

劇的行動の記号化に関する諸問題

小田中 章 浩

岡山理科大学工学部

(1996年10月7日 受理)

1. 序論 劇的行動とは何か

仮に人生を巨視的に眺めた場合、それは意味のない無数のエピソードから成り立っていると見ても、その一部を切り取ってみると、そこには明確な目的があり、人の行いには方向があるように見える。とりわけ、ある人間の行為を他者に語って聞かせようとするとき、たとえそれが何の脈絡もない出来事の羅列であったとしても、語り手はそこに初めがあり、終わりがあり、その行為に何らかの意味があるように語らなければ、聞き手は耳を傾けないだろう。すなわち出来事は「物語化」されることになる。物語のこうした性質に初めて気づいたのは、言うまでもなくアリストテレスである。『詩学』における悲劇の分析において、彼はある性格を備えた人々が、初めと真ん中と終わりの一連の出来事の中である行為を起こすとき、それが「物語」(=筋)を形成すると指摘した。

したがって悲劇の「物語」が生まれるためには、人物の行動と、それによって引き起こされる出来事と、それらを首尾一貫したものにまとめる方向性が必要になる。劇においては、ある人物が最初から最後まで、ある方向(目的)をもって起こしていく行動を「劇的行動」と呼ぶ。いうなれば、彼の行った行為の結果をまとめれば「物語」となり、その過程に注目すれば「劇的行動」と呼ばれることになるだろう。

ところで劇において展開される「物語」は、果たして無限に存在するのであろうか。むしろ表面的なバリエーションを無視すれば、その種類は限定されているようにも見える。もしアリストテレスが言うように、「劇的行動」がある性格を備えた人物とその行為との組み合わせによって生じるならば、それらをより単純化し、たとえば記号化することによって、そのパターンを特定できるのではないか。これがフランスの(美学)哲学者、エチエンヌ・スーリオ(1892—1979)の考えたことであった。こうした発想は、劇的行動のみならず、広く「物語」一般についても当てはまることであり、物語を記号化することによってその構造を解明しようとした今世紀の構造主義的、あるいは記号論的思考とも軌を一にしている。

以下においては、スーリオ以前、あるいはスーリオ以後のこうした研究をも視野に収めながら、劇的行動の記号化をめぐる彼の方法のユニークさとその問題点を考察してみたい。

2. プロットの「昔話の形態学」

2.1 プロットの方法

「劇的行動」そのものではないにせよ、特定の性格を備えた、限られた数の物語の構造を記号化して表そうとした先駆者として、ウラジーミル・プロップ（1895—1970）の名を挙げない訳にはいかない。プロップは「昔話の形態学」（1928）において、ロシアの百編の「魔法昔話」と呼ばれるものの形態分析を行った²⁾。そしてこれらの昔話には、いわば「変数」（variable）に相当する不変な部分と、「定数」（constant）に当たる可変部分のあることに気づいたのである。すなわち「変数」となるのは登場人物の名前であり、「定数」は彼らの行為である。たとえば

王が勇者に驚を与える。

呪術師がイワンに小舟を与える。

という二つの文は、共に「xがyにzを与える」という形に還元できる。ここでxとyとzは、何を入れてもよい「可変項」であるが、（何かを）「与える」という行為は、他に還元できない「定項」である。そしてこの「定項」、すなわちこの場合には（何かを）「与える」という行為が、ある種の機能を果たしていると考えられる。プロップはこのような発想から、対象となる一連の魔法昔話は、何人かの登場人物と、その各々が有する機能の組み合わせによって記号化できるとしたのである。

ここで結論から先に言うと、こうした登場人物の数は7人、機能は31個³⁾となる。しかし各機能は、必ず登場人物のどれかに所属するため、人物の名称を気にしないのであれば、機能を表記するだけでそれがどのような登場人物による行為であるかを理解することができる。たとえば機能「A」は、「敵対者による悪事＝誘拐、加害等」を意味する。したがって「A」とあれば、「敵対者」によって何らかの「悪事」が行われたことが分かる。

さらに分析の対象となった魔法昔話では、これらの機能が次々に生じる順序はほぼ同じであると考えられるので、各機能について、それが生起する順番ごとに $\alpha \sim \theta \chi$ までの9個のギリシャ文字と、A～Xまでの24個のアルファベットを割り振ることにする。こうすることにより、物語が左から右へと時間的に展開するものとして、単純化すると、

$$\alpha \cdots \theta \chi \quad ABC \cdots WX$$

という形で、昔話を記号化できることになる。なぜ機能の順序が同一であるかという点、彼が分析の対象とした物語の多くが、

- A 敵対的な存在によって何らかの悪事が行われ
 ↓
 C これに対決する主人公が登場して
 ↓
 H 敵対者と対決し
 ↓
 W 主人公に報償が与えられる（王女との結婚，または物質的な褒美）

という形式を取るためである。したがってその中間に位置するさまざまな記号は，その途中で起こり得る様々なエピソードに対応する。たとえばD, E, F, は，それぞれ次を意味する。

- D 贈与者が主人公に課する試み，試練
 E それに対する主人公の反応
 F （反応が肯定的である場合に）主人公が不思議な力を持つ物体（呪具）手に入れること

ここでギリシャ文字による $\alpha \cdots \theta \chi$ の9個の機能は，「A」（敵対者による悪事）が生じるための，予備的状况を作るものである（今日ならさしずめ，パーソナル・コンピュータで特定のプログラムを動かすための，「初期設定」とでも呼ぶべきであろう）。昔話の発端として典型的に見られる状況，「昔々あるところに，〇〇と××がいました。しかし二人には子供がいませんでした。」というような部分が，こうした予備的状况に相当する。

たとえば，「昔あるところにお爺さんとお婆さんがおりました。二人には女の子と小さな坊やがおりました。お爺さんとお婆さんは仕事に出なければならないので，その間決して外に出ないようにと女の子に言いつけました。ところが二人が出て行くと，女の子は坊やを外に連れ出して，自分は遊びに夢中になってしまいました。」という物語の発端部分は，いわば悪事（A＝この場合は坊やの誘拐）が到来するための予備的状况として，次のように記号化される⁴⁾。

- | | |
|--------|---------------------------|
| 導入の状況 | α （登場人物の紹介） |
| 禁止 | γ （外に出てはいけない） |
| 不在 | β （お爺さんとお婆さんは仕事に行く） |
| 禁止への違反 | δ （女の子は坊やを連れて外に出る） |

したがってこれを左から右へと記号化すると，

$\alpha \gamma \beta \delta$

以上を踏まえて、プロップが魔法昔話をどのように記号化しているか、その最も単純な例を見てみよう⁹⁾。

ある国の皇帝には三人の王女がいた	α (登場人物の紹介)
娘たちは散歩に出かけるのが好きだった	β (不在)
ある日娘たちは遅くなってから庭に出かけた	δ (禁止への違反)
不意に蛇が現れ、王女たちをさらってしまう	A (悪事=誘拐)
王は助けを求める	B (救助の呼びかけ)
三人の主人公が現れ、出発する	C \uparrow (主人公の出現と出発)
蛇と戦い勝利する	H-I (戦いとその勝利)
王女たちが救出され、主人公達と帰還する	K \downarrow (悪事の解消と帰還)
王は主人公達に褒美を与える	W (主人公への報償)

したがってこれを同様に左から右へと記号化すると、

$\alpha \beta \gamma ABC \uparrow HIK \downarrow W$

2.2 プロップの方法の問題点と限界

プロップのこの著作は、レヴィ＝ストロースがいわゆる構造人類学を構築するための参考となったことでも知られている。確かに昔話や神話には、よく似たモチーフや同一のパターンの繰り返しが認められる。これらを記号化することによって単純に表記できれば、莫大な数の世界の民話や神話を比較研究する際に大いに有用であろう。前節で紹介した単純な例についても、それをロシアの魔法昔話に見られる「標準型」の一つと比べることにより、そこに欠如しているものを見出すことができる。たとえばこの二つを（予備部分は除外して）並べてみると、下線を引いた部分が欠落していることが分かる⁹⁾。

ABC \uparrow HI \downarrow W
 ABC \uparrow DEFGHIJK \downarrow Pr-RsOLQExTUW

数多くのサンプルの中で、こうした欠落部分、あるいは重複部分を比較することにより、それぞれの物語が地域的、あるいは歴史的に、どれほど標準から偏差しているかを明らかにすることも考えられる。残念ながらプロップのこの著作では、こうした研究は将来の可能性として示唆されているだけである。彼が行ったのは帰納的な作業であって、多くの事例の中からロシアの魔法昔話に共通する構造を発見し、この原構造と、そこから派生するいくつかの標準型によって、他の全ての変種を説明できると示すことであった。

しかしながら、ある一群の昔話についてこうした記号化が可能であるならば、他の昔話群、あるいは神話群についても同じことが可能であろう。これが、神話においてレヴィ＝

ストロースが試み⁷⁾、アメリカ・インディアンの特定の昔話群についてアラン・ダンデスが試みたことであった⁸⁾。さらにそこから飛躍して、この世に存在するありとあらゆる物語を記号化することもあながち夢ではないともいえる。しかしそのためには、プロップのこの方法をより一般的なものにするため、大幅に拡張する必要がある。彼の著作に刺激を受けた研究者たちが目指したのは、当然のことながらこうした方法であった。ここで論点を整理するために、プロップの方法におけるいくつかの基本的な問題点を挙げてみたい。

2.3 機能の数の多さ

31個という機能の数は、単純化するには多すぎると思われる。しかもこれらの機能は、現実の物語の内容に合わせるためにさらに細分化されており、たとえば「A」(悪事)は、 A_1 (人間を誘拐する)、 A_2 (呪具を略奪する)、 A_{ii} (呪力を持った助手を、力づくで奪う)、から始まって A_{19} (戦争を宣言する)まで、都合25個に分けられている。それに加えて小文字の「a」(何かが欠けている、または不足しているという形での悪事)があり、これが $a_1 \sim a_6$ まで存在するため、Aおよびaには合計で31もの変種があることになる。ギリシャ文字および他のアルファベットによる機能についても、これほどではないにせよ、それぞれ数個から十数個の変種があるため、31個の機能と言っても、実は200個以上の機能が存在することになる。

これらの機能を見ていくと、果たして異なったものに分類する必要があるのかどうか、疑わしいものもある。たとえば予備的状况における γ (禁止)と δ (禁止の違反)は、D(贈与者が与える試練)とE(主人公による試練への反応)によく似ている。なぜ違うかといえは、それはこうした機能を遂行する人物が異なっているからである。すなわち登場人物とその機能を固定的に結びつけてしまったために、機能の数が増えてしまったのである。

2.4 登場人物と機能の結合

登場人物に、一定の数の機能が付属すると考えることの不都合は、煎じ詰めれば次のようなものである。すなわち同じ「与える」という行為でも、与えるのが「贈与者」か、「敵対者」か、「国王」であるかによって、それぞれ違った「機能」を割り振らなければならない。つまり記号化された文字列の左端(物語の最初)にあるか、中央にあるか、あるいは右端(物語の結末)にあるかによって、似たような機能に別の名称を与えなければならない。こうした重複に近いものが生じるのは、登場人物と機能とが固定的に結びつけられているためである。逆にいえば、問題を回避するには、この二つの位置するレベルが異なると考えればよい。つまり「機能」とは、登場人物よりも一段上の次元に存在する抽象的な概念であり、物語の中に具体的に存在する「登場人物」とは所属するレベルが異なると考えるのである。こうすれば、たとえ同じ「機能」が働いたとしても、それが「主人公」に作用するのか、それとも「敵対者」あるいは「贈与者」に作用するかで、その具体的な表

現は違ってくることになるだろう。プロップの著作では、登場人物と機能とのレベルの分離が曖昧であり、それが「機能」の数の多さとして反映されていると思われる。

2.5 物語の線状性に関する疑問

登場人物と機能との関係が固定されているということは、同時に、ある属性を有した登場人物が現れる順番も変えられないということである。つまり主人公は常に記号化された文字列の左端に現れ、贈与者はその真ん中あたり、そして報償を与える者は右端に位置しなければならない。したがって登場人物が必ずしもこの順番で出てくるとは限らない他の物語について、このモデルを当てはめるのは困難である。したがってプロップの限界は、「各機能が生起する順序は一定である」とした前提にある。固定化された物語の順序に従わないのであれば、登場人物の属性に左右されることはなく、機能の数を減らすことができるのではないだろうか。その場合、物語の全体を一挙に表示するのではなく、各要素の組み合わせによってその個々の局面を表せばよい。そしてそうした局面の連鎖として、一つの物語の記号化を行うのである。以下に述べるスーリオの方法は、まさにこのようなものであるということができる。

3. スーリオの「二十万の劇的状況」

3.1 スーリオの方法の特徴

エチエンヌ・スーリオによる「二十万の演劇状況」⁹⁾ (1950) は、いわば一本の線としての「劇的行動」をいくつかの「劇的状況」に分解し、一定の数の要素の組み合わせとしてこれを説明しようとしたものである。すなわち劇的状況とは、何人かの人物が作り出す緊張関係であり、比喩的にいえば、それはいくつかの対立、拮抗する諸力から生じる力学的な関係なのである¹⁰⁾。

この著作は、プロップの方法論の影響を受けることなく別個に書かれたにもかかわらず、両者の間にはかなりの類似が見られる。プロップが分析の対象をロシアの魔法昔話という特定の領域に絞ったのに対して、スーリオは劇作品という独立した分野を選んだこと、そして前者が登場人物と機能との結びつきによって物語を記号化しようとしたように、後者もまた人物と機能との組み合わせによって「劇的状況」というものを説明しようとしたことである。

しかしスーリオには、プロップよりも一段と進歩した点が見られる。それは、登場人物と機能との結合度を緩め、各機能をより抽象度の高いものにしたことである。たとえばプロップの場合の7人の登場人物とは、

派遣者

主人公

敵対者
 贈与者
 助 手
 ニセ主人公
 王女とその父

であり、この各々に31の機能が割り当てられるという発想であった。これに対してスーリオは以下のように、機能の数をわずか6個に限定している。

ある志向的な力	これをF1とする
この力が推進する価値	これをF2とする
この価値を受け取る存在	これをF3とする
対立的な力	これをF4とする
価値の配当者	これをF5とする
援助者＝諸力の反映者	これをF(*)とする

(F(*)は1～5までのいずれかの機能を反映することによって援助者としての機能を果たすので、これをF(*1)のように記すことにする。)

たとえば、F1(ある志向的な力)とは、それが性欲であれ物欲であれ何らかの「価値」を志向する一種のエネルギーのようなものである。しかしこの機能を割り振られた者自身が、こうした「価値」を望むとは限らないとしたところが、スーリオのおもしろい点である。たとえばF1が、自分自身のために何らかの「価値」を望むためには、その受益者となるためのF3を必要とする。逆にF1とF3とが別々の人物に配分されると、ある人物が別の人物の欲望や願望を喚起させる役目を負うことになる。こうした状況は、たとえば『ハムレット』における亡霊とハムレットとの関係を考えればよく分かるであろう。

一見したところ、これらの機能はプロップにおける登場人物とよく似ている。たとえばF1は、プロップの「派遣者」に、F3は「主人公」に相当するように見える。しかしスーリオは、これらの機能を特定の登場人物に内在するものとせず、どのような人物でも持ち得るものとした。さらに一人の人物に一つの機能が割り当てられるだけでなく、一人の人物が複数の機能を持つことを想定した。たとえば三人の人物に、それぞれF1F2、F3F4F5、F(*1)という機能が与えられているとする¹¹⁾。

F1F2－F3F4F5－F(*1)

このとき、この三人の組み合わせの間には一つの関係が生じている。すなわち、

F1 + F2 (志向的エネルギー+価値)	= 自らの持つ価値を自分以外の他者に与えようとしている人物
-----------------------	-------------------------------

F 3 + F 4 + F 5 (価値の受益者+対立者+判定者)	= 価値に反発するか、受け取るかの判断を迫られている人物
F (*1)	= F 1 を有した人物の願望を助ける存在

と解釈される。ここでプロップとスーリオの違いを要約すると、次のようになる。

プロップのモデルは、二人の人物が交互に「手」を指していくゲームに似ている。たとえば「主人公」が一手を指すと、次に「贈与者」が一手を指す、あるいは「主人公」の一手に対する「敵対者」の一手、という具合である。プロップのモデルでは登場人物が7人いるように見えるが、その個々の局面で関係する人物は常に2人である。しかも「手」の内容は、ゲームの局面によって固定されており、同じ手を序盤と中盤で繰り返して用いることはできない。

これに対してスーリオのモデルでは、プレイヤーの数は基本的には2人から6人までとなり、必要に応じて6人以上にすることもできる。各プレイヤーは、上記6個の機能を単独あるいは組み合わせて用い、これがゲームの「指し手」となる。そして各プレイヤーの持つ機能の組み合わせが変化したり（これはプレイヤーの間で機能のやり取りが行われることを意味する）、あるいは特定の機能が排除されていくことで、ゲームが進行していくと考えられる。

このようにスーリオのモデルでは、記号化し得る物語のある局面＝劇的状況が、プロップの場合に比べてより多様になり、しかも限られた数の機能を限られた数の人物に割り振っていくのであるから、「劇的状況」の数を計算することも可能になる。こうしてスーリオは、「劇的状況」の総数は210141、すなわちざっと二十万であるとしたのである。

3.2 「二十万の劇的状況」 その計算の根拠

ではスーリオは、一体どのような方法によって210141という劇的状況の総数を算出したのであろうか。実はスーリオはその著作において、計算の根拠を示している訳ではないのである。また著者の知るかぎり、これまでのところ、彼のこの計算の結果を再確認する試みも行われていない。スーリオがどのような手順で計算を行ったのかは不明なのである。

まず彼が「基礎的状況、または基本的配列」と呼んでいる7780の状況がある。これを求める方法は次のようなものである¹²⁾。まず紙に、6個の枠を次のように書く。

□ □ □ □ □ □
1 2 3 4 5

図のように、各枠は1～5の位置でハイフンでつなぐことができる。サイコロを振って、ハイフンの位置を決める。最初に6が出たら無効とする。5が出たら、5番目の位置にハ

イフンを記入して終わり。5以下の数字が出たら、次の目が前の目より大きい場合のみ、サイコロを振り続けることができる。(つまり5または6が出るまでサイコロを振り続ける。) こうすることにより6個の枠を、たとえば、

□□ - □□□ - □
 □ - □□□ - □□

のように区切る。これは登場人物の数を2人から6人まで決めていくことに他ならない。次にサイコロの目の数と、F1, F2, F3, F4, F5, F(*)の各機能との対応を決めておき、サイコロを振って枠の中に順次記号を記入していく。すなわち機能の組み合わせを決定する。最後にもう一度サイコロを振って、F(*)記号に反映される記号の種類を決める。これを仮に手順(1)とする。

スーリオはこの手順によって、必ず「基本的な配列」に含まれる「真の状況」の定式の一つを手にするということになるという。

さらに彼は別の計算結果も紹介している。この手順を(2)とする。これは、7780の「基礎的状況」を次のように分類したものである¹³⁾。

登場人物6人の場合、可能な要素の組み合わせは、	30
5人の場合、	480
4人の場合、	2620
3人の場合、	3015
2人の場合、	1638
合 計	7783

この中で最も単純な、6人の人物に6個の機能を配分する計算法は、次のようなものである。まず、

F1, F2, F3, F4, F5, F(*1)
 F1, F2, F3, F4, F5, F(*2)
 F1, F2, F3, F4, F5, F(*3)
 F1, F2, F3, F4, F5, F(*4)
 F1, F2, F3, F4, F5, F(*5)

の5種類の異なった組み合わせがある。これに彼が「視点」と呼ぶもの、すなわち観客または読者がどの人物を軸にして状況を見るかというアイデアが加わる。いわばこれは6人の中から1人を「主人公」として選ぶことである。したがって可能な組み合わせは、 $5 \times 6 =$

30通りとなる。

では登場人物が5人の場合はどうであろうか。この場合、5人に6個の機能が割り振られるので、5人のうちの一人が2個の機能を持てばよい。すなわち機能の配分は、

$$2 + 1 + 1 + 1 + 1$$

となる。6個の記号の中から2個を選ぶ組み合わせは、

$${}_6C_2 = 15 \text{通り} \dots\dots(A)$$

しかしこの中でF(*)が組み合わせられて、FxF(*y)のような記号を作っている場合がある。たとえばF1F(*2), F3F(*4)等である。この中で同じ記号の組み合わせ、たとえばF1F(*1)のようなものは意味のないものとして排除されているので、F(*)はそれ以外の4種類の記号を反映することになる。したがってFxF(*y)のような文字列の場合、可能な組み合わせの数は4倍になる。(A)の中にF(*)が何個含まれるかは、

$${}_6C_2 - {}_5C_2 = 5 \dots\dots(B)$$

これが4倍になるので $5 \times 4 = 20 \dots\dots(C)$

F(*)が含まれない組み合わせは、(A)-(B)=10通り。但しこの場合は、残りの1+1+1+1のどこかにF(*)が単独で含まれ、この場合には5種類の記号を反映できる。したがって

$$10 \times 5 = 50 \dots\dots(D)$$

(C)と(D)を合計して70通りとなる。さらにこれに「主人公化」の作用が加わり、この場合は5人が主人公になり得るので、

$$70 \times 5 = 350 \dots\dots(E)$$

ところがスーリオの上の計算で、登場人物5人の場合、可能な組み合わせは480通りになっている。それは機能の数を6個から5個に減らして、5人に割り振る場合を考えているのである。この場合、

$$1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

の5人に、6個の中から5個の機能を割り振ることになる。この組み合わせは6通りある。但し上と同様に、この中にF(*)を含むものが5通りある。この場合、 $5 \times 5 = 25$ 通りとなる。これにF(*)を含まない1通りを加えた26通りが、5人に5個の機能を配分する組み合わせの総数である。これに「主人公化」を行うと、

$$26 \times 5 = 130 \dots\dots(F)$$

(E)と(F)を合計すると、スーリオの計算通り480通りになる。

以下同様に4人～2人の場合についても同じ計算を行えばよい。たとえば4人の場合には、

- (1) 6個の要素を4人に配分する場合

$$3 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 1 + 1$$

- (2) 5個の要素を4人に配分する場合

$$2 + 1 + 1 + 1$$

- (3) 4個の要素を4人に配分する場合

$$1 + 1 + 1 + 1$$

のそれぞれについて、F(*)に注意しながら可能な組み合わせの数を計算すればよいのである。

しかしながら最終的な210141の組み合わせについては、残念ながら今回はどのような計算によったのか特定することができなかった。考えられる可能性の一つは、F1, F2, F3, F4, F5, F(*)、の6つの機能のうちのどれかを複数で存在させることである。たとえばこの「基礎的状况」では、F(*)記号が2個存在する場合が想定されていない。しかしたとえば、F(*4)と、F(*5)の共存(「対立的な力に協力する存在」と「判断者に協力する存在」)は、スーリオ自身が著作の中で示しているように¹⁴⁾、劇作品においてはありふれた現象である。但しスーリオはどの機能を最大で何個まで拡張できるのか、何の手がかりも与えていない。たとえばF1(志向的な力)やF2(志向される価値)をいくつまで増やせるのか、登場人物の数は最大何人までとできるのかが示されていないのである。

さて、ここでスーリオのこの計算法に関する疑問を一つ指摘しておきたい。手順(2)において、たとえば6個の要素を6人に配分する場合、

$$F1, F2, F3, F4, F5, F(*1)$$

$$F1, F2, F3, F(*1), F5, F4$$

は同じものとして数えられている。つまり機能を割り振る人物に区別を付けていない。しかしこれはおかしいのである。なぜならこの6人にa～fの記号を付けると明らかなように、

a,	b,	c,	d,	e,	f
↓	↓	↓	↓	↓	↓
F1,	F2,	F3,	F4,	F5,	F(*1)

a,	b,	c,	d,	e,	f
↓	↓	↓	↓	↓	↓
F1,	F 2 ,	F3,	F(*1),	F5,	F4

となり、人物dとfとの間で、F4とF(*1)とが入れ替わることになる。そしてこれは劇作品においては非常にありふれたことではないだろうか。すなわちある人物が「敵役」=F4から「援助者」=F(*1)になり、逆に今まで「援助者」だった人物が「敵役」になるような場合である。すなわち本来ならば、機能を割り振られる人物にも区別を付けなければならないのであり、こうした前提に立てば、6人に6個の機能を配分する最も単純な場合でも、

$$6! \times 5 = 3600^{15)}$$

の異なる組み合わせが存在することになる。そしてスーリオの手順(1)では、細かい不手際を除けば¹⁶⁾、視覚的にまさにこの通りのことが起こるようになっていく。だが彼の説明によれば、そこでは7783通りの「基本的状況」が生まれるとされ、各機能の並び方は無視されている。しかし人物に区別を付けた上で、同じ機能が複数存在することを許した場合（たとえばF1, F2, F3, F4, F5, F(*)₁, F(*)₂, の7個の機能を7人の人物に配分する場合）、上と同じ手順によって計算してみれば分かるように、機能の数を一つ増やしただけで「劇的状況」の総数は優に21万を越えてしまうと予想されるのである。

3.3 スーリオ・モデルの解読法と問題点

3.3.1 占星術的発想

スーリオの研究は、単に「劇的状況」の記号化を試みただけでなく、その数の計算を試みた点において非常にユニークなものである。しかし彼の著作を読みにくくしているのは、一見術学的とも取られかねない、非常に手の込んだスタイルである。実は上に挙げた6つの機能、F1, F2, F3, F4, F5, F(*)は、

$$\Omega \odot \oplus \♂ \simeq \text{)}$$

といった占星術の記号で示されている。本稿では便宜上6個の記号に簡略化したがる、それぞれフランス語で

F 1	=Lion (獅子座)	Ω
F 2	=Soleil (太陽)	⊙
F 3	=Terre (地球)	⊕
F 4	=Mars (火星)	♂
F 5	=Balance (天秤座)	⚖
F (*)	=Lune (月))

を意味している。これらは、すでに説明した各機能の性質と合うように、占星術における10天体と12の宮（ゾディアック・サイン）から取られたものである。たとえば占星術で

は F 2 = Soleil (太陽) は、「生命の源」を意味し、F 1 = Lion (獅子座) を支配するとされるので¹⁷⁾、多少意味のずれはあるものの、そこから F 2 (Soleil) = 志向される価値、F 1 (Lion) = 主観的な力となったのであろう。しかしこうした記号の選び方は多分に恣意的なものであり、部分的にせよ占星術の方法を取り入れたものとは到底思えない。たとえば先に示した

F 3 F 4 F 5 - F 1 F 2 - F (*1) 原文では $\text{♁} \text{♂} \text{♃} \text{♄} \text{♅} - \text{♌} \text{♍} \text{♎} - \text{♏} \text{♐} \text{♑} \text{♒} \text{♓}$

は、「天秤座のサインに入っている地球と火星、獅子座を支配している太陽、獅子座の影響下にある月」¹⁸⁾と、もっともらしく書かれているが、もちろんその読み方はスーリオによる各機能の定義によるのだから、これは単なる遊びである。

ではスーリオはなぜこのような一見複雑な表記法を選んだのだろうか。それは（ある程度このモデルに慣れれば）絵文字の方が視覚的に理解しやすいということと別とすれば、すでにプロップの場合にも問題になったように、「登場人物」と「機能」とが別のカテゴリーに属していることを印象づけるためであろう。すちわち占星術において人間がさまざまな天体やサインの影響下にあるように、登場人物もまたさまざまな「機能」の支配下にあるのであって、機能が人物に内在するものではないことを示すためだと考えられる。さらに憶測を進めれば、占星術におけるホロスコープの「読み」がある程度の恣意性に左右されるように、「スーリオのホロスコープ」においても、解釈にある程度の違いが生まれるのは避けられないということかも知れない。

たとえば上の例の読みは、すでに紹介したように、「自分の持っている価値を他人に与えようとする人物と（中央）と、それを受け入れるか拒否するか迷っている人物（左）、および中央の人物の願望を助長する人物（右）」となるが、スーリオはこれが「アダム（左）を誘惑しようとするイブ（中央）と、それを唆す蛇（右）」を意味しているという¹⁹⁾。しかしもちろんこの「ホロスコープ」は、「自分の全財産を見ず知らずの若者に与えようとしている老人と、突然の提案にとまどう若者、そして老人の後押しをする愛人」とも読める訳である。すなわちホロスコープ（機能のレベル）と、実際の状況（登場人物のレベル）を比べると、当然のことながら前者の方が抽象度が高い分だけ、より多くの実際の状況に対応し得るものとなっている。スーリオはこの組み合わせを「誘惑のテーマ」と呼んでいるが、数多くの誘惑の場面がこの組み合わせの下で記述されることになる。

3.3.2 機能の交換は不可能か

しかしスーリオにとっての問題点は、「機能」と「登場人物」との分離がなお完全ではないことである。たとえばイプセンの「人形の家」の二人の登場人物、ヘルメルとノラのホロスコープは、ドラマの冒頭と結末で次のように変化すると彼は述べている²⁰⁾。

F 1 F 2 F (*4) — F 4 F 5 …(a)

|| ||
ノラ ヘルメル

F 1 F 2 F 5 — F 4 …(b)

|| ||
ノラ ヘルメル

(a)では、ノラは夫ヘルメルの幸福を願って行動しようとしており、一方で夫の反対意見を受け入れようとしている。一方ヘルメルはノラの価値観を支配し、彼女の対立者となっている。(b)ではノラは自らの判断によって善を為そうとし、夫は彼女と完全に対立している。すなわちノラにおけるF(*4)の消滅と、F5(判断者)の移動が、この劇の中心になっているというのがスーリオの解釈である。このように、この例ではある人物から別の人物への機能の移転が認められている。では人物間での完全な機能の入れ替え(たとえばF4がF5となり、F5がF4となるような)は、認められるのだろうか、それとも不可なのだろうか。もし認められるとするならば、前節の終わりで示唆したように、単に機能の組み合わせを数えるだけでなく、人物に区別を付けた上で機能の配分の方法についても計算する必要がある。

スーリオはそうと明確に記している訳ではないが、登場人物に一度機能が割り振られてしまうと、その一部が交換されることはあっても、全てが交換されることを想定していないように思われる。しかしこの考え方が現実に即していないことは、すでに示した通りである。彼の問題は、突き詰めていけば、「機能」と「登場人物」を完全に切り離していない点にある。「機能」にとって「登場人物」はあくまで容れ物、またはキャリアーであり、その支配を受けることなく自由に交換されると考えるべきではないだろうか。

3.3.3 機能の实在と不在

「機能」と「登場人物」との分離が不完全なことは、もう一つの問題を生み出している。それは「登場人物」のレベルで、ある「機能」が存在していないとしても、劇の世界における雰囲気、あるいは実際の上演における小道具のようなものとして、それが具体化されている場合である²¹⁾。たとえば国家の理想であるとか倫理観のようなものがF1(主題的な力)となっており、それが人物を動かす場合、F1は「登場人物」のレベルでは不在であっても、「ホロスコープ」のレベルでは働いていることになる。あるいは人々の求めるF2(価値)が指輪や黄金のような物質であることも考えられる。さらには確かにある人物によってその機能が担われており、他の登場人物は皆それを知っているのだが、彼がまだ舞台に現れない、といったケースもある。

スーリオのモデルでは、こうしたさまざまな条件を「ホロスコープ」の表記に反映させ

ることができない。せいぜいそれらは注釈のような形で、欄外に書き込むことができる程度であろう。なぜなら「登場人物」のいないところでは「機能」も存在しないと考えられているからである。しかしある「機能」が「登場人物」のレベルで存在しないことと、「ホロスコープ」のレベルで存在しないこととは違う。したがって必要なのは、「ホロスコープ」における記号の表記と、「登場人物」の表記とを明確に分けることである。前者で作用しているのはさまざまな「機能」であるが、後者では、それらが登場人物、観念、あるいは物として具体化されているのであり、この二つの表現のレベルは異なるのである。

3.3.4 複雑な関係の表現

しかしスーリオ・モデルの最大の弱点は、多数の人物が交差する複雑な関係の表現が行われていない点にある。彼がその著書の中で「解釈」しているホロスコープは、実は上の「誘惑のテーマ」や「人形の家」の場合のように、基本的には二人ないし三人の人物が作り出す関係だけなのである。もちろん三人以上の場合も、210141の機能の組み合わせの中に可能性として含まれているのだが、それをどのようにして視覚化するかという手がかりが与えられていないのである。三人の人物が関わる場合、彼の「ホロスコープ」では、

□□—□□—□□

といった形で表される。たとえば一人の女性を二人の男性が争うといった単純な関係であれば、中央に女性を配してその両側に男性を置けばよい²²⁾。ではこれに第四の人物が加わり、二人の女性と二人の男性による駆け引きが行われる場合はどうすればよいのだろうか（たとえばマリヴォーの「愛と偶然の戯れ」に見られるように）。この四番目の人物は上の図の右端に来るのか、それとも左端に位置するのだろうか。この四人が残りの三人を意識しながら一つの状況を形作っている場合、彼らの関係は当然のことながら上図のような直線ではなく、一種の正方形として表されなければならなくなるだろう。

しかし戯曲にはさらに複雑な状況が数多くある。シェークスピアの作品に見られるように、ある人物が一方である状況に関わり、他方で別の状況を形作っているという、いわゆる「ダブルプロット」の場合である。たとえば「リア王」では、一方でゴネリル、リーガンの姉妹とリアをめぐる主筋が進行し、他方、この姉妹を手玉に取りながら讒言によって兄を追放し、父グロスター伯爵の地位を手に入れるエドマンドを中心とする副筋が展開する。この戯曲をスーリオのモデルによって記号化するならば、

リア	=F 1 (ある主題的な力)
グロスター伯	=F (*1) (その模倣)
コーデリア	=F 2 F 3 (求められる価値およびその受益者)
グロスター伯の長子エドガー	=F (*2) F (*3) (その模倣)

ゴネリル, リーガン =F 4 (敵対者)
 エドマンド =F (*4) (その模倣)

という配置になるかもしれないが、この二つの世界のつながり方を視覚化する段になると、スーリオの単純な表記法ではとうてい無理である。なぜなら四人以上が関わる状況では、登場人物をグループ化したり、階層化することによって相互の関係を示さなければ、複雑な状況を図にするのは困難な場合が多いからである。

したがって単に登場人物の数と機能との組み合わせを決めておくだけでなく、それらがいくつかのグループに分かれて階層構造を作っていたり、グループ単位で作用する場合、これをどう表記するかという手続きを決めておかなければ、このスーリオのモデルを視覚化することはできないのである。

3.3.5 時間の表現

最後にスーリオの「ホロスコープ」の問題点は、その内部での時間の表現が曖昧なことである。こうした指摘に対してスーリオは、このモデルはある「劇的状况」の瞬間を記号化したものであって、そこに時間の表現は必要ないと反論するかも知れない。しかし彼の表現の中にはすでに時間が含まれている。たとえば「誘惑のテーマ」

$$F 3 F 4 F 5 \text{ — } F 1 F 2 \text{ — } F (*1)$$

を、「蛇 (F(*1)) がイブ (F 1 F 2) を咬し、アダム (F 3 F 4 F 5) を誘惑する」と読むことは、すなわち、

$$F 3 F 4 F 5 \leftarrow F 1 F 2 \leftarrow F (*1)$$

という矢印に沿って読むことである。もしこうした矢印がなければ、蛇はイブを咬すかも知れないし (咬さないかも知れない)、イブはアダムを誘惑するかも知れないし (誘惑しないかも知れない)、そしてアダムはイブの誘惑に屈するかも知れないし (屈さないかも知れない) という可能性の状態にとどまることになる。すなわちクロード・ブレモンがプロットのモデルを批判したように²³⁾、ある「状況」には、なおそれが可能性にとどまっている段階と、それが現実化される (またはされない) 段階、そしてその結果が成功 (または失敗) する段階、という三段階のプロセスが含まれているのである。このことはスーリオのモデルにも当てはまる。スーリオの「ホロスコープ」が、劇的状况をある瞬間において凝固させたものであるというのであれば、ある状況から別の状況への移行をどのようにして表すのが問題となる。最低でも一つの状況において、ある機能から別の機能へと働いている作用を矢印で表したり、まだ顕在化していない関係をただの直線で表すなどの工夫を行って、状況が形成される過程を明確にすべきであろう。また、戯曲の全体的な展開を個々の

「劇的状況」の組み合わせによってどう表現するのかについても、考えておく必要がある。いうならば個々の「静止画」を、どのようにして連続的な「動画」にするかという問題が未解決なのである。

4. スーリオ以降の試み

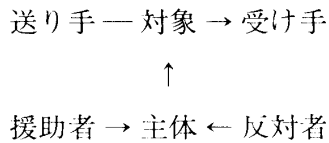
4.1 グレマスの「行為項モデル」

プロップおよびスーリオによる昔話あるいは劇的状況の記号化の試みを引き継ぎ、意味論というより包括的な立場から、これらをより洗練された形でまとめあげたのがA・J・グレマスである²⁴⁾。またこのグレマスのモデルを劇の世界に再適応させるための小修正を試みたものに、A・ユベルスフェルトのモデルがある²⁵⁾。残念ながらグレマスおよびユベルスフェルトの方法論について詳述することは、本論の範囲を越えた課題である。ここでは少なくとも「劇的行動」の記号化との関連において、グレマス・モデルの基本的な特徴を簡単に説明し、スーリオとの違いを明らかにしておきたい。

グレマスにおいては、上に指摘したスーリオ・モデルの問題点のいくつかが考慮され、それらの解決が試みられている。スーリオが「機能」と呼んだものを、グレマスは「行為項」(actant)と名付け、彼のモデルは「行為項モデル」(modèle actantiel)と命名される。「行為項モデル」は、次の6個の「行為項」から形成されている²⁶⁾。

送り手	destinateur
受け手	destinataire
主体	sujet
対象	objet
援助者	adjuvant
反対者	opposant

この6個の「行為項」は、言語学的なコミュニケーションのモデルに基づいて選ばれている。このモデルを単純化すれば、「話し手」(送り手=destinateur)が「相手」(受け手=destinataire)に向かって話しかける場合、「主語」(主体=sujet)を選び、動詞を介してそれを「目的語」(対象=obj)に結びつけ、そこに様々な副詞(援助者および反対者=adjuvant, opposant)が関与するという構造になるだろう。さらにこれらの機能は、送り手=受け手、主体=対象、援助者=反対者のよう対立項を成している。というのもグレマスの関心は、物語における「意味」がどのように生成するかにあり、それを厳密な二項対立の組み合わせによって説明しようとしているからである。そしてこの「行為項モデル」は、以下のように表示される。



したがって、スーリオにおけるF1（ある志向的な力）は、グレマスのいう「送り手」となり、F2（求められる価値）は「対象」、F3（価値の潜在的受益者）は「主体」、F4（対立者）およびF(*)（援助者）は、それぞれ「反対者」、「援助者」となって、ほぼ近似的に対応している。ただF5（価値の配当者）に代わって「受け手」という「行為項」が登場している。

これらの機能は、たとえば単純な愛の物語であれば、「送り手」=「主体」、「受け手」=「対象」というように、機能が融合してしまうことがあり、また場合によっては機能が欠落し得る点でもスーリオと似ている。ただグレマスは、機能の重複という考えをスーリオほど積極的に押し進めておらず、したがってその順列組み合わせという発想も抜け落ちている。

グレマスは、登場人物や彼らの作り出す状況（プロット）といった「表層構造」の下に、この「行為項」が位置するとしており（もっともさらにその下には「深層構造」として、4個の論理演算子によって形成される意味作用の基本構造がある）、スーリオにおいてはなお曖昧であった「登場人物」と「機能」との階層関係を明確にしている。

さらに上に示したように、スーリオにおいては示されることのなかった機能間の作用の方向性が、グレマスにおいてははっきりと表示されており、また各機能どうしの関係（その相対的な位置）も定められている。グレマスにとってある意味を有した物語が生成するのは、「送り手」と「受け手」、「主体」と「対象」、「援助者」と「反対者」といった各「行為項」が、一定の方向性（図の矢印）をもって接続され、あるいは分離されることにより、そこに何らかの関係が作られることである。このようにスーリオの一次元的な表現に対して、グレマスの二次元的な表示の利点は明らかである。

4.2 「行為項モデル」の問題点

このグレマスの「行為項モデル」に問題があるとすれば、このモデルが物語や神話はもちろん、あらゆる言述（discours）の根底にある意味作用を説明しようとしているために、あまりにも一般的、普遍的なものになり過ぎているという点にある。このモデルは、単純である分だけ、どのようなサンプルでも当てはめることはできる。しかし逆にいえば記号化されたものどうしを比較したり、それらを操作して何らかの新たな発見を導くことはおそらく困難であると思われる。またスーリオにおいて問題になったように、いくつかの機能（グレマスに倣っていえば「行為項」）がグループ化されたり、階層構造を作っている場合、それらをどう表現するかという問題は未解決のままである。もちろん物語の各構成部分をばらばらにして「行為項モデル」に還元し、その相互のつながりについては（通常の

言語で) 注釈を加えることは不可能ではないだろうが、果たしてそれで物語の全体を記号化したといえるのだろうか。グレマスのモデルは、スーリオの場合と同様に、単純なものによって複雑なものの構造を表現するには、なお程遠いところにある。

さらに「行為項モデル」に見られる無時間性も、このモデルの操作を難しくしている。グレマスによれば、物語に時間的な展開が生じるのはあくまで「表層レベル」であって、「行為項」およびその下位の深層レベルにおいては、諸要素の関係の変化(彼はこれを「変換」と呼んでいる)があるのみであり、「行為項モデル」は基本的には時間の流れと無関係なところにあるのである。もちろん理論的にそのような仮説を立てるのは自由であるが、では実際に下位レベルの構造が表層レベルと接触してそこに時間的な組み立てが生じるとき、それをどう記号化し、表現するのだろうか。後にポスト構造主義によって、構造主義的発想がその根底から批判を受けたように、グレマスにおいても「生成」あるいは「変化」という考え方が欠落しているように思われる。彼のモデルは、いわば「行為項」が作り出す関係の幾何学的な表現にとどまっており、それを連続的に変化させるための方法論を欠いているのである。

5. 結 論

P・リクールが述べているように²⁷⁾、物語や劇的行動を記号化するためには、あくまで具体的なデータからモデルを組み立てていく帰納的な方法と、いくつかの原理から出発する演繹的な方法がある。リクールは、グレマスの「行為項モデル」を両者の混合としているが、むしろスーリオのモデルこそが帰納的方法と演繹的方法の中間点に位置するように思われる。すでに明らかなように、プロップのモデルは限られた対象については有効な説明を行うことができるが、それ以上の普遍性には欠けた点がある。またグレマスのモデルは普遍的ではあるが、個別的、具体的なものを説明することはできない。

ここで考えなければならないのは、何のために記号化を行うのかということである。グレマスはそうした目的論的な思考を一切排除している。言うならばそれは記号化のための記号化、理論化のための理論である。スーリオの場合、いくつかの「機能」を設定して、その組み合わせを計算するという、一見きわめて演繹的な方法を取っているように見えるが、結果として「劇的状况」をさまざまなタイプに分類したり、場合によってはこれまで考えられなかったような状況を発見することも可能である。何よりも優れている点は、記号化を行った結果を実際のドラマに当てはめ、うまく行かない部分を試行錯誤によって修正し得る点である。たとえばスーリオの言う6機能には、かなり恣意的な部分も見られるが、うまく働かなければその構成を考え直す余地が残されている。これに対してグレマスの6個の「行為項」は、言語学的大前提に立っているため、仮にモデルが現実合わないとすれば現実の方を修正しなければならないだろう。「行為項」の中の一つを変更すれば、大前提の方が成り立たなくなってしまうからである。

もちろんすでに指摘したように、スーリオのモデルにもいくつかの大きな問題点があるが、それは逆にグレマス等の成果を取り入れることによって改善可能であると思われる。スーリオのモデルがフレキシビリティに富むとすれば、グレマスのモデルは非常にリジッドなものに見える。

スーリオは210141の劇的状況を完全なリストを作るには400頁の本7冊が必要であり、とうていそれは不可能であると述べている。確かにこの著作が書かれた当時はそうであっただろうが、コンピューターを手軽に利用できるようになった今日では状況は大いに異なっている。たとえば登場人物の数と名称、機能の配分を入力して自動的に「ホロスコープ」へと変換したり、またランダムに作り出された「ホロスコープ」の「読み」を日常言語へと翻訳する手順を作れば、20万の劇的状況の全てを印刷したり、入力するまでもなく、記号化された「劇的状況」のデータベースを作ることも可能であろう。

こうした意味において、半世紀近く前に考案されたスーリオのアイデアは決して古びたものではなく、むしろ新たな発展の可能性を秘めているといえることができる。

註

- 1) アリストテレス「詩学」1450a 藤沢令夫訳、中公バックス『世界の名著』8 中央公論社 1979年。
- 2) ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』北岡誠司・福田美智代訳、水声社、1987年。ならびにフランス語版、*Morphologie du conte*, Seuil, Paris, 1965をも参照した。
- 3) プロップは31の機能と記しているが、巻末に付されている略語の一覧表で見ると、機能の数はそれ以上ある。したがって略語の数と機能の数は必ずしも厳密に一致していない。
- 4) 同書、154頁。但し本論では記号表記をある程度簡略化してある。
- 5) 同書、199～205頁。但しここでも原文に比して記号表記を簡略化した。
- 6) 同書、205頁。
- 7) たとえばプロップに直接言及したものとして、レヴィ＝ストロース「神話とは何か」『構造・神話・労働』大橋保夫編、三好郁朗他訳、みすず書房、1979年がある。
- 8) アラン・ダンデス『民話の構造——アメリカ・インディアン民話の形態論』池上嘉彦他訳、大修館書店、1980年。
- 9) スーリオ『二十万の演劇状況』石沢秀二訳、白水社、1969年。ならびに、Etienne Souriau, *Les Deux cent mille situations dramatiques*, Flammarion, Paris, 1950.
- 10) 同書、51頁, *ibid.*, p.48-49.
- 11) 同書、161頁, *ibid.*, p.146.
- 12) 同書、160～161頁 (但し残念ながら邦訳のこの部分にはかなりひどい誤訳が見られる), *ibid.*, p.146.
- 13) 同書、203～204頁, *ibid.*, p.184-185.
- 14) 同書、121頁, *ibid.*, p.111.
- 15) この場合には、全ての並べ方が数えられてしまうので、「主人公化」のために5倍する必要はないことになる。
- 16) たとえば $x^*(x)$ を削除する手続きが示されていないこと。
- 17) 石川源晃『実習 占星学入門』平河出版社、1988年、67頁。
- 18) スーリオ、前掲書、161頁, *ibid.*, p.147. 但し訳語は、原文を参照したので、邦訳の通りではない。
- 19) 同書、163頁, *ibid.*, p.149.
- 20) 同書、136頁, *ibid.*, p.124-125.

- 21) 同書, 207~210頁, *ibid.*, p.186-190.
- 22) 同書, 225頁, *ibid.*, p.203.
- 23) クロード・ブレモン『物語のメッセージ』阪上脩訳, 審美社, 1975年。
- 24) Algirdas Julien Greimas, *Sémantique structurale*, Presses Universitaires de France, Paris, 1986, ならびにアルジルド・ジュリアン・グレマス『意味について』赤羽研三訳, 水声社, 1992年。および, Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Messidor/Éditions sociales, Paris, 1987, "Actantiel (modèle...)" の項をも参照のこと。
- 25) Anne Ubersfeld, *Lire le Théâtre*, Messidor/Éditions sociales, Paris, 1982.
- 26) Greimas, *ibid.*, p.176-180.
- 27) ポール・リクール『時間と物語』II 久米博訳, 新曜社, 1988年, 76-77頁。

Problems concerning a Symbolization of the Dramatic Action

Akihiro ODANAKA

Faculty of Engineering,

Okayama University of Science,

Ridaicho 1-1, Okayama 700, Japan

(Received October 7, 1996)

Nearly half a century ago, Etienne Souriau, a French philosopher, proposed a way to calculate all possible dramatic situations as a combination of six dramatic functions. It is not known, however, how he obtained the total number of 210141. The present study is an essay to review the uniqueness of his method compared with his predecessor Vladimir Propp or with his successors like Greimas, as well as the authenticity of his calculation.

Despite a mystification of using astrological signs for the six dramatic functions, it is thought that the "Souriau's horoscope" is effective in maneuvering the signs symbolizing the dramatic process; there remains some problems in visualizing the horoscope, however, if a proper interpreter between the real works and the horoscope could be devised, it would lead to a computerized list of all dramatic actions.

Different from a more sophisticated but rigid model of Greimas, the Souriau's horoscope affords a flexibility, for the model allows of modification if it is not fitted to the observable facts.