

# 統合物語生成システムのための試験的モジュール結合

## Experimental Merging of Modules for the Integrated Narrative Generation System

小方孝<sup>\*1</sup>  
OGATA Takashi

秋元泰介<sup>\*2</sup>  
AKIMOTO Taisuke

<sup>\*1</sup> 岩手県立大学  
Iwate Prefectural University

<sup>\*2</sup> 岩手県立大学大学院  
Graduate School of Iwate Prefectural University

We have done the research of narrative generation system based on the fusion of AI/cognitive science and narratology/literary theories from both viewpoint of top-down approach and bottom-up approach. By the top-down approach, the macro framework of the system is considered and the bottom-up approach influences to the top-down system design. Really the design and development of each modules or mechanism is partially not based on the direction by whole planning. In this paper, first version of an experimental and primitive integrated narrative generation system merging many parts of narrative generation. The reconsideration of global and macro system design is also expected.

### 1. まえがき

1980年代迄のAIや認知科学では、問題解決、ストーリースキーマやスクリプト他の知識表現、談話モデル等の技術を用いた物語の理解や生成の研究がさかんに行われたが、研究の主要な方法が変化するのに対応その種の研究は下火になった。しかし近年、オントロジー、創造活動支援等人工知能・認知科学の研究主題の広がりに加え、メディア技術やコンテンツ技術や娯楽システムへの応用可能性もあり、物語の生成に関する研究は再び活発化している。

一方、物語そのものの研究としては、詩学、修辞学、民話学、神話学等を踏まえて、AIや認知科学の草創期に重なる時期、物語論という学問分野が立ち上げられ、現在に至っている。文学・芸術の思想においては、[プラトン 1975]が靈感(感性的側面)を重視したのに対し、[アリストテレス 1997]はその形式や修辞の側面を重視した。文学や芸術にあって感性的側面と形式的側面とは車の両輪である。これは研究の方法としてのみ言えることではない。優れた作品やジャンルは双方を両立させている。例えば浄瑠璃や歌舞伎は美的感性的側面と形式的様式的側面との融合として成立している。

物語論はこのうち物語や文学や芸術の形式的側面に着目したもので、その意味で計算的方法や関連する認知的方法と相性が良い筈である。実際、近年両者の融合・統合を目指すアプローチが現れつつある(日本でも日本認知科学会文学と認知・コンピュータ研究分科会や人工知能学会ことば工学研究会でさかんに議論されている)。

筆者らの物語生成システムの研究はこの種の融合アプローチのひとつである。物語論における物語過程の二分法としての物語内容論と物語言説論を踏まえたシステム構成とする。但し物語言説の部分は構造的部分と表現的部分とに分割し、後者を物語表現と呼ぶ。これまで大まかな構想(図1)に基づいて、諸構成要素を切り出し、システム的设计・試作・検討という手順で研究を進めて来た([小方 1992], [小方 1996]で物語生成システムの最初の試作を提案し, [小方 2003ab], [小方 2010]でその発展の構想を示している)。



図1 物語生成システムの大局的構成

今回、物語生成システムの要素研究のいくつかの部分有機的に統合した物語生成システムの試験的な版を作成した。その構成、処理、実行例を紹介する。もともとトップダウンの構想の下にシステム的设计・開発を進めたが、そこにボトムアップ的なアイデアも混じって実際の研究が行われ、今一旦それらを統合して知見や問題点や課題を洗い出し、再度トップダウンな構想(設計)の方に返してやるのが目的である。

またこれまでに作成したすべての断片的なシステムを統合したものではなく、使用する事象の概念表現や知識ベースを共通化させたシステムのみを基本的に結合したので、物語生成処理にとって重要な多くの機構が脱落しており、出力も不完全なものとなっている。しかし一旦可能な範囲での結合を図り、統合物語生成システム開発の出発点とする。

### 2. システムの構成

図2はシステムの主要な構成要素と処理過程を表している。生成の出発点は二箇所あり、矢印で示したような生成サイクルが可能となる。元の構想では物語内容→物語言説→物語表現という生成順序を想定していたが、細かい要素(モジュール)の統合としてシステムを構成することで、様々な経路が可能になる。三つの大モジュール中に含まれるある小モジュールが他の大モジュール中の小モジュールと直接結合することも可能である。例えば文生成処理は様々な部分と結び付く。これは利点であると共に一面ではモジュール性の破壊でもあり、今後構成要素の処理過程の問題は再考して行く必要がある。図3にシステムのより詳細な構成・過程を示す。

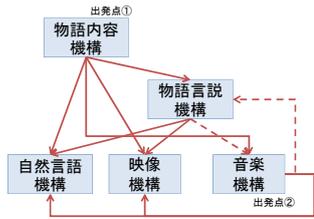


図2 システムの主要な構成要素と処理過程

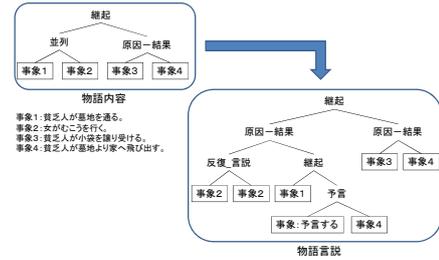


図5 物語内容と物語言説の形式 (例)

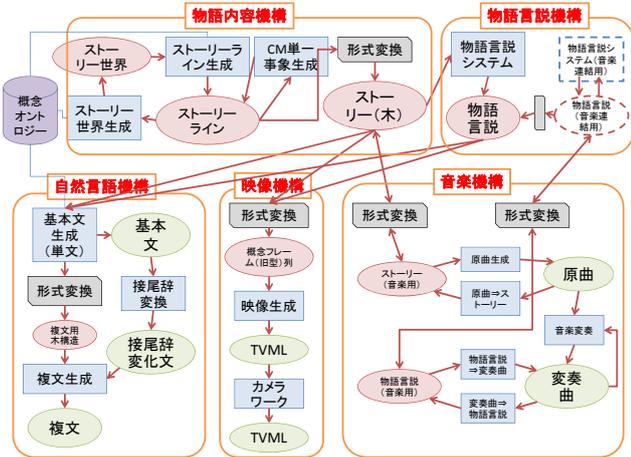


図3 システムの構成要素と処理過程の詳細

統合の第一の基軸は、物語の主要な単位である事象の概念表現であり、格要素を図4のように統一した。事象の概念表現は物語内容と物語言説の部分に含まれ、映像表現、音楽表現、言語表現の各モジュールの入力情報となる。なお、物語内容機構では格要素の値として、その要素(人, 物, 場所, 時間)を表すフレームのIDが記述されるが、その他の機構ではその名称(例えば「貧乏人」や「墓地」)が直接記述されたものを用いる。

event	一つの事象を表す	((event 通る (1) (type action) (ID 1) (time (time1 time2)) (agent age1) (counter-agent nil) (location loc1) (object nil) (instrument nil) (from nil) (to nil)) 記述例:「age1(貧乏人) がloc1(墓地)を通る。」
type	事象の種類を表す(action,happening)	
ID	事象のID	
time	事象が行われる時間	
agent	事象の動作主	
counter-agent	事象の対象(人)	
object	事象の対象(物)	
instrument	事象に用いられる道具	
location	事象が行われる場所	
from	事象の開始位置	
to	事象の終了位置	

図4 概念表現の格要素と記述例

もうひとつの基軸は概念のオントロジーであり、現在『日本語彙大系』[池原 2009]を参考に物語生成システム用に開発中である。事象中の各値はこの中の部分に相当し、その集合が物語内容の範疇的情報を成す。

統合は、これらを基軸として、各構成要素の表現形式を決定し、それらどうしの変換関係を定義することにより行われる。物語内容は本来事象表現を含んだ物語型談話階層を表現形式としているが[小方 1996]、今回のシステムには階層構造の部分が含まれていない。物語言説も同じく階層的に表されるが、構造化の方式が物語内容とは異なる。図5に両者の例を示す。音楽も階層構造として表現する。映像はまだ確定していないが、最終的にTVML(TV program Making Language: NHKが開発した映像記述言語)の形式に落としている。言語表現は暫定的である。また、一部のモジュールには試験的に新たな機能を追加した。以下、各モジュールの概要を述べる。

## 2.1 物語内容機構

物語内容における第一の水準は事象列(ストーリーライン)と、その背景にある状態の集合(ストーリー世界)の対からなり、基礎となるのはストーリーラインをストーリー世界に変換するモジュール[小野寺 2010]とその逆の変換を行うモジュール[小野寺 2010]のふたつである。両機構は、ふたつの時点間の状態変化とそれを引き起す事象の対応関係を定義した状態-事象変換知識ベースと概念オントロジーを用いて変換を行う。

統合にあたり、次の機能を追加することで、ストーリーラインとストーリー世界を、循環的な相互変換により、出力結果が変化して行く機構とすることを可能にした。ストーリーライン生成システムには、同一のストーリー世界から複数のストーリーラインを生成し、それらを結合する機能を追加した。ストーリー世界生成システムには、事象間の時間(time)の空白部分や場所移動に関する事象の移動先(to)の欠落を、ストーリー世界で自動的に補完する機能を追加した。その際、一定確率で新たな状態変化(新たな場所の追加や人物フレームの値の変化)を発生させる。

これに、広告シナリオの単一事象生成システム[高橋(良) 2010]を一部修正して結合した。システムは、[阿部(弘) 2009]がテレビ広告の分析をもとに定義した商品導入の修辞の諸タイプを、概念オントロジーを用いて実装した。このシステムは、商品名をキーとし、ひとつまたは複数の商品導入の修辞を適用した広告風の単一事象を生成する。この仕組みは広告にのみ特化したものとは限らず、ここではこれを応用して、ストーリーライン中から「物」が含まれる事象を選択し、それをキーとして、修辞によって修飾された単一事象を生成し、ストーリーラインに追加したり、ストーリーライン中の要素を置換したりすることが出来るようにした。

[小方 1996]や[小方 2007b]の方法すなわち物語内容における第二の水準はまだ導入していないため、このストーリーラインは階層構造を持たない。しかしここでは、物語言説機構と結合するために、暫定的に「継起」関係のみを用いて階層構造を作る。さらに事象の格要素に記述された人, 物, 場所, 時間のIDを名称に変換し、物語言説機構と物語表現機構の入力とする。

## 2.2 物語言説機構

[Genette 1972]を導入した物語言説機構の構想・設計は、[小方 1999]を初めとして、その後具体的な検討や部分的なシステム開発を通して行ってきた。そしてその最初の統合版を[秋元 2009, 2010]が開発した。このシステムは、[Genette 1972]の物語言説の分類を物語の構造変換技法(物語言説技法)として再構成・実装し、これを用いて物語の構造変換を行う。同時に、[Jauss 1970]の受容理論の考えを取り入れ、語り手と聴き手(共に機構)の相互作用により、内部パラメータを調節して技法の使用を制御することで、多様な物語言説を自動生成する。

統合にあたり、意図的に物語言説を調節可能にするために、「長さ」と「時間構造の複雑さ」というふたつのパラメータを用意し、ユーザがこれらを直接指定して生成を行う機能を追加した。

### 2.3 自然言語機構

自然言語機構全体としては、事象を表す基本本文の生成とその変形からなるシステムを構想しており[大石 2009]、以下に示す3つの部分的な試作システムを結合した。基本本文の生成は、現在開発中の試作システム(未公開)で行う。概念オントロジーの一部として、動詞の文型パターンごとに名詞項と格要素の対応を定義し、事象の格要素を文型パターンに当てはめて基本本文を生成する。基本本文の変形を行うシステムは、基本本文(単文)を接続関係によって複文化するシステム[佐藤 2008]と、アスペクチュアリティを対象とするパラメータにより動詞の接尾辞を変形するシステム[大石 2009]のふたつある。

### 2.4 映像機構

ふたつのシステムからなる。いずれも映像表現のツールとして TVML を使用する。最初のシステム[富手 2009]は、概念表現を入力として、原始的な CG 映像(TVML スクリプト)を生成する。登場人物、物、場所は登録された CG モデルから選択され、人物の動作は予め手作業で定義したものをデータベースとして用意し、これを使用する。ふたつ目[立花 2009]は、映画におけるカメラワークの調査・分析に基づいて作成した複数のルールにより、CG 映像に自動でカメラワークを適用した TVML スクリプトを出力するシステムである。現在、映画『東京物語』(小津安二郎監督)の分析に基づくルールが定義されている。

### 2.5 音楽機構

音楽機構は、自然言語機構や映像機構とは異なり、概念表現と音楽の相互変換による循環的物語生成を行う。この目的は、音楽変奏を通じて、言語的な意味や概念にとらわれない物語生成について考察することである(ふたつの試作システムの開発を通じた議論を[小方 2007a]で行った)。

今回結合した[高橋(雄) 2010]は、これまでの試作システムの循環を拡張したものであり、物語内容と原曲、物語言説と変奏曲をそれぞれ対応付け、それら4つの間を相互変換する6つの機構(図3参照。音楽機構と連結用の物語言説機構を含む)から構成される。例えば、物語内容機構で生成されたストーリーライン(これを階層化したもの)から原曲を自動生成することも可能である。但し、音楽機構で扱う概念表現は、システムの他の部分で扱う概念表現と一部相違がある。

### 3. 実行例

入力として図6に示すストーリーラインを用意する。これは『遠野物語』[柳田 1955]の一三七話を簡略化して手作業で作成したもので、「貧乏人が墓地を通る。女がむこうに行く。貧乏人が小袋を譲り受ける。貧乏人が家に飛び出す(家に向う)」という意味を表す。以下にこれを出発点とする各モジュールの実行例を示す。物語内容機構と物語言説機構の実行例は、意味の分かりやすさを考慮しすべて基本本文生成システムにより文章化したものを提示する。なお、映像機構や音楽機構による結果は示すのが難しいため、物語表現は自然言語機構の結果のみを示す。

入力のストーリーラインを、物語内容機構の三つのモジュールにより拡張したストーリーラインを図7に示す。ストーリー世界生成システムにより「高空」や「碧空」という場所が追加されている。最後の事象は広告シナリオの単一事象生成システムにより、「小袋」をキーとして生成されたものである。「高空」や「碧空」、「風伯雨師」はいずれも概念オントロジーから獲得される。但し、これらはすべて概念と言うより、表層的な言語表現である。本来は、物語内容機構や物語言説機構においては、あくまで概念

の水準での選択が行われ、これが自然言語機構で具体的な単語に変換されなければならないが、現状では、両者の切り分けが混乱しているという問題点がある。自然言語機構により、図7の基本本文に接尾辞変換と複文化を加えた結果を図8に示す。

図7のストーリーライン(概念表現)を、物語言説機構により変換した結果を図9に示す。この例では、「長さ」と「時間構造の複雑さ」(時間順序変換の量)が増大するように手動でパラメータを指定した(語り手と聴き手の機構による自動制御も可能である[秋元 2009, 2010])。ストーリーラインから新たに追加された情報は、予め手作業で用意したデータから獲得される。

```
((event 通る (1) (type action) (ID 1) (time (time1 time2)) (agent
age1) (counter-agent nil) (location loc1) (object nil)
(instrument nil) (from nil) (to nil))
(event 行く (4) (type action) (ID 2) (time (time2 time3)) (agent
age2) (counter-agent nil) (location loc2) (object nil)
(instrument nil) (from nil) (to nil))
(event 譲り受ける (2) (type action) (ID 3) (time (time3 time4))
(agent age1) (counter-agent nil) (location loc1) (object obj1)
(instrument nil) (from nil) (to nil))
(event 飛び出す (4) (type action) (ID 4) (time (time4 time5))
(agent age1) (counter-agent nil) (location loc1) (object nil)
(instrument nil) (from nil) (to loc3)))
age1-貧乏人 / age2-女 / obj1-小袋 / loc1-墓地 / loc2-むこう / loc3-家
```

図6 統合的生成の出発点とするストーリーライン

女が死ぬ。貧乏人が墓地に行く。貧乏人が碧空に行く。貧乏人が家より碧空に落ちる。貧乏人が碧空に登る。女は息の根が止まる。貧乏人が家より墓地に落ちる。貧乏人が墓地を巡る。貧乏人が家より碧空へ飛び出す。貧乏人が碧空に登る。貧乏人が家より碧空に落ちる。貧乏人が碧空を通る。貧乏人が墓地を巡る。貧乏人が高空(こうくう)に登る。貧乏人が碧空に登る。貧乏人が高空(こうくう)に登る。貧乏人は小袋が手に入る。風伯雨師は小袋が手に入る。

図7 物語内容機構の生成例(基本本文)

女が死につつまある。そして、貧乏人が墓地に行くところで、貧乏人が碧空を行こうとする。そして、貧乏人が家から碧空に落ちてしまって、貧乏人が碧空に登っていく。そして、女の息の根が止まってしまう。そして、貧乏人が家から墓地に落ちてしまい、貧乏人が墓地を巡っている。そして、貧乏人が家を碧空に飛び出してきて、貧乏人が碧空に登っていき、貧乏人が家から碧空に落ちるところで、貧乏人が碧空に通ってくる。そして、貧乏人が墓地を巡っていて、貧乏人が高空(こうくう)に登り始める。そして、貧乏人が碧空に登り通す。そして、貧乏人が高空(こうくう)に登り切り、貧乏人は小袋が手に入りかける。そして、風伯雨師は小袋が手に入ってしまう。

図8 図7に対して接尾辞変換と複文化を加えた文章

### 4. むすび

筆者らの物語生成システムのいくつかの部分的モジュールを試験的に結合し、物語生成システム全体として動作させた生成例を示した。出力結果そのものは非常に不完全でありまだ使えないが、(無理をすれば)支援的な利用も可能と思われる([佐久間 2006][阿部(明) 2010])。しかし将来的には出力結果そのものも作品ないしその部分として使用可能とすることを目指す。

最後に大局的な観点から問題点、今後の課題を述べる。総合的な問題としてまず生成の制御方法がある。物語言説の部分では、いくつかの生成用パラメータを設定し、システムがそれを満足するような出力の設計を行うという方法を実装している([秋元 2009, 2010])。その他の部分は生成の節目ごとの選択肢

に対して、人手や無作為選択等で対処しているだけであり、今後上述のような方法を全体に敷衍することも考えられるだろう。

次に、既存の要素研究で今回統合されていないものも多数存在し、既存研究を展望的に整理して統合機構に有機的に組み込む必要がある。例えば、物語内容における階層構造、同じく物語文法的な方法、物語言説中の重要な技法(視点、描写、距離、態等)はこれまで試作を開発したが、修正を要する部分が多くあり統合することが出来なかった。特に物語の構造を扱う部分が欠落しているため、全体としての筋の尤もらしさが失われやすい。現状の出力の問題の大きな部分はそれに由来する。

物語生成システムのような困難なプログラムを純粋にトップダウンの観点からのみ開発することは非常に難しい。その意味で、最低限の共通要素を持たせたシステムをボトムアップに結合して試しに動かしてみるというアプローチからは、たとえ結果が不完全であっても、多くの知見が得られる可能性もある。今回も、例えばトップダウンに決定した生成プロセスとは異なる様々な経路が可能になることが明らかになった。この種の知見を再びトップダウンな設計作業に返してやることが可能になると思われる。

女が死ぬ。女は、美しい。女は、美しい。貧乏人が墓地に行く。[貧乏人が回想する。貧乏人が生まれる。貧乏人が育つ。][貧乏人が碧空を通る。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人が碧空を通る。][貧乏人が碧空に登る。女は息の根が止まる。[女が回想する。貧乏人が碧空に行く。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人が家より碧空に落ちる。家は、窓が少ない。貧乏人は、みすばらしい。家は、窓が少ない。貧乏人は、みすばらしい。][貧乏人が家より墓地に落ちる。貧乏人が墓地を巡る。墓地は、墓が沢山置かれている。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人が家より碧空へ飛び出す。貧乏人が碧空に登る。貧乏人が家より碧空に落ちる。家は、窓が少ない。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人が碧空を通る。][貧乏人が回想する。貧乏人が家より碧空に落ちる。][貧乏人が墓地を巡る。貧乏人が高空(こうくう)に登る。貧乏人が高空(こうくう)に登る。貧乏人が墓地を巡る。墓地は、墓が沢山置かれている。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人が高空(こうくう)に登る。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人が高空(こうくう)に登る。貧乏人が碧空に登る。貧乏人が高空(こうくう)に登る。][熊が町へ山から行く。熊が町人を襲う。町人が熊を殺す。][貧乏人は小袋が手に入る。家は、窓が少ない。貧乏人は、みすばらしい。貧乏人は小袋が手に入る。貧乏人は小袋が手に入る。風伯雨師は小袋が手に入る。][風伯雨師が回想する。貧乏人が碧空を通る。][貧乏人が予言する。][風伯雨師が回想する。貧乏人が墓地を巡る。]

図9 物語言説機構の生成例(基本文)

## 参考文献

[阿部(弘) 2009] 阿部弘基・小方孝・小野寺康: 広告における商品導入の修辞の分析とシステムの構築, 人工知能学会全国大会(第23回)論文集, 1J1-OS2-4, 2009.

[阿部(明) 2010] 阿部明典: 小説の生成に就いて, 日本認知科学会文学と認知・コンピュータ研究分科会Ⅱ(LCCⅡ)第20回定例研究会予稿集, 20W-08, 2010.

[秋元 2009] 秋元泰介・小方孝: 語り手と聴き手の相互作用による物語言説システム, 人工知能学会第二種研究会ことば工学会(第33回)資料, 1-11, 2009.

[秋元 2010] 秋元泰介・小方孝: 物語生成システムにおける物語言説機構の再検討, 人工知能学会全国大会(第24回)論文集, 1I2-OS1b-6, 2010. (to appear)

[アリストテレース 1997] アリストテレース・ホラーティウス 著, 松元仁助・岡道男 訳: 詩学・詩論, 岩波文庫: 岩波書店, 1997.

[Genette 1972] Genette, G.: Discours du récit, essai de méthode, Figures III, Paris: Seuil, 1972. (花輪光・和泉涼一(訳): 物語のディスクール, 水声社, 1985.)

[池原 2009] 池原悟: 非線形言語モデルによる自然言語処理—基礎と応用—, 岩波書店, 2009.

[Jauss 1970] Jauss, H. R.: Literaturgeschichte als Provokation, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1970. (饗田収(訳): 挑発としての文学史, 岩波書店, 2001.)

[小方 1992] 小方孝: 説明に基づく物語生成システムに関する研究, 修士(経営システム科学)論文(筑波大), 1992.

[小方 1996] 小方孝・堀浩一・大須賀節雄: 物語のための技法と戦略に基づく物語の概念構造生成の基本的フレームワーク, 人工知能学会誌, 11(1), 148-159, 1996.

[小方 1999] 小方孝: 物語生成システムの観点からの物語言説論の体系化へ向けた試み, 情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会報告, 99(85), 31-38, 1999.

[小方 2003a] 小方孝: 物語の多重性と拡張文学理論の概念—システムナラトロジーに向けてⅠ—, 吉田雅明 編, 複雑系社会理論の新地平, 専修大学出版局, 127-181, 2003.

[小方 2003b] 小方孝: 拡張文学理論の試み—システムナラトロジーに向けてⅡ—, 複雑系社会理論の新地平, 専修大学, 309-356, 2003.

[小方 2007a] 小方孝・秋元泰介: 言語的物語と音楽の循環的物語生成に向けて—物語の修辞に基づく試作の開発と基礎的考察—, 認知科学, 14(3), 355-379, 2007.

[小方 2007b] 小方孝: プロップから物語内容の修辞学へ—解体と再構成の修辞を中心として—, 認知科学, 14(4), 532-558, 2007.

[小方 2010] 小方孝・金井明人: 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, 2010. (印刷中)

[大石 2009] 大石顕祐・晴山秀・小方孝: 物語のための文章表現生成システムの構想とアスペクチュアリティを対象とする試作, 人工知能学会全国大会(第23回)論文集, 1J1-OS2-8, 2009.

[小野 2010] 小野淳平・花田健自・小方孝: 物語内容におけるストーリーライン生成機構の試作の実装, 人工知能学会全国大会(第24回)論文集, 1I2-OS1b-12, 2010. (to appear)

[小野寺 2010] 小野寺康・花田健自・小方孝: 物語内容におけるストーリー—世界の表現と生成—, 人工知能学会全国大会(第24回)論文集, 1I2-OS1b-11, 2010. (to appear)

[プラトン 1975] プラトン 著, 森進一 訳: イオン, プラトン全集 第10巻, 岩波書店, 1975.

[佐久間 2006] 佐久間友子・小方孝: 物語自動生成によるストーリー作成支援の検討, 人工知能学会第二種研究会ことば工学会(第24回)資料, 1-11, 2006.

[佐藤 2008] 佐藤秀樹・小林厚太・安田孝道・小方孝: 物語生成における文章表現に向けて, 日本認知科学会文学と認知・コンピュータ研究分科会Ⅱ(LCCⅡ)第14回定例研究会予稿集, 14G-03, 2008.

[高橋(良) 2010] 高橋良寿: 広告における商品導入の修辞を適用した単一事象生成システムの知識ベースの拡張, 岩手県立大学ソフトウェア情報学部卒業論文, 2010.

[高橋(雄) 2010] 高橋雄大・小方孝・秋元泰介・清藤綾香: 音楽と物語の相互変換による循環的物語生成システムの拡張, 人工知能学会全国大会(第24回)論文集, 1I2-OS1b-9, 2010. (to appear)

[富手 2009] 富手瞬・小方孝・花田健自: 概念表現から映像を構成するシステム及び行為の構造についての考察, 人工知能学会全国大会(第23回)論文集, 1J1-OS2-10, 2009.

[立花 2009] 立花卓・小方孝: ルールに基づきカメラワークを設定するシステムと「小津ルール」のシミュレーション, 人工知能学会全国大会(第23回)論文集, 1J1-OS2-11, 2009.

[柳田 1955] 柳田国男: 遠野物語—付—遠野物語拾遺, 角川書店, 1955.