

歌舞伎の多重物語構造と芸能情報システム

Multiple Narrative Structures in *Kabuki* and a Geino Information System

小方 孝
Takashi Ogata

岩手県立大学
Iwate Prefecture University

In this paper, the author presents a direction to introduce *kabuki* methods into a narrative generation system by the author based on surveying narrative multiplicity of *kabuki* using concrete examples. The framework of the system for incorporating *kabuki* knowledge and methods into the mechanisms consists of an Integrated Narrative Generation System (INGS) and Geino Information System (GIS). The INGS, really many INGSs, are included in the GIS. The author regards the entire GIS, in this sense, as a kind of theatre company to multiply and circularly generate and produce various types of narrative contents.

1. はじめに

物語と歴史との差異に関する議論をアリストテレス(『詩学』)や紫式部・光源氏(『源氏物語』・「蛭」)が提供しており、あった事実と言うよりあり得たかも知れない真実を表現する手段として物語が捉えられている。[小方 2004]はこれを敷衍して、表現と解釈において同時的・並列的可能性や代替的可能性、すなわち世界の多重性を表出することを特徴とする芸術として、また時に逃避と結び付きもするがもう一つの現実を示すことによって現実の変換に結び付くこともある方法として、物語を捉えている。

ここで主に取り上げる歌舞伎は特に、坪内逍遙が「カイミーラ(cimera)」と呼んだ[Kawatake 2003]ことから分かるように多重性・重層性を顕著な特徴とする。多重性は、想像的で虚構的な物語産出の力を通じて世界の多様で異質な解釈を可能とし、世界理解の多様性と異質性に貢献し、その作品に深みを付与する、といった物語的価値をもたらす。また、社会的流過程を通じて多様な受容者に興味を持たせることを可能にするが、これは物語が発生するいわばきっかけが多様・多彩であるということの意味し、作り手の流通・マーケティング戦略の側から見れば、様々な物語発生を意図的に仕組むことが可能となる。これらは結局物語一般の特徴であるが、歌舞伎、特江戸歌舞伎においては、このような特徴が特に顕著に表れる。著作権の概念がなかったこともそれに影響しているのではないかと考えている。

本稿では、歌舞伎における物語の多重性・重層性について総論的及び各論的に述べた上で、物語生成システムの中にその知見を導入する方向性について議論する。特に、以前から構想を示していた芸能情報システム[Ogata 2016b]を、「劇団としての物語生成機構」として捉え直し、歌舞伎の多重物語構造を具現するシステムとして再構成する。なお本稿は[Ogata 2017]や[小方 2017]の拡張版である。

2. 歌舞伎の多重物語構造

歌舞伎の多重物語構造の全体像を紹介し、その中の「ストーリー」の要素について具体的に検討する。

2.1 歌舞伎の多重性のための検討項目

[Ogata 2016b]は以下のようなテーマに基づき歌舞伎の調査・分析を行った—

- ① 現実的事件: 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。広く人口に膾炙している例としていわゆる「忠臣蔵」の仇討ち事件がある。
- ② 作品: ある作品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。赤穂浪士の事件の劇化は、『鬼鹿毛無佐志鑑』『基盤太平記』『仮名手本忠臣蔵』『東海道四谷怪談』『盟三五大切』『元禄元忠臣蔵』のような系列の作品群を擁する。
- ③ ジャンル: 歌舞伎は舞踊、浄瑠璃、能、狂言など多くの既存ジャンルの集成である。古典歌舞伎における三大作品と称えられる『菅原伝授手習鑑』『義経千本桜』『仮名手本忠臣蔵』はいずれも人形浄瑠璃義からの改作である。
- ④ 素材あるいはトピック: 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。「仇討物」という、歌舞伎と人形浄瑠璃とに共通する古典歌舞伎においてポピュラーな題材があり、曾我物から始まり、忠臣蔵物や伊賀越物などが形成された。
- ⑤ 人物: 歌舞伎の「人物」には、主に「役者」と「登場人物」と「現実の人物」がある。五世坂東玉三郎は、守田伸一という本名を持つ男性であり、役者としての名前を養父から継ぐ歴史的な存在としての役者であり、真女形として数々の古典歌舞伎の登場人物として出演すると共に、泉鏡花「天守物語」などを歌舞伎に導入する作業を継承する一種の革新者であり、歌舞伎に留まらない諸作品の演出者であり、舞踊・京劇・朗読などジャンルを越境する芸術家であり、さらに映画監督としてとして幾つかの映画作品を上映し、近年は一種の教育者として後代の幾人もの歌舞伎役者の育成を図っている。
- ⑥ ストーリー及びプロット: 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いる。四世鶴屋南北による『盟三五大切』も、重層的なストーリー展開の例としてしばしば論議の対象になる(後述)
- ⑦ 俳優及び場所: 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。

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

吉原仲ノ町という花やかな場所は、三世河竹新七『籠釣瓶花街酔醒』や四世鶴屋南北『浮世柄比翼稲妻』の大詰め「中之町鞆当の場」等々異なる作品で共通に使用される。

- ⑧ 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見られる。『仮名手本忠臣蔵』の場合、題材となった出来事・事件が生じたのは江戸時代の元禄期であるが、物語としての時代設定は足利時代(室町時代)であり、それに応じて登場人物や舞台装置にも異なる時代のものの混在が見られる。
- ⑨ 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。『一谷嫩軍記』三段目「熊谷陣屋」に関しては、三世中村歌右衛門から四世中村芝翫に伝わる芝翫型と、七世・九世市川團十郎に始まり初世中村吉右衛門に伝わる團十郎型がある
- ⑩ 劇場(舞台及び座席):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。花道は、役者が本舞台との間を往復する場として、つまり入口と出口として機能するだけではなく、演技や語りや舞踊の場・空間、さらに人間以外の魔界の住人・妖怪変化が出現し消え去って行く、異界との通路でもある。
- ⑪ 観客もしくは聴衆: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。客席の位置による差異の大きさは歌舞伎見物の一つの特徴である。
- ⑫ テキスト: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、そしてその中で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。三世河竹新七『籠釣瓶花街酔醒』という歌舞伎作品の戯曲は、厳密には版によってかなり異なるが、大筋ではこれを[渡辺 2004]に倣って「第一のテキスト」と呼ぶ。これに対する「第二のテキスト」すなわち上演されたものとしての歌舞伎においては、十八世中村勘三郎、二世中村吉右衛門、七世尾上菊五郎が佐野次郎佐衛門の役を務めたものでは、それぞれ印象が大いに異なる。
- ⑬ 脚本(台帳)の制作: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、見世物的及び舞踊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。人形浄瑠璃『菅原伝授手習鑑』の中心を成す二段目、三段目、四段目は何れも「別離」を主題とする異なる物語であるが、それぞれ異なる作者—三好松洛、並木千柳(宗輔)、竹田小出雲(二世竹田出雲)によって執筆された。
- ⑭ 演出:「時間(時代)」やそれに伴う物語における「場所(舞台)」の混淆性は実際の舞台の「演出」に影響する。『菅原伝授手習鑑』の時代設定は平安時代であり、主人公菅相丞(菅原道真)や敵対者藤原時平はその時代の衣裳を身に着けて現れるが、主要登場人物の一人武部源蔵は江戸時代の武士の姿で現れ、その主要な活躍舞台は江戸時代風の山中の寺子屋である。さらに、藤原時平の顔の化粧は人間離れのした魔物以外の何物でもない。
- ⑮ 舞台上演: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。これに対して、明治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、江戸時代の大阪に発祥した「見取り上演」という形態が普及した。平成 27 (2015)

年 9 月の歌舞伎座公演の構成は、昼の部は、『双蝶々曲輪日記』より序段「新清水浮無瀬」の場、『紅葉狩』、『競伊勢物語』であり、夜の部は、『伽羅先代萩』より「序幕鎌倉花水橋の場」、「二幕目足利家竹の間の場」、「三幕目第一場足利家奥殿の場」、「三幕目第二場足利家床下の場」、「四幕目問註所対決の場」、「大詰問註所刃傷の場」であった。

2.2 ストーリーの多重構造の実例の紹介

ストーリーの多重構造を考えるための素材として、[丸九 2005]が非常に参考になる。これは、天保十一年(1840年)、江戸三座の控え櫓であった河原崎座における『騎鎧忠臣鞍(きばかざりちゅうしんぐら)』という総題が付けられた、三世並木五瓶(1789-1855)によって企画された上演の紙上で一種の復元を目指す異色の取り組みである。この総題は単一の作品を意味するのではなく、既存の幾つかの作品を組み合わせた、編集された全体を意味する—並木宗輔(1695-1751)による『小夜衣鴛鴦剣刃(さよごろもおしどりのつるぎば)』(1739)の三段目までが最初に来て、四世鶴屋南北による『東海道四谷怪談(とうかいどうよつやかいだんもしくはあづまかいどうよつやかいだん)』(1825)と『盟三五大切(かみかけてさんごたいせつ)』が後に続くという構成を取る。すなわち『騎鎧忠臣鞍』と呼ばれる上演作品は、幾つかの物語の単なる複合ではなく、重層・多重化として成り立っていた。これは主にストーリーのレベルでの多重性を検討するための恰好の題材であり、これをベースに歌舞伎の多重物語構造を整理・拡張できる可能性がある。ここではそのことを想定してその概略を紹介する。

『小夜衣鴛鴦剣刃』は、後に竹田出雲・三好松洛と組んで忠臣蔵物の最有名作『仮名手本忠臣蔵』を書くことになる浄瑠璃作者並木宗輔が、その二人の主要人物である高師直と塩冶判官を主人公として、後の忠臣蔵物における二人のイメージとは大きく異なる人物造形・ストーリー造形を行った作品である。なお題名は鴛鴦夫婦がその仲を引き裂かれて剣刃を剥くという説話から来ている。その作品の舞台となっているのは室町時代の『太平記』(14世紀)の世界であり、この設定は『仮名手本忠臣蔵』にそのまま引き継がれる。しかしながら、このもとになったのは、『太平記』における「塩冶判官讒死の事」(巻二十一中)という一挿話であり、この話は、足利家執事高師直が、侍従の老女が語る塩冶判官の妻(早田宮の御娘)の美しさの虜になってこれを手に入れようとするが、「さなきだに重きが上のさよ衣わが妻ならぬ妻な重ねそ」という歌で拒否される。師直は塩冶判官の陰謀を足利尊氏らに讒言し、その妻は一族郎党と共に焼き殺され、塩冶判官も切腹して果てる、というかなり残酷なものであった。これを素材としながらも、並木宗輔は一方面的な塩冶崩壊の話から、複雑極まる政治と愛(義理と人情)の物語に大幅に作り替えた。『小夜衣鴛鴦剣刃』の中では、高師直も塩冶判官も白晳の青年であり、それぞれ主君に忠義を尽くすために死力を傾ける。高師直の塩冶判官の妻(かほよ)に対する岡惚れも、その行動の意図を隠すための芝居であった。また師直と妻当麻との間での悲劇的な愛の物語も一つの柱となっている。なお、このもともとは人形浄瑠璃として書かれた物語は、全体としての『騎鎧忠臣鞍』の中では、『仮名手本忠臣蔵』の英雄大星由良之助(大石内蔵助)の夢として見られたものとして位置付けられており、歌舞伎や人形浄瑠璃の慣例に従って、大きな「心」という字が書かれた垂れ幕の下で演じられる。『太平記』の設定自体は『仮名

手本忠臣蔵』にそのまま受け継がれ、史実における吉良上野介はそのまま高師直となり、浅野内匠頭は塩冶判官となる。『仮名手本忠臣蔵』における両者の関係は『太平記』におけるももとの設定に近いものとなっており、高師直の塩冶判官の妻顔世に対する岡惚れがその後の数々の悲喜劇の原因となり、上記の和歌もそのまま取り入れられている。

次に、『騎鎧忠臣鞍』の二番目『東海道四谷怪談』は忠臣蔵の外伝物を代表する作品の一つであり、塩冶家から御用金を盗んで追放された、義士にはなれない旧家臣民谷伊右衛門を主人公とする。ここでは『太平記』の世界設定は大幅に退き、もう一人の萱野勘平(『仮名手本忠臣蔵』において妻お軽と共に師直と塩冶判官との対立を直接誘発する張本人)、しかもさらに大きく失敗した萱野勘平(死後討ち入りのメンバーに加えられる)たる民谷伊右衛門は、妻お岩との幸福な生活を夢(「心」)の中で見ながらも、高師直方に寝返り、破滅に向かって突き進む。

最後の『盟三五大切』も同じく忠臣蔵の外伝物であり、最終的に義士として討ち入りに参加することになる(実は)塩冶藩士不破数右衛門(またの名を薩摩源五兵衛(近松門左衛門の浄瑠璃『薩摩歌』の主人公でもある)一を主人公に、その恋と、狂気の後復讐を描いているが、これは同時に初世並木五瓶(1747-1808)による歌舞伎の大ヒット作『五大力恋緘(ごだいきこいのふうじめ)』(1794)のパロディー、改作でもある。この狂気に満ちた殺人鬼、悪の英雄薩摩源五兵衛は、しかし最後には、その徹底した連続殺人を周囲で見届け続ける赤穂の浪人達(すなわちその頭領としての大星由良之助)に迎えられ、一瞬にして義士不破数右衛門に変貌し、師直仇討ちの隊列に堂々と加わる。この作品は上記のように、忠臣蔵の外伝であると同時に、江戸時代における至上の愛の物語である『五大力恋緘』という大作歌舞伎における、「五大力→三五大切(三,五,七)」という文字・記号の魔術が悲劇を齎すという仕組みを踏襲・利用して、主君不破数右衛門が仇討ちに参加できるように金を取り戻すため、浪人薩摩源五兵衛を騙す三五郎とその愛人小万が、源五兵衛から金を騙し取り主君不破数右衛門に引き渡すことが可能になったその時、薩摩源五兵衛=不破数右衛門に惨殺される、という入り組んだ奇怪な物語を展開する。一つの身体が、薩摩源五兵衛と不和数右衛門という二つの人格に多重化される。

ストーリーという要素は、しかしながら、それ自身として独立して存在するのではなく、以下のように、その他様々な要素とさらに多重的な関係を結びながら、構築されていることが分かる。

- 現実的的事件:『太平記』は一種の歴史書であり、所謂赤穂事件は事実としての事件とされる。個々の作品のストーリーはこれらとの多重化において構築され、さらに複数の現実的的事件が緋い交ぜになっている。
- 作品:『太平記』(の一挿話)が『小夜衣鴛鴦剣刃』や『仮名手本忠臣蔵』を、『仮名手本忠臣蔵』が『東海道四谷怪談』を、また忠臣蔵に加えて『薩摩歌』や『五大力恋緘』が『盟三五大切』を、という風に作品が作品を呼ぶという連鎖が見られる。
- ジャンル:歴史的物語としての『太平記』、人形浄瑠璃としての『小夜衣鴛鴦剣刃』や『仮名手本忠臣蔵』、初めから歌舞伎として書かれた『五大力恋緘』『東海道四谷怪談』『盟三五大切』など、ジャンル間の垣根が取り払われる。
- 素材あるいはトピック:太平記物、忠臣蔵物、あるいは「五大力」物といった、素材が多重化される。

- 人物:特に高師直や塩冶判官は現実に存在したとされる歴史的人物であると同時に、『仮名手本忠臣蔵』において恐らく実像とは懸け離れた、吉良上野介義央及び浅野内匠頭長矩を表すものとして変形的に造形された。なお河原崎座での上演時、役者としては、五世市川海老蔵(前・七世市川團十郎)、三世尾上栄三郎(後・四世尾上菊五郎)、五世市川團三郎らによって上演された。
- 時間(時代):歌舞伎の常道として、これらの作品系列においても室町時代(過去)と江戸時代(現在)が混在する。
- 劇場(舞台及び座席):江戸・河原崎座という変則的・臨時的な意味を持つ劇場すなわち控え櫓で演じられた異色作である(初演時は不評であった)。
- 脚本制作・演出・上演:この上演=作品の例に見られるように、各々の作品(の時に部分)を包括するものとして、実際の上演のためのより大きな作品が流動的に作られた。見取上演をその一種としてより積極的に捉える見方も可能であろう。

3. 劇団としての物語生成

[Ogata 2016b]に見られるように、本研究では、歌舞伎の調査・分析によって得られた知識や知見を、二種類の相互に関連する物語生成システム—統合物語生成システム(Integrated Narrative Generation System: INGS)と芸能情報システム(Geino Information System: GIS)に導入することを目標に、歌舞伎の研究を行って来た。多重物語構造モデル[Ogata 2014]において、INGSは個人的レベルでの物語生成-受容過程に、GISは社会的流通レベルでの物語産出-消費過程に対応する。すなわち、INGSはGISに含まれ、GISはよりミクロなINGSを包含するよりマクロな物語生成の枠組みである。これまでどちらかと言えばGISを芸能プロダクションとして捉えて来たが、ここでは歌舞伎の知見を踏まえ、GISを寧ろ「劇団」として把握する。

3.1 劇団としてのGIS(芸能情報システム)

[Ogata 2016b][小方 2017]はGISアーキテクチャの概要を示している。これは、物語生成-受容機構としての多くのINGSの使用を含む物語産出-消費機構に相当する。GISは、最上位階層においては、送り手機構、受け手機構及び芸能ヒストリーから成る。この劇団としてのGISの中でINGSは座付作者(脚本家)に相当するが、さらに、プロデューサー、演出者、舞台装置担当者、また役者・俳優も、INGSとしての機能を分担する。多重物語構造モデルは、物語生成過程がマクロな物語生成過程とミクロなそれとの多重化において成立することを一方では主張するが、同時に、個々の物語生成が各種の機能を持つ多様な物語生成主体の協働によって実施されることも主張する。

送り手機構は、GISの「解釈戦略」の機構を通じて、外部情報、すなわち主に受け手機構によって出力された情報の痕跡を受け取り、ある解釈枠組みに沿って一つの解釈を選択する。最後に、送り手機構は、この解釈に基づく情報を生成する。しかしながら、この過程は必ずしもGISが単純に受け手の要求や期待にのみ従って物語を生成することを意味しない。また、送り手側が考える期待や要求が実際の個々の受け手におけるそれとずれている場合も普通に起こり得る。INGSはこの送り手機構による物語生成の中心部分に位置付けられる。

送り手機構による生成の連鎖と反復は芸能ヒストリーを形成する。ミクロレベルでの物語生成とは違い、GISにおけるマクロレベルの物語生成では、芸能ヒストリーそのものもまた物語であ

る。芸能ヒストリーを継続的に生成するために、GIS は「作品資源」、「生活資源」、「芸能人資源」と呼ばれる特殊な知識ベースを利用する。これらは INGS の物語コンテンツ知識ベース [Ogata 2016a] と類似するが、GIS に独自の知識ベースである。

芸能人資源とは個々の芸能人情報が格納される空間で、個々の芸能人の個人情報と共に芸能の演技者や俳優としての情報が含まれる。生活資源は、芸能人資源において、その生活上のヒストリーや履歴のみを抽出した部分に相当する。芸能作品関連知識を諸種の方法で分析し加工したものが作品資源である。INGS における物語コンテンツ知識ベースの知識表現と比較すると、GIS における作品資源はより具体的な物語情報を格納する。歌舞伎の分析・調査は、GIS における特定の物語コンテンツ知識を格納することを一つの目的とする。

人間の受け手に加えて、受け手機構は機械的機構としての受容主体をも含み得る。これらの受け手機構は、各種方式を通じて、ある作品、ある作品連鎖、芸能人の生活ヒストリー等に対する受容経験に基づく反応情報を出力する。芸能ヒストリーは送り手、受け手双方の機構の間での循環的で反復的なインタラクションを通じて連鎖的に形成される。芸能ヒストリーの内容は芸能事象+その連鎖と生活事象+その連鎖とに分類される。作品の中にはまた芸能人らの生活そのものに焦点化したスキャンダルや芸能ニュースも含まれる(スキャンダルにおいても、生の人物としての性格が強いのか、それとも役者としての人物の性格が強いのか—一種の演技—という差異があり得る)。

3.2 マクロとミクロの物語生成

[Amino 2002]は、ここで言う芸能人の人生の物語生成を部分的に示している。すなわち、民話による物語生成の仕組み[小方 1991]を応用して、GIS における個人としての芸能人の実人生における上限変動を伴う展開をシミュレートするシステムを提案した。これは歌舞伎や劇団の場合なら個々の役者の生の人物としての人生の物語を意味する。本研究では、このような物語は、通常の作品としての物語と同様 INGS によって生成される。すなわち、GIS の中で INGS は、通常の作品としての物語の他、生の人物の個々の物語、役者としての人物の物語、作品の中に登場するものとしてのキャラクターとしての物語など、異なるタイプの物語を、基本的には同じ方法で生成する。しかしそのための具体的な知識や方法は、GIS 中の上記各種資源などに含まれる。これらの個々の物語は GIS におけるミクロレベルの物語に相当し、その連鎖その他の方法による有機的集合化がマクロな物語に相当する。GIS では、INGS 及び GIS の各種資源などを用いて各種のミクロな物語が生成され、その何らかの戦略や制御に従って芸能ヒストリーなどのマクロな物語が生成される。

大雑把な枠組みとしては、作品としての物語の連鎖が最も基本的な芸能ヒストリーを構成するが、その他の物語—特に現実の・役者としての・キャラクターとしての人物の物語が INGS における特有の機能によって生成され、一種拡張された芸能資源として、個々の物語の平面の重ね合わせとして格納される。個々の物語の平面には、個々の生の人物としての履歴やディスコグラフィ—としての物語が含まれ、それぞれの物語の中ではハイパーテキスト状の受容が可能であると共に、その他の物語の平面ともハイパーテキスト状に関係し合う。人物のみならず、歌舞伎における要素に挙げたような様々な要素ごとに物語の平面が形成され、さらに全体としての多重的な物語が形成される。作ら

れた作品としての物語は、これら多くの物語平面への自由なリンクを持ち、またその生成に当たって物語平面を利用することができる。無論個々の作品としての物語が生成され基本的な芸能ヒストリーが拡張される際には、最も単純なものでは芸能人・役者としての人物の履歴やディスコグラフィ—が拡張されるなど、作品以外の物語への反映とその改変や拡張が行われる。また物語の個々の受け手は、鑑賞・受容の視覚・視点に応じて、何れのタイプの人物(要素)に注目することもできるし、またそれによって物語が拡張されたり詳細化されたりすることも可能である。

4. おわりに

物語生成研究の将来の発展方向を検討するための一手段として、特に歌舞伎を素材に、物語の多重性・重層性に焦点を当てた。本試行は相互に関連する二種のシステム—INGS と GIS に基づき、GIS はその中に複数の INGS を内蔵する劇団としての物語生成機構である。今後は、歌舞伎の多重物語構造の調査・分析を進め、INGS を内蔵する GIS の開発に着手する。

謝辞

本研究は科研費(26330258)及び SCAT 研究助成(2015-2017)に一部拠っている。

参考文献

- [Amino 2002] T. Amino, Y. Kawamura and T. Ogata: Hierarchical generation of geino-idol stories: toward geino information system and narrative marketing, *Proc. 17th Congress of the Int. Association of Empirical Aesthetics*, pp. 549-552, 2002.
- [犬丸 2005] 犬丸治: 天保十一年の忠臣蔵—鶴屋南北『盟三五大切』を読む—, 雄山閣, 2005.
- [Kawatake 2003] T. Kawatake: *Kabuki: Baroque Fusion of the Arts*, The International House of Japan, 2003.
- [小方 1991] 小方孝, 寺野隆雄: 語り手の意図を考慮した物語生成システムの構想, 人工知能学会(第五回)全国大会論文集 II, pp. 561-564, 1991.
- [小方 2004] 小方孝: 書評『日本経済のドラマ—経済小説で読み解く 1945-2000—』(堺憲一, 2001, 東洋経済新報社), シミュレーション&ゲーミング, Vol.14, No.2, pp. 190-191, 2004.
- [Ogata 2014] T. Ogata: Expanded literary theory for automatic narrative generation, *Proc. Joint 7th Int. Conf. on Soft Computing and Intelligent Systems and 15th Int. Sympo. on Advanced Intelligent Systems*, pp. 1558-1563, 2014.
- [Ogata 2016a] T. Ogata: Computational and cognitive approaches to narratology from the perspective of narrative generation, *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*, T. Ogata & T. Akimoto, IGI Global, 1-73, 2016.
- [Ogata 2016b] T. Ogata: *Kabuki as multiple narrative structures*, in *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*, Eds. T. Ogata & T. Akimoto, IGI Global, 2016, pp. 400-431.
- [小方 2017] 小方孝: 歌舞伎その他に基づく物語の重層性について, ことば工学研究会(第 54 回)資料, pp.19-29, 2017.
- [Ogata 2017] T. Ogata: Analyzing multiple narrative structures of *kabuki* based on the frameworks of narrative generation systems, *Proc. of 2017 International Conference on Artificial Life and Robotics*, pp. 629-634, 2017.
- [渡辺 2004] 渡辺保: 歌舞伎一型の魅力—, 角川書店, 2004.