) reason (build at *r agent police m-state judge evidence circumstance of (build at *s agent *q act kill)))(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q))) cq (build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act find object true_murderer))))

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、要請を引き受けるならば、元恋人を裏切ったことを後悔している。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v $w) &ant ((build at *r m-part Geoffrey f-part Consuela h-relation lovers)(build at *v agent *p act reject of (build m-part *p f-part *q h-relation elopment))(build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object polic of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build at *w agent *p act accept of *ask1)) cq (build at *w agent *p m-state regret of (build at *v agent *p act betray object *q))))

図８．１８　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その４）（つづき）

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、要請を引き受けるならば、いまだに元恋人を愛している。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v $w) &ant ((build at *r m-part Geoffrey f-part Consuela h-relation lovers)(build at *v agent *p act reject of (build m-part *p f-part *q h-relation elopment))(build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object polic of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build at *w agent *p act accept o *ask1)) cq (build at *w agent *p m-state love object *q)))

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、かつて裏切ったことを後悔し、元恋人のことをまだ愛しているなら、要請を引き受ける傾向がある。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v $w) &ant ((build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q ac kill)))=ask1)(build at *u agent *p m-state regret of (build at *v agent *p act betray object *q))(build at *u agent *p m-state love object *q)) cq (build at *u agent *p m-state tendency for love of (build at *u agent *p act accept of *ask1))))

かつて自分の裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、これを無視すれば、その人は利己的であり、過去を忘れたいと考えている。
(describe (add forall ($p $q $s $t $u $v $w) &ant ((build at *u m-part *p f-part *q h-relation lovers)(build at *v agent *p act betray object *q)(build at *t agent *q act ask object *p of (build a future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build min 0 max 0 arg (build at *w agent *p act accept of *ask1))) cq ((build at *w agent *p personality selfish)(build at *w agent *p m-state wish of (build agent *p m-state forget object *q)))))

かつて自分が裏切った元恋人の無実を証明することは、過去の不倫関係を他者に知られる危険がある。妻に知られる危険がある。s=t3 u=t7 t=t11
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *u m-part *p f-part *r h-relation marriage)(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q))) cq (build at *t agent *p m-state afraid of (build at future3 agent *r m-state know of (build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery)))))

図８．１８　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その４）（つづき）

妻が自分の過去の不倫関係を知り、元恋人を救おうとしていることを知れば、妻は怒るだろう。妻は離婚を決意する可能性がある。s=t7 u=t3 t=t11

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build at *s m-part *p f-part *r h-relation marriage)(build at *u m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q))) cq (build at *t agent *p m-state know of (build if (build at *t agent *r m-state know of ((build at *u m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q)))) then ((build at *t agent *r m-state angry object *p)(build property possible event (build at *t agent *r m-state decide of (build h-relation devorce m-part *p f-part *r))))))))

不倫がもとで離婚すれば、財産と名声を失う可能性があり、それを恐れる。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build at *s m-part *p f-part *r h-relation marriage)(build at *u m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q))(build at *t agent *p m-state know of (build if (build at *t agent *r m-state know of ((build at *u m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q)))) then ((build at *t agent *r m-state angry object *p)(build property possible event (build at *t agent *r m-state decide of (build h-relation devorce m-part *p f-part *r))))))) cq ((build at *t agent *p m-state know property possible of (build at *future4 agent *r act lose object ((property)(reputation)))(build at *t agent *p m-state afraid of (build at future4 agent *p act lose object ((property)(reputation))))))

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、それを引き受けることは、危険をはらむため、利己的な理由からこの要請を断る傾向がある。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build at *vagent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill))) (build at *t agent *p m-state know of (build if (build at *t agent *r m-state know of ((build at *u m-part *p f-part *q h-relation adultery)(build at *t agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q)))) then ((build at *t agent *r m-state angry object *p)(build property possible event (build at *t agent *r m-state decide of (build h-relation devorce m-part *p f-part *r))))))(build at *t agent *p m-state afraid of (build agent *p act lose object ((property)(reputation))))) cq (build at *t agent *p m-state tendency for self of (build at *t agent *p act reject of (build at future3 agent *p actprove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))))))

図８．１８　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その４）（つづき）

自分の財産、名誉、家庭を失う可能性があり、しかも不倫相手だった元恋人と恋愛関係を復活することが望めないことを知りながら、元恋人を助ける決意をするならば、それは自己犠牲的な決意である。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation adultery) (build at *t agent *p m-state know property possible of (build at *future4 agent *p act lose object ((property)(reputation))))(build at *s agent *p m-state know of (build property implausible event (build at future7 m-part *p f-part *q h-relation lovers)))(build at *t agent *p m-state decide (build at future6 agent *p act save object *q))) cq (buid at *t agent *p m-state decide (build at future3 agent *p act save object *q) for self-sacrifice)))

自己犠牲的な決意で恋人を助けようとするならば、この物語のテーマが純愛である可能性は高くなる。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t) &ant ((build at *s m-part *p f-part *q h-relation lovers)(buid at *t agent *p m-state decide (build at future3 agent *p act save object *q) for self-sacrifice))) cq (build at *t theme pure_love perspective (*p *q) property possible degree level3)))

図８．１８　物語のテーマ（純愛）に関する常識的推論の意味ネットワーク表現（その４）（つづき）

上のような推論過程を経ることで、読み手は、物語の冒頭「不倫」という状況から予想はされたが、一方的な裏切りによっていったんは可能性の薄いものとされた「純愛」のテーマに、再び注目し直すことになる。しかもこの段階に至って、この純愛のテーマがより純化され、非日常的で英雄的なテーマへと深化していることに気づくのである。

この復活したテーマのもとで、読み手は、これまでの物語の展開をもう一度、解釈し直し、さらには今後の展開をも、このテーマのもとで推測しようとする。さらに読み手は、物語理解をこのテーマのもとで貫き通すことに問題がないかどうかを、次々と入ってくるテキスト情報をチェックすることで確認しようとするだろう。物語の中に特定のテーマを見定め、そのテーマのもとで、次々とテキストから読み出されてくる情報を包括的に処理する作業に取り組み始めた読み手は、いわばとるべき道が決まり、その道を外れないように細心の注意を払いながら、一心不乱に目標に向かって邁進するオリエンテーリング競技者のように見えるだろう。このとき、読み手の注意はテキストに集中し、その気持ちは物語世界の中に入り込んで、まさに起ころうとしている出来事を、登場人物の誰よりも早く、正確に予測しつつ、新たに登場してくるいかなる出来事や状況に対しても、敏感かつ適切に対応する準備ができている。読み手は、物語テキストと自分との間で繰り広げられる白熱した「信念創出ゲーム」の真っ只中にいるのである。

(e) 視点設定に伴う読み手の共感的理解

すでに述べたように、人は同じ出来事をさまざまな方向から解釈することができる。ある人物の失恋は、当人にとっては悲劇であるが、別の登場人物にとっては喜びあるいは嘲りの対象となる。さらに読み手は、必ずしもナレーターと同じ視点で物語を理解しているわけではない。ナレーターの視点から得られる出来事に関する描写は、物語をより適切な視点から再構成する際の信頼すべき情報源としての役割を果たす。ようするに、ナレーターがどの視点から物語を記述していようとも、読み手は、物語の場面や状況をよりよく理解するために、どの視点から物事を解釈すべきかを、その都度決めて行かなくてはならない。

とりあえず誰であろうと、語られる物語を、徹頭徹尾、特定の人物の視点から解釈する方法は、物語全体を整合的かつ包括的に理解するための有効な方略だといえる。しかしながら、物語の一連の出来事にあまり深く関わらない人物や登場人物の一部としか関係を持たない人物を、そうした視点に固定してしまうならば、物語に関する表面的な理解や部分的な理解しか得られないだろうし、実際に語られる情報の多くを無駄にし、有効な活用をしないままで終わる。一般に物語で主人公となる人物は、物語で語られる一連の出来事に終始関わり、ほとんどの登場人物とも何らかの関係を持つ人物である。だからこそ、テキストを読む際に、主人公の視点をとることがもっとも自然で、適切な物語理解の仕方なのである。とはいえ、そうした条件をもった登場人物が複数存在するような物語も数多く存在する。そのうちのどの登場人物を主人公とみなして読んでよい作品もあるだろうが、実際には読み手はそれらの候補の中から、ある特定の登場人物に焦点を合わせて、物語を理解するのが、一般的であろう。こうした読み手の焦点の絞り込みにさいして、きわめて決定的な役割を果たすのが、上で述べた物語のテーマである。つまり、読み手は物語のなかでそのテーマを具現している登場人物に、自らの視点を重ね合わせ、その視点から物語全体を解釈し、理解を行おうとする傾向がみられるのである。

今回、例として取り上げた作品では、読み手はその物語のテーマを「自らを犠牲にして、愛する人のために尽くす」という純愛のテーマと見なした。それゆえ、読み手はそのテーマを具現するにもっともふさわしい登場人物である Geoffrey に、その視点を重ね合わせ、この物語をいわば共感的に理解しようとする傾向を示す。同時に読み手はその人物 Geoffrey を、この物語の主人公と考えた。もちろん、物語で記述される出来事や状況の中には、Geoffrey がその場面に登場しないものもある。しかしながら、そのような読み手が視点を合わせる登場人物がその場面に登場しない場合でも、読み手はその登場人物がもしその場にいたらどのように感じ、考えるのか、その登場人物にとってその場面、状況、出来事がどのような意味を持つのかという視点から、その場面を共感的に理解し、評価しようとする。このような共感的理解は、しばしば読み手の側に、視点を合わせた登場人物に対する共感

的な感情を喚起させる。

今回の作品例の場合、読み手が主人公とみなす Geoffrey が、元恋人の嫌疑を晴らすための状況証拠となるかもしれない書類（元恋人の夫 Victor が書き直したとされる遺書）を手に入れるため、Victor の屋敷に忍び込む場面が登場する。もし、読み手が Geoffrey に共感的な立場からこの場面を理解すれば、読み手は危険を承知で他人の屋敷に無断で忍び込むGeoffreyの不安な気持ちや恐怖心とともに、この企てが成功してくれるよう祈るような気持ちを感ずるであろうし、もし読み手がVictorに共感的な視点でこの場面を読むとすれば、上とは逆に、侵入者(Geoffrey)が Victor 自身、もしくはその家族に危害を加えないように、あるいは侵入者の企てが失敗に終わるように祈る気持ちでこの場面を読むだろう。しかしながら、読み手はこの場面に至る前にすでにこの物語のテーマが純愛であって、この場面はGeoffreyが自らの危険を侵して、元恋人を救うために奮闘するところであることを読みとっているため、後者のような共感的反応はせずに、Geoffreyの視点に立った共感感情を感じることになる。このような読み手の認知的反応については、以下のような背景知識と常識的推論規則に基づく意味ネットワーク表現によって、実現している（図８．１９）。

恋人を救うために必要な一連のゴール＝プラン関係の設定：
屋敷に忍び込めば(plan1)、遺言書を見つける可能性がある(goal1)。
遺言書を見つければ(plan2)、動機を示す証拠を示すことができる(goal2)。
動機を示す証拠があれば(plan3)、罠の可能性を示すことができる(goal3)。
罠の可能性を示すことができれば(plan4)、無実の可能性を示すことができる(goal4)。
無実の可能性を示せれば(plan5)、彼女を救うことができるかもしれない(goal5)。

```
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build at *t agent *p mstate know by_means_of
information1 of ((build at *v mpart *r f-part *s h-relation lovers)(build at *v agent*r m-state desire
of ((build at future4 agent *r act stay with *s)(build at future4 agent *r act expel object *q)))(build at
*v agent *r act change object will from *q to *s)(build at *v agent *r act hide object will a
secret_box in house1)))(build at *uagent *p act slip_in in house1)) cq ((build plan (build at *u agent
*p act slip_in in house1)=plan1 goal (build at *u agent *p act find object will in
house1)=goal1)(build plan (build at *u agent *p act find object will in house1)=plan2 goal (build a
*u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *r mstate desire of (build
at future4 agent *r act expel object *q)))=goal2)(build plan (build at *u agent *p act show evidence
material object police of (build at *t agent *r mstate desire of (build at future4 agent *r act expel
object *q)))=plan3 goal (build agent *p act show object police of (build property possible case (build
at *t agent *r act entrap object *q)))=goal3)(build plan (build at *u agent *p act show object police
of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q)))=plan4 goal (build agent
*p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *
agent *q act kill))))=goal4)(build plan (build agent *pat *u act show object police of (build property
possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill))))=plan5 goal (build at *u agent
*p act save object *q)=goal5))))
```

彼女を救いたいと望めば、それに関連するすべてのプランとゴールの実現を望む。

```
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build agent *p mstate desire of (build at future3
agent *p act save object *q))(build plan (build at *u agent *p act slip_in in house1) goal (build at *u
agent *p act find object will in house1)=goal1)(build plan (build at *u agent *pat find object will in
house1) goal (build at *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *
m-state desire of (build at future4 agent *r act expel object *q)))=goal2)(build plan (build at *u agent
*p act show evidence material object police of (build at *t agent *r mstate desire of (build at future4
agent *r act expel object *q))) goal (build agent *p act show object police of (build property possible
case
```

図８．１９　Geoffreyの視点に立った共感感情を実現する意味ネットワーク表現

(build at *t agent *r act entrap object *q)))=goal3)(build plan (build at *u agent *p act show object police of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q))) goal (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill))))=goal4)(build plan (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill)))) goal (build at *u agent *p act save object *q)=goal5)) cq (build at *u agent *p m-state desire of (*goal1 *gaol2 *goal3 *goal4 *goal5))))

彼女を救いたいという最終目的(goal5)があれば、そのための手段(plan1～plan5)が失敗するのを恐れる。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build agent *p m-state desire of (build at future3 agent *p act save object *q))(build plan (build at *u agent *p act slip_in in house1)=plan1 goal (build at *u agent *p act find object will in house1)=goal1)(build plan (build at *u agent *p act find object will in house1)=plan2 goal (build at *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *r m-state desire of (build at future4 agent *r act expel object *q)))=goal2)(build plan (build at *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *r m-state desire of (build at future4 agent *r act expel object *q)))=plan3 goal (build agent *p act show object police of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q)))=goal3)(build plan (build at *u agent *p act show object police of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q)))=plan4 goal (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill))))=goal4)(build plan (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill))))=plan5 goal (build at *u agent *p act save object *q)=goal5)) cq (build at *u agent *p m-state afraid of (build at *u agent *p act fail of (*plan1 *plan2 *plan3 *plan4 *plan5)))))

警察に無実を証明してほしいと頼まれ、助ける決心をすることは、警察に無実を証明する頼みを受け入れること。

(describe (add forall ($p $q $s $t $u) &ant ((build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build at *u agent *p m-state decide of (build at future3 agent *p act save object *q))) cq (build at *u agent *p act accept of *ask1)))

図８．１９　Geoffreyの視点に立った共感感情を実現する意味ネットワーク表現（つづき）

警察に無実を証明してほしいと頼まれ、助けない決心をすることは、警察に無実を証明する頼みを拒否すること

(describe (add forall ($p $q $s $t $u) &ant ((build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill))))(build at *u agent *p m-state decide of (build min 0 max 0 arg (build at future3 agent *p act save object *q)))) cq (build min 0 max 0 arg (build at *u agent *p act accept of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))))))

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、要請を引き受けるならば、元恋人を裏切ったことを後悔している。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v $w) &ant ((build at *r m-part Geoffrey f-part Consuela h-relation lovers)(build at *v agent *p act reject of (build m-part *p f-part *q h-relation elopment))(build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build at *w agent *p act accept of *ask1)) cq (build at *w agent *p m-state regret of (build at *v agent *p act betray object *q))))

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、要請を引き受けるならば、いまだに元恋人を愛している。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v $w) &ant ((build at *r m-part Geoffrey f-part Consuela h-relation lovers)(build at *v agent *p act reject of (build m-part *p f-part *q h-relation elopment))(build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build at *w agent *p act accept of *ask1)) cq (build at *w agent *p m-state love object *q)))

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、かつて裏切ったことを後悔し、元恋人のことをまだ愛しているなら、要請を引き受ける傾向がある。

(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v $w) &ant ((build at *t agent *q act ask object *p of (build at future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q act kill)))=ask1)(build at *u agent *p m-state regret of (build at *v agent *p act betray object *q))(build at *u agent *p m-state love object *q)) cq (build at *u agent *p m-state tendency for love of (build at *u agent *p act accept of *ask1))))

図８．１９　Geoffreyの視点に立った共感感情を実現する意味ネットワーク表現（つづき）

かつて自分が裏切った元恋人が、自分の無実を証明するように頼んできたとき、これを無視すれば、その人は利己的である。
過去を忘れたいと考えている。
(describe (add forall ($p $q $s $t $u $v $w) &ant ((build at *u mpart *p f-part *q h-relation lovers)(build at *v agent *p act betray object *q)(build at *t agent *q act ask object *p of (build a future3 agent *p act prove object police of (build min 0 max 0 arg (build at *s agent *q ac kill)))=ask1)(build min 0 max 0 arg (build at *w agent *p act accept of *ask1))) cq ((build at *w agent *p personality selfish)(build at *w agent *p mstate wish of (build agent *p mstate forget object *q)))))

屋敷に忍び込めば、遺言書を見つける可能性がある。
遺言書を見つければ、動機を示す証拠を示すことができる。
動機を示す証拠があれば、罠の可能性を示すことができる。
罠の可能性を示すことができれば、無実の可能性を示すことができる。
無実の可能性を示せれば、彼女を救うことができるかもしれない。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build at *t agent *p mstate know by_means_of information1 of ((build at *v mpart *r f-part *s h-relation lovers)(build at *v agent *r mstate desire of ((build at future4 agent *r act stay with *s)(build at future4 agent *r act expel object *q)))(build a *v agent *r act change object will from *q to *s)(build at *v agent *r act hide object will a secret_box in house1)))(build at *u agent *p act slip_in in house1)) cq ((build plan (build at *u agent *p act slip_in in house1)=plan1 goal (build at *u agent *p act find object will in house1)=goal1)(build plan (build at *u agent *p act find object will in house1)=plan2 goal (build a *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *r mstate desire of (build at future4 agent *r act expel object *q)))=goal2)(build plan (build at *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *r mstate desire of (build at future4 agent *r act expel object *q)))=plan3 goal (build agent *p act show object police of (build property possible case (buil at *t agent *r act entrap object *q)))=goal3)(build plan (build at *u agent *p act show object police of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q)))=plan4 goal (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at * agent *q act kill))))=goal4)(build plan (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill))))=plan5 goal (build at *u agent *p act save object *q)=goal5))))

図８．１９　Geoffreyの視点に立った共感感情を実現する意味ネットワーク表現（つづき）

最終ゴールを実現したいならば，それより低次にあるすべてのゴールを実現したい．
彼女を救いたいと望んでいれば、それに関連するすべてのゴールを望む。
(describe (add forall ($p $q $r $s $t $u $v) &ant ((build agent *p mstate desire of (build at future3 agent *p act save object *q))(build plan (build at *u agent *p act slip_in in house1) goal (build at *u agent *p act find object will in house1)=goal1)(build plan (build at *u agent *p act find object will in house1) goal (build at *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *m-state desire of (build at future4 agent *r act expel object*q)))=goal2)(build plan (build at *u agent *p act show evidence material object police of (build at *t agent *r mstate desire of (build at future4 agent *r act expel object *q))) goal (build agent *p act show object police of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q)))=goal3)(build plan (build at *u agent *p act show object police of (build property possible case (build at *t agent *r act entrap object *q))) goal (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill))))=goal4)(build plan (build agent *p at *u act show object police of (build property possible case (build min 0 max 0 arg (build at *t agent *q act kill)))) goal (build at *u agent *p act save object *q)=goal5)) cq (build at *u agent *p mstate desire of (*goal1 *gaol2 *goal3 *goal4 *goal5))))

図８．１９　Geoffreyの視点に立った共感感情を実現する意味ネットワーク表現（つづき）

８．９　考察

以上のように、本章では意味ネットワークシステムの実装実験で実際に用いた物語テキストと、読み手の理解に際して導入された背景知識の実例を提示するとともに、SNePS 上での処理結果とその解釈について説明を行なった。SNePS システムに対し、テキスト情報として入力された命題は、46 命題に過ぎないが、これらの命題を物語として理解し、さらには感情的な反応も含めた鑑賞を擬似的に行なうために導入された背景知識ならびに常識的推論規則を表現した命題は、今回実際に使用したものだけでも、70 個余りに及ぶ。これは今回のシステム実装者である著者自身が、実際にテキストを読み、その内容を理解するために実際に導入した知識や推論規則のうち、テキストそのものには含まれていない知識や推論規則を、命題の形で書き出したリストにもとづいている。

そもそも物語テキストは、その理解や解釈のために、読み手がその背景知識や常識的推論規則を適用することを最初から前提として書き著されている。そうでないとすると、物語テキストには、それを理解するのに必要なすべての知識と読み手がテキストを読んでイメージしたり、推論したりする情報をすべて含んでいなければならないことになる。その

ようなテキストはあまりに細かな記述や瑣末な情報を大量に含むことになり、読み手は読む楽しみも意欲も、すっかり失ってしまうだろう。

物語テキストを読む楽しさを構成している重要な要素のひとつには、テキストそのものには明示的に書き記されていないが、読み手が推論し、補ったり、予想をしたりした内容が、その後の物語の展開で、確証されたり、間違っていることが示されることで、読み手は物語テキストと、いわばスリリングなインタープレイを楽しむことができる点にある。いいかえれば、このような読み手とテキストとのインタープレイは、物語の書き手が読み手に物語の展開をどのように予想するかについての挑戦を挑み、読み手は逆に書き手に対して、自分の予想が書き手の構想力に匹敵し、さらにはそれに先んじられるかどうかを競う一種のゲームとして実施されているともいえよう（図８．２０）。

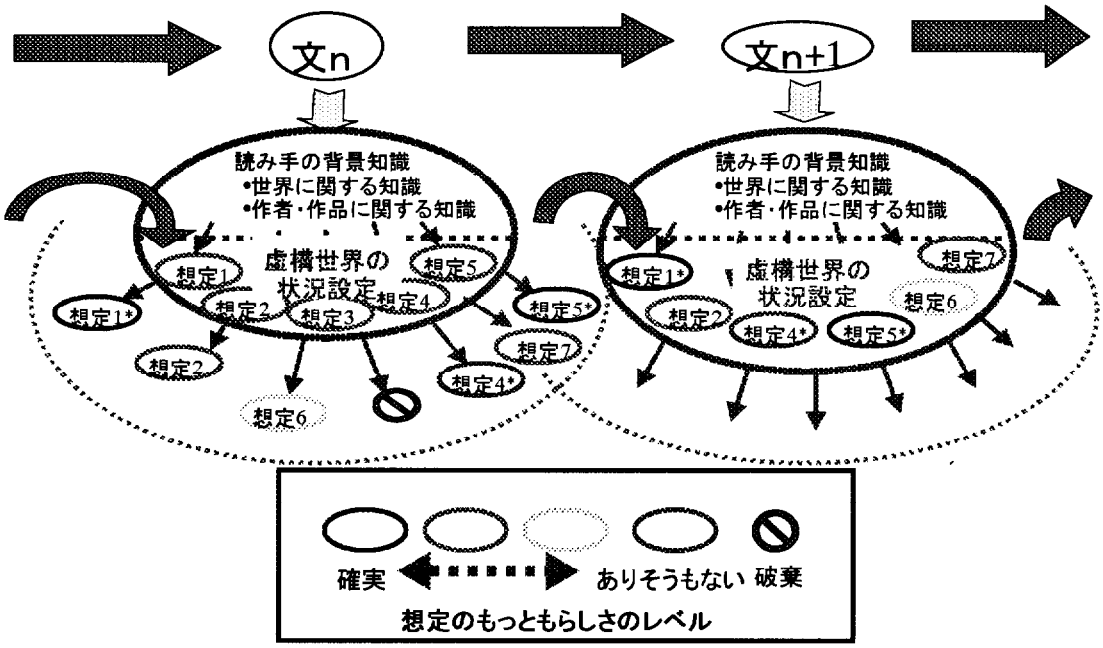


図８．２０　文ごとに行なわれる読み手の仮説設定とその取捨選択

このような予測（ないしは仮説設定）とその検証とのインタープレイは、物語テキストを構成する各文章ごとに繰り広げられているといっても過言ではない。読み手は、続くテキスト文によって確証を得られた仮説を保持し、次の文に読み進む前に、さらにその仮説をもとに新たな予測を立てる。逆にテキスト文に基づいてある予測がなされても、その後のテキストにそれを確証するような内容が現れてこない場合には、その予測はそのまま打ち捨てられることになる。場合によっては、物語の最初の頃に予測されていたが、その後まったく確証がなされず、一見放棄されたように思えた推測が、物語テキストの終盤に至って、ようやく確証を受け、俄かに物語理解の重要な位置を占め始めることさえある。こ

うしたインタープレイによる緊張感を長く強く継続させてくれるどうかも、物語作品の良し悪しを読み手に判断させる重要な要素となっているだろう。

読み手は物語テキストとのインタープレイを楽しむというプロセスの中で、ごく自然に自分自身の背景知識や常識的推論規則を導入することになる。本章で論じた物語鑑賞シミュレーションシステムは、こうした読み手とテキストとのインタープレイを計算機上に擬似的に再現しようとしたものである。このようなインタープレイを実現するために、あらかじめ用意された知識や推論規則には、論理規則や概念の意味を説明した基本的な命題をはじめとして、心理状態や出来事の展開に関する推論や感情喚起や物語テーマの推定に関わる物語理解に重要な役割を果たす複雑な命題などが含まれていた。これらの意味ネットワーク化された命題や推論規則が相互に作用しあうことで、階層構造をもった物語の状況モデルが構成され、さらに読み手の視点設定、物語テーマの推定、その評価、読み手が喚起する感情反応など、美的経験も含めた物語鑑賞過程が、擬似的にシステム上に表現できるようになったのである。ようするに、このシミュレーションシステムを用いることによって、従来のテキスト理解システムでは実現できなかった物語内容に関する深いレベルでの理解（鑑賞）を計算機上に実現する可能性を開いた。これと同時に、今回のシミュレーションシステムを設計する際の理論的根拠となった、物語理解の認知モデルが首尾一貫した整合性を保持していた点についても、これを検証することができたといえる。

８．１０　本章の結論

本章では、意味ネットワークシステムの実装実験で実際に用いた物語テキストと、読み手の理解に際して導入された背景知識の実例を提示した。実際にシステムにテキスト情報として命題を入力し、これらの命題を物語として理解し、さらには感情的な反応も含めた鑑賞を擬似的に行なうために背景知識ならびに常識的推論規則を表現した命題を導入した。

これらの意味ネットワーク化された命題や推論規則が相互に作用しあうことで、階層構造をもった物語の状況モデルが構成され、さらに読み手の視点設定、物語テーマの推定、その評価、読み手が喚起する感情反応など、美的経験も含めた物語鑑賞過程が、擬似的にシステム上に表現できるようになった。このシミュレーションシステムを用いることにより、まだ一般的な応用性に欠けるとはいえ、従来のテキスト理解システムでは実現できなかった物語内容に関する深いレベルでの理解（鑑賞）を可能にする新たなテキスト理解システム構築への手掛かりを得ることができた。このことは同時に、今回のシミュレーションシステムを設計する際の理論的根拠となった物語理解の認知モデルが、物語テキスト理解システムの設計原理として有効かつ有望であることを示すことになろう。

ただし、今回の実装実験によって、本論で述べた物語理解シミュレーションシステムには、まだまだ改良、克服すべき多くの制約や課題が残されていることも明らかになった。

今後はこれらの課題や制約をひとつずつ慎重に分析したうえで、本システムの一般性や柔軟性をより高めていけるよう、問題を解決していく必要がある。

第９章　結論および今後の課題

９．１　本論文の総括

本論文の目的は、虚構作品の理解過程を認知科学の観点から明らかにし、計算モデルとして提示することであった。いいかえれば、虚構というジャンルに属するテキストを理解する読み手の認知過程が、ドキュメンタリに属するテキストを理解する認知過程とどのように異なっているか、その違いは何に由来するのかを、認知的な計算モデルを構築することで明らかにするとともに、虚構作品理解に伴う美的経験成立の認知的条件の一端を明らかにすることであった。

第１章「序論」では、虚構理解を意味理解のみならず、共感や感動などの美的経験を伴った高度な認知処理過程を含むテキスト理解の一種とみなし、この認知過程を分析し、モデル化して提示することが、読み手の創造的なテキスト理解のメカニズムを明らかにするのみならず、現在の自然言語理解システムを、将来に向けて、柔軟で人間に近い反応を示すものへと拡張するために必要であると主張した。

第１部「虚構理解の理論的分析」では、虚構の理解過程の理論的分析を通して、その認知モデルを提起することを目的とした。これを実現するため、虚構文の意味に関する哲学上の議論を批判的に吟味するとともに、虚構理解に付随して読み手に生じるとされる特異な認知的状況（これはしばしば「虚構のパラドクス」として知られる）の分析を行なった。さらに、虚構理解が成立する認知的過程を、非虚構テキストの理解過程と対比し、その違いが何に起因して生じるのかを分析した。

第２章「虚構に関する哲学的議論と虚構理解の認知モデル」では、虚構文をいかに解釈すべきかという哲学上の問題から出発し、問題を認知科学的な視点から扱う必要性を主張している。虚構文理解に関する伝統的立場を批判的に吟味したうえで、Walton の「信念創出ゲーム論」に基づく虚構理論をより適切な立場として提示し、概観した。「信念創出ゲーム論」によれば、テキストを虚構として理解するには、読み手の側の積極的な参与を考慮に入れる必要がある。とはいえ、読み手の積極的な参与が、テキストの理解にどんな影響を具体的に及ぼしているかを把握するためには、読み手の認知過程をモデル化し、より詳細かつ具体的に情報の流れを捉える必要があることを示した。

第３章「テキスト付随情報とテキスト理解」では、虚構テキストに付随して与えられるテキスト付随情報が、虚構テキストを理解する際の読み手の態度や反応、さらには行動などに及ぼす影響の範囲や種類について分析し、その役割を明らかにした。その結果、テキストに付随して与えられるメタテキスト情報が、テキストやその記述内容に対する読み手の態度を決定し、さらにはより効率的なテキスト理解を可能にする理解戦略を決定する重要な要因を形成していることが示された。これにより、読み手のテキスト理解は、与えられたテキストの中身（テキスト情報）に関する理解だけからではなく、テキスト付随情報に含まれるメタテキスト情報や読み手自身の持つ背景知識との３重の相互作用によって成立する、という本論の基本的立場を確認することができた。テキスト付随情報が、読み手

のテキスト理解に及ぼす影響関係は、３つのレベルに分けて論じることができる。第３章では、メタ情報が読み手とテキスト、作者、世界の関係をあらかじめ示唆している点に注目し、メタ情報に先導されたテキスト理解が、読み手の認知状態に影響を及ぼすことで、対テキスト、対人、対世界の感情喚起、態度変更、行動発動などの具体的反応を引き起こす過程を分類、分析した。

第４章「テキスト内容と虚構・非虚構の区別」では、テキスト付随情報が読み手のテキスト理解戦略選択に及ぼす影響関係について論じた。さらに、その際選択される理解戦略がいかにしてテキストが記述する世界についての整合的な状況モデルを構築するかを分析し、認知モデル化を試みた。本論文では、虚構、非虚構に適合した理解戦略を、それぞれ虚構理解制御システム(Fiction Comprehension Control System) 非虚構理解制御システム(Non-Fiction Comprehension Control System)と名づけ、その特徴とメカニズム、アルゴリズムを提示した。これは、読み手がテキストを虚構として理解する際、背景知識内の情報に制約を加えたり、情報を部分的に変更してテキスト情報に適用するなど、複雑な情報処理を行なう過程をモデル化し、アルゴリズム化したものである。これによって、これまで虚構作品が果たしてきたとされる社会的役割や啓蒙的役割、すなわち、たんに現実世界の実際のありさまや状況を読み手に伝えるのみならず、その物語を通じて、現実世界の潜在的な可能性を示し、現実世界に対する新たな視点を読み手に提供するという役割についても、認知科学的な視点から論ずることが可能になった。物語によって描かれた可能世界の姿は、虚構テキストと読み手の背景知識との間の相互作用を通じて、整合的に可能な状況モデルとして、読み手のワーキングメモリ内に具象化される。このように具象化された可能世界に関する状況モデルが、のちになって読み手の高次の思索や反省を促し、現実世界に関する新しい見方や考え方、その可能性に関する考察を可能にすると考えられるからである。

第５章「信念創出ゲーム論に基づく虚構理解の認知モデル」では、虚構テキストの読み手が、自ら虚構世界に参与し、虚構世界の出来事をあたかも現実の出来事として解釈する立場へと変容する「信念創出ゲーム」への参与過程を、認知科学的視点すなわち情報制御の観点から捉え直し、モデル化した。これにより、これまで虚構理解に伴う不可解な現象をうまく説明するための説明原理にとどまっていた「信念創出ゲーム論」を、さらに精緻化し、一般化可能な計算モデルへと発展させる可能性を示した。この章の後半では、このようにして拡張した信念創出ゲーム論の立場から、いわゆる長い間虚構理解に伴う不可解な現象として議論されてきた「虚構のパラドクス」を解消する課題に取り組んだ。これらの「虚構のパラドクス」は、虚構理解に関する理論が十分に整合的であるかどうかを判断するためのいわば試金石の役割を果たすともいえる。拡張された「信念創出ゲーム論」によって、従来の理論的立場では十分に克服されなかったいくつかの問題点が、整合的に解消されたのみならず、虚構を理解する際の特殊性を伴った認知過程を、情報制御的な観点から一般化して論ずるための基盤が得られることになった。

第２部「物語鑑賞システムの構築と実装」（第６～８章）では、第１部で提起された虚構

理解の認知モデルに基づき、計算機上に実装可能な物語鑑賞過程のシミュレーションシステムを試作、構築した際の仕様、特徴、動作原理、プログラム内容について説明した。このシステムが実際に稼動することを確認することで、本論が提起する虚構作品の鑑賞過程に関する理論的分析とそれに基づく認知モデルの整合性を検証した。

第６章「物語テキスト理解システムの条件」では、これまでに実装、構築されたいくつかの物語理解システムの特徴とその理論的前提を紹介するとともに、それらの批判的検討を行なった。これらのシステムでは、物語内容に関する質疑応答ができたり、好奇心にしたがって自発的に知識を収集することができるが、現実世界と虚構世界の区別ができない、テキスト内容への感情的反応や美的関心が欠如しているなどの問題点を持つことが明らかになった。このような問題点を克服するため、本論では、一般の読み手が行なっている物語テキストの理解過程の主要過程を、できる限り忠実に再現しうるシミュレーションシステム(物語鑑賞シミュレーションシステム)を構築するという方策をとることになった。

第７章「意味ネットワークシステムと虚構テキスト」では、本研究において実装を試みた物語鑑賞シミュレーションシステムの動作基盤となっている SNePS(Semantic Network Processing System)の基本的な仕様および特徴について述べた。この意味ネットワークシステムは、動作原理がシンプルであると同時に、表現形式が柔軟で形式上の限定が少ないため、多少の工夫をすることで、自然言語で表現されるほとんどの文を、その基本的な意味を損なうことなく、入力データへと書き換えることが可能である。とはいえ、虚構作品の内容を意味ネットワークによって表現する際には、出来事や事件間の原因－結果関係やゴール-プラン関係などを慎重に取り扱う必要があった。さらに、読み手の物語に対するメタ知識をシステムに取り込む際にも、特殊な取り扱いが必要であった。本章では、こうした問題を取り扱う際の指針についても提示を行なった。

第８章「物語鑑賞シミュレーションシステムの構築」では、意味ネットワークシステムの実装実験で実際に用いた物語テキストと、読み手の理解に際して導入された背景知識の実例を提示した。実際にシステムにテキスト情報として入力された命題は、46 命題に過ぎないが、これらの命題を物語として理解し、さらには感情的な反応も含めた鑑賞を擬似的に行なうために導入された背景知識ならびに常識的推論規則を表現した命題は、今回実際に使用したものだけでも、70 個余りに及ぶ。そこには、論理規則や概念の意味を説明した基本的な命題をはじめとして、心理状態や出来事の展開に関する推論や感情喚起や物語テーマの推定に関わる物語理解に重要な役割を果たす複雑な命題などが含まれていた。これらの意味ネットワーク化された命題や推論規則が相互に作用しあうことで、階層構造をもった物語の状況モデルが構成され、さらに読み手の視点設定、物語テーマの推定、その評価、読み手が喚起する感情反応など、美的経験も含めた物語鑑賞過程が、擬似的にシステム上に表現できるようになった。このシミュレーションシステムを用いることにより、まだ一般的な応用性に欠けるとはいえ、従来のテキスト理解システムでは実現できなかった物語内容に関する深いレベルでの理解（鑑賞）を可能とした。同時にこの実装実験により、

今回のシミュレーションシステムを設計する際の理論的根拠となった、物語理解の認知モデルが首尾一貫した整合性を保持していた点を検証することができた。

このように、本研究では「信念創出ゲーム」という理論的立場を認知科学的に拡張することによって、虚構テキストの理解または鑑賞という読み手の複雑で高次の認知活動を、整合的な計算モデルとして表現し、意味ネットワークシステム上に実装可能であることを示した。さらに本研究では、虚構作品が読み手の心理的状態や思想、考え方に影響を及ぼし、時代や地域、社会を越えた普遍的価値や美的価値を啓蒙する機能を有するという点についても、虚構理解の認知過程およびその認知モデルという観点から整合的に説明できる可能性を示した。このように複雑で多彩な側面を持った虚構理解という人間の高次の営みに対し、分析的かつ統合的に論ずるための方法論的な視座を提示するとともに、実装可能な計算モデルの構築によってそのプロセスをＰＣ上に擬似的に実現できたという本研究の成果は、虚構テキスト理解に関する認知科学的アプローチの有効性を示したのみならず、哲学、言語学、美学、文学、情報処理学といった周辺学問との学際的研究の新しい方向性、とりわけ「計算文学(computational literature)」「計算美学(computational aesthetics)」の理論的、方法論的基礎に寄与するところ大といえるだろう。

９．２　今後の課題

本論において実装構築を試みた物語鑑賞シミュレーションシステムは、ある程度の物語理解の認知モデルの整合性が検証されたとはいえ、まだ実験段階にとどまっている。このシステムを認知科学的な観点から行なわれる文学研究、美学研究のための有効な実験方法へと高めるためには、まだいくつか改良、拡張を重ねるべき問題点や課題が残されている。加えて、現システムが真に有効な実験手段として成立しうるかどうかについても、まだ若干の疑問の余地が残されている。以下に、そうした疑問点、課題についてまとめる。

(1) テキストジャンルに対する対応

テキストにおけるジャンルの違い、とりわけその内容が虚構であるか、ドキュメンタリであるかという区別は、読み手のテキスト理解過程に大きな影響を及ぼすことは、すでに見た。とはいえ、まだ実験段階である今回の物語鑑賞シミュレーションシステムでは、そうしたテキストのジャンルの違いによって、システム自らが理解過程の違いを生み出すようなメカニズムは組み込まれていない。今回のシステムでは、現実の読み手が実際の物語テキストを理解する際の認知プロセスをできるだけ忠実に計算機上に実現することに力点が置かれていたため、テキストに対する読み手の対応、すなわち導入された読み手の背景知識および常識的推論も、現実の読み手が報告した内容にできる限り忠実であるよう努めた。一方で、今回のプログラムの実装者でもある現実の読み手は、実験に用いられるテキ

ストが20世紀前半のイギリスを舞台とする虚構作品であり、読み手と具体的な因果的関係を一切もたないテキストであること、またその物語ジャンルがミステリーに属することなどを、あらかじめメタ情報として知っていたという事情がある。その結果として、今回の物語理解システムに導入された背景知識や常識的推論は、当の物語に関するメタ情報に基づいて読み手自身がカスタマイズし、特化した背景知識や推論規則に限定されることになった。いうなれば、特定の時代背景や特定のジャンルに属する物語テキストの理解過程を忠実にシミュレートすることに専念しようとしたため、かえって物語ジャンルの違いに対し、このシステムがどのようにして対応できるかを検証する機会が失われてしまうことになったのである。

今回、意味ネットワークシステムを用いて実験を行った物語理解シミュレーションシステムでは、テキストにちりばめられたさまざまな命題に対して、背景知識や常識的推論規則を適用しさまざまな推論を行う。そして得られた新しい命題も含めて、膨大な数にのぼる命題の組み合わせの中から、有意味な関係（目的－手段、原因結果など）にあるものをしらみつぶしに見つけ出そうとする。その結果、もし複数の命題間に連鎖的で有機的な関係が見出されれば、それは物語内で重要なストリームを形成している可能性が高いことになる。一般にミステリーや推理小説などの物語では、生起する出来事や事実についての記述が、テキスト中に意図的に不連続に散りばめられている場合が多い。そのため、人間の読み手はしばしば局所的な命題間の関係に注意を奪われ、大局的な視点からみた命題間の関係を捉え損なったり、あらかじめ記述されていた事柄と重要な関連を持った事柄が述べられるにしても、そのときには先の記述を忘れてしまっていたりする。このように人間の読み手ならば陥りがちな命題間の関連づけの失敗に対し、今回の物語理解シミュレーションシステムは命題間の隔たりやそれに伴う忘却や注意の散逸が生じないため、必ずしも効率的ではないにせよ、確実に命題間の関連づけに成功する可能性は高い。その意味で今回の物語理解システムは、推論による命題の関連付けが重要な意味を持つ推理小説やミステリーなどのジャンルに属する作品を理解するのに、より適したテキスト理解システムであるということができよう。

これに対し、命題間の推論よりも、事実や状況の描写そのものによって読み手の感性に訴えかけ、その共感や美的感動を喚起しようとする作品については、今回の物語理解システムの長所が十分に活かされない可能性もある。今回のシステムを、ジャンルを問わずさまざまなタイプの作品に対して適切に対応できる物語テキスト理解システムへ改良していくためには、ジャンルごとに異なると予想される読み手側の背景知識や常識的推論規則を整理、拡充していくと同時に、ジャンルの違いがもたらす読み手の共感や感動喚起の認知プロセスの違いをさらに分析し、より体系的で、ジャンルの違いに順応可能な物語理解の認知モデルの構築を試みる必要があるだろう。その意味で、物語理解シミュレーションシステムの今後の研究は、物語におけるジャンル研究の方法論とも密接な関係を持ってくる可能性があるといえよう。

(2) 書き手や批評の視点を含めた物語理解の認知モデルの可能性

一般に物語の読み手は、自分が読む作品の作者の経歴やその作風などについてあらかじめ何某かの予備知識をもったうえで、作品を読む。またその作品が属するジャンルや当該ジャンルにおいて一般に用いられる叙述の技法や一般的なパターンなどについても、ある程度の予備知識を持っている。読み手はこうした作品についてのさまざまなメタ知識をもとにして、読むべき作品を選択し、メタ知識に先導された動機づけに基づいて読書行為を行い、内容を理解し、美的経験を享受するのである。しかしながら、今回の物語理解の認知モデルでは、読み手がこうしたメタ知識を一切持たず、じかに作品に出会い、その内容を理解するとともに、さまざまな美的経験を享受するといった読書経験の認知過程をシミュレーションの対象としていた。なぜなら、読み手は作者の経歴や作風、作品の属するジャンルなどについて、必ずしもあらかじめ知らなくとも、その物語内容を理解し、ある程度はその面白さを享受することができるからである。その意味で、作者や作品、そのジャンルに関するさまざまなメタ知識は、物語理解という読み手の認知過程の成立要件としては、十分条件をなしてはいても、必要条件ではないということができよう。

しかしながら、たとえこれらのメタ知識がなくとも読み手は物語の内容を理解することができるにしても、こうしたメタ知識が存在することで物語テキストの理解がずっと深まり、その範囲も拡がることは確かである。場合によっては、ある種のメタ知識があってはじめて読み手にもたらされるような美的反応や感動も存在する。たとえばパロディのようなジャンルでは、当の作品のもととなったオリジナル作品に関する知識がなければ、作品をパロディとして読むことができず、ジャンルとしての出来栄えを判断できないばかりか、その面白さを十分に堪能できないことになろう。また、たとえ当の作品がそれまでの同ジャンルに属する作品にはなかった新しい叙述の手法やテーマ、登場人物、道具立て、物語背景などを取り入れ、そのことが読み手に新鮮で奇抜な印象を与え、物語をいっそう面白いもの、興味深いものにしていたとしても、作品が属するジャンルやそのジャンルに属する他の作品についての知識があらかじめ読み手の側に備わっていなければ、作品の持つそうした価値を読み手は評価できないことになってしまうだろう。

このように、作者やジャンル、叙述技法など、作品に関わるさまざまなメタ的知識は、たとえそれが与えられなくとも読み手がその物語内容を理解できないわけではないとしても、それが欠如することで、作品を別の視点、別の角度から楽しむという可能性が狭められてしまうことになる。物語には、たんにそれを虚構世界での出来事として受け取り、そうした希有な世界での登場人物たちの生きざまやその喜怒哀楽を追体験するという楽しみ方以外にも、読み手が作品を読んで、その物語の作られ方や語られ方の斬新さや見事さ、奇想天外さを楽しむといった楽しみ方も存在する。最初からジョークということが分かっており、登場人物への感情移入が困難な物語であっても、読み手はその話の展開や語られ

方に面白みを感じ、作品としての出来具合を高く評価し、感動すら覚えるかもしれない。あるいは、推理小説などでよくみられるように、物語プロットや登場人物の現実味とは別に、トリックの斬新さや奇抜さが、物語の価値や評価として受け取られる場合もあるだろう。

こうして物語を鑑賞するといっても、その視点の取り方、評価の仕方、楽しみ方は多様であり、どのひとつをとってみても、それだけで必要十分といえるような鑑賞の仕方は存在しない。現実の読み手は、さまざまな作品を読み、それらに関する解説や批評などに学ぶといった経験を積むことで、徐々にその鑑賞の仕方や楽しみ方、評価の仕方を、読み手なりに身につけていく。そうした経験を通して、読み手は、純粋な読み手の視点だけでなく、もし自分がこの作品の書き手であったなら、はたしてこれほど奇抜な物語の展開を演出できただろうか、的確で感動を呼び覚ますような言葉の使い方ができただろうか、などといった書き手としてのメタ的な視点をも徐々に併存させていくことになろう。こうした仮想的な書き手としての視点の取り方を学ぶことが、読み手の作品に対する受け取り方、評価の仕方を大きく拡張することにつながるのは間違いない。

とはいえ、読み手が仮想的な物語の書き手としての視点をとるためには、具体的にどのような知識や評価基準、見方、感動などが導入されなくてはならないかについては、まだ明確になっておらず、実際の読み手の物語理解の認知過程に関するより幅広い分析、調査を待たなければならないだろう。当然ながら、当の作品や作者、その作風や叙述様式、作品が属するジャンル一般について、読み手が実際にどれくらい豊富な経験や知識をもっているかによって、その読み方は大きく影響を受けることが予想される。今後は、読書経験の浅い読み手から豊富な読書経験を持った読み手をはじめとして、実際に作品を書いたことのある読み手や文芸評論に関する専門的な知識をもった読み手など、さまざまなレベルの読み手から、実際に物語を読む際にどんな知識や視点が導入されているかを調査、抽出し、それらの要素を物語理解シミュレーションシステムに積極的に取り組んでいく試みをしていきたい。これによって、このシステムは実際の物語の読み手の反応により近づくことができるようになるものと期待されよう。

(3) 物語理解過程に関する認知モデルの検証

本研究における物語鑑賞シミュレーションシステムが目的とするところは、本論文の前半部で展開した物語鑑賞過程に関する認知科学的分析とそれに基づく理論モデルの整合性を検証することであった。もとより、理論を計算モデル化して、実装実験を行なうことの意義は、それによりもとの理論自体の整合性を間接的に検証できる点にある。なぜならば、理論に内包された不整合性は、しばしばそれに基づいて構築された計算モデルにも受け継がれ、さらに実装実験の際には、いくつかの特徴的なエラーを排出することになる。例えば、エラーを出力して、以降のシステムの稼動を停止させてしまう、あるいは逆に、無限ループに入り込んで処理を終了できなくしてしまう、などの不都合が観察される。本研究

における物語鑑賞シミュレーションシステム実装モデルの基盤となったSNePSも、他のシステムの例に違わず、実装されたプログラムやデータの内部に不整合が混入していれば、エラーを出力し、プロセスそのものが停止するか、あるいは無限ループに入り込んで、処理が止まらなくなってしまうという特徴をもつ。このため、今回の計算モデルがSNePS上で何の不都合もなく、期待通りの出力を行ないながら、首尾よくすべてのプロセスを終了するということは、もとの理論的前提に矛盾が存在せず、整合性が保たれていたことを確証するための根拠とみなせるだろう。

結果として、今回の実装実験では、システムが最後まで期待通りの出力を記録しながら、首尾よく終了したことが確認された。このことにより、少なくとも今回の実験で計算機上に実装された計算モデルおよびデータには、論理的な不整合性が含まれていなかった点が確認できたといえる。しかしながら「虚構のパラドクス」の問題が示唆していたように、もし虚構作品の理解過程そのものが論理的なパラドクスを内包するものであれば、それに関する整合的な理論を立てることも、それを計算モデルに構築することも原理的に不可能なはずである。本論では、虚構のパラドクスが示唆してきたような虚構理解に伴う論理的困難は、拡張された「信念創出ゲーム論」の立場に立てば解消可能であることを、議論の上ではすでに示している（第5章を参照されたい）。問題はこうした議論上の帰結を、今回のシミュレーションシステムに十分に反映できなかった点にある。

すでに論じたように、拡張された「信念創出ゲーム」への参与とは、すなわち、読み手が物語世界に積極的に参入して、その世界内の聞き手になり、同時に読み手の背景知識や推論規則に一定の制約や変更を加えて導入するという、特殊な認知的手続きを経過することを意味していた。したがって、読み手がすでに物語世界に参入してしまった段階で、導入される知識や推論規則をテキスト情報と相互作用させる限り、「虚構のパラドクス」に起因するタイプの矛盾は生じないことになる。事実、本章で意味ネットワーク化して実装した読み手の背景知識および常識的推論規則は、読み手が物語世界に参入した後に導入された知識ならびに推論規則のリストをもとにしたものであった。そうした意味で今回の実装実験では、「虚構のパラドクス」に起因するような不整合が生じる可能性は、最初から排除されていたということができる。

今後、虚構として著された物語を鑑賞する際の読み手の認知的状態を、より忠実にシミュレーションシステム上に実現するためには、読み手の態度が「信念創出ゲーム」に入り込む前の認知状態とゲームに参与した後でどう変化したかを、出力として示すことのできるような計算モデルへ拡張していく必要があろう。またその際に必要となる背景知識や常識的推論規則を大幅に追加する必要があるだろう。

(4)一般的な物語理解システムへの拡張

本研究の物語鑑賞シミュレーションシステムの試みでは、結果として期待に見合った処理が実行されたことを検証した。しかしながら、その処理は、あくまで特定の物語テキス

トおよび特定の読み手の背景知識と常識的推論を前提として実行されたものである。いいかえるならば、その際にシステムが行なった一連のプロセス、物語世界の状況モデル構築、その階層化、物語テーマの設定、読み手の視点の設定、視点に伴う感情喚起といったプロセスは、特定の読み手がその物語テキストを読んだときに報告した実体験に一致するよう、個別に用意されたプログラムに基づいていた。いうならば、この物語鑑賞シミュレーションシステムは特定の物語に対しては深い理解能力を発揮することができるが、それ以外の物語になると、その理解能力をほとんど発揮できない可能性を内包しているのである。

しかしながら、この点はシステムの設計開始時点からあらかじめ了解されていたことであり、本研究の目的が遂行されなかったことを意味するわけではない。この物語鑑賞システムは、もとより一般的な物語理解システムを目指したものではなく、それを可能にするための基礎理論を検証し、基礎データを集積する一種のデータベースの役割を担うべく、構想されたものであった。とはいえ、このシミュレーションシステムを出発点として、より一般的な物語理解システムを構築する可能性も残されていると考える。

人は誰でも最初からあらゆる種類の物語を理解できたわけではない。物語を理解するためには、それ相応の背景知識および常識的推論規則の充実が必要だからである。人の場合には、現実の生活の場面のみならず、さまざまな種類のテキストや物語を理解していくことで、そうした知識を徐々に拡張していく。もちろん、その途上で、知識の統合や一般化、単純化やカテゴリ化などのさまざまな高次の認知プロセスが介入して、いわゆる「常識」を構成する知識ベースの発展はきわめて複雑な過程を経過するであろう。こうした人間における高次の認知過程の分析と解明は、認知科学的研究のもっとも重要な課題のひとつである。もちろん物語テキストの理解（鑑賞）過程もそうした高次の認知過程の重要な一部である。人は自らの実体験を通じて知識や知的能力を発展させるのみならず、読書を通じてこれを行なっていることはいうまでもない。読書によって得られたさまざまな知識、体験は、読み手の知識ベースに蓄積され、効率的に再編成されたうえで、次回の読書の際に有効に利用されるであろう。実際の読み手が読書で得た知識や経験をどのように、自らの知識ベースに蓄積し、再編成することによって、効率的な利用を可能にしているのかを分析し、解明する。さらにそれを計算モデル化して、計算機上に実装することができれば、徐々にではあるが、より一般的な物語理解システムを構築していくことができるかもしれない。

本研究において試作した物語理解シミュレーションシステムは、読み手の背景知識および常識的推論規則を、前向きの推論形式として集合させた知識ベースを内包している。このような知識ベースを、理解すべき物語テキストに応じて、単純に増加させていくことも可能であるが、必要に応じて知識ベースの構成自身を再編成し、より効率的な知識ベースに発展させていくことも、原理的に可能である。はたして同一システムの知識ベースに、異なる複数の物語テキストを理解するための背景知識や推論規則が混在した場合、それが個々の物語理解にどのような影響を及ぼすのかは、きわめて興味深い問題である。システ

ムは適用可能な複数の背景知識や推論規則の中から、テキストの整合的な状況モデルを構成するため、必要な知識や規則を取捨選択したり、優先順位をつけたりしなくてはならなくなるかもしれない。システムはそれを効率的に実施するためのメタ的な規則を必要とするだろう。このような研究を通じて、複数のテキスト理解に必要な知識ベースを、整合的に用意することが可能となれば、結果として本研究でのシステムをより一般的な物語理解システムへと拡張する展望が開けるかもしれない。これはこれからの研究に大いに期待すべき点であろう。

(5)計算量の膨大化の問題

本研究において試作した物語理解シミュレーションシステムには、工学上の課題が残されている。これは、この物語理解シミュレーションシステムが対象とする物語テキストが大きくなればなるほど、それを首尾よく処理して、理解や鑑賞プロセスを実現するのに必要な背景知識、推論規則の量が増大し、加えてその処理過程が、爆発的に増加するという物理的な問題である。これは、人工知能研究に共通する不可避の「組み合わせ爆発」の問題の再現ともいえ、1970 年代にライトヒル報告(Lighthill, 1973)によって示され、当時は人工知能研究への期待を大いに失墜させた原因となった。

本論文の主要な目的は、虚構理解に関する認知モデルを提示し、その妥当性を検証することであるため、こうした問題への回避可能性を工学的な観点から論ずることは、もとより本論の扱うべき事柄ではない。しかしながら現実問題として、今回の物語シミュレーションシステムでも、処理すべき対象となる命題の数が多くなればなるほど、そのために必要な計算の組み合わせの数が膨大化し、プロセス時間も長期化するという現象が露呈しつつある。今後、上に示したような複数の物語テキストを処理できるようなシミュレーションシステムを構築していく際には、こうした工学上の問題点についても、何らかの措置が必要になってくるものと思われる。

こうした問題を回避するためのさまざまな工学的工夫もすでになされているが、本研究での関心は、そうした技術的な観点にはない。むしろ本研究が今後目指すべきは、実際の読み手が計算量の爆発的膨大化を回避するためにどんな認知プロセスを駆使し、効率よくワーキングメモリを有効利用しているかを見つけだすこと、そしてそのプロセスを認知モデルとして提起することである。できるだけ人間に近い柔軟な理解戦略を実現するためには、あくまで現実の人間がどのような戦略をとって、さまざまな困難を回避しようとしているかを見つけ出し、明確なモデルとして提示する必要があるだろう。テキスト理解という複雑な現象を理解するために、こうした認知科学の方法論を徹底して適用することが、今後の物語理解システムの展開にとっても、新たな可能性を広げるであろうと期待する。

今後は、現在のところ、まだ実験段階にとどまっている今回の物語理解シミュレーションシステムを、認知科学的な観点から行なわれるべき文学研究、美学研究のための有効な

実験方法へと高めるため、さらなる改良および拡張を重ねていきたい。それとともに従来のさまざまな文学理論、美学理論との対話や融合を進めることで、認知科学的な方法論に基づく「計算文学論」「計算美学」の理論的確立を目指していきたいと考えている。

文献

Adams, J.(1985). *Pragmatics and Fiction.* John Benjamins Publishing, 14.

Albrecht,J.E., Hakara, C.E., & O'brien, E.J. (1992). Updating a mental model: Maintaining both local and global coherence. Poster session presented at the annual meeting of the Psychological Society, St. Lous, MO.

Ali, Syed S. (1993). A "Natural Logic" for Natural Language Processing and Knowledge Representation (A dissertation submitted to the Faculty of the Graduate School of State University of New York at Buffalo, November 1993).

Almeida, Michael J. (1995). Time in Narratives. in Duchan, J.F., Bruder, G.A., and Hewitt, L.E. (eds.), *Deixis in Narrative.* Marwah: Lawrence Erlbaum. 159-189.

Aristotle. (1997, originally written in 330 B.C.).*Poetics.* New York: Dover Publications.(藤沢令夫訳 (1966). 『アリストテレス (田中美知太郎編、世界古典文学全集第 16 巻)』. 東京: 筑摩書房.)

Austin, J.L. (1962). *How to Do Things with Words.* Oxford University Press. (坂本百大 訳(1978). 『言語と行為』. 東京: 大修館書店.)

Bal, M.(1981). The Laughing mice or: On Focalization*Poetics Today* 2, 202-210.

Beaugrande, R. de. & Colby, B.N. (1979). Narative models of action and interaction.*Cognitive Science.* 3, 43-66.

Beardsley, Monroe, C. (1981A). *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism.* Harcourt, Brace & World.

Beardsley, Monroe, C. (1981B). Fiction as Representation.*Synthese* 46. 291-313.

Booth, W.C.(1961). *The Rhetoric of Fiction.* Chicago: University of Chicago Press.

Booth, W.C. (1979). *Critical Understanding.* Chicago: University of Chicago Press

Carnap, Rudolf. (1932). Die Physikalische Sprache als Universalspche der Wissenschaft.*Erkenntnis* 2, 432-465. (竹尾治一郎 訳 (1986). 科学の普遍言語としての物理的言語. 坂本百大編『現代哲学基本論文集 I』. 東京: 勁草書房. 185-240.)

Carroll, N.(1990). *The Philosophy of Horror.* New York: Routledge.

Carroll, N.(1996). The Paradox of Suspense. In Wulff, P.V.H., and Friedrichsen, M. M. (eds.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations.* Marwah: Lawrence Erlbaum.

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film.* Ithaca: Cornell University Press.

Churchland, P.M. (1984). *Matter and Consciousness*. The MIT Press.

Churchland, P.M. (1979). *Scientific Realism and The Plasticity of Mind*. Cambridge University Press. (村上陽一郎, 信原幸弘, 小林博司 訳(1986), 『心の可塑性と実在論』. 東京: 紀伊国屋書店.)

Colby, K.M. (1975). *Artificial Paranoia*. New York: Pergamon Press.

Coleman, F. J. (1971). Is aesthetic pleasure a myth? *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 29(3), 319-332.

Davidson, D. (1980). *Essays on Actions and Events*. Oxford University Press (服部　博幸, 柴田正良 訳 (1990), 『行為と出来事』. 東京: 勁草書房.)

Davidson, D. (1984). *Inquiries into Truth and Interpretation*. Oxford University Press (野本和幸, 植木哲也, 金子洋之 訳 (199 1). 『真理と解釈』. 東京: 勁草書房.)

Dehn, N. (1989). Computer Story Writing: The Role of Reconstructive and Dynamic Memory. PhD thesis Research Report 792. Yale University, Department of Computer Science, New Haven.

Dennett, D. (1978). *Brainstorms*. Vermont: Bradford.

Dijik, T.A., van, & W. Kintsch. (1983). *Strategies of Discourse Comprehension*. New York: Academic Press.

Dunchan, J.F., Bruder, G.A. & Hewitt, L.E. (eds.) (1995). *Deixis in Narrative - A cognitive Science Perspective*. Marwah: Lawrence Erlbaum.

Eagleton, T. (1996). *Literary Theory (second edition)*. Oxford: Blackwell Publishers (大橋洋一訳 (1997). 『文学とは何か: 現代批評理論への招待』. 東京: 岩波書店.)

Eaton, M.M. (1970). Good and Correct Interpretations of Literature *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 29(2), 227-233.

Eaton, M.M. (1973). Aesthetic pleasure and Pain. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 32(4), 481-485.

Feagin, S. (1983). The Pleasures of Tragedy. In *American Philosophical Quarterly*, 20.

Fodor, J. (1968). *Psychological Explanation*. New York: Random House.

Fodor, J. (1975). *The Language of Thought*. Harvard University Press.

Frege, Gotlob. (1967). Uber Sinn und Bedeutung In *Kleine Schriften*, Darmastadt: hrsg. von Angelelli. (土屋俊　訳 (1986). 意義と意味について. 『現代哲学基本論文集Ⅰ』. 東京：勁草書房. 1-44.)

Gardner, H. (1985). *The Mind's New Science: A History of the Cognitive Revolution*. New York: Basic Books Inc.

Gerrig, R.J. (1989). Reexperiencing Fiction and NonFiction. In *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47.

Gerrig, R.J. (1993). *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven: Yale University Press.

Gibson, E.J. & Levin, H. (1975). *The Psychology of Reading*. MIT Press.

Goddard, Robert. (1991). *Take No Farewell.* London: Bantam Press. (奥村章子訳 (1994). 『さよならは言わないで (下)』. 扶桑社.)

Graesser, A.C., Lang, K.L.,& Roberts, R.M. (1991). Question answering in the context of stories. *Journal of Experimental Psychology: General, 120*, 254-277.

Graesser, A.C. (eds.) (1996). *Models of Understanding Text*, Marwah: Lawrence Erlbaum.

Hansen, E. (1986). *Emotional Processes Engendered by Poetry and Prose Reading*. Stockholm University Press.

Hofstadter, D.R. and Dennett, D.C. (1981). *The Mind's I.* New York: Basic Books. (坂本　百大監訳 (1984). 『マインズ・アイ (上・下)』. TBS ブリタニカ.)

Hume, D. (1757). Of Tragedy. originally published in*Four Dissertations.* Cited in *David Hume: Selected Essays*. eds by Copley, S. and Edgar, A., New York: Oxford University Press.

Hunter, L.E. (1989). *Knowledge Acquisition Planning: Gaining Expertise through Experience*. PhD thesis. Research report 678. Yale University, Department of Computer Science, New Haven.

Ingarden, Roman (1931). *The Literary Work of Art.* (trans. by George G. Grabowics) Evanston: Northwestern University Press.(瀧内槙雄訳 (1982). 『文学的芸術作品』. 東京: 勁草書房.)

Iser, W. (1974). *The Implied Reader*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Iser. W. (1978). *The Act of Reading*. Baltimore: Johns Hopkins University Press (轡田訳 (1982) 『行為としての読書』. 東京: 岩波書店.)

Itoh S. (1983). On the Pretence Theoryof Fiction. *Proceedings of the Dpt. of Humanities*, College of General Education. Univ. of Tokyo.

James, William. (1981, originally published in 1890). *The Principles of Psychology, vol.1.*, Harvard Univ. Press, 236-278.

Kintsch, W. (1980). Learning from Text, Levels of Comprehension, or: Why Anyone Would Read a Story Anyway.*Poetics 9*, 87-98.

Lamarque, Peter. (1981). How Can We Fear and Pity Fictions?.*British Journal of Aethetics*. 21, 291-304.

Lamarque, Peter. (1996). Fear and Pity. In *Fictional Point of View*. Cornell University Press, 113-134.

Laurel, Brenda. (1992). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley. (遠山峻征訳(1992).『劇場としてのコンピュータ』東京:トッパン.)

Lehnert, W.G. (1978). *The Process of Question Answering*. Marwah: Lawrence Erlbaum.

Lewis, D. (1978). Truth in Fiction. American Philosophical Quarterly, 15, 3746.

Lighthill, J. (1973). Artificial Intelligence: A general survey. In Lighthill, J., Sutherand, N.S., Needham, R.M., Longuet-Higgins, H.C., & Michie, D. (eds.),*Artificial Intelligence: A Paper Symposium*. Science Research Council of Great Britain, London.

Long, D.L., Seely, M.R. Oppy, B.J., Golding, J.M.(1996). The Role of Inferential Processing In Reading Ability. Britton,B.K., Graesser, A.C.(Eds.), *Models of Understanding Text*, Marwah: Lawrence Erlbaum, 189-214.

Martinich, A.P. (2001). A Theory of Fiction.*Philosophy and Literature*, 25(1), 96-112.

Meinong, A. (1904). Über die Stellung der Gegenstandstheorie. In *Untersuchungen zur Gegenstandstheorie und Psychologie*, Leibzig: Voigtlander. (三宅實訳(1930).『対象論に就いて』.東京: 岩波書店.)

Morreall, J. (1985). Enjoying Negative Emotions in Fictions. In*Philosophy and Literature*, 9.

Neill, A. (1992). Yanal and Others on Hume on Tragedy. In*Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 50.

Nell, Vector. (1988). *Lost in a Book*. Yale University Press.

Ohmann, R. (1971). Speech Acts and the Definition of Literature*Philosophy and Rhetoric*. 4, 1-19.

Ohtuka, K., & Brewer, W.F., (1992). Discourse organization in the comprehension of narrative order in texts. *Discourse Processes*, 15, 317-336.

Packer, M. (1983). Dissolving the Paradox of Tragedy In*Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47.

Pavel, Thomas G.(1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard Univ. Press,13.

Putnam, H. (1960). Minds and Machines. In Hook, S. (ed.),*Dimensions of Mind*. New York: New York University Press.

Putnam, H. (1964). Robots: Machines or Artificially Created Life?. *Journal of Philosophy*, 61 (21), 668-91.

Putnam, H. (1975). The Meaning of 'Meaning'. In *Mind, Language and Reality: Philosophical Papers*, vol.2. Cambridge: Cambridge University Press, 215271.

Ram, A. (1987). AQUA: Asking questions and understanding answers. In *Proceedings of the Sixth Annual National Conference on Artificial Intelligence*. Menlo Park, CA: AAAI Press, 312-16.

Ram, A. (1989). *Question-driven understanding: An integrated theory of story understanding, memory and learning*. PhD thesis. Research report 710. Yale University, Department of Computer Science, New Haven.

Ram, A. (1990). Knowledge goals: A theory of interestingness. In *Proceedings of the Twelfth Annual Conference of the Cognitive Science Society*, 206-14.

Ram, A. (1999). A Theory of Questions and Question Asking. In Ram, A. & Moorman, K. (eds.), *Understanding Language Understanding*. The MIT Press, 253-298.

Rapaport, J.W. & Shapiro, S.C. (1995). Cognition and Fiction. in Duchan, J.F., Bruder, G.A. & Hewitt, L.E. (eds.) *Deixis in Narrative - A cognitive Science Perspective*. Marwah: Lawrence Erlbaum, 107-128.

Rapaport, W.J. (1990). Representing Fiction in SNePS. In Kumar, D. (ed.),*Current Trends in SNePS – Semantic Network Processing Systems*, Springer-Verlag, 107-121.

Russell, B. (1905). On Denoting *Mind* 14, 479-493. (清水義夫 訳. 指示について. 『現代哲学基本論文集Ⅰ』. 東京：勁草書房. 45-78.)

Russell, S. & Norvig, P. (1995).*Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentic-Hall Inc.

Schank, R.C. (1986). *Explanation Patterns: Understanding Mechanically and Creatively*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Schank, R.C. & Ram, A. (1988). Question-driven parsing: A new approach to natural language understanding.*Journal of Japanese Soceity for Artificial Intelligence* 3: 260-70.

Scruton, R. (1998). *Art and Imagination: A Study in the Philosophy of Mind*. South Bend: St. Augustine's Press.

Searle, J. (1979). The Logical Status of Fictional Discourse, in *Expression and Meaning*. Cambridge Univ. press. 64.

Shapiro, S.C. & the SNePS Implementation Group (1997). *SNePS 2.3 User's Manual*. Baffalo: SUNY Buffalo Department of Computer Science.

Shapiro, S.C. & Rapaport, W.J. (1997). SNePS An Interactive Approach. Baffalo: SUNY Buffalo Department of Computer Science.

Shapiro, S.C. & Rapaport, W.J. (1995). An Introduction to a Computational Reader of Naratives. in Duchan, J.F., Bruder, G.A., and Hewitt, L.E. (eds.), *Deixis in Narrative*. Marwah: Lawrence Erlbaum, 79-106.

Shapiro, S.C. & Rapaport, William J. (1995). Cognition and Fiction. in Duchan, J.F., Bruder, G.A., and Hewitt, L.E. (eds.), *Deixis in Narrative*. Marwah: Lawrence Erlbaum, 107-128.

Shklovsky, V. (1965/1916). Art as technique. In Lemon, L.T. & Reis, M.J. (eds.)*Russian formalist criticism: Four essays*. Lincoln: University of Nebraska Press.3-24.

Sperber, D. & Wilson, D. (1986). *Relevance: Communication and Cognition*. Language and Thought Series. Cambridge: Harvard University Press.

Strawson, P.F. (1968). On Referring. In G.H.R.Parkinson (ed.) ,*The Theory of Meaning*, Oxford: Oxford Univ. Press. 72. (藤村龍雄訳(1987). 指示について. 『現代哲学基本論文集II (坂本百大編)』. 頸草書房, 203-251.)

Tarski, Alfred. (1944). The Semantic Conception of Truth and the Foundations of Semantics. *Philosophical and Phenomenological Research* 4. 341-376. (飯田隆 訳, 真理の意味論的観点と意味論の基礎. 『現代哲学基本論文集II (坂本百大編)』. 頸草書房. 51-120.)

Turing, A.M. (1963). Computing Machinery and Intelligence. In Feigenbaum, E.A. and Feldman, J. (eds.), *Computers and Thought*. New York: McGraw-Hill.

van den Broek, P. (1990). The Causal Inference Maker: Toward A Process Model of Inference Generation in Text Comprehension. Balota, D.A., Flores D'Arcais,G., Rayner, K.(Eds.), *Comprehension Processes in Reading*, Hildale: Lawrence Erlbaum, 423-445.

Walton, K. L. (1990). *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge: Harvard Univ. Press

Weizenbaum, J. (1966). Eliza – A Computer Program for the Study of Natural Language Communication between Man and Machine.*Communications of the Association for Computing Machinery* 9. 36-45.

Wolterstorff, Nicholas (1980). *Works and Worlds of Art*. Oxford University Press.

Yoshimine, N. & Tokosumi, A.(1998). How Can Robots Understand Fiction?: Semantic Network System and its Theoretical Background.*7th IEEE International Workshop on Robot and Human Communication*, vol.1, 303-309.

Yoshimine, N. & Tokosumi, A.(1999).Toward a cognitive model of empathy in aesthetic experience. *Proceedings for the 2nd International Conference on Cognitive Science and the 16th Annual Meeting of the Japanese Cognitive Science Society Joint Conference*, 207-212.

Yoshimine, N. & Tokosumi, A. (1999). Reading fiction as curiosity evoking processes. In *Proceedings of the iwLCC1999-the 1stInternational Workshop of the Literature in Cogniton and Computer,* 32-34.

Yoshimine, N. & Tokosumi, A. (2001). The Cognitive Model of Fiction Comprehension Control System: How does the Reader Understand Fiction?. In *Proceedings of the Third International Conference on Cognitive Science*. Press of University of Science and Technology of China, 521-525.

Yoshimine, N. & Tokosumi, A. (2001). The Cognitive Model of Fiction Comprehension Control System. In *Knowledge-Based Intelligent Information Engineering Systems & Allied Technologies: KES'2001*, Part 2. IOS Press. 1228-1233.

Yuhan, A.H. & Shapiro, S.C. (1995). Computational Representation of Space. in *Deixis in Narrative*. Mahwah: Lawrence Erlbaum. 107-128.

Zwaan, R.A.(1993). *Aspects of literary comprehension*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Zwaan, R.A.(1996). Toward a Model of Literary Comprehension, in Bruce K. Britten & Arthur C.Graesser (eds.), *Models of Understanding Text*, Marwah: Lawrence Erlbaum, 241-256.

Zwaan, R.A. & van Oostendorp, H. (1993). Do readers construct spatial representations in naturalistic story comprehension? *Discourse Processes* 16, 125-143.

井口　時男・徃住 彰文・岩山 真一（1996）. 文学を科学する. 朝倉書店.

関村 誠(1997). 像とミメーシスープラトンからの美学. 勁草書房.

徃住 彰文(1991). 心の計算理論. 東京大学出版会, 109-138.

徃住 彰文(1994). 感情の計算モデル. 伊藤 正男他（著）『講座認知科学「情動」』. 岩波書店, 143-172.

西村　清和(1993). フィクションの美学. 勁草書房.

三浦 俊彦(1995). 虚構世界の存在論. 勁草書房.

良峯　徳和・徃住　彰文(1998). 虚構認知と虚構理解-物語オペレータを導入したモデル化. 日本行動計量学会・日本認知科学会(編)『感性シンポジウム論文集』, 2-3.

良峯　徳和・徃住　彰文(1999). フィクションとノンフィクション：両者はいかに区別されるか？－言語哲学から虚構理解の認知モデルに至る若干の考察－. 『文学と認知・コンピュータ 1-認知文学論と文学計算論』 17-26.

良峯　徳和・徃住　彰文(1999). 虚構理解における感情喚起の認知モデル構築に向けて－文脈を考慮に入れた感情喚起のメカニズム. 人工知能学会第２種研究会(編)『第３回ことば工学研究会資料』.

良峯　徳和 (1999). 読者の視点に立った虚構の認知モデルをめざして－虚構の意味論と虚構認知のコンピュータモデル.『湘南国際女子短期大学紀要』, 6, 11-24.

良峯　徳和 (1999). 読者の視点に立った虚構論に向けて－ウォールトンの「ごっこ遊び」虚構論を手掛かりに.『哲学』, 50, 162-164.

良峯　徳和・徃住　彰文(2000). 文脈内の視点の位置を考慮に入れた虚構理解の認知モデル. 『日本認知科学会第１７回大会発表論文集』, 258-259.

良峯　徳和・徃住　彰文(2000). 作品を媒介とした信念創出ゲームとしての虚構文学. 『日本認知科学会第１７回大会発表論文集』, 314-315.

良峯　徳和・徃住　彰文(2000). 虚構理解における共感のメカニズムについて. 『日本認知科学会テクニカルレポート』40, 3-7.

良峯　徳和・徃住　彰文(2000). SNePS による虚構モデル構築の試み, 『日本認知科学会テクニカルレポート』40, 142-150.

良峯　徳和・徃住　彰文(2001). 虚構テキスト理解の認知過程とシミュレーション・システムの試み. 文理シナジー学会・研究分科会(編)『第１回コルプス情報研究会発表論文集』, 19-24.

良峯　徳和・徃住　彰文(2001). 虚構における言語の創造的機能について. 日本認知科学会・2000 年冬のシンポジウム(編)『「文学の生成-受容／産出-消費の認知科学-文学多重構造実験としてのシンポジウム-」発表論文集』, 67-69.

謝辞

本研究を行なうにあたり多くの御教示、熱心な御指導を賜わりました往住彰文先生に深く感謝致します。そして、貴重な助言を数多く頂きました桑子敏雄先生、井口時男先生、遠藤薫先生、赤間啓之先生に心より感謝致します。また、加えて博士課程在学中に論文内容に関する活発な議論や助言、論文作成に関わる様々な局面でお手伝いいただきました加藤雄一郎さん、早川智子さん、家島健司さん、篠田直和さん、小川容子さん、野田浩平さん、安保達朗さん、内田信也さん、松本斉子さんら、往住研究室の皆様に感謝の意を表します。