物語言説における情報操作の技法

堀　田　知　子

▶キーワード

情報操作、物語言説
suspense、curiosity
surprise

▼要　旨

物語は表現面である物語言説と、内容面である物語内容という二つの面を持つ。作者は物語の膨大な情報の中から取捨選択して物語言説に配列していくが、物語世界の出来事はそれが生起した順序で語られるとは限らず、しばしば読者の反応を操るためにさまざまな技法が用いられる。その結果として生じる代表的な反応がsuspense、curiosity、そしてsurpriseで、出来事の配列を変え、読者に与える情報を操作することによりもたらされる。これらはまた物語を物語たらしめるものであるが、文学に特有のものではなく、話を面白いものにして聞き手（読み手）を楽しませようと表現に工夫を凝らすことは日常の言説の中にも広く見られるものである。

Ⅰ．導入

私達がある出来事や経験を人に話す時、たとえごく単純でありふれたものであっても、その語り方は一様ではない。必要な情報を正確に要領よく伝えることを最優先することもあるし、効果を重視した情報提示の仕方を考えることもあり、同じ題材でも、語り方により面白くもつまらなくもなる。こうした情報提示の仕方による効果の違いはどこから生じるのであろうか。

語りにおける情報操作は、フィクションなど文学作品に特有の技法であると見られがちであるが、よりくだけた言説にも、日常の会話の中にも、それに類するものは数多く存在する。語りにおける情報操作の技法にはどのようなものがあり、どのような構造を持ち、どのような効果を生じるのであろうか。本稿では、物語らしさの重要な要素である三つの効果—suspense/ curiosity/ surprise—を生み出す技法について、情報操作という観点から考察を行う。

Ⅱ．語りと情報提示

1．物語内容と物語言説

ロシア・フォルマリストは、物語の生の素材（fabula）と、それを伝えるのに使われることばや技法（syuzhet）を区別した。前者は抽象的で不変であるのに対し、後者は多様である。これにならってフランスの構造主義者Genette（1972）は、fabulaをhistoire（story：物語内容）、syuzhetをrécit（discourse：物語言説）と呼んだ。Genetteはこれに加えて物語の産出をnarration（語り）と呼んでいるが、これらの中でわれわれに情報を提供し、直接テクスト分析の対象となるのは物語言説のみである。

Rimmon-Kenan（1983, p.7）のことばを借りれば、storyは「テクストの中で語られている配列から抽出され、時系列で再構築された出来事や登場人物たち」であり、またdiscourse（text）は「出来事を語る言説、すなわちわれわれが読む対象」である。物語言説において、出来事は必ずしも時間的順序通りに配置されるとは限らない。Genettは物語内容の時間的順序と物語言説の順序の不整合を「錯時法」と呼び、後から起こる出来事を予め先に語る「先説法」と、すでに起こった出来事を後になってから語る「後説法」とに分けている[(1)]。本論では、物語言説における出来事の配列の技法と、そこから生じる語りの効果について考察する。

2．会話の原理

Grice（1975）は、会話が行われる際のしくみとして「協調の原理」（CP：Cooperative Principle）を考えた。これは簡単に言うと「会話のやりとりの目的や方向に沿うような貢献をせよ」というような、コミュニケーションを効率的に進めようとする会話者が守っているとみなされる大まかな原理で、すべての会話はこの原理のもとに行われている。その下に次のような四つの公理が設けられている。

量の公理：過不足なく情報を提供する
質の公理：根拠のある真実の事柄を述べる
関係の公理：関連性をもたせる
様態の公理：明瞭に順序立てて話す

しかし、会話において常にこれらの公理が守られるとは限らない。重要なのは、公理違反があった場合には、何らかの含意（implicature）が生じるという点である。テクストにおける語り、つまり地の文を、一方的ではあるが、作者と読者の間で行われる会話であると考えれば、CPを物語言説にも適用することは可能である。書き手は、読者が理解しやすいように、適切な量の、関連性のある真実の情報をわかりやすく提示していると考えられる。Wales（1990: p.83）は、CPの物語言説への適用について、次のように述べている。

> The CP is certainly in evidence in situations of giving advice and information, etc., as it is in literary discourse. The reader expects consistency of representation, just as the writer assumes our 'willingness suspension of disbelief,' or 'our willingness to tolerated linguistic

deviation.'

CPの公理はコミュニケーションの暗黙の基準として働く。通常の会話の公理違反では含意が生じるが、物語言説においては、読者に対してなんらかの効果を生じることが多い。Black (2006: p.31) のことばを引用しておこう。

> Grice's maxims offer one way of approaching a text, and suggest elements in it which can be considered in their light, with useful results. Perhaps the main contribution that an awareness of the maxims can make is that they inform our reading: any kind of deviation from a maxim may be significant. It is here (as perhaps also in life) that the maxims guide interpretation.

2.1 質の公理違反

以下では、物語言説における公理の違反とその効果について、情報伝達という観点から見ていく。まず、質の公理違反について考えてみよう。

(1) . . . she then hastily entered the chamber, and went towards the picture, which appeared to be enclosed in a frame of uncommon size, that hung in the dark part of the room. . . what it had concealed was no picture. (下線筆者、以下同じ)

(A. Radcliffe, *The Mysteries of Udolpho*)

ここでは、ヒロインが「絵の方に歩いていった」と言っておきながら、後から「それは絵ではなかった」と言っている。つまり、最初の部分で事実とは違うことを言っており、その意味では質の公理に違反していることになる。次の例も同様である。

(2) Scarcely had she determined it, when the figure of a man on horseback drew her eyes to the window. He stopt at their gate. It was a gentleman, it was Colonel Brandon himself. . . But—it was *not* Colonel Brandon— neither his air nor his height.

(J. Austine, *Sense and Sensibility*)

ここでも「それはブランドン大佐その人だった」と断定した後で「ブランドン大佐ではなかった」と矛盾した記述を行っている。物語言説の語りの部分では、原則として読者を欺くような虚偽は許されないはずであるのに、なぜこのような言説が見られるのであろうか。

山口 (1998) は、ジョークなどの言説にもよく見られるこのような「質の公理」違反について、登場人物の視点を借りることにより、公理違反の責任を人物に転嫁したものであると説明している。これらの例では、地の文のように見える部分も登場人物の心を通して認識されたものと考えられ、それをその時に人物の認識した順序通りに描写しようとすれば、このような一見矛盾するような言説になるというのである。

何かを記述する場合は通常、特定の視点から行われる。視点は特定の人物の内面に入り込み、その気持ちや意図まで記述する内部視点と、全てが外部から客観的に記述される外部視点とに大きく分けられる。上の (1)(2) はどちらも意図的な虚偽ではなく、視点人物の眼を通した内部視点からの描写であると解釈することができる。視点人物の認識は信頼できるとは限らず、そうした内部視点の特性を利用して緊張感や不安感を与えていると言えよう。

また語りの方法には場面（scene）と要約（summary）という二つの基本形式がある。この対比はmimesis 対diegesis, showing 対 tellingなどとも表される。要約的描写は物語内容の出来事を過去の既成事実としてかいつまんで報告する語り方で、情報をできるだけ簡潔に要領よく客観的に伝達する。これに対し場面的描写は出来事が起こっている時点での情報を提示する語り方で、人物の行為や感情、思考など、経過の詳細な記述が行われる。提示される情報はその人物の知覚・認識の枠内に限定されるので、読者は共に出来事を経験し、また結果に対しても興味や不安、緊張感を抱く。謎を含む要素はこのような描写を通してのみ持続される。一方、要約的描写は最初から必要な情報が全て提示されるので、そのような効果は生じない。言うまでもなく上の（1）（2）の例はどちらも場面的手法で語られている。

2.2　量の公理違反

次に量の公理違反について、ジョークを例に見てみよう。

（3）A store manager overheard a clerk saying to a customer, "No, ma'am, we haven't had any for some weeks now, and it doesn't look as if we'll be getting any soon."
Alarmed, the manager rushed over to the customer who was walking out the door and said, "That isn't true, ma'am. Of course, we'll have some soon. In fact, we placed an order for it a couple of weeks ago."
Then the manager drew the clerk aside and growled, "Never, never, never, never say we don't have something. If we don't have it, say we ordered it and it's on its way. Now, what was it she wanted?"
"Rain."　（http://www.jokepier.com/index.php　2007/9）

ここでは重要な情報、つまり店員とお客の間の話題が「雨」であるという情報が最初から故意に省かれている。書き手の誤誘導に乗せられ、読者は店の主任と同様に状況から考えて、商品が品切れになっていると推測する。そして最後にそれが雨のことだと判明し、「してやられた」と感じる。読者を巧みに間違った方向に誘導しておき、最後に意外な事実を明らかにするという語り方は、特にこのようなジョークによく使われる手法である。

また、見方によればこのテクストは様態の公理の「明瞭に順序立てて話す」という部分にも抵触していると考えられる。作者は物語世界の全情報を持っており、出来事が生起した順序通りであれば、「店員とお客が雨の話をしていた」という出来事が最初に来るはずである。しかしそれでは最後のオチがなくなり、インパクトも失われる。

以上見たように、物語テクストにおいては、質・量・様態の公理の違反は、読者に対する何らかの効果を生じる。残る関係の公理については、読者は通常そこに書かれていることが全て物語の理解に必要な情報であるという前提に立って物語テクストを読むので、基本的にはこの公理違反は起こらないと言ってよいであろう[(2)]。文学テクストと関係の公理についてBlack（2006: p.31）は、「われわれはフィクションに書かれていることは全て関係性をもつと想定する。現実であれば気にもとめないような些細なことにも関係性を求めようとするのは、この公理があるからである」と述べている。したがって、物語言説のある部分が関係性をもつかどうかは、物語の最後に至って初めて遡及的に分かるのである。

Ⅲ．情報操作とその効果

本章では物語言説における情報操作の結果として生じる文体的効果であるsuspense、surprise、curiosityについて考察する。この分類に関しては研究者により多少の違いもあるが、以下でこれらに関するいくつかの研究を通して、その構造と効果を分析する。

1．Suspense

suspenseとは、Prince（1991: p.191）によれば、「行動（とりわけ肯定的な登場人物の関与する行動）の成り行きあるいは結果に関して、懸念を惹起する部分的な不確定性から生ずる感情あるいは精神的状態」のことで、ある結末が可能なのに実際にその結末に落ち着くことになるかどうかわからない場合とか、ある結果が自明なのにその結果がいつどのように起こるかが分からない場合などに生じるものである。

認知心理学者Brewer（1996）は、語りにおける読者の情緒的反応について心理学的分析を行い、なぜ我々がサスペンス・ストーリーを好んで読むのかを論じている。Brewerは基底にある出来事世界における出来事の構成、すなわち物語内容を出来事構造（event structure）、出来事の時間的配列を言説構造（discourse structure）と呼び、語りの特定の構造的特性が読者の情緒的反応を引き起こすと主張する。娯楽作品において用いられる最も重要な言説構造はsurprise構造、curiosity構造、suspense構造の三つであるとし、これらが基底の出来事構造と言説構造の配列のしかたの違いから生じるものであると述べている。まず、この三つの構造をわかりやすく説明するために、次のような出来事構造を考える。

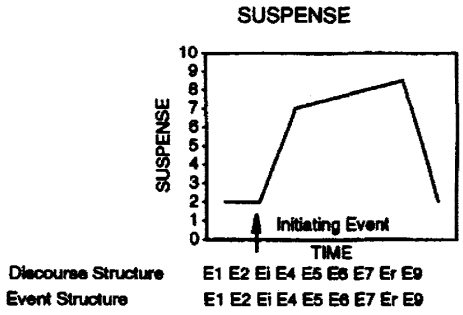
1．ALFRED H. PUTS A BOMB UNDER A TABLE.
2．THREE MEN COME INTO THE ROOM.
3．THE MEN BEGIN PLAYING CARDS ON THE TABLE.
4．THE MEN TAKLK ABOUT THE WEATHER.
5．THE BOMB GOES OFF KILLING THE MEN.

suspenseは、言説構造に発端となる初発の出来事（E_i: initiating event）を入れることで生じる[(3)]。これは、主要人物にとって重大な結果（E_r）をもたらす可能性の高い出来事である。一般的にsuspenseは、早い段階でテクストにE_iを挿入しておき、間に多くの事柄を介在させておいてからE_rを提示するように構成される。E_iによって読者は共感する人物に及ぼされる結果に不安を抱き、介在するもろもろの事柄によってそれが引き延ばされ、最後にE_rが示されてsuspenseは解消される。

上に示した例の出来事構造から作ることのできるsuspenseの言説、及び出来事／言説関係と情緒の分布図は次のようなものである。

1．Alfred H. put a bomb under the table.

2．Three men came into the room.
3．The men began playing cards.
4．The men were talking about the weather.
5．A bomb under the table exploded killing the men.



[図3]

E_iはヒッチコックによる爆弾の仕掛けで、それが早い段階でテクストに挿入され、読者は結果についての不安や恐れを抱く。そして爆弾の爆発と共に読者のサスペンスは消滅する。この場合、言説構造は物語構造と同じく漸次的進行になっている。

ここで「サスペンスの魔術師」と呼ばれるHitchcock本人のことばを引用しておこう。

> The public is aware that the bomb is going to explode at one o'clock and there is a clock in the décor. The public can see that it is a quarter to one. In these conditions this same innocuous conversation becomes fascinating because the public is participating in the scene. The audience is longing to warn the characters on the screen: "You shouldn't be talking about such trivial matters. There's a bomb beneath you and it's about to explode!"
>
> (Truffaut, 1983: p.73)

Sternberg (2002) は、suspense/ curiosity/ surpriseの三構造を、generic trioあるいはthree master effects/ interests/ dynamicsなどと呼び、これらは物語時間と言説時間の間にあるずれ(gap) によって生じるものであるとしている。suspenseに関しては、その時点で分かっていることと、それから先に予想されることとの間のずれから生じると述べている。

Rimmon-Kenan (1983) は、suspenseは遅延 (delay) によって生じるとして、欠落している情報の存在する時間的方向により、未来指向と過去指向とに区別しているが、これはBrewerの分類によるsuspenseとcuriosityにそれぞれ相当する。suspenseは「次に何が起こるのか」という問いが持続するもので、言説は生起した順序通りに語られるが、最初にこれから起こることに対して強い期待や不安を引き起こすような出来事 (上記のE_i) が必要である。そして物語の成行き・展開や読者が求めている情報の提示を遅らせることにより、読者の興味を高めたり、長引かせたりすることができる。

Bal (1985) は、suspenseを「読者や作中人物が疑問をもち、後からでないとその答えが与えられないような言説の結果生じるもの」としている。Balはsuspenseとcuriosityとの区別はしていないが、出来事についての読者と視点人物 (focalizer) の持つ知識の量によるsuspenseの分類を行っている。「誰がやったのか」「何が起こったのか」「結末はどうなるのか」について、人物も読者も知らない場合 (探偵小説などによくあるタイプ) もあるし、読者が知っていて人物が知らない場合もある。凶器を持った殺し屋に待ち伏せされているというような設定である。逆に作中人物が知っていて読者が知らない場合もある。人物と読者のもつ情報量と、そこから生じる効果について、Bal (1985: p.114) は次のようにまとめている。

reader − character − [riddle]
reader + character − [threat]

reader − character + [secret]
reader + character + [no suspense]

また内田（1992: p.128）は、suspenseを関連性理論の「労力と効果」という概念を使って説明している。関連性とは利益とコストの関係についての概念で、聞き手は最適な関連性を達成するように発話を処理しようとする。関連性は「認知効果」（利益）と発話を処理する際に必要とされる「処理労力」（コスト）によって決定される。他の条件が等しければ、その情報がもつ認知効果が大きいほど関連性があり、その情報を処理するための処理労力が多いほど、関連性は低くなる。内田によれば、作者が読者に考えさせるように仕向けるためには、情報を少なくして処理労力を増すような操作を行えばよい。つまり、suspenseを生じるためには、読者を一旦情報不足の状況においておき、処理労力を増やすことによって効果を高めることができるということである。

(4) Halfway down the flight of stairs into the hall, however, he heard a tap on the front door, then metallic clicks and the grinding of the chain. Every nerve in his body seemed to tauten: He pulled out his wand, moved into the shadows beside the decapitated elf heads, and waited. The door opened: He saw a glimpse of the lamplit square outside, and a cloaked figure edged into the hall and closed the door behind it.

(J. K. Rawling, *Harry Potter and the Deathly Hallows*)

Harryたちが身を隠している隠れ家に、入って来た人物、それは果たして敵か味方か。そしてHarryたちはこれからどうなるのか。読者は情報の空白を埋めようと推理をめぐらす。

先説法、すなわち結果に関する情報を予め明らかにする手法によって生じるsuspenseもある。暗示的な予告や伏線によって結果が出来事より先に提示されるので、読者の興味はそれがいつ、どのような形で起こるのかというプロセスの方に注がれる。次がその典型的な例である。

(5) St. Aubert and his family rose, and left the place with regret; alas! Madame St. Aubert knew not that she left it forever. (A. Radcliffe, *The Mysteries of Udolpho*)

Chatman（1978: p.59）は、この種のsuspenseは、結末の不確実さからくる不安ではなく、何が起こるのかについての情報を人物達に伝えられないもどかしさにあると述べている。先に挙げた時限爆弾の例も、観客は爆発する時刻を知っているのであるから、先説法の要素も多分に含んでいると言えよう。結局、先説法であるか否かは、懸念される結果の生起する確実性によっても左右されるのではないだろうか。語り手、特に「全知の語り手」が予言する場合は、そうでない場合と比べて確率がかなり高くなるであろう。これに関連して、Barnet et. al.（1960: p.83）のsuspenseとsurpriseについての記述を示しておこう。

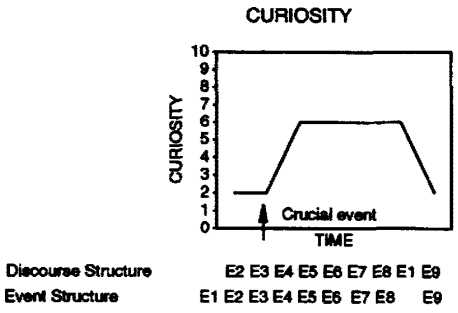
> Suspense is usually a curious mixture of pain and pleasure. . . Most great art relies more heavily on suspense than on surprise. One can rarely reread works depending on surprise; the surprise gone, the interet is gone. Suspense is usually achieved in part by foreshadowing —hints of what is to come. . . . Suspense is thus related to tragic irony. The tragic character moves closer and closer to his doom, and though he may be surprised by it, we are not; we are held by suspense. If, in fact, he is suddenly and unexpectedly saved (as is a hero of a melodrama), we may feel cheated.

2. Curiosity

Brewerによると、curiosityは、重要な出来事を早い段階で出来事構造と言説構造に挿入することによって生じる。読者は言説から除外されている情報があることを察知し、語られなかった情報について好奇心を抱く。その情報は後から与えられ、読者は述べられなかった出来事を改めて構築する。上で示した出来事構造の例から作ることのできる言説構造並びに出来事／言説関係と情緒の分布図は次のようになる。

5. A bomb under the table exploded killing three men.

この情報を与えられて、読者は語られていない情報、すなわち男たちの正体や、誰がどういう目的で爆弾を仕掛けたのかについて興味を抱き、推理しようとする。伝統的ミステリーでは、言説の残りの部分は探偵の謎解きに当てられる。



[図1]

curiosityはRimmon-Kenanでは「過去指向のサスペンス」に相当し、「何が起こったのか。誰が、何のためにやったのか。これは何を意味するのか。」といった問いかけが持続する。物語は進行していくが、先行する情報の欠落によって出来事についての読者の理解は妨げられる。そして、読みの過程そのものが推理ゲームや謎解きになっていくのである。

Sternberg（1978, 2002）は、curiosityは、過去に関して分かっていることと、それ以外の可能性とのずれから起こると述べている。suspenseとの違いは、欠落している情報の時間的方向で、suspenseは物語未来にあるがcuriosityは物語過去にあり、読者は推理によってその空白を埋めて出来事を組み立てようとする。次にその例をあげておく。

(6) Harry was bleeding. Clutching his right hand in his left and swearing under his breath, he shouldered open his bedroom door.

(J. K. Rawling, *Harry Potter And The Deathly Hallows*: 13)

章の冒頭からいきなりHarryが手から血を流しているという記述で始まる。読者にその原因が知らされるのは、1ページ以上先になってからであるが、読者はその間、何が起こったのかを遡りながら推理することになる。

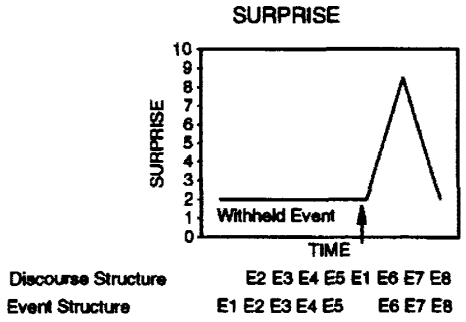
(7) The two men appeared out of nowhere, a few yards apart in the narrow, moonlit lane. For a second they stood quite still, wands directed at each other's chests; then, recognizing each other, they stowed their wands beneath their cloaks and started walking briskly in the same direction. "News?" asked the taller of the two. "The best," replied Severus Snape. (J. K. Rawling, *Harry Potter And The Deathly Hallows*)

ここでは、2人の男の正体についての情報提示が引き延ばされている。それが明かされるまで、読者はその人物達が誰なのかについて推理をめぐらせながら読み進む。

3. Surprise

surpriseは、「実際に起きたものが起きるであろうと期待されたものと著しく違う場合に生ずる感情」（Prince1991: p.191）のことである。Brewerによれば、surpriseは、出来事構造に重要な出来事情報が入っているにも拘らず、その情報が言説構造から欠落している場合に生じる。「重要な情報」とは、出来事の展開を正しく理解するうえで必要とされる情報のことである。作者は早い段階で重要な情報を言説から隠しておくが、そのような操作が行われていることに読者は気づかない。そして、後になって予期しない情報が明らかにされ、読者はテクストの出来事を解釈し直すのである。出来事構造から構築できるsurpriseの言説構造は、例えば次のようなものである。

2. Three men came into the room.
3. The men began playing cards.
4. The men were talking about the weather.
5. A bomb under the table exploded killing the men.



[図2]

ここでは「テーブルに爆弾が仕掛けられた」という重要な情報が読者には伏せられている。それがいきなり爆発するに至って読者は驚き、それが何の変哲もないテーブルだったという想定を修正することになる。

またSternberg（1978, 2002）によれば、surpriseは後から明らかにされる出来事を言説の時間的順序の中に隠匿している場合に生じる。目立たないように時間的配列を操作しておいて、思いもよらないところで読者の読み違いが明かされ、読者は新たな認識でのテクストの再解釈を強いられる。

surprise構造には、読者の注意をある一定の方向に向けさせておいて話の展開を予想させ、結果的にその予想に反する筋を展開することによって劇的効果をねらうというパタンが多い。内田（1996）は、このようなsurprise、あるいはどんでん返しを「ひねり」と呼び、関連性理論の「強い推意」「弱い推意」という概念を使って説明している。推意には、話し手（書き手）が責任をもつ確定的な「強い推意」から、読者がその責任の多くを負う「弱い推意」まで、さまざまな強さをもつものがある。次に示す例では、女の子が友達のない孤独な子であるということが強く推意される。しかし最後になってその想定が誤りだったことが判明する。そこで初めて、他の子がサッカーをやっている中で1人だけで立っていたのだから、その女の子がゴールキーパーであるという弱い推意も最初から存在していたのだと読者は気づく。内田によれば、このようなひねり（ここではsurprise）は、弱い推意によって関連性を達成する詩的効果である。

(8) Sandy began a job as an elementary school counselor and she was eager to help. One day during recess she noticed a girl standing by herself on one side of a playing field while the rest of the kids enjoyed a game of soccer at the other. Sandy approached and asked if she was all right. The girl said she was. A little while later, however, Sandy

noticed the girl was in the same spot, still by herself. Approaching again, Sandy offered, "Would you like me to be your friend?" The girl hesitated, then said, "Okay," looking at the woman suspiciously. Feeling she was making progress, Sandy then asked, "Why are you standing here all alone?"

"Because," the little girl said with great exasperation, "I'm the goalie!"

(http://www.ahajokes.com/joke_of_the_day.shtml 2007/11)

4. Suspense/Curiosity/Surpriseと物語性

上に示したsuspense/ curiosity/ surpriseの構造の図式は非常に単純化されたものであり、これらの効果は単独ではなく、複合的に組み合わされて表れることが多い。Chatman (1978) は、suspenseとsurpriseは相反するものではなく、補い合い、複雑に作用し合うものであると述べている。例えば出来事の連鎖がsurpriseで始まり、suspenseとなり、最後にsurpriseで終わることもある。Prince (1991) も、suspenseとsurpriseの相互作用が、優れたプロット構成の重要な因子になると述べている。次の例では、部屋にやって来た人物の同定情報を引き延ばしてsuspenseを生じ、最後に予期せぬ人物であったというsurpriseで終わっている。

(8) While Emily kept her eyes fixed on the spot, she saw the door move, and then slowly open, and perceived something enter the room, . . . it . . . the mysterious form . . . .
It . . . it . . . a human figure . . . the figure . . . it . . . the form . . . it . . . the stranger . . . ,
Emily discovered—Count Morano. (A. Radcliffe, *The Mysteries of Udolpho*)

これまでの考察から、suspense/ curiosity/ surpriseは次のようにまとめられるであろう。

suspense/surprise/curiosity		欠落している情報	時間的順序
suspense[1]	curiosity (過去指向suspense)	物語過去	整合
	suspense[2] (未来志向suspense)	物語未来	整合
			不整合 (予告)
surprise		過去 (遡及的)	不整合

Sternberg (2002: p.327) はこれらが物語性を高めるものであるとし、次のように述べている。

The three accordingly cover among them the workings that distinguish narrative from everything else, because they exhaust the possibilities of communicating action: of aligning its natural early-to-late development with its openness to untimely, crooked disclosures.

Prince (1982: p.157) も、物語をより物語らしくする技法について次のように論じている。

Reading a narrative is waiting for the end and the quality of that waiting is the quality of the narrative. When I come across even the most trivial statement in a narrative, I (may) feel—

or know that the triviality is only superficial and temporary because it is oriented, because it is meaningful in terms of what is to come. Narrativity is a function of that feeling and the more a novel or tale, for instance, is able to encourage it, the more narrative that novel or tale becomes.

情報操作の技法は身近な所にも見出される。次は新聞に掲載された読者の投書欄からの引用である。

仕事帰りの出来事です。お菓子売り場の店員さんが「イチゴ大福100円引き！案外おいしいですよ～」。えっ⁉ そんな売り方をしてええんかなあ？」と疑問に思ってもう一度聞くと、「イチゴ大福100円引き！あんがおいしいですよ」の聞き間違いでした。

（毎日新聞「みんな集合」2007/5/27）

書き手は店員が実際には「案外」とは言っていなかったことを知っている。従ってこれは厳密には偽りの報告で、質の公理に違反している。しかしこれを違反のないように最初から事実だけを伝えたのでは面白さは大きく減じられる。読者は前半を読んで「店員はなぜそんな言い方をしたのだろう」と疑問を持ち、それが後半で解明されて「ああそうだったのか」と納得する。最初に事実とは違うことを事実として伝えておき、後でそれを逆転するのは、2.1で示した(1)(2)のような文学作品だけでなく、こうした身近な言説にも広く見られる手法である。

5．結論

語りの面白さには、素材である物語内容レベルのものと、物語言説レベルのものとがある。前者の要素としては場面設定、主人公・敵・協力者などの登場人物、衝突・対決・クライマックス・解決などの筋の展開があるが、本論では言説レベルにおける、出来事の配列による情報操作を中心に考察し、suspense/ curiosity/ surpriseという三つの効果を生み出す技法について、心理的側面・言語的側面の双方から論じた。作者は自分が語ろうとする物語世界の出来事についての全情報を握っており、それを思いのままに読者に提示する権限を有している。最終的には全ての情報が読者に明らかにされるのであるが、そのプロセスの中では読者の反応を操るため、さまざまな情報操作の技法が駆使される。

一方読者は、何かが隠されていると感じると、緊張感や不安感（suspense）と共にそれが何であるかを知りたいという強い欲求（curiosity）を持つ。全てが明らかで予測可能な情報の提示は、作者からの一方通行であるが、情報の一部が欠落している場合、読者がその空白を推理や想像によって埋めようとするため、双方向的になる。読者は、一方的に全ての情報を与えられるよりも、そうした謎解きの余地が残されている方を好み、また100%推理可能であるよりも、何らかのsurprise的な要素が用意されている方を好む。

こうした情報操作は物語らしさを高める重要な技法の一つであるが、物語らしさはフィクションなどの文学作品に特有のものではなく、日常のさまざまな語りの中でも求められるものである。面白い話をして聞く人を引きつけ、楽しませたいというのは、誰しもが持つ自然な欲求であり、それを追求するために、私達は知らず知らずのうちにこうした技法を使っているのである。

[注]

1．前者は予告（予表）、後者は回顧などと呼ばれる。
2．ただし、推理小説などで、読者を惑わせるために擬似的な布石を置いたりする場合などには、関係の公理に違反しているということになるが、読者はそれを承知で読んでいるのである。
3．物語の最後にたどり着くまでは、出来事の解明についての情報がないため、常に漠然としたsuspenseは存在している。

参考文献

Abbot, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge Univ. Press. 2002.

Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative.* Tronto: Univ. of Tronto Press. 1985.

Barnet, S., Berman, M., & Burto, W. *A Dictionary of Literary Terms*. Tronto: Little Brown. 1960.

Black, Elizabeth. *Pragmatic Stylistics.* Edinburgh: Edinburgh Univ. Press. 2006.

Bridgeman, Teresa "Time and space." *The Cambridge Companion to Narrative* Herman, D.（ed.）Cambridge: Cambridge Univ. Press. 2007. pp.62-65.

Brewer, William F. & Lichtenstein, Edward H. "Stories Are to Entertain: A structural-affect Theory of Stories." *Journal of Pragmatics* 6. 1982. pp.473-486.

Brewer, William F. "The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading." Vorderer, P., Wuff, H. J., Friedrichsen, M（Eds.）*Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations.* Marwah, N. J.: Lawrence Erilbaum Associates. 1996.

Genette, Gerard. *Discours du récit editions.* Seuil á Paris. 1972.『物語のディスクール』花輪光（訳）. 東京：水声社. 1985.

Grice, Paul. "Logic and Conversation." Cole, P. & Morgan, J. L.（eds.）*Syntax and Semantics 3*: speech Acts. NY: Academic Press. pp. 41-58.

Hawthorn, Jeremy. *A Glossary of Contemporary Literary Theory*. London: Edward Arnold. 1992.

堀田知子.「サスペンスについての一考察」『英語英文学論叢』第17号. 龍谷大学英語英文学研究会. 1998. pp.86-98.

前田彰一.『物語のナラトロジー—言語と文体の分析』東京：彩流社. 2004.

Martin, Wallace. *Recent Theories of Narrative.* NY: Cornell Univ. Press.

織田正吉. 1983.『ジョークとトリック』東京：講談社. 1986.

Prince, Gerald. *Narratology— The Form and Functioning of Narrative*. Berlin: Walter de Gruyter & Co. 1982.

Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology.* Univ. of Nebraska Press. 1987.『物語論辞典』遠藤健一（訳）東京：松柏社. 1991.

Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics.* NY: Routledge Methuen. 1983.

惣谷美智子・堀田知子.『ユードルフォの謎Ⅰ—梗概と研究—』大阪：大阪教育図書. 1998.

Sternberg, Meir. "Universals of Narrative and Their Cognitivist Fortunes（1）." *Poetics Today* 24:2. 2002. pp. 297-395.

Sternberg, Meir. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction.* Baltimore: The Johns Hopkins Univ. Press. 1978.

Truffaut, François. *Hitchcock*. NY: Simon & Schuster Paperbacks. 1983.

内田聖二.「強い推意、弱い推意と『ひねり』の構造」『尾崎寄春・大沼雅彦両教授退官記念論文集』尾崎寄春・大沼雅彦両教授退官記念論文集刊行委員会（編）. 京都：あぽろん社. 1996. pp.175-185.

内田聖二.「テクストとコンテクスト」『グラマー・テクスト・レトリック』安井泉（編）. 東京：くろしお出版. 1992. pp.111-135.

Wales, Katie. *A Dictionary of Stylistics*. Harlow: Pearson Education. 1990.

山口治彦.『語りのレトリック』東京：海鳴社. 1998.