

# Pedagogical Stylistics: Syntactic Iconicity の紹介

上 田 修

## Introduction

本論文の目的は、著者が stylistics の授業において実際に行った内容を例にあげながら、stylistics の理論がどのように大学教育の中で紹介され実践されるのかについての具体例を紹介することである。大学の授業の見直しが唱えられる今日にあっても、いまだに stylistics に関連した授業では、伝統的に文学作品の賞賛に終始しているということがあるのではないだろうか。このような現状を見直すためにも、また、pedagogical stylistics は実践が伴わなければほとんど意味が無いということからも、授業での教材・分析方法などの具体例を紹介することは、今後の stylistics 分野での授業内容の発展に有益なことであろう。

本論の中では、そのような紹介と同時に、オリジナルの分析や理論を展開させるつもりである。同目的で書かれた上田 (2002) では、短編小説の分析モデルの紹介を中心に展開されているが、本論文では、著者独自の理論も含めた分析モデルの紹介を中心に進めてみたい。

今回 stylistics の参考理論として紹介される主なものは、realism の一要素である iconicity、とりわけ syntactic iconicity である。ここでは、まず、iconicity について簡単に紹介し、次に、著者がその理論からさらに発展させた EFFECT-CAUSE パターンについていくつか例をあげて紹介する。なお、理論は英語についての stylistics からのものであるが、今回の分析では、その理論を日本語文の分析に応用する。題材は著者が授業において使用している日本語のものである。<sup>①</sup>

## Iconicity Principle

元来 iconicity という用語は、交通標識や onomatopoeia にみられるように、FORM (絵や音) と MEANING (FORM が表す意味内容) とが一致しているものに対して使われていた。言語学では、FORM-MEANING の関係は arbitrary であるとされているので、このような例は onomatopoeia のような限られた領域のものであり、研究分野としてもそれほど広がりやを約束されるものではなかった。しかし、1970~80年代になって、この FORM-MEANING の一致という概念が、単語レベルから統語レベルへと広げられることにより、iconicity の分野は飛躍的に興味深いものとなっている。これは、特に stylistics または表現論などの分野の授業では、時間をかけて必ず紹介されるべきものであろう。

ここで我われが関わろうとしている iconicity は、一般に syntactic iconicity と呼ばれる一つの principle であって、rule ではない。syntactic iconicity は、表層での情報内容の出現順序 (FORM) とそれによって表現される内容 (MEANING) との一致を意味している。具体的に言えば、理論の根本は「テキストにおける時間は現実の時間を模倣している」また「テキストでは、原因 (CAUSE) は結果 (EFFECT) の先に現れるのがナチュラルである」という非常に simple な考えに基づいたものである。例えば、現実生活で A という出来事が B というものより先に起こったのであれば、テキストに現れるこれらの出来事の内容は A→B となるのが iconic であるということである。

以下 [1] [2] では、[1] は意味をなさないし iconic でもない、また、[3] [4] では、通常の文脈では [3] の方が普通であり、[4] が仮に意図して選ばれた形の場合は、文が表層で意味しているもの以上の意味を含んでいることになる。<sup>②</sup>

[1] The lone ranger rode off into the sunset, mounted, and saddled his horse.

[2] The lone ranger saddled his horse, mounted, and rode off into the sunset.

[3] Tom ran out of money, and had to find another job.

[4] Tom had to find another job, and ran out of money.

## EFFECT-CAUSE パターン

上述のように、iconicity 本来のレトリック上の目的は、現実世界を模倣 (imitate) しそれをフィクションの世界で再

現 (represent) すること、言い換えれば realistic illusion を生み出すことである。ここでは、chronological sequencing / psychological sequencing に焦点を当て、Ueda (1983) での論を中心に紹介し、さらにそれを stylistics の観点から発展させてみたいと思う。

Sequencing 上の工夫から生み出される iconic expression は、結局のところ、読者への情報ユニットの提示順序における工夫からくるものであると言ってよい。この工夫によりフィクションに再現される世界では、現実世界で起こる物理的な出来事をつながり、すなわち【人がボールを投げる】→【そのボールをキャッチする】といった Actions や【ボールが窓にあたる】→【窓ガラスが割れる】といった Events のつながりが再現されるだけでなく、【ガシャンという音を聞く】→【ボールが窓ガラスを割ったと認識する】といった人の心理プロセスまでもが再現される。

このような情報ユニットの並びは CAUSE (原因) と EFFECT (結果) の関係で観察されることも可能である。現実の世界を模倣しているのだからこれは当然のことではあろう。しかしながら、フィクションにおいてそれが再現される場合、しばしば意図的に EFFECT→CAUSE の順番で情報が再現されているのに気づく。とりわけ、人間の五感が関係している心理プロセスの描写の中で suspense や vividness が強調される場合においては、その傾向が顕著なようだ。

## EFFECT-CAUSE SAMPLE

具体的なものを、以下の日本語の例で見てみよう。これは、1985年8月12日に御巣鷹の尾根で起こった飛行機墜落事故において、奇跡的に助かった少女 K さん (当時12歳) が事故当時の様子を語った証言である。これは、K さんがマスコミのインタビューに答えた音声情報を第三者が文字情報に移し変えたものである (証言は各新聞に掲載された)。従って、文章構造が第三者によってある程度整理されているので、残念ながら K さんの生の声とは言い難いが、情報ユニットの出現順序の操作はされていないと思われるので、ここに例としてとりあげることにする。その際、この証言はフィクションとして創作されたものではないが、フィクションの言語は現実生活の言語を模倣するという点をふまえると、この例に見られる特徴はフィクションのレトリックとの関係でも十分検討に値するという点を考慮にいれておきたい。

証言は以下のように紹介されている。なおここでは、便宜上証言を、夜に関するもの (著者による網掛け部) と翌日のものの二部に分けている。

K さんは既にテープインタビューに答えているが、これだけ生々しい証言ははじめて。K さんの証言の内容は次の通り。

(墜落后)

気がつくとき真っ暗で臭いにおいがした。子供の泣き声がザワザワ聞こえていた。

手や足を動かしてみると足の下には空間があってブラブラ動かせた。自分の体中をさわってみてもみんな付いており「生きている」と思った。みんなはどうなったのかと思い、呼ぶと父と S 子が返事した。母は答えなかった。「手や足を動かしてみろ」といわれて足をバタバタさせると、靴が脱げそうになり左手を左足の方に伸ばした。足首がヌルヌルして「血だな」と思った。

父は私の右わきから下半身に乗っていた。手足は動いても体は動かない。「助けて」と父に言うと、「お父ちゃんも挟まれて身動きできない。助けてやりたいけど、どうしようもないわなあ」と言われた。

父が動くとおなか死ぬほど苦しかった。「お父ちゃん、お父ちゃん、苦しい、苦しい。すごく痛い」と言っているうち、父はそのまま動かなくなった。

S 子に聞くと「お母ちゃんは冷たい。死んでるわ。お父ちゃんも死んでいる」と答えた。左手を伸ばして触ってみるとやはり冷たかった。

その後、S 子と二人でしゃべった。S 子は「苦しい。苦しい」と言った。「足で踏んでみたら楽になるかしらんからやってみ」と言うと妹の足の音がした。

妹はそれでも「苦しい、苦しい。みんな助けに来てくれるのかな」と言うので、「大丈夫、大丈夫。お父ちゃんもお母ちゃんも死んでしまったみただけど、鳥根に帰ったらおばあちゃんとお兄ちゃんと四人で頑張って暮らそう」と答えた。

突然、S 子がゲボゲボと吐くような声を出し、しゃべらなくなった。

一人になってしまったと思う、その後、朝まで意識が消えたり戻ったりした。

ヘリコプターのバタバタという音で目が覚めた。目の前を覆う部品の間から二本の木が見え太陽の光が差し込んできた。「生きているんやな」と思った。何とか外に出て見つけてもらおうと思ひ努力した。

父のシャツのタオル地が見え、腹の上に乗っている父を左手で押し下げた。その時、父のだと思って触った手を、上の方にたどると自分の右手だと分かった (右手神経のマヒ症状)。

顔の上の部品の一部をつかんで横からはい出そうとしたが二度三度するうち部品がずり落ち、顔とのすき間が狭くなった。そこで今度は両足を当てがい押し上げようと踏ん張った。

「中学になってから K は根気がなくなった」と日ごろ父から言われていた言葉を思い出し、頑張った。

人の気配がして「生きている人は手や足をうごかして」との声がした。足をバタバタさせると人が近寄って来た。ボサボサの頭、ショ-

トパンツで勘違いされたらしく「男の子だ!」と言われた。

## 分析モデル

著者は、十年以上に渡ってこの証言を受講者と読んできているが、その際、最初に「この証言は“生々しい証言”として紹介されていますが、どの部分が“生々しい”と思いますか。書き出しなさい。」という質問から始めることにしている。受講者は、読後、例外なくカタカナで書かれている「ブラブラ」や「ゲボゲボ」などの擬態・擬音語を書き出す。生々しい描写というのは、realistic illusion を作り上げる realism の要因、すなわち、credibility, verisimilitude, authenticity, objectivity, vividness などの複合的な作用により生み出されると言うてよいであろうが、その中でも vividness の factor と大きく関係しているように思われる。そして、生々しい描写というのは、さまざまな方法はあるにせよ、結局のところ、読者を語り手とのフィクションの世界の「共同体験」へと導くものであろう。この「共同体験」という点から考えると、擬音語とも言うてよい「ゲボゲボ」「バタバタ」といった語が「生々しい」箇所として書き出されるのは自然なことであろう（上述のように語句自体が iconic である）。しかし、授業の現実としては、受講者は例外なく「ブラブラ」や「ヌルヌル」といった擬態語も生々しい箇所として指摘する。これは、日本語話者が日常生活の中で擬態語に対してポンヤリとした共通イメージを備えているので、証言中の各擬態語に出くわすと、Kさんの持つ擬態語のイメージと読者のもつそれが重なることになるからであろう。この意味では一種の共同体験であると言えるのかもしれない。しかし、擬態語そのものには擬音語のように直接的な共同体験を引き起こす力はなく、擬態語そのものがダイレクトに証言の“生々しさ”と関係しているとは言い切れない。受講者には、「ブラブラ」「ヌルヌル」といった表現そのものが“生々しい”と錯覚させないように注意している。その際、授業では、realism は、擬音語などの限られた場合を除き、語句そのものから生み出されるものではないことを指摘することとしている。

擬音語・擬態語という語レベルの iconicity の次に注目すべきは、統語レベルのものであろう。この証言、特に夜に関する証言における vividness の大要因は、一貫してみられる情報ユニットの出現順序のパタン、すなわち、EFFECT-CAUSE のパタンであるように思われる。以下、そのパタンの例を表にしておく。

五 感	EFFECT	CAUSE
	知覚 (recognition) 自問 (question)	認知 (identification) 自答 (answer)
1) 視覚・臭覚	気がつくとも真っ暗で油臭いにおいがした	
2) 聴覚	子供の泣き声がザワザワ聞こえていた	《まわりに人がいる／生きている》
3) 触覚	手や足を動かしてみると足の下には空間があってブラブラ動かせた。自分の体中をさわってみてもみんな付いており	《生きている》と思った
4) 聴覚	呼ぶと父とS子が返事した。母は答えなかった。	《父とS子は生きている母は死んでいる》
5) 触覚	足をバタバタさせると、靴が脱げそうになり左手を左足の方に伸ばした。なぜ靴が脱げそうになるのだろうか?	
6) 触覚	足首がヌルヌルしている	《血だな》と思った
7) 触覚	父はそのまま動かなくなった。	《父は死んだ》
8) 触覚	左手を伸ばして触ってみるとやはり冷たかった。	《S子の言うとおりの母は死んでいる》
9) 聴覚	「足で踏んでみたら楽になるかもしれないからやってみ」と言うと妹の足の音がした。	《妹は自分の言ったとおりしている》
10) 聴覚	突然、S子がゲボゲボと吐くような声を出し、しゃべらなくなった。	《妹が死んだ》
11) 視覚	太陽の光が差し込んできた。	「生きているんやな」と思った。
12) 触覚	父のだと思って触った手を、上の方にたどると自分の右手だと分かった	右手神経のマヒ(本人はまだ気づいていない)

(網掛けおよび《》部は著者による追加情報)

Kさんは、墜落後意識を取り戻したとき、あたりは暗くて視界がきかず、何が起こったのかさえ理解できていない。最初は自分の乗った飛行機が墜落したことさえ理解できていない場合もあったであろう。そこで、何も見えない真っ暗な環境の中で、聴覚・触覚・臭覚を最大限に使いながら、自分の身に何がおこったのか、また、自分のまわりで何が起きているのか、といったことについての状況判断を死に物狂いで一晩中やっていたのである。Kさんが行っていた状況判断は、上記の表にまとめられるように、常に、聴覚・触覚・臭覚による知覚→認知/自問→自答という順番で行われている。すなわち、まず感覚を通して実感できる結果 (EFFECT) 【例: 「足がヌルヌルしている」】を情報として収集し、次にその情報内容を引き起こしている原因 (CAUSE) 【例: 「血だなと思った」=出血しているからだ】を導き出していることがわかる。さらによく見てみると、この証言では、EFFECT のみが読者に提供されているだけで、CAUSE

である内容については述べられていない場合が多いことにも気づく【例：子供の泣き声がザワザワ聞こえていた】→【例：まわりに人がいる／生きている】。

このようなパターンで情報提供された証言を読んでいる者は、事故当時Kさんが行っていた状況判断のプロセスを共同体験することになる。読者も証言を読み進める中でKさんと同じ自問→自答を繰り返すことになるのである。また、CAUSEが述べられていないところでは、CAUSEの部分の理解は読者にゆだねられてもいる。質問を投げかけられ、その答えを教えてもらえない状態と同じである。読者は、このような読みを一貫して強いられることにより、Kさんの世界へと一層深く引き入れられることになる。<sup>③</sup>

## 小説・映画における EFFECT-CAUSE パタン

授業では、他の分野においてこの EFFECT-CAUSE のパタンが使われている例を紹介する。自問→自答を読者に強い EFFECT-CAUSE パタンは、当然、小説でも有効に使われる。顕著な例は、Mark Twain (1835-1910) の *The Adventures of Huckleberry Finn* (1884) における冒険の言語であろう。この作品では、プロットそのものが EFFECT-CAUSE の情報順で構成されているし、主人公 Huck が各場面で出くわす出来事の描写方法にさえも、一貫してこのパタンが見られる。この作品がアメリカ文学において realism の代表作とされてきたのも、徹底したこのパタンの採用による iconicity が要因となっていると言ってもよいであろう。また、EFFECT-CAUSE パタンの描写では、情報を時間通り (chronological) に提供することを基本とするので、英語は並列構造や等位接続構造で十分に事足りることとなり、Huck の英語では複雑な構造の文の出現が非常に少なくなっている。さらに言うと、少年 Huck が語りで用いる子供の英語として違和感のないものとなっているのである。このような言語構造上の平易さは、この小説の場合、characterization の観点からみても iconic な工夫としてとらえることができるであろう。Huck の設定年齢が、証言の K さんとはほぼ同年齢であることを考えると、EFFECT-CAUSE パタンによる平易な言語は、子供の言語の特徴として考えることも可能である。Iconicity の概念が語のレベルから統語のレベルに広がったことは先に述べたが、この Huck の例では、さらに文構造のレベル、また、プロットのレベルにまで広がるのがわかる。

また、映画においてもこのパタンは頻繁に見ることができる。例えば、映像上このパタンが頻出する *DUEL* (1972) や *JAWS* (1975) に代表される Steven Spielberg の作品群は好例であろう。EFFECT-CAUSE のパタンでは、特に CAUSE 部が省略されている場合、読者をサスペンスの状態に持ち込むことに大きく貢献する場面があるが、両作品とも CAUSE 部の映像情報を制限することにより、見えないものへの恐怖を描くことに成功している。例えば、*JAWS* において、泳いでいる女性が突然海面から姿を消すとか、大きな樽が海に沈んだまま浮いてこないとかいった場面を思い出せばよい。映画の前半で、鯨の存在やそのサイズを映像として具体的に見せないことが、サスペンスにつながっていることは言うまでもない。<sup>④</sup>

## 一貫性

著者は、上田 (2002) において、stylistics の醍醐味はテキスト中隠し絵のように潜んでいる一貫性を見つけ出すことであると書いた。このことは、本論文においても繰り返されるべきであろう。stylistics の最大の関心事は、作品のテーマにかかわる、表現と内容の関係である。それは個々の単発的なテクニックの問題ではなく、device の「一貫性」である。つまり、あるテクニックの単発的な出現は、stylistics の観点から言えば、あまり意味のないものなのだ。重要なのは、あるパタンなりテクニックが作品中に一貫して使われていることにより、その作品のテーマと表現との橋渡しとしての意味が生まれる点である。

現に、今まで見てきたような EFFECT-CAUSE の順に情報を提供するというパタンは、テクニックという観点から見ると、文学や映画の世界ではさほど新しいものでもない。小説の世界で言えば、それは、Mark Twain 以前にも使われていたテクニックであり、さまざまな種類の小説や映像表現に慣れている現代人にとっては、新しさにかける技術であろう。しかし、この証言の例でも言えることであるが、重要なのは、このパタンの繰り返しが一貫して起こっているということである。

授業においてレトリック理論を紹介する際、指導者はこの一貫性の重要性を強調する必要がある。それは、一貫性の問題は、一般に言う「名作」の歴史と大きく関わるからである。「名作」と呼ばれるものの中には、あるコンベンショナルなレトリックを一貫させて使うことにより成功した例が多いのである。

## CAUSE-EFFECT パタン

証言に見られる CAUSE-EFFECT のパタンと realism の関係を見ておこう。言うまでもなく、この EFFECT-CAUSE のパタンは、事故当時の K さんの心理プロセスを vivid に再現することに貢献するばかりでなく、その時の K さんの必死な状況・差し迫った状況、特に暗くて何も見えない状況を伝えることにも貢献している。指導上ここで注意すべきは、EFFECT-CAUSE パタンは realism の一要素である vividness と大きくかかわっているということであり、そしてそれは「EFFECT-CAUSE の順番が real であり CAUSE-EFFECT のそれが real ではない」という勘違いをさせないことである。実際、このような勘違いは頻繁に起こるようだ。そのためにも、ここで CAUSE-EFFECT と realism との関係をみておくことは重要である。

今まで見てきたように、夜に関する証言は、緊迫感に溢れているわけであるが、周辺が明るくなって自分の置かれている状況がある程度理解できる状態になった翌朝についての証言ではどうなっているだろうか。注意してみると、ここでは、【目の前を覆う部品】【二本の木】【父のシャツのタオル地】【顔の上の部品の一部】【ヘリコプターのバタバタという音】のように、一つの事物に対しての視覚情報が多例を見つめることができる(前半においても、情報ユニットにより修飾された名詞【油臭いにおい】【子供の泣き声】のような例も見られるが、これらは臭覚・聴覚情報である)。これは朝になることで、収集できる視覚的な情報が多くなったことを表しているとも考えられるが、それだけとも言いきれない。というのは、その中には、情報提供のパタンが明らかに証言の前半(網掛け部)にみられたものとは逆のものがあることがわかるからだ。例えば、【ヘリコプターのバタバタという音】という表現では、バタバタという音の原因であるヘリコプターの情報が先に出されている。明るくなったとはいえ、視界を飛行機の残骸でさえぎられている K さんが行った実際の心理プロセスでは、バタバタという音を聞き、次にそれがヘリコプターの音であるという認識が行われたはずである。つまり【ヘリコプターのバタバタという音】は、これまで見てきたパタンとは逆の CAUSE-EFFECT のパタンの表現なのである。同様の例は【部品がずり落ち→顔とのすき間が狭くなった】にみられるし、さらに【ボサボサの頭、ショートパンツで勘違いされたらしく→「男の子だ!」と言われた】では、K さんの視覚情報とは関係なく、「男の子とよばれた」原因が、K さんによって判断された内容として、最初に紹介されていることがわかる(ここでは、K さんがインタビュー中に多少リラックスしたのかもしれない)。こういった例に見られる CAUSE-EFFECT のパタンでは、実際のプロセスとは逆の順番で情報が提供されているので、そういった意味においては、これらは vivid ではない。しかし、これは状況把握がある程度できている K さんの精神的な余裕というものを伝えることにもなっており、そういう意味では iconic であり real であるといえよう。

## 情報量

さて、今までは EFFECT-CAUSE パタンの情報提供順序に焦点をおいて話しを進めてきたが、以下では、情報量という点に焦点を移してみたい。次の例は、同じ墜落事故において K さんと共に助かった、女性アシスタント・パーサーである O さんによる証言である。この証言においても、情報の出現順序はおおむね EFFECT-CAUSE のパタンであるが、それぞれの情報の量が、K さんのものに比べて多くなっていることに気づく。以下、K さんの証言に見られた内容と同様の部分を、数箇所抜粋する。<sup>⑤</sup>

衝撃が終わったあとは、わーっと埃が舞っているようでした。目の前は、もやーっとしているだけです。墜落だ、と思いました。大変な事故を起こしたんだな、と思ったのは、このときでした。

すごく臭かった。機械の匂いです。油っぽいというより、機械室に入ったときに感じるような機械の匂いです。

「はあはあ」という荒い息遣いが聞こえました。ひとりではなく、何人もの息遣いです。そこらじゅうから聞こえてきました。まわりの全体からです。

風をすごく感じたのです。木の屑やワラのようなものが、バーッと飛んできて、顔にあたるのを感じました。はっと気がついたら、ヘリコプターの音がすぐそばで聞こえる。

五 感	EFFECT	CAUSE
視覚	わーっと埃が舞っているようでした。目の前は、もやーっとしているだけです。	墜落だ、と思いました。
臭覚	すごく臭かった。	機械の匂いです。油っばいというより、機械室に入ったときに感じるような機械の匂いです。
聴覚	「はあはあ」という荒い息遣いが聞こえました。ひとりではなく、何人もの息遣いです。そこらじゅうから聞こえてきました。まわりの全体からです。	
触覚・視覚	風をすごく感じたのです。木の屑やワラのようなものが、パーッと飛んできて、顔にあたるのを感じました。	ヘリコプターの音がすぐそばで聞こえる。

多少複雑な構造も見られるが、基本的にOさんの証言も EFFECT-CAUSE パタンで情報が伝達されていることがわかる。Kさんと違う点は、Oさんは、一つの情報をなるべく詳しく伝えようとしていることである。このことは、一つの情報内容に対して情報をさらに「付け足す」「詳細に言う」「言い換える」などの形で現れている。この傾向は、機内の状況を証言しているところでも一貫してみられるものである。このことにより、Oさんの証言では、増えた情報量のために、Kさんの証言にみられた *vividness* は弱まっているが、半面、信憑性・具体性といったものが前面に出てきている。これは、Oさんが大人であるからでもあるし、飛行機の知識に詳しいアシスタント・パーサーという職業を経験していたためでもあろう。実際、Oさんは、アシスタント・パーサーおよび大人の視点から、事故当時の様子を語ることを世間から暗黙の内に期待されていたであろうし、その期待に答える形で証言している。この点は、Kさんとはかなり違う点であろう。

このように、同じ EFFECT-CAUSE パタンでも、各ユニットの情報量の違いにより *iconicity* の内容に違いが生まれる。このことを、*realism* という観点から言えば、情報量の多いOさんの証言では、Kさんにみられた *vividness* は弱まっているが、その反面 *vividness* 以外の *realism* の要素である *authenticity* や *objectivity* などとの関係が強くなり、*character* 描写という点で *iconic* な描写となっているように思われる。

## まとめ

以上、著者が *stylistics* に関する授業で行ってきた内容の一例をあげながら、*syntactic iconicity* の理論紹介方法およびその理論を使った分析モデルの紹介をしてきた。理論および分析上の問題点で言えば、EFFECT-CAUSE パタンにみられた *iconicity* の更なる詳細な分析モデルが今後必要かもしれないということである。その一つは、EFFECT の部分で知覚行為と範疇分けされたもの、例えば、【足首がヌルヌルしていた】においてさえも、すでに認知している部分があるという点である。正直なところ、フィクションの *style* を考える際の理論として、この問題についてどの程度まで考えを進めるべきなのか、いまだにペンディングの状態である。また、大人と子供の言語の特徴の違いとして、同じパタンで語られたほぼ同内容のものを比べた際に垣間見た情報量の違いおよび文構造の違いについては、今後の研究課題とし、さらに例を集める必要があるだろう。

さて、本論文では、授業で実際に使用した理論モデルや実際に行った分析モデルの報告が中心となっているが、これらの応用の度合いは、受講生の質やカリキュラム環境などとの関連で慎重に考えられるべきであることはもちろんのことである。実を言えば、*pedagogical stylistics* の分野では、このさじ加減が一番重要であるのかもしれないと著者は感じている。文学その他の授業でも言えることであるが、*stylistics* を授業の中で取り扱う際に重要なのは、個々の理論紹介よりも、物の見方・考え方に関して偏狭な見方に陥らないような姿勢を身につけさせることではないであろうか。本論での例で言えば、個々の EFFECT-CAUSE の例に振り回されるのではなく、それが一貫して使われているという全体を見渡した点に注目することである。これは、絵の鑑賞などで一步下がって絵全体を見るのと同じようなことであろうが、実際問題としては、目の前に理論がちらついている場合、なかなか矯正できる分析 *attitude* ではない。

注

1. 福岡女学院大学人間関係学部の「人間関係学演習」および短期大学部英語科「英語学研究」（後に Studies in English Linguistics に改名）において使用されたもの。受講生は平均約15名。
2. G. N. Leech and M. H. Short. (1981) *Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose* Longman Ch. 7. / Ueda, O (1983) "Some Aspects of the Style in Mark Twain's *The Adventures of Huckleberry Finn*" *Kurokami Review* / 上田修 (2002) 「Pedagogical Stylistics: Roald Dahl の "The Wish" を例に」『福岡女学院大学紀要人間関係学部編』第3号
3. この証言においては、CAUSE の内容自体がそれ程突飛な内容ではないので、その部分を読者が理解することにはさほど困難はない。しかし、これはケースバイケースであって、いわゆる whodunit 小説などでは、かなり困難なものを読者に要求している場合が多い。
4. 映画における一貫性は小説よりもさらに複雑である。例えば、*JAWS* においては、映像だけでなく、登場人物の台詞にもそのような要素がちりばめられている。シャークハンターであるクイント (Robert Shaw) と海洋学者フーパー (Richard Dreyfuss) との船内での対話にみられる台詞などが好例であろう。
5. 吉岡忍著『墜落の夏』新潮社