

村上春樹 12 長篇の構文解析を用いた登場人物と行動の関係性

Relationship between Characters and Behaviors

Parsing Haruki Murakami Twelve Full-length Stories

工藤 彰[†], 村井 源[‡], 徃住 彰文[†]
Akira Kudo, Hajime Murai, Akifumi Tokosumi

[†]東京工業大学大学院社会理工学研究科
Graduate School of Decision Science and Technology Tokyo Institute of Technology
akudo@valdes.titech.ac.jp

Abstract

The aim of the present paper is to numerically define the stylistic changes within the works of Haruki Murakami and the narrative content of his parallel format novel. We extract feature vectors from the works using classifications in terms of both word-class and semantic category, and conduct clustering analyses on the data in order to visualize the groupings based on style. We clarify whether characters and behaviors of twelve stories have common features or differences by comparing modification relation.

Keywords — Literature, Haruki Murakami, Change in style, Modification Relation

1. はじめに

現代日本文学を代表する作家の一人村上春樹は小説をはじめ、エッセイ、ノンフィクション、アメリカ文学の翻訳等、幅広い執筆活動で知られる。近年は日本国外でフランツ・カフカ賞、フランク・オコナー国際短篇賞、エルサレム賞の受賞と国際的理解が高まっている。しかし、その一方で、村上の持ち得た文学性や普遍性の解明についてはまだ十分に論じ尽くされていない。

村上については人文学の領域で、既に多数の研究がなされてきた。例えば Zuromsuki[1]は村上における 1960 年代のポップカルチャーの文脈を読み込み、読者の反応を分析している。Seats[2]は売春婦、騙されやすい人、ロリータ、家政婦が不在、否定、匿名といった主題として変奏されてきたことを明らかにしている。だが、最近では計量的手法の導入でより網羅的に分析が行われており、新しい論点も発見されている。たとえば村上の作風変化については黒古[3]のようにオウム事件と阪神大震災のあった 1995 年に転向の契機を読み

取る主張が一般に多いが、計量的手法を用いた工藤の初期三部作の構造解析[4]によって語彙のネットワークから主要人物の重要度の変化が、また長篇 8 作の計量分析[5]によって使用語彙の特徴ベクトルを基にした時期毎のクラスターが明らかにされている。

本研究の前半では作家の長期的な変遷を明らかにすることを目的に、テキストから得られる語彙的・数値的指標をもとに分析と解釈を試みる。具体的には、各作品の比較から作風変化を検証し、作風変化時期特定のためにクラスター分析を、作風変化の要因を明示するために品詞と意味カテゴリーから語彙分類を行う。後半では、物語内容の特徴を明らかにするため、登場人物と行動に着目した係り受け分析をし、作品間で比較する。これまで登場人物と行動の関係を考察した物語論に物語を連辞的に固定した諸機能の連鎖と考えたプロップ[6]のロシア魔法民話の分析や、物語の行為者を主体/対象、送り手/受け手、援助者/反対者に分類したグレマス[7]の行為項モデルなどがある。だが、今後の作家やジャンルに左右されない大規模な物語の解析を念頭に措くと、語彙の定量性によって客観性を担保し、計量分析の精度や可能性を探っていくことに意義があるように思われる。

2. データ

本研究で扱う長篇 12 作の作品発表年と基本的な統計的数値の詳細を挙げたのが表 1 である。Mecab を使用し、テキストを語彙に分割後、句点までの長さを表す文の数や、語彙の出現数を語の出現数で割った TTR といった様々な指標を算出し表にまとめた。

表1 作品における基礎統計量

	作品発表年	文数	語数	語彙数	語彙数/語数(TTR)
1 風の歌を聴け	1979	2348	34508	3917	0.114
2 1973年のピンボール	1980	3052	50783	5297	0.104
3 羊をめぐる冒険	1982	8181	136484	8265	0.061
4 世界の終り	1985	15105	258681	10608	0.041
5 ノルウェイの森	1987	16231	185462	8263	0.045
6 ダンス・ダンス・ダンス	1988	18093	254603	9967	0.039
7 国境の南、太陽の西	1992	6462	106407	5282	0.05
8 ねじまき鳥クロニクル	1994-1995	23442	430092	13502	0.031
9 スプートニクの恋人	1999	5853	101190	7020	0.069
10 海辺のカフカ	2002	19768	291955	11264	0.039
11 アフターダーク	2004	5151	69404	5661	0.082
12 1Q84	2009-2010	26032	401758	14020	0.035

また本研究では、1-3 作目の通称「初期三部作」の時期を「前期」、4-8 作目の 95 年までの時期を「中期」、9-12 作目の 95 年以降の時期を「後期」と便宜的に呼び、通時的比較の際に使用することにする。

3. 品詞分類と意味分類

まずは 12 長篇の語彙を品詞として分類し集計した。本論文では内容に関する特徴を比較的得られやすい 4 品詞（名詞、動詞、形容詞、副詞）を扱った。結果が表 2 である。各時期に多い品詞として前期は名詞、中期は副詞、後期は形容詞、少ない品詞として前期は動詞、中期は名詞、後期は副詞であることが判明した。

表2 品詞の出現頻度

	名詞	動詞	形容詞	副詞
1 風の歌を聴け	▲ 9634	▽ 4533	572	984
2 1973年のピンボール	▲ 14992	▽ 6786	896	▽ 1168
3 羊をめぐる冒険	▲ 38992	▽ 18569	2374	▽ 3628
4 世界の終り	▽ 61471	▲ 37047	4355	7113
5 ノルウェイの森	▽ 49056	26437	▲ 3485	▲ 5986
6 ダンス・ダンス・ダンス	▽ 67408	35898	4547	▲ 7991
7 国境の南、太陽の西	28523	▽ 14583	▽ 1794	▲ 3538
8 ねじまき鳥クロニクル	▲ 118640	▽ 59614	▽ 7166	▲ 13072
9 スプートニクの恋人	27841	14279	▲ 1975	2844
10 海辺のカフカ	▽ 78284	▲ 41477	5223	▲ 8698
11 アフターダーク	19177	10021	▲ 1389	▽ 1966
12 1Q84	▲ 111824	57087	7318	▽ 10334

次に語彙を抽象度の高い概念から意味分類するため『分類語彙表』の中項目 17 カテゴリ（「人間活動の主体」の 8 中項目、「人間活動—精神および行為」の 9 中項目）を参照し、名詞を中項目に従って分類した結果が表 3 である。前期に「生活」、中期に「事業」、後期に「人間」が多いこ

とから、内閉的志向の前期、外部に物語を求めた中期、そして他者との密接な関わりを見せる後期という流れが明らかになった。

さらに下位の項目を詳細に見るため、中項目で上位三位までの「人間」「心」「言語」の分類項目を算出した結果が、それぞれ表 4、表 5、表 6 である。

「人間」においては、分類項目「われ・なれ・かれ」が前・中期に多く、「自他」が後期に多かった。これは「僕」という一人称を使っていた前・中期から、三人称の登場人物を主人公に据えた後期への移行を示す結果である。「心」においては、分類項目「判断・推測」「注意・認知・了解」が共通して 4 作目『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』、8 作目『ねじまき鳥クロニクル』、それらにくわえ前者の分類項目で 12 作目『1Q84』が、後者の分類項目で 10 作目『海辺のカフカ』に多いという結果が得られた。この二つの分類項目は抽象的な語彙を扱ったカテゴリであり、またこの 4 作品はテキストの長い小説であることが共通しており、長大な作品になると作品の幅を広げるために登場人物や主人公の推量や興味、意識を文章に含ませて、物語に厚みを持たせていると考えられる。「言語」においては、分類項目「話・談話」が前期に少なく、「文献・図書」が前期に多いという結果が得られた。これは社会や他者と積極的にかかわろうとせず、一人孤独に読書に耽ることを好むという村上前期作品の傾向が読みとれる。

表3 意味分類17中項目の出現頻度

	1.風の歌を聴け	2.1973年のピンボール	3.羊をめぐる冒険	4.世界の終り
人間	1262	1339 ** ▽	4130 ** ▽	9039 ** ▽
家族	48 ** ▽	86 ** ▽	147 ** ▽	500 ** ▽
仲間	38 ** ▽	42 ** ▲	151 ** ▲	121 ** ▽
人物	55 ** ▽	64 ** ▽	270	278 ** ▽
成員	77 ** ▽	154 ** ▽	362 ** ▽	579
公私	83 ** ▲	144 ** ▽	397 ** ▲	299 ** ▽
社会	153 ** ▽	195 ** ▽	477 ** ▲	850 ** ▽
機関	29 ** ▽	95	242 ** ▽	402
心	470	711 ** ▽	1957	4683 ** ▽
言語	359 ** ▽	433	1472 ** ▲	1693
芸術	105 ** ▽	71	303 ** ▽	307 ** ▽
生活	238 ** ▲	376 ** ▲	963 ** ▲	1699 ** ▲
行為	75 ** ▲	134 ** ▽	429 ** ▽	713 ** ▽
交わり	59 ** ▽	67 ** ▽	221 ** ▽	355 ** ▽
待遇	51 ** ▲	97 ** ▲	303	411
経済	93 ** ▽	116 ** ▽	411 ** ▽	474 ** ▽
事業	83 ** ▽	196 ** ▽	622 ** ▽	759 ** ▲
	5.ノルウェイの森	6.ダンス・ダンス・ダンス	7.国境の南、太陽の西	8.ねじまき鳥クロニクル
人間	7961 ** ▽	10639 ** ▽	5787 ** ▽	15559 ** ▽
家族	282 ** ▽	362	388 ** ▽	968 ** ▽
仲間	172 ** ▽	277 ** ▽	97 ** ▽	468 ** ▽
人物	177	208 ** ▽	31	426 ** ▲
成員	361 ** ▽	714 ** ▽	147 ** ▽	1592 ** ▽
公私	359 ** ▽	539 ** ▽	158 ** ▽	1158 ** ▽
社会	694	1071	414 ** ▽	1245 ** ▲
機関	316 ** ▽	488 ** ▽	75 ** ▽	679 ** ▽
心	2472 * ▽	4173	1562	7424 ** ▽
言語	1458 ** ▽	2254 ** ▽	641 ** ▽	3633
芸術	339 ** ▽	624 ** ▽	224 ** ▽	530
生活	1640	1928 ** ▽	927 ** ▽	3572 ** ▽
行為	384 ** ▽	895 ** ▽	286 ** ▽	1454
交わり	306 ** ▽	517	169 ** ▲	966 ** ▽
待遇	348 ** ▽	419 ** ▽	135 ** ▽	1112 ** ▽
経済	280 ** ▽	714 ** ▽	277 ** ▽	1133
事業	407	700 ** ▽	227 ** ▲	1252 ** ▽
	9.スプートニクの恋人	10.海辺のカフカ	11.アフターダーク	12.1Q84
人間	2999 ** ▲	10815 ** ▲	1687 ** ▽	9807 ** ▽
家族	188 ** ▽	443 ** ▽	155 * ▽	816 ** ▽
仲間	105 ** ▽	216 ** ▽	96	508 ** ▽
人物	99 ** ▽	319 ** ▲	224 ** ▽	420 ** ▽
成員	198 ** ▽	698 ** ▽	152 ** ▽	1409
公私	296	704 ** ▽	121 ** ▽	795
社会	435 ** ▽	1098 ** ▽	292 ** ▽	1602 ** ▽
機関	175 ** ▽	510	182 ** ▲	845
心	1953 ** ▽	5271 ** ▽	1370 ** ▽	8981 ** ▽
言語	1035	2291	670 ** ▽	4269
芸術	293	663	156	1009 ** ▽
生活	906 ** ▽	2350 ** ▽	597 ** ▽	3456 ** ▽
行為	357 ** ▽	938	224 ** ▽	1651
交わり	238 ** ▲	557 ** ▽	107 ** ▽	1082 ** ▽
待遇	157 ** ▽	593 ** ▽	126	1232 ** ▽
経済	247 ** ▽	721 ** ▽	209 ** ▽	1283 ** ▽
事業	277 ** ▽	881 ** ▽	244 ** ▽	1567 ** ▽

表4 中項目「人間」の分類項目

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ALL
われ・なれ・かれ	77.1%	72.4%	77.6%	80.1%	72.3%	82.4%	78.5%	73.3%	76.0%	56.4%	58.7%	56.1%	71.2%
人間	8.9%	13.4%	7.1%	7.3%	14.8%	6.9%	10.7%	11.6%	9.0%	26.5%	12.9%	13.6%	12.7%
自他	4.0%	4.6%	4.6%	4.3%	4.2%	3.9%	4.9%	7.0%	8.1%	4.4%	7.7%	9.9%	5.7%

表5 中項目「心」の分類項目

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ALL
表情・態度	7.7%	6.0%	5.2%	3.3%	7.2%	7.4%	13.8%	8.1%	8.6%	8.1%	12.7%	6.5%	7.3%
判断・推測	3.2%	4.2%	6.1%	8.7%	4.0%	5.3%	7.1%	7.6%	7.2%	6.7%	6.9%	7.7%	6.9%
注意・認知・了解	4.7%	5.8%	6.8%	7.7%	5.3%	4.9%	4.9%	7.2%	5.5%	7.3%	6.3%	6.6%	6.5%

表6 中項目「言語」の分類項目

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ALL
通信	15.0%	13.9%	11.4%	6.7%	18.2%	16.5%	8.1%	15.6%	14.1%	8.0%	14.9%	10.8%	12.6%
話・談話	8.1%	8.8%	6.5%	7.9%	21.1%	11.7%	18.1%	13.8%	15.1%	13.5%	15.1%	11.2%	12.5%
文献・図書	12.5%	17.3%	12.6%	10.6%	7.3%	6.6%	6.7%	7.7%	7.1%	7.4%	4.6%	7.1%	8.1%

4. 作風の近似的なクラスター

作風分類の4品詞と意味分類の中項目17カテゴリの、両分類で得られた特徴ベクトルからクラスタリングを行った。クラスタリングの方法はWard法を用いた。品詞分類から作成したデンドログラムが図1である。上から1, 3, 2のクラスター, 4, 5, 6, 10, 7, 8のクラスター, 9, 11, 12のクラスターと、ほぼ作品発表の時期毎によるクラスターが形成されている。形成された3つのクラスターより、村上春樹の文体上の品詞構成は執筆時期に密接に関わっており、さらには作品を発表する間隔が文体上の品詞変化に大きく影響していることが明らかになった。意味分類から作成したデンドログラムが図2である。上から1, 2, 3のクラスター, 9, 12, 11のクラスター, 4, 6, 10, 5, 8のクラスター, 7のクラスターと、概ね作品発表時期に関連しているものの、それだけからは判断し難いクラスターも含んだ、4つのクラスターが形成された。詳細に見ていくと、1, 2,

3のクラスターは、登場人物が共通している続篇である。9, 12, 11のクラスターは三人称的な文体がテキストの意味構成に影響を及ぼしたと考えられる。4, 6, 10, 5, 8のクラスターの共通した特徴として、場所の大きな移動があり物語の舞台に幅を持たせていることが挙げられる。最後のクラスターは、7作目『国境の南、太陽の西』一作からなるクラスターである。中期作品群と異なる特徴として、作中で扱われる時間軸が非常に長く小学校時代から30代半ばまで主人公の年齢が移り変わりながら、物語が展開されるという特徴がある。形成された4つのクラスターより、品詞クラスター同様、ほぼ作品発表時期毎にクラスターを形成しているものの、中期クラスターに通時的傾向には収まらない特徴が現れた。10作目『海辺のカフカ』は舞台変化のある中期クラスターに含まれ、7作目『国境の南、太陽の西』は時間軸の移り変わりによって独自のクラスターを形成することが見てとれた。

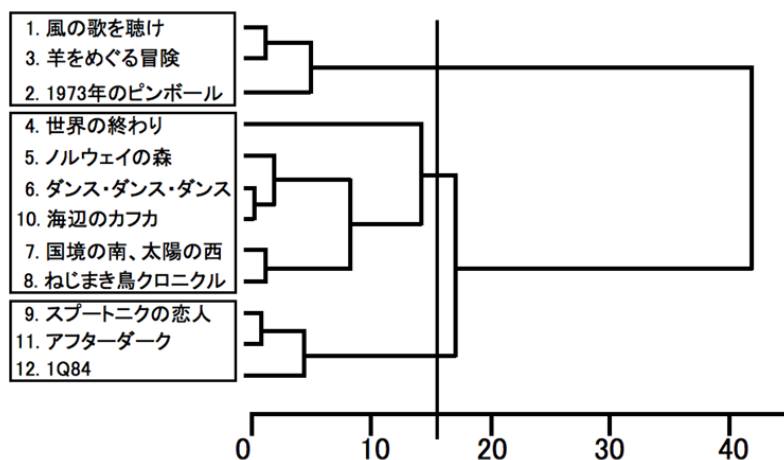


図1 品詞クラスター

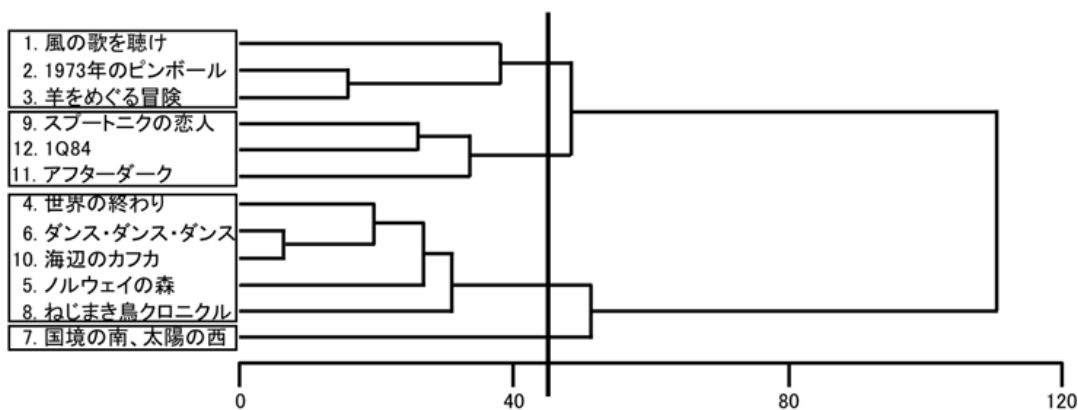


図2 意味クラスター

5. 登場人物と行動の特徴

村上春樹の長篇においては、ある時期まで登場人物と村上の年齢がリンクしていたこともあってか、私小説的な読解をされることが多かった。だが最近の作品では主人公を自分の年齢より下に据え三人称を使用し、私小説的な内面描写をするというよりもアクティブなエンターテインメント性に強い小説を構築している。これらのことから村上長篇において登場人物の役割を精査し、その関係性を明らかにすることには十分な意義がある。

対象として12長篇それぞれ上位三位までの人物と村上作品においてしばしば主人公かつ語り手となることが多い「僕」と「私」の代名詞を扱った。なお、登場人物は、全12テキストから得られた名詞に対しTF/IDFを指標として用い、特徴的な人物を各作品毎上位三位まで抽出した。手法としては、それら登場人物である名詞と、行動を具体的に示す品詞である動詞（自立）に係り受け解析を行った。

5.1 三人称登場人物の係り受け語

三人称の登場人物の係り受け語からは、前期（初期三部作）において「鼠」という人物の「笑う」が上昇し、性格の変化が見えた。また前期では複数の人物に「飲む」「吸う」が多く現れ、ビールや煙草を偏愛する傾向にあることが読み取れた。

中期から後期にかけては「言う」「する」が、ほとんどの人物で一位と二位を占めた。個人の特徴を示す語は三位から五位までに現れていることが多かった。具体的には『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』の博士は「照らす」、門番は「開ける」、老人は「掘る」、『ノルウェイの森』の直子は「書く」、レイコは「弾く」、緑は「訊く」、『ダンス・ダンス・ダンス』のユキは「すぼめる」、五反田君は「抱く」、キキは「寝る」、『国境の南、太陽の西』の島元さんは「会う」、イズミは「会う」、有紀子は「考える」、『ねじまき鳥クロニクル』のクミコは「帰る」、加納クレタは「交わる」、綿谷ノボルは「殴る」、『スプートニクの恋人』のすみれは「愛す」、ミュウは「たずねる」、にんじんは「盗む」、『海辺のカフカ』のナカタは「わかる」、大島さんは「うなずく」、佐伯さんは「微笑む」、

『アフターダーク』のマリは「うなずく」、カオルは「尋ねる」、高橋は「考える」、『1Q84』は三人とも「思う」が登場人物のパーソナリティを示す行動として当てはまる。

また『ノルウェイの森』の直子の「死ぬ」、『ダンス・ダンス・ダンス』の五反田君とキキの「殺す」など、中期の特徴として、登場人物の中に死に関する行動が見られた。

他にも、しばしば作中で主人公に対して助言を与えるような役割を担っている人物（『1973年のピンボール』のジェイ、『スプートニクの恋人』のミュウ、『海辺のカフカ』の大島さん、『アフターダーク』の高橋）に、「微笑む」と「訊ねる/尋ねる/たずねる」が、共通して上位に出ていることがわかった。

5.2 僕の係り受け語

「僕」の係り受け語から、「眺める」「訊ねる」「飲む」が前期作品群で多く、後期作品群で少なかった。これは一人バーで酒を飲む受動的な僕の特徴的行動を示し、かつ当時の村上自身がジャズ喫茶のマスターでもあった前期の村上作品の特徴を示す結果だと言える。

また主人公の年齢が若い作品群（『風の歌を聴け』『1973年のピンボール』『海辺のカフカ』）における僕は「肯く/うなずく」が多かった。年齢の若さゆえ他人とのコミュニケーションにおいて、黙って意見を表明する人物だと思われる。

中期作品群では「思う」が多かった。物語が長大化していく中期作品群においては私小説的な物語ではなく、他者や社会を受け入れていくその具体的な行為として「思う」が増えたのだと考えられる。

5.3 私の係り受け語

「私」の係り受け語からは、中期から後期にかけて「できる」が多かった。また「死ぬ」が1, 3, 8作目、「殺す」が6, 10作目とコンスタントに登場しており、三人称の登場人物や僕と比較しても多かった。これらの場合の私は、女性が自己を呼ぶ場合に使われるときがほとんどであり、村上作品においては女性が死のイメージを纏った人物なのだということが、ここから類推できる。

表7 三人称登場人物の係り受け語（動詞）

1 風の歌を聴け			2 1973年のピンボール						3 羊をめぐる冒険								
一位 鼠	二位 ジェイ	三位 ハートフィールド	一位 鼠	二位 ジェイ	三位 双子	一位 羊男	二位 鼠	三位 羊博士									
言う	16.5%	言う	20.7%	言う	18.2%	言う	7.9%	言う	29.4%	言う	8.6%	言う	24.8%	言う	22.7%	言う	22.2%
飲む	7.6%	呼ぶ	17.2%	気に入る	9.1%	する	5.3%	笑う	5.9%	残す	8.6%	する	5.8%	する	5.5%	する	7.9%
眺める	6.3%	やってくる	10.3%	できる	9.1%	飲む	4.0%	肯く	5.9%	買う	5.7%	訊ねる	4.1%	笑う	4.5%	答える	3.2%
考える	6.3%	持つ	6.9%	訊ねる	9.1%	わかる	4.0%	吸う	3.9%	遊ぶ	5.7%	肯く	3.3%	呼ぶ	3.6%	戻る	3.2%
振る	3.8%	戻る	6.9%	学ぶ	9.1%	眺める	4.0%	こむ	3.9%	笑う	5.7%	見る	2.5%	知る	2.7%	振る	3.2%
しゃべる	3.8%	置く	3.4%	育つ	9.1%	振る	3.3%	微笑む	3.9%	する	5.7%	来る	2.5%	黙る	2.7%	訊ねる	3.2%
読む	3.8%	考える	3.4%	する	9.1%	思う	2.0%	出る	2.0%	計る	2.9%	振る	2.5%	吸う	1.8%	どなる	3.2%
黙る	2.5%	こむ	3.4%	語る	9.1%	立ち上がる	2.0%	訊ねる	2.0%	飲む	2.9%	立つ	2.5%	送る	1.8%	飲む	3.2%
どなる	2.5%	むく	3.4%	憎む	9.1%	訊ねる	2.0%	もらう	2.0%	折り曲げる	2.9%	消える	2.5%	使う	1.8%	取る	1.6%
考え込む	2.5%	する	3.4%	かえる	9.1%	入る	2.0%	かきまぜる	2.0%	暮す	2.9%	黙る	2.5%	帰る	1.8%	建てる	1.6%
肯く	2.5%	肯く	3.4%			笑う	2.0%	冷える	2.0%	眠る	2.9%	知る	1.7%	続ける	1.8%	泣く	1.6%
腰かける	1.3%	出す	3.4%			慰める	1.3%	吹く	2.0%	かきまわす	2.9%	飲む	1.7%	いたむ	0.9%	閉じる	1.6%
かがむ	1.3%	頼む	3.4%			会う	1.3%	慰める	2.0%	眺める	2.9%	つく	1.7%	来る	0.9%	渡す	1.6%
来る	1.3%	慌てる	3.4%			起き上がる	1.3%	振る	2.0%	起す	2.9%	立ちあがる	1.7%	飲む	0.9%	黙り込む	1.6%
書く	1.3%	消える	3.4%			飲み干す	1.3%	聞く	2.0%	片付ける	2.9%	上る	1.7%	行く	0.9%	食べる	1.6%
4 世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド			5 ルルウェイの森			6 ダンス・ダンス・ダンス											
一位 博士	二位 門番	三位 老人	一位 直子	二位 レイコ	三位 緑	一位 ユキ	二位 五反田君	三位 キキ									
言う	40.4%	言う	26.1%	言う	32.8%	言う	22.3%	言う	36.0%	言う	37.5%	言う	33.5%	言う	26.5%	殺す	17.5%
する	8.1%	する	3.9%	する	5.6%	する	8.4%	する	6.1%	する	5.5%	する	6.8%	する	9.1%	言う	10.5%
つづける	3.0%	開ける	3.3%	肯く	4.1%	書く	3.9%	弾く	4.4%	訊く	3.2%	見る	5.6%	見る	3.9%	する	9.8%
見る	2.0%	会う	2.6%	振る	2.6%	なる	3.9%	笑う	2.7%	笑う	2.3%	訊く	3.4%	訊く	2.6%	寝る	9.8%
照らす	2.0%	いる	2.0%	笑う	2.6%	歩く	2.0%	訊く	2.4%	見る	2.3%	すぼめる	2.8%	抱く	2.6%	出る	4.2%
肯く	2.0%	つれる	2.0%	振る	2.1%	訊く	1.8%	つける	2.0%	飲む	1.7%	飲む	2.0%	見える	2.6%	いる	3.5%
辞める	2.0%	入れる	2.0%	ほる	2.1%	抱く	1.8%	寝る	1.3%	振る	1.5%	眺める	2.0%	殺す	2.6%	思う	2.8%
なる	2.0%	焼く	2.0%	戻る	2.1%	訊ねる	1.8%	飲む	1.3%	かける	1.5%	会う	1.7%	かける	2.6%	なる	2.8%
食べる	1.0%	追う	1.3%	眺める	1.5%	いる	1.8%	いる	1.3%	考える	1.5%	かける	1.7%	考える	2.6%	会う	2.1%
たずねる	1.0%	開く	1.3%	いる	1.5%	笑う	1.4%	撫でる	1.0%	食べる	1.2%	なる	1.1%	寝る	2.2%	消える	2.1%
思う	1.0%	できる	1.3%	訊ねる	1.5%	死ぬ	1.4%	訊ねる	1.0%	話しかける	1.2%	黙る	1.1%	飲む	1.7%	見る	2.1%
わたす	1.0%	教える	1.3%	答える	1.5%	見る	1.4%	置く	1.0%	見せる	0.9%	肯く	1.1%	振る	1.7%	見せる	1.4%
使う	1.0%	しれる	1.3%	なる	1.5%	泣く	1.1%	座る	1.0%	いる	0.9%	しれる	0.8%	会う	1.3%	わかる	1.4%
沸かす	1.0%	訊く	1.3%	叩く	1.5%	やる	1.1%	眺める	1.0%	唄う	0.9%	ある	0.8%	なる	1.3%	しれる	1.4%
描く	1.0%	入る	1.3%	黙る	1.0%	会う	1.1%	答える	1.0%	吸う	0.9%	振る	0.8%	肯く	1.3%	かける	1.4%
7 国境の南、太陽の西			8 ねじまき鳥クロニクル			9 スポーツニクの恋人											
一位 島本さん	二位 イズミ	三位 有紀子	一位 クミコ	二位 加納クレタ	三位 緑谷ノボル	一位 すみれ	二位 ミユウ	三位 にんじん									
言う	22.1%	する	12.2%	言う	26.2%	する	17.1%	言う	26.1%	する	11.9%	する	14.6%	言う	10.5%	見る	16.0%
する	6.6%	言う	11.0%	する	7.1%	言う	10.3%	する	5.0%	言う	10.6%	言う	13.3%	する	9.9%	盗む	4.0%
見る	6.6%	いる	7.3%	見る	7.1%	帰る	4.5%	交わる	3.9%	なる	3.8%	愛す	2.3%	見る	4.1%	きく	4.0%
会う	2.9%	なる	6.1%	考える	3.6%	戻る	4.0%	見る	3.9%	殴る	3.8%	思う	2.3%	思う	3.2%	気がつく	4.0%
なる	2.5%	会う	3.7%	抱く	3.6%	出る	3.6%	寝る	2.2%	知る	3.1%	できる	2.1%	たずねる	3.2%	眺める	4.0%
笑う	2.5%	送る	3.7%	つく	3.6%	いる	3.6%	出る	2.2%	会う	2.5%	なる	2.1%	うなづく	2.2%	とる	4.0%
しれる	2.0%	傷つける	3.7%	なる	2.4%	考える	2.2%	いる	2.2%	ある	2.2%	書く	2.5%	書く	2.1%	微笑む	2.2%
座る	1.6%	抱く	2.4%	戻る	2.4%	しれる	2.2%	着る	1.7%	犯す	2.5%	戻る	2.1%	できる	2.2%	向ける	4.0%
訊く	1.6%	許す	2.4%	暮らす	2.4%	できる	2.2%	話す	1.7%	見る	1.9%	いる	1.8%	なる	1.9%	差し出す	4.0%
微笑む	1.6%	着る	2.4%	できる	2.4%	なる	2.0%	うなづく	1.7%	持つ	1.9%	考える	1.8%	いる	1.6%	見える	4.0%
見せる	1.2%	かける	2.4%	黙る	2.4%	行く	1.8%	答える	1.7%	かける	1.9%	答える	1.8%	つく	1.6%	答える	4.0%
眺める	1.2%	思える	1.2%	いる	2.4%	持つ	1.6%	振る	1.7%	書く	1.9%	ある	1.6%	知る	1.3%	突っこむ	4.0%
やってくる	1.2%	わかる	1.2%	打ち明ける	2.4%	取り戻す	1.3%	飲む	1.7%	出会う	1.3%	笑う	1.3%	尋ねる	1.3%	聞く	4.0%
来る	1.2%	残す	1.2%	振る	2.4%	会う	1.3%	嗜む	1.1%	映る	1.3%	見る	1.3%	わかる	1.3%	いる	4.0%
いる	1.2%	使う	1.2%	めぐる	1.2%	使う	1.3%	抱く	1.1%	来る	1.3%	求める	1.0%	取る	1.3%	やる	4.0%
10 海辺のカフカ			11 アフターダーク			12 IQ84											
一位 ナカタ	二位 大島さん	三位 佐伯さん	一位 マリ	二位 カオル	三位 高橋	一位 天吾	二位 青豆	三位 牛河									
言う	10.5%	言う	35.4%	言う	14.6%	言う	27.8%	言う	29.6%	言う	30.0%	言う	16.8%	言う	19.7%	言う	12.9%
する	9.5%	する	8.0%	する	12.1%	する	7.1%	する	14.8%	する	5.3%	する	11.8%	する	10.6%	する	12.5%
わかる	6.4%	見る	3.9%	見る	3.6%	見る	6.8%	振る	3.7%	見る	4.7%	思う	5.8%	思う	6.6%	思う	7.3%
ある	4.9%	うなづく	2.8%	戻る	3.6%	うなづく	6.1%	見る	3.0%	尋ねる	4.0%	尋ねる	3.7%	尋ねる	3.0%	知る	2.5%
できる	4.3%	振る	2.5%	微笑む	2.4%	振る	5.8%	尋ねる	3.0%	考える	4.0%	わかる	2.7%	肯く	1.9%	肯く	2.3%
なる	3.6%	考える	1.6%	いる	2.0%	尋ねる	5.8%	入れる	2.2%	吹く	2.7%	できる	2.2%	見る	1.9%	見る	2.2%
思う	2.4%	微笑む	1.6%	しれる	2.0%	黙る	4.2%	うなづく	1.5%	やる	2.0%	なる	2.2%	振る	1.6%	わかる	1.7%
見る	1.9%	やってくる	1.4%	現れる	2.0%	考える	2.9%	歩く	1.5%	戻す	2.0%	考える	2.0%	わかる	2.0%	なる	1.6%
戻る	1.6%	尋ねる	1.1%	飲む	1.6%	しかめる	1.3%	押す	1.5%	飲む	2.0%	見る	2.0%	なる	2.0%	なる	1.6%
眠る	1.5%	たずねる	1.1%	座る	1.6%	感じる	1.3%	渡す	1.5%	迷う	2.0%	知る	1.4%	できる	1.5%	尋ねる	1.6%
つく	1.4%	飲む	1.1%	わかる	1.6%	向かう	1.3%	つける	1.5%	並ぶ	1.3%	眺める	1.2%	しかめる	1.1%	感じる	1.3%
知る	1.3%	笑う	1.1%	亡くなる	1.6%	なる	1.3%	かける	1.5%	置く	1.3%	感じる	1.2%	考える	1.1%	できる	1.3%
死ぬ	1.2%	ある	0.9%	持つ	1.2%	やる	1.0%	出す	1.5%	座る	1.3%	つく	1.2%	知る	1.0%	つく	1.2%
かける	1.1%	黙る	0.9%	振る	1.2%	入れる	1.0%	やる	1.5%	微笑む	1.3%	思い出す	1.2%	いる	1.0%	振る	1.2%
尋ねる	1.1%	教える	0.9%	なる	1.2%	かぶる	1.0%	つく	1.5%	しまう	1.3%	振る	1.0%	つく	0.9%	いる	1.0%

表8 僕の係り受け語（動詞）

1 風の歌を聴け	2 1973年のピンボール	3 羊をめぐる冒険	4 世界の終り	5 ノルウェイの森	6 ダンス・ダンス・ダンス						
する	10.0%	言う	9.8%	言う	21.2%	言う	17.3%	言う	23.3%	言う	19.0%
言う	6.4%	する	8.4%	する	7.7%	する	9.5%	する	11.1%	する	10.7%
肯く	5.1%	訊ねる	3.0%	眺める	2.9%	できる	5.7%	思う	4.8%	思う	7.6%
眺める	4.3%	眺める	2.6%	訊ねる	2.6%	思う	3.2%	訊く	4.2%	見る	2.9%
訊ねる	3.3%	飲む	2.6%	わかる	2.3%	わかる	2.6%	なる	2.7%	なる	2.2%
なる	2.6%	つく	2.1%	なる	2.2%	肯く	2.1%	見る	2.1%	できる	2.2%
考える	1.5%	肯く	1.9%	飲む	2.1%	見る	1.7%	できる	1.7%	考える	1.9%
飲む	1.5%	歩く	1.9%	考える	1.7%	眺める	1.6%	書く	1.7%	訊く	1.8%
つく	1.3%	食べる	1.9%	つく	1.6%	訊く	1.4%	答える	1.5%	わかる	1.7%
見る	1.3%	戻る	1.6%	見る	1.5%	訊ねる	1.4%	眺める	1.4%	感じる	1.2%
わかる	1.3%	取る	1.4%	読む	1.4%	感じる	1.4%	わかる	1.4%	飲む	1.2%
書く	1.3%	吸う	1.4%	肯く	1.0%	なる	1.0%	飲む	1.2%	いる	1.2%
向う	1.3%	思う	1.4%	いる	1.4%	知る	1.0%	肯く	1.2%	眺める	1.0%
点く	1.0%	なる	1.2%	できる	1.0%	待つ	1.0%	考える	1.2%	聞く	1.0%
かける	1.0%	待つ	1.2%	しれる	1.0%	ある	1.0%	感じる	1.0%	求める	1.0%
7 国境の南、太陽の西	8 ねじまき鳥クロニクル	9 スプートニクの恋人	10 海辺のカフカ	11 アフターダーク	12 1Q84						
言う	12.2%	言う	13.4%	言う	13.0%	言う	12.3%	する	11.1%	する	14.7%
する	10.6%	する	10.3%	する	10.8%	する	10.1%	ある	6.9%	わかる	6.3%
思う	5.0%	思う	5.4%	できる	4.0%	うなづく	5.1%	言う	5.0%	なる	3.5%
なる	4.8%	できる	3.5%	なる	3.6%	なる	3.1%	考える	3.1%	知る	3.5%
できる	4.7%	わかる	2.5%	思う	2.7%	見る	2.7%	違う	2.9%	いる	3.5%
見る	2.6%	なる	2.5%	考える	2.3%	振る	2.7%	しれる	2.7%	言う	3.1%
わかる	2.3%	見る	2.3%	見る	1.6%	思う	2.3%	できる	2.3%	できる	3.1%
考える	1.9%	考える	2.1%	振る	1.4%	わかる	2.3%	感じる	2.3%	書く	2.8%
思い出す	1.8%	知る	1.8%	いる	1.4%	いる	1.4%	いる	2.2%	会う	2.8%
感じる	1.6%	眺める	1.6%	わかる	1.4%	できる	2.1%	なる	2.1%	しれる	2.1%
知る	1.5%	いる	1.5%	出る	1.3%	知る	1.8%	持つ	2.8%	ある	1.7%
眺める	1.3%	うなづく	1.2%	眺める	1.3%	考える	1.6%	わかる	1.6%	思う	1.7%
ある	1.3%	訊く	1.1%	たずねる	1.2%	たずねる	1.3%	聞く	1.3%	書き直す	1.7%
いる	1.2%	飲む	0.9%	うなづく	1.2%	眺める	1.3%	答える	1.3%	読む	1.7%
つく	1.1%	尋ねる	0.9%	感じる	1.2%	黙る	1.0%	すぎる	1.4%	育てる	1.7%

表9 私の係り受け語（動詞）

1 風の歌を聴け	2 1973年のピンボール	3 羊をめぐる冒険	4 世界の終り	5 ノルウェイの森	6 ダンス・ダンス・ダンス						
する	17.6%	訊ねる	46.2%	する	10.9%	言う	19.6%	する	16.7%	する	18.8%
しゃべる	5.9%	もたらす	7.7%	言う	6.5%	する	11.2%	なる	6.3%	言う	7.5%
与える	5.9%	行く	7.7%	思う	5.8%	思う	3.3%	言う	6.2%	わかる	4.6%
言う	5.9%	聞く	7.7%	話す	3.6%	できる	2.7%	わかる	4.0%	なる	4.6%
間違う	5.9%	呼ぶ	7.7%	わかる	3.6%	わかる	2.4%	3.0%	思う	傷つく	2.9%
付き添う	2.9%	買う	7.7%	語る	2.9%	なる	2.2%	ある	3.0%	感じる	2.9%
きかせる	2.9%	ある	7.7%	ある	2.9%	考える	1.5%	いる	2.5%	思う	2.5%
歩く	2.9%	引き上げる	7.7%	呼ぶ	2.2%	訊く	1.4%	知る	2.1%	いる	2.5%
学ぶ	2.9%			知る	2.2%	見る	1.4%	行く	1.9%	見る	2.1%
泳ぐ	2.9%			求める	2.2%	眺める	1.3%	できる	1.8%	殺す	2.1%
使い果す	2.9%			できる	2.2%	ある	1.2%	やる	1.8%	呼ぶ	1.7%
愛する	2.9%			教える	2.2%	飲む	1.1%	見る	1.4%	見える	1.7%
構う	2.9%			起こす	2.2%	知る	1.1%	書く	1.1%	求める	1.7%
死ぬ	2.9%			なる	2.2%	つく	0.9%	考える	1.1%	ちやう	1.3%
愛す	2.9%			死ぬ	1.4%	訊ねる	0.8%	持つ	1.0%	連れる	1.3%
7 国境の南、太陽の西	8 ねじまき鳥クロニクル	9 スプートニクの恋人	10 海辺のカフカ	11 アフターダーク	12 1Q84						
する	15.9%	する	14.4%	する	15.5%	する	13.1%	する	14.3%	する	16.3%
できる	7.3%	できる	5.9%	できる	6.5%	ある	4.1%	できる	8.4%	できる	4.2%
わかる	6.8%	思う	5.1%	なる	4.9%	いる	3.6%	いる	5.8%	いる	4.1%
思う	5.9%	ある	4.2%	わかる	3.0%	求める	3.4%	なる	3.9%	わかる	3.4%
なる	5.9%	なる	4.2%	書く	3.0%	殺す	3.2%	言う	3.9%	ある	3.1%
しれる	4.1%	わかる	3.9%	言う	2.7%	わかる	2.9%	思う	3.2%	なる	2.8%
考える	3.2%	言う	3.2%	考える	2.2%	なる	2.9%	行く	1.9%	知る	2.6%
別れる	2.7%	感じる	2.2%	思う	2.2%	思う	2.7%	話す	2.7%	言う	2.5%
来る	2.3%	いる	2.1%	しれる	1.9%	言う	2.4%	ある	1.9%	しれる	2.2%
言う	2.3%	知る	1.6%	ある	1.9%	できる	2.2%	わかる	1.9%	思う	1.8%
会う	2.3%	考える	1.3%	いる	1.9%	見る	1.9%	見る	1.9%	与える	1.8%
取る	2.3%	見る	1.2%	知る	1.6%	思える	1.5%	眺める	1.9%	持つ	1.5%
いる	1.8%	持つ	1.1%	感じる	0.8%	感じる	1.5%	しれる	1.9%	考える	1.2%
やる	1.8%	やる	1.0%	まかせる	0.8%	やる	1.5%	見守る	1.3%	もたらす	1.0%
知る	1.8%	死ぬ	0.9%	過ぎる	0.8%	受ける	1.2%	こらす	1.3%	見る	0.9%

6. 結論と展望

品詞と意味の両クラスターから、村上の作風変化は共通して3, 4作目, 8, 9作目の間に見られ, 前・中・後期という三期に区分可能なことが判明した。また中・後期の分断は, これまでの村上95年転向説を計量的に立証するかたちとなった。また作風変化の要因であるが, 品詞の変遷については前期に名詞, 中期に副詞, 後期に形容詞が多く, 時期に応じた文体の変化を確認できた。意味の変遷については前期は登場人物が個人の狭い世界に充足し社会や他者に対しては消極的な時期, 中期は外部の物語に巻き込まれ社会と否応無しにも接触する時期, 後期は暴力や宗教という不可避な力の主題の背後で他者との密接な距離感を描いてきた時期だと言える。

登場人物と行動の分析における, 三人称については, 個々の特徴を示す動詞がいずれも上位に頻出していた。また時期的にテーマを示す語彙や, 主人公とその人物の関係によって多く現れる語彙があることも判明した。僕については, 主人公の若い年齢によって行動に受け身的傾向があること, 出版時期による長大な物語的作風によって思弁的傾向が増加することが明らかになった。私については, 女性であることが多い「私」に, 死のイメージが比較的多く付与されていることがわかった。

今後は, 本研究で明らかになった登場人物の行動の特徴について, より精密な意味分類を行う必要がある。同様, 本研究でわかった「微笑む」と「訊ねる」のように, 複数の語のパターンから共通性のある人物を特定するため, さらに下位の動詞まで精査し, 共起回数の算出やネットワークの構築を考えている。今後はこのような体系的な分類を行い, 人物間の関係性を明らかにしたい。

謝辞

本研究は科研費「知識共有のための価値指向型オ

ントロジーの多分野多言語化」(20300074)および「レトリカルデータベースシステムの構築による計量的修辞分析手法の確立」(22700256)の助成を受けた。

参考文献

- [1] Jacquelyn L. Zuromski, (2004) “Getting to the pulp of Haruki Murakami's Norwegian Wood : Translatability and the role of popular culture”, a thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in the Department of English in the College of Arts and Sciences at the University of Central Florida Orland, Florida.
- [2] Michael Seats, (2004) “Not Being Kumiko : The Displaced Feminine Subject in Murakami Haruki's The Wind-Up Bird Chronicle”, Nagoya University of Commerce & Business Administration, Vol.6, No.2, pp.25-41.
- [3] 黒古一夫, (2009) “村上春樹「喪失」の物語から「転換」の物語へ”, 勉誠出版, 294p.
- [4] 工藤彰, 村井源, 往住彰文, (2009) “村上春樹の初期三部作における構造解析”, 情報知識学会誌, Vol.19, No.2, pp.126-131.
- [5] Akira Kudo, Hajime Murai and Akifumi Tokosumi, (2010) “Historical Shifts in Writing Style within the Works of Haruki Murakami Identified using Semantic Analysis ” , PROCEEDINGS OF THE INTERNATIONAL CONFERENCE ON COGNITIVE SCIENCE, pp.380-381.
- [6] ウラジーミル・プロップ (北岡誠司・福田美智代訳), (1987) “昔話の形態学”, 水声社, 385p.
- [7] アンジルドス・ジュリアン・グレマス (赤羽研三訳), (1992) “意味について”, 水声社, 427p.