

# 創作、鑑賞の理論：勝手読みを超えて

オーガナイザ：三宅芳雄(中京大学)

発表者：岩垣守彦、森田均(長崎県立大学)、金井明人(法政大学)

小方孝(岩手県立大学)、川村洋次(近畿大学)

討論者：内海彰(電通大学)、戸梶亜紀彦(広島大学)、藤田米春(大分大学)、

小田淳一(東京外国語大学)、浜田秀(天理大学)

## ワークショップの主旨とこれまでの経緯

文学と認知・コンピュータ研究分科会 II では、文学とそれに関連の深い芸術活動の解明を多面的に進めてきたが、その中でも、研究が依拠している枠組みそのものを対象にした理論的な検討にも力を入れてきた。2008年度の認知科学会大会のワークショップでは「勝手読み」というキーワードを一つの手がかりにして、理論的な検討を進めた。そこでは、勝手読みを行う読者の主観的世界の多様性を明らかにすることで、その廻りの社会的、文化的、歴史的な構造とのインターアクションの分析を視野に入れ、文学現象を取り巻く複雑な多層構造を総体として解明し、そのダイナミズムを説明するために役立つ多くの有効な視座を得ることができた。

そこで得られた有効な視座は既存の理論、枠組みを精緻に論理的に検討することで得られたものではない。むしろ、ワークショップの場では、個人から社会まで、さまざまなレベルの現実の文学、芸術の営みが具体的に取り上げられ、それらが併置され、「勝手読み」がむしろメタファーとして使われるという状況から得られた。例えば、個人の中では「勝手読み」であるものが、社会のレベルからは「勝手な読ませ」として捉えられるというような多層の重なりが生じるなど、個人の勝手読みは社会の中ではまた別の意味合いを持つ。実際、子供用の図書がさまざまな理由でオリジナルなものから書き換えられ、それがどのように社会に流通していくのかを的確に分析し、そのダイナミズムを明らかにするには、このような視座なしには難しいだろう。「勝手読み」という概念自体を例にとっても、上で挙げたように勝手に読まれ改変されるというような自己参照構造を持ち、個人や社会に対して大きな影響を持つ。

## ワークショップと今後の展開

この勝手読みのワークショップは認知科学会大会の後も研究会のワークショップに引き継がれ、現実の多様な文学、芸術の活動を材料に理論的な検討が続いて来た。実際、上に述べたように、多くの示唆に富む視座が得られた。本ワークショップも、これまでのスタイルを踏襲し、抽象的な議論ではなく、一見、全く噛み合わない議論をむしろ噛み合わせを試みるようなスタイルで新しい有効な視座を得たい。特に、これまでの視座を統合する努力をすることで、これまでに得られた有用な視座の背後にある、より強力な視座を見出すことを狙いたいと思う。

# 勝手読みのために

森田 均 (Hitoshi Morita)

長崎県立大学 (University of Nagasaki) morita@sun.ac.jp

かつて筆者は、受容理論や読者反応批評とハイパーテキストは、「読む」と「書く」という行為に関して理論と具体化という相補的關係にある、という考えに至った[1]。今回は、[2]に触発されて勝手読みのために受容理論について再考する。

文学作品は作者のみならず、読者との相互的な関係で成立することを示し、さらに読者による自由な「読み」の可能性を提起したのは、受容理論と総称される文学理論であった。一方でハイパーテキストは、順序を排して読者に多様な「読み」の選択肢を与え、さらに読者が「書く」ことさえも可能としたテクノロジーと考えられる。[3]は、文学理論とコンピュータ・サイエンスとの接点をハイパーテキストという領域に収斂させている。

受容理論は、最初から「読者」という存在を強く意識した理論である。「文学作品の作者としての読者」というパラドキシカルな概念は、文学研究が科学的手法を得るべくして迎った変遷とも重なるものと考えられる。[4]は、作者や作品を中心とした文学研究に代わって、読者を中心とした文学史の構築を目指したものである。文学とは、能動的な読者の経験を通して歴史化されるものという認識がその根底にある。一方で[5]は、テキストの様々な顕在化を可能とする読書という行為の解明によって読者の能動性を示した。

読者反応批評は、紙に印刷されたテキストとしての作品は活字として固定化されているが、実際には読者それぞれに、また読書の際ごとに読者のイメージや観念として再構成されるものこそがテキストである、という考え方を示した [6]。

[5]や[6]は、物理的な存在としての冊子体の書物ではなく、読書という行為によって読者の中に形成されるテキストを文学研究の対象とした。ハイパーテキストは、読者が読む順序や読みたい箇所を選ぶことを可能とする。[7]は、コンピュータによってテキストが戯曲や楽譜のような存在となったことを指摘している。受容理論は、ハイパーテキストによって具体的な検証を行う可能性を得ると考えることが可能なのではないか。作者が書くのは、

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

ここまでは、[1]でまとめた能書きである。それではこれから何が出来るのか、また何をすべきなのか。文学史再構築というマクロ的な目的を達成するにあたって[4]が依拠したのは、読者における美的経験の蓄積と更新であった。読書という行為をモデル化した[5]と一対のように扱われるのは、そのためである。一方で読者集団を階層化したのが[6]である。もはや能書きではなく、実物が必要であろう。[2]は[4]のうち「期待の地平」という概念をコンピュータ上に実装させるために最初の試みを行っている。次はコンピュータに勝手に読ませる仕掛けを目指したい。

## 参考文献

- [1] 森田均, 小方孝, (1999) “読者中心批評とハイパーテキスト小説”, 情報処理学会研究報告 99-CH-44, Vol. 99, No. 85, pp. 39-46.
- [2] 秋元泰介, 小方孝, (2009) “物語生成システムにおける物語言説機構”, 人工知能学会全国大会(第 23 回)発表論文集, 1J1-OS2-7.
- [3] Landow, George P., (1992), Hypertext, 若島他訳『ハイパーテキスト』, 1996.
- [4] Jauss, Hans Robert, (1970), Literaturgeschichte als Provokation, 轡田訳『挑発としての文学史』, 1976.
- [5] Iser, Wolfgang, (1976), Der Akt des Lesens, 轡田訳『行為としての読書』, 1982.
- [6] Fish, Stanley, (1980), Are there a text in this class?, 小林訳『このクラスにテキストはありますか』, 1992.
- [7] Bolter, Jay David, (1991), Writing space, 黒崎・他訳『ライティングスペース』, 1994.

# 映像の勝手読み その抑制と退屈

金井明人

(法政大学社会学部)

映像には、原理的には文法が存在していないともいえる。そのため、何をどのように構成し、連鎖させていっても良いはずである。それゆえにこそ、受け手に勝手読みをさせないための技法として、編集などの映像技法や、疑似的な映像文法が洗練されてきたということもできる。

受け手の勝手読みの程度を制御する要因として、まず、映像内の物語的要因（映像内の諸要素の関係）がある。受け手は、映像内の何らかの要素が時間的に変化した場合、逆に、その場において変化していない要素が何かを探ろうとする。主要人物が誰であり、場所や日時設定など背景に関する情報を読み取ることができるのも、これらの認知過程が複合的に作用することによる。

その一方で、物語に関する時間的要因以外に、勝手読みの程度を制御、または勝手読みを受け手に出来なくさせる要因として、受け手の身体的要因がある。特に、強い情動的要因や生理的要因が関係している場合である。これらの要因に基づく有名シーンは映画史の中でも多い。例えば、『アンダルシアの犬』における眼球切断シーンや『裁かれるジャンヌ』におけるジャンヌが髪を刈られるシーンなど、ある種の暴力や性が残虐に描かれたシーンは、サイレント映画でありながら、そして、だからこそ、時代を超え、強い効果を直接的に受け手に及ぼす。

暴力や性が残虐に描かれたシーンが身体的要因に基づく強い反応を呼び起こすのは、現在の映画や映像においても同様であり、映画祭などで強い批判的反応が起こるのは、このようなシーンが挿入されている場合である。これは、勝手読みの程度が抑制されるからでもあるだろう。また、規範から逸脱した光や音を使用することで身体的要因を引き起こす場合もある。

とはいえ、勝手読みが抑制されたとしても、そのシーンのストーリーや比喻としての意味を勝手に読み解くことはできるであろうし、勝手な文脈を用い、さらなる勝手読みを行っていくこともできる。例えば、送り手の意図などを勝手に想定することもできるだろう。しかし、それは事後的に行われるのであり、まずは勝手読みではない身体的反応が先立つ。

映像内の物語は、これらの身体的反応を抑え、制御するための役割も担っている。だからこそ、逆に、物語の力を抑制し、切断するためにこれらの身体的要因を強調する場合もある。

また、今や、映像は映画館などの一回きりの体験から変質し、コンピュータやレコーダー上で繰り返し再生されるようになってきている。映像の部分を抜粋することができ、再生速度や画面の大きさをも変えられる認知状態は、まさに勝手読みが行われていると言える。だからこそ、送り手は、物語性や身体性を過度に強調し、受け手が勝手読みをしないこと、そしてそれらを衝突させることを様々な方法により求める。そして、以上のいずれをも求めなければ、退屈に接近することになる(金井・小野塚・松下, 2008)。退屈に退屈さえしなければ、複数の要因が交錯した、強度ある退屈こそが、映像の可能性を最も内包しているともいえるであろう。

## 参考文献

金井明人・小野塚由紀・松下初美 (2008). 映像の違和感と退屈, その消失. 『第 22 回人工知能学会大会論文集』, 1C2-7.

# 「勝手読み」の根本

岩垣 守彦

「読者」という視点はアリストテレスの『詩学』にもすでにあつたが、読者の主体的な読み方は、20世紀の初め頃から意識されていた。デルタイは1900年の著書で「解釈は個人の技能の仕事であり、最も完全にこなすには、解釈者の才能によるが、・・・」（久野昭訳『解釈学の成立・補遺（改訂版）』（1981））と、勝手読みとその問題点を指摘しているが、「文学」を「作者」からの切り離すという考えは、いわゆる「新批評」という運動において積極的に実践された。「新批評」のバイブルと言われるウィリアム・エンブソンの『曖昧の七つの型』（1930）は、ゲシュタルト心理学を文学的に応用した師 I. A. リチャーズの「美は作品に内在するものではなく、聞き手・読者の経験である」（『美学の基礎』（1922））という問題意識の延長線にあるが、「読者の読み」に関する問題意識はサント・ブーヴに始まっていた。これはエクスプリカシオン・ド・テキスト（精読）という伝統になって、英語を第二言語とするフランスのイギリス文学研究者たちアンジェリエ、ルグイ、カザミアンなどに引き継がれていた。イギリスの詩人ワーズワースの『プレリュード』を精密に読み込んだルグイの『若き日のワーズワース』はイギリス人をも驚かせた。この伝統はサルトルの「創造は読書の中でしか完成しない。あらゆる作品は呼びかけである。書くとは、言語手段として私が企てた発見を客観的な存在にしてくれるように、読者に呼びかけることである」（『文学とは何か』（1948））にも続くものである。

アメリカを中心とした「新批評」の一派は、この問題を理論的に追求して、「作品」を「有機的統一」と考えて、「自己完結的美的世界」ととらえた。「作品」は作者の主観からも、また読者の主観からも独立した「自律的世界」ととらえたのである。ロマン派が作品を超越的実在と結びつけていたのに対して、新批評では「作品」を宇宙に浮遊する独立したものとしたのである。

その結果として、凡庸な批評家・研究者による「勝手読み」が流行することになったが、詩心ある優れた新批評家（クリアンス・ブルックスやアラン・テイトなど）たちは「作品」を作者から切り離しながらも、新批評の欠陥を修復することになる次の時代の読み方——神話原型批評や構造主義的批評——をすでに内包させていて、作品の「個別性」と「普遍性」に同時に迫っていた。すなわち、作品自体の内的構造に作品の決定的要因を求めると同時に、その決定的要因を作者や作品を超えた広い文化的文脈の中に求め、作品を生み出す母胎としての文化の原型と作品との距離を作品の評価に組み込み、作品を普遍的な構造の変形・異形と見ていたのである。

つまり、作者の書くという行為は「自分語への創作的翻訳」であるが、それは人間の原初情動・衝動の「普遍的な原型」と同化し、「物語原型＋原初的事象展開」となって、「作品」は「作者」から切り離されて「人類共通の文化基盤」から成る共同体の財産となる。読者の読むという行為は、作者との共通の基盤、すなわち、「物語原理」（物語原型・原初的事象展開）と「符牒（イメージ）の組み合わせ規則」の基盤の上で、「自分語への解釈的翻訳」となるのである。簡単に言うと、読者は作者と同じ基盤の上で「符牒を自分語に翻訳すること」（読むこと）で「文学を創ること」が可能になるのである。

そして、「読者が勝手に読む」ということは、作家の伝記的な事実や歴史的背景という「外的要素」を拒否することではなく、感性と知識と想像力の中に伝記的な事実や歴史的背景を内包させて符牒の織物を愛でることである。

そもそも、作者も読者も生きている時代のメディア・テクノロジーの影響の下にあって、どのような符牒列もその時代のメディア・テクノロジーでしか触れることはできない。その意味で、作品は読者の属する時代の社会を支えるテクノロジーやメディアと連動したシステムの中にある。作家の外的要素が読みに有用であるというのは幻想に過ぎないのである。

「勝手読み」というのは、外的な情報を符牒に含ませた自分の感性と知識と想像力で、符牒の組み合わせが織りなす成果を意識的に追求して心象を収斂させる（自律的有機体を創る）ことである。

# 生成体としての三島由紀夫

小方 孝  
Takashi Ogata

岩手県立大学ソフトウェア情報学部  
Faculty of Software and Informatics, Iwate Prefectural University  
t-ogata@iwate-pu.ac.jp

三島由紀夫はとことん何かを生成させる存在である。言われ尽し書かれ尽したことだが、「三島由紀夫の死んだ日」[1]、恐らくこの国で多くのものが、非常に永い時間幅において、生成され始めた。その言説と行動を貫いた反／非・人間主義の強度は、それ以降のこの国を夜から照し出す光芒として、実は存在をやめることがなかった。三島由紀夫は敗北と無目的と否定と陳腐を掲げて、言説や行動における何物をも目指さない、全く異なる原理を今でも提出し続けている。そこから生成されたもの、生成されるものの総体に、私は関心などあろう由もないが、そこから産み落とされてしまったものの感覚をごく僅かなりと共有していると思いたがっている部分が、どこかにあるように思える。自発的な単位から成る隠れたネットワークの一端に加わることは、まだ可能だろうか。

しかしながら、それはもう不可能だと思わざるを得ない。そうかと言って、三島由紀夫程「技法」から遠い作家もまたない。作者を思わせざるを得ない語り手はあらゆる作品中に遍く満ち渡っており、語り手はあらゆる登場人物の心理の襞に分け入り、登場人物の長広舌は作者・語り手の演説と化し、作中作品は紛れもない三島由紀夫の作品であり、すべてが同じであり、ジョイスもバフチンも我一切関せずの如く、どこもかしこも単一の語り手のモノログ然としている。技法から遠いなどと言うよりも、技法などはなからこけにしていると言った方が良くかもしれない。まさに古典である。構成は技法か？ 比喩は技法か？ 三島由紀夫を技法として探究しようとするれば、まさにその類のものに行き着かざるを得ない。そして醜悪な学術的論文の類を生産することは可能であろう。現にその種の醜悪なものをごく最近見た経験もある。その夜から二日続けて、酒の上の狼藉を働くしかないという気分だった。

爪の中に垢や鼻糞をたっぷり溜めて真っ黒にしな

がら、読んでいう快樂以外に、三島由紀夫に接する道はない、というのが本当のところなのだろう。それこそ文学だという所に戻って来た。娯楽小説の中の無責任な美男美女の群像や、反／非・人間主義の小悪党の老人や青少年や、それらを援護する非道徳の女性達や、醜悪さを根城に立て籠もる精神的病者達や、歌舞伎舞台や横浜上流から下流への華麗と言え言える道行の賑わいや、観光小説振り・滑稽小説振りの珍奇さや、投げ出された物や性質が頭の中に嫌なものを着実に敷き広げて行く有様を感じている以外にない。道に迷って偶然奈良の帯解の駅に降り立ったような経験も、侵食の地域に徐々に併合されて行く。来る日も来る日も物語を描画し続けた狂人の妄想によって存在させられるようになったそれらの情景が、一挙にやられた否定の強度によって逆に妄想・幻想であることという存在の強度を獲得し、こうして40年近くも嫌なものの増殖の快樂に囚われた人間を多数生成させることになった。そのような意味では、三島由紀夫という体験は大衆的で平凡なものだ。技法云々の問題ではない。しかしそのように言うこともまた当然、非常に大衆的なやり方である。結局三島由紀夫を、どのような形であれ言説の俎上に乗せようとすることは、自分がその他大勢のひとりであることを認めることである。そのような形で、我々は等しくやられてしまったのである。極限の非政治的文学の精神圏において、技法もストーリーも何もかも面白くない、滑稽で陳腐で敗北的な文学作品から得られる快樂の外に、依拠し得るものは何もない。

## 参考文献

[1]中条省平 編 (2005).『三島由紀夫が死んだ日』, 実業之日本社.

# 映像編集のシステム化

川村洋次 近畿大学

筆者が開発している情報システムは、広告事象発想、広告ストーリー作成及び映像編集を支援するシステムである。情報システムは、映像化された映像ショット群を大量に映像データベースとして具備し、広告コンセプト等のキーワードや文章を基に映像ショット（広告事象）を検索・分類して、広告事象発想や広告ストーリー作成を支援する。そして、検索・分類した映像ショット群から映写する順序にそれらを並べ替え・再生し、映像編集を支援する。開発したシステム（CFPSS: Commercial Film Production Support System）は、具体的に①～③に示す機能を概ね実現した。

## ①映像ショット検索機能

利用者が、広告コンセプト、キーワード、文章等を入力し、映像データベースから映像ショット群（広告映像の候補となる映像ショット）を検索する機能

## ②利用者による広告映像生成機能

利用者が、①で検索した映像ショット群の中から映像ショットを選択し、時間順序を並べ替え・再生する機能

## ③既往技法・修辞による広告映像生成機能

利用者が、既往の広告映像技法・修辞の中から技法・修辞（内容技法、編集技法等；川村，2009）を選択し、その技法・修辞に基づき①で検索した映像ショット群から映像ショットを抽出して、時間順序を並べ替え・再生する機能

CFPSS は、キーワードや文章を入力し、類似度という尺度に基づき映像ショットを「勝手」につなげて広告映像を生成するというシステムである。ただし、全く「勝手」というわけではなく、「キーワードや文章（文章を形態素解析した単語群）を基にした比喻表現の映像ショット群をつなげる」、「既往の広告映像の内容技法や編集技法のルール（テンプレート）にあてはめてショットをつなげる」、ということに配慮したシステムである。

現時点でシステムの意義を論じるのは難しいが、開発したシステムを筆者自身が操作した感覚、システムを用いた簡易実験等から、①～④に示す知見が得られている。このような知見は、システムを開発・評価して実感したものであるが、今後、システムを用いた実験、システムの機能拡張等を進めてゆけば、より多くの実験的知見が得られることが期待できる。

①具備した映像ショットはもともと広告の一部であり、広告と無関係ではない。システムによりつなげられた広告映像は再生時に理解に苦しむ映像ショットもあるが、逆に視聴者の「何故だろう」といった興味を引く場合もある。

②理解に苦しむ映像ショットがあっても、ある一定のテンポで映像ショットをつなげると違和感が無くなる場合もある。例えば、最近のスーパードライのCM音楽（Queen）の曲に乗せて映像を再生すると違和感のない広告映像になる。

③もともと作り込まれた映像ショットであることから、映像ショットそのものの演出がしっかりしている。システムを用いた簡易実験では「購買意欲が増す」と回答した人が多かった。

④入力したキーワードを基にしたダジャレにより面白さが生まれる場合もある。例えば、「山」をキーワードにすると「京都西山水系」のコピーのショットと「山際淳司」のショットと「富士山」の場面のショットとがつながる。インデックスに形に関わるデータを備え、検索できるようにすれば、映像（形）のダジャレを生成できる可能性がある。

## <参考文献>

- 1) 川村洋次（2009）、「広告映像の内容技法と編集技法の分析－広告映像制作支援情報システムの構築に向けて－」、『広告科学』第50集、掲載予定。