

## 論文の内容の要旨

論文題目 源氏物語のテキスト生成論

氏名 土方 洋一

仮名表記は九世紀の後半から普及し始めたが、仮名文字は表音的な文字であるために、日本語の表記としては漢字よりもはるかに多義的な要素を抱え込むことのできる媒体となった。その際に、和歌（やまとうた）においては、和歌が仮名文字で発想されるようになったことによって、掛詞や縁語などといった技法が発達し、意味の流れが複線化されるという現象が起こったが、仮名物語においても同様に、出来事のもつ意味が多義化され、ストーリーの流れが、複線化されることで、物語の構造が複雑化していったことが考えられる。

その際に参考になるのは、ソシュールの規定したところの連辞（シンタグム）と範列（パラディグム）という考え方である。ソシュールによれば、言語記号は、同一範疇に属しつつ互いに排除しあう共時的単位群（範列）と、言表において前後につながりあう通時的単位群（連辞）とに貫かれており、両者の交錯する地点に意味は生成する。たとえば「犬が走る」という文は、「犬」「走

る」という二項の結びつきからなっているが、「犬」という語は「猫・狼・牛・馬・……」といった語との間の差異の関係として意味の輪郭を持ち、「走る」も同様に「歩く・佇む・寝る・吠える・……」といった語との間の差異の関係として意味の輪郭を与えられている。つまり「犬が走る」という文は、こうした多様な単位の結びつき方それ自体の差異の体系の中で文としての意味を生成していることになる。

このような考え方を言説（ディスコース）のレベルに拡大してみた場合、物語が仮名で書かれるようになったことで、物語のストーリー全体が出来事の単位を構成する連辞と範列の関係によって複線化され、差異化されたストーリー・ラインが相互に影響を与えあうことによって全体的な構造に至りつこうとするような、新しい創作の方法が切り開かれていった可能性が考えられる。

仮名という表現媒体の持つ多義性が、物語の構造に重要な影響を及ぼしていることは、『竹取物語』のような初期の物語においてすでに確認することができるが、仮名という媒体のもつ表現の可能性を極限まで拡張し、物語創作の方法として全面的に展開したのが『源氏物語』であるという仮説を立て、以下のような手続きでそのことを立証する。

I 「生成するテキスト」では、准拠を中心とする〈作品外コンテキスト〉がコード的に作用することによって、範列的なストーリー・ラインの網状組織を生成し、そのせめぎ合いの中から新しい物語の展開の方向性を選びとってゆく様相を追尋する。具体的には、醍醐天皇の皇子たちの事跡と、菅公怨霊伝説に関わる出来事とをコード的に織り込むことによって、いわゆる第一部から第二部にかけての物語展開の持つ必然性について明らかにする。さらに、同様のコード圏に属するインターテキストの導入によって、物語の舞台も作中人物もまったく一新されたように見える第三部のストーリーが、第二部までに書き記された物語言語の只中から紡ぎだされてくる様相を確認する。

Ⅱ「読みのコード」では、出来事や場面の中に隠されたコード的意味の読みとりを通して、出来事や場面の中に秘められた、それから先の物語展開の可能性を検討し、その複数の展開の可能性の中からひとつの方向性を選択するメカニズムについて考察を加える。ことに『源氏物語』のテキストの中では、准拠・史実・モデル・神話的発想・和漢の先行文学作品などといった、多様なコードが導入され、相互に重ねあわせられることによって、既成のコード的意味とはずれを持った、新たな出来事のコノテーションとでもいうべきものが生成している。そうしたコードそのものの意味的更新のメカニズムについても考察を加える。

Ⅲ「語りの複層」では、物語の表層の言説構造に分析を加える。『源氏物語』のテキストにおいては、複数の〈語りの場〉、複数の語り手の言説が混在しており、出来事に対して時間的にも距離的にも多様な角度から照明が当てられることによって、出来事の持つ意味が不断に相対化される機構が内包されている。このような様々なレベルでの異質な〈語り〉の要素が組み合わされているという現象は、表層の言説のレベルでのことばのテキスト（織物）性の問題として押さえられる。その表層の言説のレベルでのテキスト性にどのような特徴が見られるのかを、様々な角度から分析する。さらに、地の文と和歌の関係、引歌表現といった、仮名物語に固有の問題についても言及し、和歌的な要素を含み込むことによってはじめて達成しうる仮名散文独自の表現領域のあり方についても、テキスト言語という観点から分析を加える。

Ⅰで扱われる、範列的な物語のレベルでのテキスト性、Ⅱで扱われる、出来事や場面に内包されるコード的意味の持つ複数性、Ⅲで扱われる、表層の語りのレベルでのテキスト性、という三つの方向からの解釈を統合することで、『源氏物語』のテクスチュアルな物語構成の全体像を浮かび上がらせようというのが、本論文が最終的に意図するところである。

一千年にわたり読み継がれてきた『源氏物語』のようなすぐれた物語は、作者の意図するところを超えて、テクストを構成する言語的布置そのものが、抜き差しならない必然性と緊密性とを併せ持っていると予想される。そのようなテクストがどのようにして生成することが可能であったのかを考察することは、それ自体として意味のあることと考えられるが、現代において『源氏物語』を読むことは、そこに新たなコード的意味を付加しつつ新しい読みの枠組みを構成し続けることでもあり、現代の読者にとっての『源氏物語』を生成し続けることでもある。そのような意味で、テクスト生成論が言語情報の発信者と受信者とが出会う場所であり、今後の文学研究の足場を再構築する上での戦略的拠点でありうるという研究史的な見通しについても、各章における具体的な考察を通して示唆的に言及している。