

# 「尽し」の物語生成—歌舞伎等の調査と INGS における固有名詞概念辞書の開発による実現へ—

Narrative Generation of “Zukushi”: Towards its Systematization through Surveying *Kabuki* and Developing a Proper Noun Conceptual Dictionary in INGS

小方孝\*<sup>1</sup>

Takashi Ogata

\*<sup>1</sup> 岩手県立大学

Iwate Prefectural University

This paper is a first proposal for narrative generation techniques based on the “tsukusi” or “zukushi” of *kabuki*, which is a method of the narrative that shows a lot of objects, including characters, physical objects, places, and so on, in a particular part or the whole in a narrative. In this paper, we present the surveys of the multiplicities in *kabuki* in the relationships with the *tsukushi* or *zukushi* and consider a basic ideas for introducing as a set of narrative techniques using the conceptual dictionaries including proper noun conceptual dictionary.

## 1. まえがき

歌舞伎は、舞踊・能・狂言・人形浄瑠璃等日本における多数の芸能要素を取り込み、小説や過去の／現在の事件を取り入れる等、物語や芸能の要素を含み込む総合演劇である。江戸時代初期に創始され現在まで 400 年以上続く。[渡辺 2009]は歌舞伎に多くの紙面を割くが、続編の[渡辺 2012]でも紆余曲折ありながら歌舞伎が減びなかったことが語られる。[中村 2006]は、江戸歌舞伎と明治以降の歌舞伎の総体が歌舞伎であり、従ってそれは現在の演劇であり、将来への展望を持つとする。その無意識の影響は、例えば江戸歌舞伎において組織化・体系化された世界と類似のものとしてアニメやコンピュータゲームの物語における世界観が使用されていることにも見て取れる。

歌舞伎は様々な特徴を持つ。まず、『詩学』[アリストテレス 97]に開陳された演劇・物語観は、西洋演劇(さらには物語)の基本哲学と見做すことができるが、それは物語の筋(ミュートス)がその他の諸要素を統制的に管理するという強固なテーゼに基づく一元的・階層的なシステム論を成す。これに対して歌舞伎は、その発祥において役者の演技(芸)の都合に合わせて物語を構成(付加)して行くという芸能的性格が強く、アリストテレス的な戯曲(筋)中心主義的性格はもともとなかった。

また、歌舞伎の異種混淆的で多元的・多重的な性質については様々な論者が指摘しているが、[Kawakake 08]によれば、坪内逍遙は様々な異なる性質を持つ要素の一つの枠組みの中に集積・混淆させる歌舞伎を「キメラの芸術」と呼んだ。キメラ性は多様で多元的な編集性と結び付く。歌舞伎キメラ論は、渡辺保の記号論的発想[渡辺 89]とも関連する。

歌舞伎の記号論的特性は、それが部分の有機的で柔軟な組み合わせとして成立することと関連する。そしてこの有機的・柔軟な編集可能性に基づく本来流動的な役者の演技のうち、優れた事例を固定化させて保持・伝承したものが歌舞伎の「型」に相当する(筆者の流動と固定の概念については[Ogata 14, Ogata 16a])。明治以降の型の研究では、歌舞伎の最も大きな源流となった浄瑠璃を対象とした[杉山 04]が非常に有名であり、

歌舞伎でも森鷗外の弟三木竹二による記録[三木 04]以来、現代に至るまで膨大な研究の蓄積がある。[山本 13]が映像資料を主要な典拠とする新しい型の分析・批評を発表している。

情報処理や人工知能の観点から、物語を含む歌舞伎の知識とその構造に取り組んだ研究はあまり存在しない。筆者の計画を大雑把に言えば、その物語や舞台の創出・制作機構全般を対象に、物語において特徴的な修辞や技法に関して、特に知識の多重性に着目して調査・分析を行い、その知見を開発中の統合物語生成システム(Integrated Narrative Generation System: 以下 INGS)[小方 10, Akimoto & Ogata 14, Ogata 16a]における機構や知識に導入し、さらにこのシステムを利用した社会的流通を視野に入れた芸能情報システム(Geino Information System: 以下 GIS)[小方 02, 川村 99]に結び付けることである。これまで、歌舞伎の多重性について総合的な調査と思索を行って来た[小方 15a, 小方 15b, Ogata 16b]が、ここでは尽し(つくしもしくはずくし)という言葉を手掛かりに、歌舞伎の編集性や多重性の上記システムでの実現を目標とする。尽しという言葉は特に歌舞伎用語というわけではなく一般用語で、名詞の後に付いてその具体例をたくさん挙げることを意味する。物語における一つの技法・修辞と見做すことができる。本稿では、特に歌舞伎の調査を通じて、この概念を後述のように拡張する案を示す。

なお、物語生成システムの研究は 1970 年代から、人工知能・知識の表現と推論・自然言語生成・創造性・発想支援等との関連で続けられて来たが、現在の国際的動向として、注目すべき研究グループに、Garvais ら(スペイン)、Leidle ら(米国)、J.K.Meister ら(ドイツ)等がある。[Garvais 13]は筆者が以前から注目していたプロップの昔話形態学等の物語論や文学理論の導入[Imabuchi 12]を図る等、筆者のアプローチと重なる部分がある。[Meister 03]はヘーゲルを援用して物語を構成する event の本質的性質を巡る議論を展開する。このように特に西欧の研究者は物語生成システムと哲学的・文学的基盤との接合を重視しており、この点では筆者の発想もそれらと類似するが、彼らが西欧の文学や哲学に依拠することが一種の文化論的アプローチであるとすれば、自ずから我々にとっての文化論的アプローチはそれとは異なるものとなる筈である。現代の物語をも根底において支える物語的伝統の重畳に着目した方がある意味効率的でもある。なお、物語や文学・芸術の知識・知見の新しい方法での蓄積やそれらの動的利用、出版等の物語(コンテンツ)制

連絡先: 小方孝, 岩手県立大学ソフトウェア情報学部, 岩手県滝沢市菓子 152-52, t-ogata@iwate-pu.ac.jp

作・流通の社会機構の変容に対応した新規モデルの提案等の必須の課題と、筆者は物語生成システムを本質的に関わらせて考えている。研究領域が将来文学研究とも交わりながら長い射程を持つためにも、現象としての物語生成システムを超えて、哲学的・文化的等深いレベルでの考察が必須である。

## 2. 歌舞伎の物語の多重性と編集性

歌舞伎の物語もしくは物語生成に現れる多重性に関する総合的な調査・考察を進めている。あるいは歌舞伎の特徴を多重性という観点から包括的に捉えることを試みている。そもその前提として、物語の特徴を多重性に見る筆者の発想がある。論文のような論理的な言説とは異なり、それは読者等受け手によって異なる解釈を可能とする意味の多重性・多義性を大きな価値とし、物語は世界の多様な解釈に開かれた仕組みを持つ。表1は、[小方 15b]や[Ogata 16b]でより詳細に述べた歌舞伎における多重性の諸相の概要の部分のみ要約したものである。

歌舞伎は劇団や劇場という物理的制約の下に成立する芸能であるので、これらの多重性を全く自由に行使できるというわけではなく、現実的制約の中での一種の編集を通じて多重性が行使される。歌舞伎の役者達が多くは幼時から訓練し身に着けて来た演技の型を持ち合わせ、ある演目の上演に当たっては、使用する基本的な型をはじめとする取り決めの下に、殆ど即興的に協働的な集団演技を実現できるというのも、編集性の一種の現れと呼んで良いかも知れない。このような編集性は時に恣意的な特徴も帯びるが、それは多重性と深く結び付くことによって、受け手の感動等と関連する一種の実存性を獲得する。

表1. 歌舞伎の多重性の諸相

種類	概要
現実-事件	歌舞伎のストーリーやプロットは現実の何らかの事件を下敷きにして構成されていることが多い。事件は複数の出来事ないし事象によって構成され、登場人物等の必須の要素が含まれる。典型的に使用される歴史的な事象のセットが存在し、繰り返してこれらの作品化が図られた。同時代の社会的事件を題材とした作品も多く作られた。現実と虚構との関係は単純ではなく、現実の事件を元に作られた虚構の部分(例えばある登場人物の造形)が逆にその現実像に影響を与えることもあった。
作品	ある作品自体が改変されて別の作品になるという事態が頻繁に起こる。これには、著作権的な意識が希薄であったことや、ある作品を役者や劇場(芝居小屋)の特性に合わせて臨機応変に恣意的に作り変えるといった興業上の方式が関与していた。これは次の「ジャンルの越境を伴うことも多かった。
ジャンル	歌舞伎は多くの既存ジャンルの集成であり、演劇としての能・狂言・人形浄瑠璃、舞踊、語り物としての『平家物語』や説教節、江戸小説、音楽としても、能・狂言の音楽や江戸三味線音楽、無論義太夫に代表される語り物の音楽等の混濁として成立している。最近ではアニメの歌舞伎化も行われている。
題材-素材	歌舞伎では共通の題材ないし素材が頻繁に取り上げられる。これは、例えばある題材が取り上げられてある作品が作られると、その作品に基づく他の作品が作られるという、制作の連鎖的展開と結び付いている。つまり題材における編集性と作品における編集性とは密接に結び付いている。ここで言う題材(素材)というのは必ずしも現実の事件とは限らない。また、もともとは現実の事件や出来事由来のものであったとしても、十分に物語化されたレベルの題材・素材になることがある。このような多重化された題材の選択は、特定の作者の好みや趣味によって恣意的に行われたと言うより、歌舞伎の制作のための一つのシステムとして組織化された「世界」に基づいていた。
人物	歌舞伎の「人物」には、「役者」と「登場人物」がある。何れも、それ自体としても、それらの関係においても、時間的・空間的に極めて多重的な存在として形成される。まず役者という人物は、出演作品における登場人物を演じるが、同時にその生身の役者の名前を持つ存在としての側面も大きく本質的な意味を持ち、さらに時間的に継承されて来た「名前」を通じて一つのストーリーを持つ。登場人物としての人物の方は、多くの場合、その作品にのみ限定された人物であるのではなく、その他の歌舞伎作品、異ジャンルのその他の作品、虚構ではないものとしての歴史、等々の中にも現れる人物であることが多い。
ストーリー	一編の作品は、しばしば一編と呼ぶことを憚られるような複数の要素の集合体として成立しており、傍系の物語が肥大して大きなドラマになることもあり、また本来主人公であるべき筈の人物が単

(筋書き)	なる狂言回しとなることもある。それぞれの部分の結び付きが恣意的に見えることもあり、展開の様式が非常に脱力的であることもある。
場所-舞台	ある劇団すなわち「一座」を構成する数の限られた役者が、歌舞伎におけるあらゆる物語のあらゆる登場人物を上演可能なように仕組まれていた。登場人物さらに舞台(場所)は、ある劇団の資産によってカバーされていた。登場人物は、ある比較的少ないカテゴリーに分けられ、その中に具体的な名前を持った個々の登場人物が格納される。そのため、全く異なる複数の登場人物もこのカテゴリーに何れかに分類することができ、一人の役者が衣装や化粧の変化を以て上演することが可能となる。歌舞伎の場所・舞台もこのような基本原理に基づいており、演目に合わせて登場人物との組み合わせによって構成される。この「舞台(場所)・登場人物」の組み合わせを通じて、考えられる限り多くの「作品」を上演することができるのが、歌舞伎というシステムなのである。
時間-時代	異なる時間(時代)が一つの作品の中に混在するということが普通に現れる。ある歴史的時代設定であるにも拘らず、舞台・場所や調度品、人物の服装や話、背景や風景からはどう見ても江戸の同時代としか思えないような現象が普通に生じる。
芸能様式	ここで芸能様式と呼ぶのは、舞踊や音楽や語り、さらに役者の型のような、芸能としての歌舞伎に現れる諸々の芸能要素における様式のことを意味する。その多重化のバターンは一定ではなく、用意されている要素の組み合わせには様々な可能性がある。例えば音楽の種類は、長唄・清元・常磐津等多彩であり、役者の型は代々伝わる歴史的な多重性を持ち、竹本の語りは人形浄瑠璃からの連続性と切断による性格を帯びる。
劇場(舞台+客席)	日本の伝統的な演劇は、劇場を特定ジャンルの必須の構成要素として組み込んでいる。普遍的な空間としての劇場/舞台が存在し、そこで様々なジャンルの演劇が上演されるというわけではなく、能には能の、人形浄瑠璃には人形浄瑠璃の、歌舞伎には歌舞伎の、劇場と舞台がそれぞれに祖存在した。歌舞伎の劇場を他のそれと分かつ大きな特徴は花道の存在であった。
観る者-観客	その受け手にとって歌舞伎とは何よりもまず劇場で観るものである。様々な意味で、歌舞伎というものは、その劇場というものとの存在と密接に連携し合っている、あるいは一体化している。そして観る者(観客)もまたその多重的な編集の一翼を担っている。
テキスト	小説や詩を読む(受容する)ということは、紙の本(あるいは現在ならそれを真似た電子的な本)の上に、活字等で物理的に表現された文字を読むという体験であり、その文字の羅列そのものがテキストを意味する。しかし演劇を受容するということは、第一義的には、舞台の上で、書き割りや装置(象徴的な舞台設定)、そしてその中でその役者という生身の人間が行う身体的動作を観ることであり、これは当然本のように文字の羅列として存在するのではなく、身体動作のある種の塊として存在する(舞台そのものが動きを伴う場合もある)。歌舞伎に関する評論・批評の伝統が存在するが、そのスタイルはあくまで劇場で舞台を観るという受容者の行為をベースとしていた。しかしながら、歌舞伎に「戯曲」に擬せられるようなもう一つのレベルにおけるテキストが、何らかの形で存在するということもまた事実である。さらに、上記のような意味でのテキストの多重性と別に、異なるジャンルどうしのテキストの多重的関係、例えば能と歌舞伎、狂言と歌舞伎、人形浄瑠璃と歌舞伎といった諸ジャンル間の変換関係による多重性というものも存在する。
制作	歌舞伎の上演台本の制作という作業は、その作品が初期の少数場面しか含まない、見世物的及び舞踏的な特徴の濃いものから、大規模化・複雑化し、且つその興行機構も発達してシステムティックなものとなって行くにつれて、共同制作という性格を強く持つようになって行った。共同制作とは一本の演目を複数の作者の共同作業によって仕上げる方式である。
演出	「時間(時代)」やそれに伴う物語における「場所(舞台)」の混濁性は実際の舞台の「演出」に影響する。時代的に重ならない衣装や話し言葉、音楽等の混在は寧ろ常態である。人物の化粧や装いはそれぞれの役柄に合わせて行われており、全体としての写実的一貫性・自然さのようなものが考慮されていないように見える場合も多い。非常に記号的であり形式的・様式的である。
上演	江戸時代の歌舞伎はその時代の現代演劇であったので、基本的に個々の上演は新作物の「通し上演」という形で行われた。但し、一本の新作が単に通して上演されるのではなく、もっと複雑な決まりがあり、基本は、時代物と世話物という二本の作品が交互に上演されて一公演を成すという形式であった。これに対して、明治時代以降も所謂新歌舞伎をはじめとして新作は多数書かれたが、古典化した江戸歌舞伎の反復上演も恒例化したため、江戸時代の大版に発祥した「見取り上演」という形態が普及した。見取り上演は、ある作品の中の一部のみ(一段や、その中の一場、あるいは、幾つかの段や場を編集等)を上演する形態であり、複数の部分が寄せ集まって一公演が形成される。

## 3. 歌舞伎に見る尽しの物語

1 節に述べたように、尽くしという言葉自体は歌舞伎や文学の専門用語ではない。歌舞伎用語で尽くしの付く言葉としては、

「物真似狂言尽くし」というものがある。[鳥越 83, 武井 02]によれば、諸説あるが、初期歌舞伎の舞踊的要素を中心とした芸能様式に対して、写實的(物真似の)演劇的要素を中心とした様式を指すのに使われた。もともとは能狂言における狂言のみの興行も意味していたらしいが、この言葉が著名なのは、江戸幕府による若衆歌舞伎の禁圧に続く野郎歌舞伎(現代の歌舞伎の直接の源流)の作劇と上演の指針とされたと後世考えられたことである。この頃を境に歌舞伎にしっかりとした物語が導入された(そのために比較的固定された台本を持つ人形浄瑠璃が模範とされ歌舞伎化された)、しかし実際は当初の歌舞伎が持っていた舞踊的要素が払拭されたわけではなく、現代に至るまで、一つの歌舞伎の物語の中には舞踊の場が通常現れ、また現代の一つの歌舞伎上演(見取り上演)には物語性の強い演劇的演目と舞踊的演目とがほぼ交互に並ぶ。

さてここで考えてみたい尽くしであるが、人形浄瑠璃から歌舞伎化された『義経千本桜』[戸板 68a]に現れる滑稽な「魚尽くし」(「ヤイ、銀ぼう、さんまアめ、鯛を置けば飯蛸と思ひ、鮫々の鮫鱈雑言、いなだ鯛だと穴子って、よく痛い目刺に鮑たな。／鯖浅蛸海鼠海鼠腸に、黒鯛というは鯨しい。鮪は鯉と言ひながら、生節と言へば、／はて赤魚なつて「魚君」な「魚君」な。／雑魚と申して、／こいつ鮪をやりおるわい。鰯鮪言わずと、沙魚まア、鯉鯉。／鰯、／エ、鯉々々、鯉てや。鮪針魚なら。」)や(これは上記歌舞伎の原作となった人形浄瑠璃[角田 91]には現れない)、三島由紀夫の短編小説「橋づくし」[三島 69](三吉橋、築地橋、入船橋、暁橋、堺橋、備前橋)等に見られるように、歌舞伎やその他の文学において、あるカテゴリーの事物を集中的・凝集的に表現する方法はしばしば使われる。現代のテレビドラマにも各地の観光地が現れるし、外国文学でも[ラブレター 73, 74]などには強烈な尽くしの部分が随所に現れるので、これは文学や物語においてかなり普遍的な現象と思われるが、特に日本文学の古典を読んでいると、登場人物の場所的移動の描写が短い紙数の中で行われる場面に頻繁に出会う。枚挙に暇がないと言って良いが、例えば人形浄瑠璃の源流ともなった説教節の「をぐり」[信多 99]では、醜い餓鬼阿彌の姿に化した主人公をぐりが、相模の国から酒匂川、小田原、箱根、富士の裾野、富士川、三河を越え、最終的に熊野の湯の峯に到達する長い道中が凝縮して語られる(この本には本文と共に絵巻物が掲載されている)。『東海道中膝栗毛』[中村 95]のようなもの(例えば一昨年四代目市川猿之助が明治座で再演した四世鶴屋南北の『独道中五十三次』)は、このような場所的移動の中に比較的長い物語を挿入したものであるが、拡大された場所の尽くしとここでは見做したい。場所の移動は、歌舞伎における道行に典型的に現れる。道行の場は普通の舞踊の場であり、しばしば踊る役者の背景の書割が次々に、あるいは突然変化し、場所の変化が象徴的に表現される。歌舞伎や日本古典の影響を強く受けた三島由紀夫は中編小説『午後の曳航』[三島 68]の終章で、英雄の男を少年達が葬りに行く道行の場面で、横浜の山手から下町を通過して海に見える杉田の丘に至る導入を短く描いている。

このように、ここで考える尽くしの一つの典型は、場所に関わるものであり、近松門左衛門の『曾根崎心中』[井口 93]の最初の部分は、女主人公おはつによる観音廻りの場面であり、おはつは一番札所の天満の大融寺から三十三番札所の御霊神社までを廻る。『仮名手本忠臣蔵』[戸板 68b]中の「道行旅路の嫁入」(舞踊)では、母娘の戸無瀬と小浪(加古川本蔵の妻と娘)が、大石主税と小浪の婚姻を討ち入り前に実現させようと、由比蒲原辺りから山科へ向かう。一方『義経千本桜』における「吉野山道行の場(浄瑠璃「道行初音旅」)」は、吉野山という一つの場所の中での移動が描かれている(歌舞伎では満開の桜の場

面であるが、浄瑠璃ではまだ寒さの残る初春の時期である)。人形浄瑠璃の『伊賀越道中双六』[内山 96]では、鎌倉から、沼津、藤川、岡崎、伏見という東海道沿いの宿場が順々に物語の舞台となる(なおその先行作である歌舞伎『伊賀越乗掛合羽』[河合 98]では、この種の場所的移動は顕著ではない)。

#### 4. 尽しの物語生成の INGS への導入に向けて

「物語」生成という観点から考えると、必ずしも文学としての小説ではなく、寧ろ歌舞伎のような芸能としての物語の中にこそ物語の本来のあり方が内蔵されていると考え、その方法を物語生成システムの中に取り込んで行くことを今後は目指す。本稿で言う尽しは必ずしも歌舞伎に特有の技法ではなく、特に日本の古典に広く見られる現象であるが、歌舞伎においては多重性の諸方法の中に組み込んで捉えることができる。例えば、場所の尽しは歴史的な物語の記憶やその物語には直接関係のない地理的な情報と結び付き、また様々な対象の尽しは百科事典的な情報を作品中に組み込み物語外の情報と重なり合う。あるいは、表 1 に示したような多重性が、物語におけるいわば縦の編集を主体とするものとして意識されるのに対して、ここで言う尽しのような、物語の上に同種類の対象を撒き散らすいわば横の編集を主体とするものであり、しかしながらこの縦と横の編集を通じて、よりマクロな、塊のような多重構造が一つの物語において構成される。

物語生成システム、具体的には INGS 中の生成技法として尽しを定義するために以下の三種の項目が必要となる。まず、①「尽しの対象」であり、物、人物、場所、時間、抽象的な物等、基本的にはあらゆる名詞がその対象になり得ると考えられるが、範囲を拡大すれば、形容詞等の言葉そのものもその対象になり得る。しかし基本的には名詞的な概念をその対象とする。次に、②「尽しの基本的方法」であり、これは対象を相互に結合する方法であり、大きくは意味的關係による方法と非意味的關係による方法とに分けられる。前者は例えば場所の地理的關係・物の概念的關係等を含み、後者は例えば駄洒落による關係や言葉における音の關係等を含む。もう一つの③「物語中での位置付け」は、①の対象がそれが含まれる物語中にどのように組み込まれるかということの意味し、局所的な・狭い範囲における集中的挿入と全体的な・広い範囲におけるいわば散布に分かれる。前者は物語の中のある部分に何らかの対象の尽しが集中的に挿入される場合であり、後者は対象が物語のかなり広い範囲、時として全体に渡ってばら撒かれるような場合である。但し両者の区別は相対的なものである。

以上三種の情報の確定によって、例えば、多くの場所的対象が、地理的移動を伴って、物語のある場面に挿入される(道行に典型的な構造)。INGS の物語生成の基本コンセプトは生成の基本的方法や基本的順序が確定されていないということであり、従ってこの尽しという方法をベースとして生成が駆動されることがあっても良い。すなわち、ストーリーや物語言説や物語表現そのものが目的ではなく、尽しの対象を示すこと自体が物語生成の目的であるようなことがあっても良い。その場合、前者の普通は物語の中心的要素と考えられる要素は逆に尽しの対象に奉仕する補助的要素となる。実際その種の物語は存在し、例えば広告の物語[小方 10b]はその良い例である。また、INGS の応用システムである KOSERUBE[秋元 14]は、岩手県のあるいはそれに因む場所・人物・物産等のデータをまとめておいて事象生成に使用するシステムである。

INGS (特にそのストーリー生成処理)に尽しを導入する場合の具体的な処理の素案に関してであるが、生成される各事象における名詞概念に付随する制約条件に名詞概念辞書における特

定の範囲を指定することによってその実際の値の設定が規定される。そこで、尽しの対象となる名詞概念における制約条件を調整することによって、特定の範囲内の名詞概念を選択することが可能になる。この制約条件は、現在動詞概念辞書中に記述されているが、その範囲はかなり広いものとなっている。それを適当な範囲に狭めることで、設定される具体的な値の範囲を調節することができる。処理手順として、既に生成されているストーリーにおけるある範囲を指定し、その中の特定の対象を上記の方法によって絞られた値に書き換える方法、ストーリー生成自体を特定の対象をベースに駆動し尽しの処理を行いながらストーリーを生成して行く方法等が考えられる。何れにせよ、これらの処理において必要となるのは、尽しの対象となる主に固有名詞概念であるが、これについては一般的な名詞概念辞書[Ogata 15]に付属するものとして、ほぼすべての一般名詞概念に対して固有名詞を記述する作業の第一段階を終えている[寺田 14]。しかしその構成は、上記②における尽しの基本的方法に基づいて出来上がっているわけではないので、不足の固有名詞概念を追加するといった基礎的作業の他に、尽しの基本的方法すなわち対象となる固有名詞概念を相互に結合する規則ないし技法によって、固有名詞概念辞書を利用するための方法の考案が必要になる。

## 5. あとがき

物語生成システム、具体的には INGS の開発の一指針を定めるために、歌舞伎における多重性に関する調査・検討を行っているが、ここではそれとは少し異なる角度から独自に「尽し」と呼ぶ技法、すなわち物語の中に何らかの意味で相互に関連する対象を挿入しないし散布する技法に着目した。従来整理した多重性が物語における縦の意味的重ね合わせと強く関連するものとするれば、尽しによる方法は対象を横に広げて行くものであると考えられ、両者が相俟って物語における多重構造をいわば立体化すると考える。本稿では、システムとしての実現に関しては素案の提示に留まり、また固有名詞辞書との関連の記述にも至らなかったため、今後はそれらの部分を具体化する。この作業は、表 1 に示した物語の多重性の検討結果をシステム化する作業と同期させて進める。

## 参考文献

- [秋元 13] 秋元泰介, 今淵祥平, 遠藤順, 小野淳平, 栗澤康成, 鎌田まみ, 小方孝: 民話風物語生成・表現システム KOSERUBE 第一版の開発, 『人工知能学会論文誌』, 28(5), 442-456 (2013).
- [Akimoto 14] Akimoto, T. & Ogata, T.: An Information Design of Narratology: The Use of Three Literary Theories in a Narrative Generation System, *The International Journal of Visual Design*, 7(3), 31-61 (2014).
- [アリストテレス 97] アリストテレス, ホラーティウス, 松本仁助 他 訳: 『アリストテレス詩学, ホラーティウス詩論』, 岩波文庫, 1997.
- [Garvais 13] Gervás, P.: Propp's Morphology of the Folk Tale as a Grammar for Generation, *Proceedings of 2013 Workshop on Computational Models of Narrative*, 106-122 (2013).
- [井口 93] 井口洋 校注: 曾根崎心中, In 松崎仁, 原道生, 井口洋, 大橋正叔 校注, 『近松浄瑠璃集上』, 岩波書店(新日本古典文学大系 91), 103-130 (1993).
- [Imabuchi 12] Imabuchi, S. & Ogata, T.: A Story Generation System Based on Propp Theory: As a Mechanism in an Integrated Narrative Generation System, *Advances in Natural Language Processing*, Springer, 7614, 312-321 (2012).
- [河合 98] 河合眞澄 校注: 伊賀越乘掛合羽, In 土田衛, 河合眞澄, 『上方歌舞伎集』, 岩波書店(新日本古典文学体系 95), 95-404 (1998).
- [Kawakake 08] Kawatake, T.: *Kabuki: Baroque Fusion of the Arts*, I-House Press (2008).
- [川村 99] 川村洋次, 小方孝: 芸能情報システム序説, 『情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会報告』, 99-CH-41, 61-68 (1999).
- [Meister 03] Meister, J. C.: *Computing Action: A Narratological Approach*. MA: Walter de Gruyter (2003).
- [三木 04] 三木竹二 著, 渡辺保 編: 『観劇選評』, 岩波文庫 (2004).
- [三島 68] 三島由紀夫: 『午後の曳航』, 新潮社(新潮文庫) (1968).
- [三島 1969] 三島由紀夫: 橋づくし, In 大岡昇平, 三島由紀夫, 『大岡昇平・三島由紀夫集』, 筑摩書房, 360-368 (1969).
- [中村 06] 中村哲郎: 『歌舞伎の近代—作家と作品』, 岩波書店 (2006).
- [中村 95] 中村幸彦 校注: 『東海道中膝栗毛』, 小学館(新編日本古典文学全集 81) (1995).
- [小方 02] 小方孝: 芸能情報システム. In 北川高嗣, 須藤修, 西垣通, 浜田純一, 吉見俊哉, 米本昌平 編, 『情報学事典』, 弘文堂, 258 (2002).
- [小方 10a] 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).
- [小方 10b] 小方孝, 金井明人: ストーリーと商品=ブランド—生成に向けた広告の物語の分析—(2 章), In 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, 42-115 (2010).
- [Ogata 14] Ogata, T.: Expanded Literary Theory for Automatic Narrative Generation. *Proceedings of Joint 7th International Conference on Soft Computing and Intelligent Systems and 15th International Symposium on Advanced Intelligent Systems*, 1558-1563 (2014).
- [Ogata 15] Ogata, T.: Building Conceptual Dictionaries for an Integrated Narrative Generation System, *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 270-284 (2015).
- [小方 15a] 小方孝: ある歌舞伎作品の個人的体験を巡る随想, 『2015 年度日本認知科学会第 32 回大会発表論文集』, 987-990 (2015).
- [小方 15b] 小方孝: 歌舞伎の多重物語構造の予備的検討, 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会(第 49 回)資料』, 59-64 (2015).
- [Ogata 16a] Ogata, T.: Introduction: Computational and Cognitive Approaches to Narratology from the Perspective of Narrative Generation, In Ogata, T. & Akimoto, T., *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*, IGI Global (in press).
- [Ogata 16b] Ogata, T.: *Kabuki as Multiple Narrative Structures*, In Ogata, T. & Akimoto, T., *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*, IGI Global (in press).
- [ラブレール 73] ラブレール, フランソワ 著, 渡辺一夫 訳: 『ガルガンチュウ物語』(第一之書), 岩波文庫 (1973).
- [ラブレール 74] ラブレール, フランソワ 著, 渡辺一夫 訳: 『パンタグニユエル物語』(第二之書, 第三之書, 第四之書), 岩波文庫 (1973).
- [信多 99] 信多純一 校注: をぐり, In 信多純一, 阪口弘之 校注, 『古浄瑠璃説教集』, 岩波書店(新日本古典文学大系 90), 157-246 (1999).
- [杉山 04] 杉山其日庵 著, 内山美樹子, 桜井弘 編: 『浄瑠璃素人講釈(上下)』, 岩波書店(岩波文庫) (2004).
- [武井 12] 武井脇三: 狂言尽し, In 富澤慶秀, 藤田洋 編, 『最新歌舞伎大事典』, 柏書房, 200 (2012).
- [寺田 14] 寺田貴範, 秋元泰介, 小野淳平, 小方孝: 統合物語生成システムにおける固有名詞概念の体系的記述, 『言語処理学会第 20 回年次大会予稿集』, 217-220 (2014).
- [戸板 68a] 戸板康二, 利倉幸一, 河竹登志夫, 郡司正勝, 山本二郎 監修: 義経千本桜, In 『名作歌舞伎全集 第二巻 丸本時代物集一』, 235-330 (1968).
- [戸板 68b] 戸板康二, 利倉幸一, 河竹登志夫, 郡司正勝, 山本二郎 監修: 仮名手本忠臣蔵, In 『名作歌舞伎全集 第二巻 丸本時代物集一』, 5-137 (1968).
- [鳥越 83] 鳥越文蔵: 物真似狂言尽し, In 服部幸雄, 富田鉄之助, 広末保 編, 『新版歌舞伎事典』, 平凡社, 399 (1983).
- [角田 91] 角田一郎, 内山美樹子 校注: 義経千本桜, In 角田一郎, 内山美樹子 校注, 『竹田出雲 並木宗輔 浄瑠璃集』, 岩波書店(新日本古典文学大系 93) (1991).
- [内山 96] 内山美樹子, 延広真治 校注: 伊賀越道中双六, In 『近松半二 江戸作者 浄瑠璃集』, 1-134, 岩波書店(新日本古典文学体系 94) (1996).
- [山本 13] 山本吉之助: 『十八代目中村勘三郎の芸—アポロンとディオニソス—』, アルファベータ (2013).
- [渡辺 89] 渡辺保: 『歌舞伎—過剰なる記号の森』, 新曜社 (1989).
- [渡辺 09] 渡辺保: 『江戸演劇史(上下)』, 講談社 (2009).
- [渡辺 12] 渡辺保: 『明治演劇史』, 講談社 (2012).