

# 物語シミュレーションと不確定性

## Narrative Simulation and Indeterminacy

金井明人  
KANAI, Akihito

法政大学  
HOSEI University  
kanai@hosei.ac.jp

### Abstract

In addition to the stories' or characters' goal-directed actions, the indeterminacy made by the non-story and nostalgia aspects is an essential issue for narrative simulation. The past images and the cutting techniques, which can relax constraint with regard to the story, can be the main components of narrative generation and composition.

**Keywords — Narrative, Simulation, Story, Non-Story, Nostalgia, Indeterminacy**

### 1. 不確定性

コンピュータによって、物語を構成するための素材群から一つの物語を生成あるいは構成する場合、プログラムによって素材の提示順や提示方法、さらには素材に対応する語りやテロップを操作することによって、複数の物語を生成することができる。また、物語に関する情報を部分的に削除することなどによって、不確定性を上昇させることでも生成される物語は変化する。たとえストーリーが同じであったとしても、複数の物語を生成することができ、それに伴って受け手の認知も変化する。

この、物語を複数生成・構成し、物語の特質や受け手の認知の変化を探究する行為を物語シミュレーションと定義し、その可能性を本発表では論じる。

時間的な構造のある物語を生成するとすれば、その連続性を何によって作るかが、まず問題となる。多くの場合、人物あるいはキャラクターと事象を設定していくことによる物語生成が多いとしても、物語の特質はそれに留まるわけではない[1]。本発表では、不確定性の上昇、あるいは不確定性への意志に基づく物語シミュレーションに注目する。

ドゥルーズは、芸術作品は情報を含まないと語っている[2]。コンピュータ上では、情報は不確定性を減らすための「指令の総体」として捉えられる。この意味での情報は芸術作品には含まれていないとされる。とはいえ、芸術作品がコンピュータ上でデジタル化可能だとすれば、この種の情報を含んでいることになるので、現在ではこの発言はあてはまらないのかもしれない。

とはいえ、受け手の認知を含めて考えれば、反・情報としての芸術作品は、コンピュータを介しても可能であるだろう。プログラムによって、物語に関する不確定性を減らすのではなく、不確定性を増すような処理をする場合である。

物語は芸術作品に接近する場合としない場合があるが、そこに不確定性の有無が関わっている。物語はストーリー的な側面を強調することで不確定性を減少させることができるのであるが、逆にストーリー以外の側面を強調することで不確定性は上昇する。

### 2. ストーリーとノンストーリー

物語にはストーリー的な側面と、ストーリー以外の側面がある。両者が混合する、あるいはどちらかの側面が強調され、さらに受け手の認知が関わることで物語は生成・構成される。物語のストーリー以外の側面とは、例えば小説では、言葉使いや、リズム、字の配置など、映像では、編集、撮影、演出、音や音楽の技法やその組み合わせである。映像や文学におけるストーリーは、作品中に明示的に表現されていないものも含めた作品中に起こる出来事の全て、と定義することができるが、ストーリー以外の側面とは作品中の出来事以外の要素全てであり、映画で言えばその映画的な側面、文学で言えばその文学的な側面である。

物語シミュレーションにあたっては、登場人物を設定し、その登場人物が関わる事象、事象に従属する語りを基にして連続性を構成する、ストーリー的な側面が強調された物語をまず考えることができる。ここでは、事象をどのように連鎖させるかは、様々な物語文法を設定することなどで制御することができる。事象の連鎖を設定した後に、さらにその語り方を物語言説の理論を用いて制御することで多様な物語生成・構成が可能になるわけである。また、不確定性に関しては、語り方の方法に依存することになる。

一方、登場人物にとらわれず、また、事象を一つの連鎖として提示しないノンストーリータイプの物語が

ある。ノンストーリータイプの物語は受け手に対して、ストーリー以外の側面を強調することができる。ノンストーリータイプの物語では、要素間の切断的な関係（切断技法）を事象のつながりよりも優先することで、受け手の視点を変化させていくことが重視される[3]。事象のつながりに関しての不確実性が全面に出ることになるので、ストーリータイプの物語とは生成においても認知においても異なる特質を持つことになるのである。

また、ノンストーリー的な物語生成では、受け手は物語における時間を、ストーリー上の時間ではなく、現実と過去、そして受け手との認知的な関係によって設定することになる。この物語と時間、現実との関係を様々に設定できることが物語シミュレーションの意義であると考えられる。

さらに、ストーリータイプとノンストーリータイプは融合して用いることもできる。また、複数のストーリーを設定する場合や、ストーリーを前提としつつも、ストーリーに関する情報を部分的に欠損させて不確実性を増す処理をする場合もある。

### 3. ノスタルジアに関する物語シミュレーション

物語と時間の関係を様々に設定する物語シミュレーションにおいて特に重要になる認知的効果としてまず挙げることができるのが、ノスタルジアに関する認知的効果である。ノスタルジアは過去に関する受け手の感情であり、ノンストーリータイプの物語生成の細分化において戦略的に用いることができ、複数の物語を生成・構成する物語シミュレーションにおいても、過去に関する物語を扱う場合には重要になる。

ノスタルジアは、ストーリーが存在しない物語に対しても生じる。例えば、時間や場所がテロップとして表示された過去の写真や映像がノンストーリー的な物語として提示される場合、現在と過去の間を探る認知が発生するため、ストーリーが存在しない場合でも、受け手にはノスタルジアに関する認知が生じる。このため、ノンストーリー的な物語生成にノスタルジアの理論を応用できるのである[4][5]。そして、以下で論じる Davis(1979)のノスタルジアの三つの属性は物語における不確実性の上昇と関連して論じることができる[6]。物語として提示する過去に関する情報の不確実性を増大させることで、受

け手に生じるノスタルジアの属性が変化していくのである。

ノスタルジアの第一の属性は「素朴なノスタルジア (simple nostalgia)」である。これは、否定されるべき現在に対し、賛美されるべき過去を求めるものであり、最も生じやすいノスタルジアである。例えば、古い街並みや建物に対して無意識におこるノスタルジアの多くがこれに分類される。これはノンストーリー的な物語生成においては、切断技法においてストーリーが切断されているが、ノスタルジアによる物語は切断されていない場合に相当する。つまり、現在と過去の間がはっきりしている場合である。これは、物語を提示していくにあたって、時間の変化を一つの流れとして明確にし、不確実度を減少させることによって可能になる。

第二の属性は「内省的ノスタルジア (reflexive nostalgia)」である。これは、過去に比べて現在を否定するが、再考し、時代を遡及することで、その過去に対しても現在にあてはめて疑問を持ち始めた状態であり、否定的な要素をもったノスタルジアである。昔の良かった時代と比べて今を否定するが、さらに、過去への賛美に対しても疑問を持ち始め、過去への賛美を確かめるために再度過去との比較を行っている場合を指す。廃墟に対するノスタルジアや、戦争の傷跡が残るものに対するノスタルジアなどはこれにあてはまる場合が多い。これはノンストーリー的な物語生成においては、ストーリーが切断され、ノスタルジアによる物語も一度切断されるが、さらにその上でノスタルジアの物語を再構築しようとしている場合に相当する。つまり、現在と過去の間が何度も問い直される場合である。これは、物語を提示していくにあたって、時間の変化を複数設定することで可能になる。情報が不確定になる場合と確定される場合が混在している場合である。

第三の属性は、「解釈されたノスタルジア (interpreted nostalgia)」である。これは、内省的ノスタルジアからさらに発展したものである。過去に疑問を持ち、さらに、その疑問を持ち始めた意味さえ問い始めるものであり、否定的要素が重なり合い、混乱した状態を表している。これはノンストーリー的な物語生成においては、ストーリーが切断され、さらにノスタルジアの物語も切断され、物語の構築をできにくくしている場合に相当する。つまり、現在と過去の間がはっきりしていない場合である。これは、物語を

提示していくにあたって、時間の変化を切断によって明確化させないこと、不確定度を上昇させることによって可能になる。

場所や時間を説明するテロップを存在させないなどによって、過去との関係を受け手に把握させないことでノスタルジアを発生させない場合も含め、三種類のノスタルジアと非ノスタルジアをコンピュータによる物語生成の出発点にすれば、ストーリーや事象に囚われない物語シミュレーションが可能になる。この場合、三つのノスタルジアの差は、用いる切断技法の種類数と、それぞれの種類毎の頻度となる。ストーリーではなく、切断の積み重ねが物語となるわけである。

過去をめぐる物語には不確定性が伴うのであり、その不確定性の存在を顕在化させるためにも、一つの物語の提示に留まらず、複数の物語を生成・構成し、物語の特質や受け手の認知の変化を探究していく物語シミュレーションとして物語を捉えていくことに意義がある。ノスタルジアを認知させることは、ストーリーを用いても可能であるが、ストーリーを前提としない場合を、送り手側も受け手側も想定することで、物語の生成・認知に対する可能性が、より広がる。単一の一貫した出来事から成る狭義のストーリーに留まることなく、幅広く過去と物語を捉えることができるわけである。

#### 4. おわりに

コンピュータを利用することによって物語の不確定性を高めることができるとはいえ、それは物語の特定の側面についてだけではある。ストーリー以外の側面に関する不確定性をさらに高めるためには、アナログ的な手法を導入することも必要ではあるだろう。デジタルの中にアナログ的要素を取り込むだけでなく、アナログ的要素とデジタル的要素を共にアナログ的に処理する物語シミュレーションについても同時に考察していかなければならない。あるいは、近年様々な試みがなされつつある VR や AR における物語と身体の関係も、この文脈の中で捉えることが可能であるかもしれない。本発表では過去と物語について中心に論じたが、現実に関する物語シミュレーションにおいては受け手の身体性の問題が、映画館などにおける身体の固定化による切断のリアリティも含め、様々な形で浮上することになる[7]。

また、コンピュータ上のデジタル情報は、読み取ることさえできれば時間と共に熟成や劣化することはな

いため、ここでは時間経過に伴う不確定性は生じない。それに対し、アナログ的な要素は時間経過と共に変化していかざるをえず、不確定性の中にあり続ける。アナログ的な要素の不確定性は、ノスタルジアにもつながる概念でもあり、本発表で論じたような過去に関する物語シミュレーションにおいては、さらに考慮していかなければならないだろう。

#### 参考文献

- [1] 小方孝・金井明人, (2010) 物語論の情報学序説 —物語生成の思想と技術を巡って, 学文社.
- [2] ジル・ドゥルーズ, (1991) 鈴木啓二訳, “映画はコミュニケーションとはいかなる関係をもたない”, 表象 レザンタシオン, 001, pp.151-157.
- [3] 金井明人・小玉愛実, (2010) “映像編集のデザイン——ストーリーと切断をめぐる”, 認知科学, 17(3), pp.444-458.
- [4] Kanai, A., (2016) “Non-Story, Nostalgia, and Film Cognition: Nostalgia-Based Narrative Rhetoric Composition”, Computational and Cognitive Approaches to Narratology, pp. 385-399.
- [5] 内藤優哉・金井明人, (2012) “映像とノスタルジア, その生成にむけて.” 人工知能学会全国大会(第 26 回)論文集, 1N1-OS-1a-2.
- [6] Davis, F., (1979) *Yearning for yesterday: a sociology of nostalgia*, New York: Free Press. (間場寿一・細辻恵子・萩野美穂 訳, (1990) ノスタルジアの社会学, 世界思想社.)
- [7] 金井明人, (2013) “映像環境の物語と切断による規範理論 —わかりにくさの認知をめぐる”. メディア環境の物語と公共圏, 金井明人・土橋臣吾・津田正太郎 (編), 法政大学出版局, pp.193-229.