

物語生成理論の持つ万物理論的側面 Universal Theoretic Aspects in Narratology

新田義彦

Yoshihiko Nitta

日本大学経済学部

College of Economics, Nihon University

nitta.yoshihiko@nihon-u.ac.jp

Abstract

This article presents universal theoretic aspects in narratology. The universal theory enables a person to observe the state of everything in past, present and future time. Here everything means physical objects and physical phenomena. Using the concept of narrative universal theory, we will try to describe the resignation that everyone will reach at the very end of his/her long life course.

Keywords — Narratology, Universal Theory, Life Course, Another Possible History, Resignation

1. はじめに

本セッションの中心テーマは、計算機による物語の自動生成であると理解している。本セッションに参加し講演する機会をいただいたので、「物語生成論あるいは物語自動生成プログラムの効能」についてあれこれ思索し、その結果の断片を報告して責務を果たしたい。

まずあまり聞きなれぬ「万物理論」について述べる。J.D. バローによれば、「あらゆる自然法則を包み込む単一の描像、すなわち、物理的世界にかつてあり、現にあり、これから現れるであろうすべての事物の必然性を完全無欠な論理によって導く《万物の理論》」というものである。元来、万物理論は物理的世界における過去現在未来の事象を矛盾や誤謬なく正確に描き出す理論ということになる。

物理現象世界を人間の知的情報世界へと拡大変容させ、万物理論の位置づけや性質について、思索(想像、模索、妄想)してみた。

言うまでもないことであるが、本論文で言う物語は、文芸作品や昔語りのような狭義の概念ではなく、人間の知的産物全般を意味する概念とする。つまり人間あるいは組織が、他の人に理解してもらうことを意図して発信する知的産物、あるいは知的行為全般を「物語」と呼ぶことにしたい。物語は何らかのメッセージの伝達、何らかの主張の表現である。

我々が長い人生過程で体験し獲得(習得)する、物

語の全体を究極的に総括できる万物理論(万能モデル)について考えてみることは、多分に誇大妄想の誹りを免れぬであろうが、抑えがたい魅力があることも否定できないだろう。

あり得た過去の物語、今現在体験している物語、そしてあり得る未来の物語、を計算(推測、生成)するポテンシャルを「物語生成理論そして物語生成プログラム」は持っているのではないだろうか。

現在の「物語生成理論」は、強力な計算能力と情報収集検索能力の上に構築されているので、このような万物理論(物語の万能モデル)的性格について考察することはあながち過大な期待とは言えないように思う。

今回の講演では、物語習得の極限に位置する観念、つまり人生行路の行く末の「諦観」を扱う万物理論(万能モデル)についてその素描を試みたい。

少し話が前後したが、本論文で言う物語は、文芸作品や昔語りのような狭義の概念ではなく、人間の知的産物全般を意味する概念とする。つまり人間あるいは組織が、他の人に理解してもらうことを意図して、発信する知的産物、あるいは知的行為全般を「物語」と呼ぶことにしたい。物語は何らかのメッセージの伝達、何らかの主張の表現である。

このような知的・文化的産物全般を扱う学問が物語理論(narratology)であり、すでにおびただしい研究的知見の蓄積がある(cf. 文献[1]~[8], [10])が、物語生成過程をその時間軸の上で、「過去-現在-未来」という時空で前後に摂動させてみる領域には未だ多少の未開拓地が残っているように感じている。

我々が長い人生過程で体験(習得)する、物語の全体を究極的に総括するには、物語生成論、特にその万物理論(あるいは究極理論)的側面を利用することが不可避と言えないだろうか。

諸々の物語習得の極限に位置する観念が、つまり人生行路の行く末の「諦観」である。物語理論の持

つ「万物理論」的側面を利用して、考察した諦観についてもその素描を提示してみたい。

2. 万物理論とは

註：本章の議論は、同一著者新田の論文[29]の第2章の内容を加筆補正したものであることをお断りする。

バローの著述の翻訳書[J. D. バロー原著，林一翻訳(1999)]の背表紙の解説文の一部を引用して、物理学におけるこの概念の定義に代える。すなわち「あらゆる自然法則を包み込む単一の描像，すなわち，物理的世界にかかってあり，現にあり，これから現れるであろうすべての事物の必然性を完全無欠な論理によって導く《万物の理論》：引用終わり」

万物理論に接近した理論としては、まずアインシュタインの一般相対性理論を挙げなければならないだろう。バローの著述でもかなりのページを割いて解説している。しかし万物理論のゴールには到達できなかった。優秀な物理学者による追究は続行しており、バローによればその発見は間近いとされている。

万物理論の同義語として「究極理論 (Final Theory)」という術語が使われることもある[28]。自然界のすべての現象を完全無欠に説明する理論、すでに成立している[正しい]科学原理達を束ねて説明できる原理とされる。究極理論においては、物理現象だけではなく生命と意識についても説明対象としており、文字通りの究極的万能理論である。

数学の世界に限定すれば、万物理論あるいは究極理論に最接近した理論(原理的思想)として、集合論、論理学、公理主義を掲げることができよう。すべての数学概念、有意義な定理は公理系を出発点として、論理により証明(構成)される、という考え方であるが、ゲーデルによる「不完全性定理」の発見により夢は破れた。

すべての数学的概念を、射(morphism)と対象(object)の集まり(圏)として捉える圏論(Category Theory) [cf. [19]~[22]]が、まだ存命中の万物理論のように、筆者は感じている。

以上は物理学と数学基礎論の分野における、普

遍性を持つ原理的思想の表層的素描であるが、万物理論の容貌と魅力を語る一助にはなったかもしれない。

さて本論文で追究を試みる「物語生成における万物理論」は、勿論、物理学や数学のように厳密な定式化の体裁を纏うことはできない。

もう一つだけ予備的検討をする必要がある。人類学、社会学、心理学、歴史学、哲学、などの学問を総合して人間に関する知見を総合的に把握しようとする「人間科学」(cf. 文献[23] S. シュトラッサー(著) 徳永恂, 加藤精司(訳), 『人間科学の理念』)について)を検討する必要があるかもしれない。

”人間についての経験科学という認識論的・存在論的構造についての基礎的省察 (ibid. p383 訳者あとがきから)”を行う学問であるからである。本論文のような短編では膨大広範な人間科学の全容について検討することはできないが、哲学の立場から人間科学を深く検討しているシュトラッサーの著述『人間科学の理念』は、ある意味で人間の知的行動全般の万物理論を検討していると見なせるのではないだろうか。

シュトラッサーの言葉「われわれは科学によって人間を説明することができるとは信じない。むしろわれわれは人間から出発して、科学をよりよく理解できるようにすることを望むのである (ibid. p388 訳者あとがきから)」は、物語理解の研究者が、肝に銘ずべき文言のように思われる。万物理論は、自律的に作動して高い立場から人間の知的所産(つまり物語)を生成的に説明するのではなく、物語の製作者あるいは体験者である個々の人間の方から万物理論に接近すべきなのだ、と筆者は思う。この考え方はシュトラッサーの発言と同期する。

まずは、この万物理論に求められる要件、つまり必要条件を列挙し、この必要条件を満足できる理論あるいは表現形式に接近してみることにする。

3. 物語生成理論に求められること

より正確には、「物語生成理論の持つ万物理論的側面に

求められること」というのが本章の主題である。前章で見た物理学者が取り上げている万物理論や究極理論は、その所期の目標が達成されたと仮定してみても、人間社会全般の知的活動・精神的活動のすべてを統一的包括的に説明するのは無理ではないかと筆者は感じている。万物理論により地球を含む全天体に含まれる物体の運動状態が、分子や原子のレベルで記述されたにせよ、さらに分子が連なって構成される脳神経細胞の状態と活動、さらにはそれら相互の間の通信関係(コミュニケーション)の状態を細大もろさず、過去現在未来にわたり記述するのは、明らかに不可能と思われる。

現行の物語生成理論においては、語の構成や句の構成の説明といった微細構造は扱わず、適当な語句や短文を基本要素として、その構成組み立てとして物語生成を論じている。本論もその伝統に乗って話を進める。

註：本章の以下の議論は、同一著者新田の論文[29]の第3章を参照してまとめたものである。

まず、物語生成理論に期待される要件をランダムに列挙してみよう。

- 1) 人生に関する問題の解答や指針が物語りできること。人生の意味、目的、仕事、結婚、家庭、友人、親子、などの関係について語ること。人生の終末と相続、伝承などについて語ること。(註：相続は経済的なものに限らず有形無形の知的財産全般を意味する)
- 2) 宗教、哲学的問題について語れること。
世界と自分の存在の確認。自分がこの世に存在する意味。自分の存在を証明すること。時間的持続。始めと終わりの存在あるいは不在を語ること。神の存在・不在について語ること。個人の幸福と人類全体の幸福の関係について語ること。
- 3) 政治・経済問題について語ること。
世界全体の人々が同時に裕福(註：経済的に困窮していない状態)な生活を享受できるのか否か語ること。
戦争は何故起きるか。その回避方策について語ること。
核兵器根絶の可能性について語ること。
- 4) 物理的・数学的問題の解答を与えること。
宇宙の誕生と消滅について語ること。時間の存在と存続、空間のねじれについて語ること。種々の

未解決問題の解答指針について語ること。

明らかに大きすぎる要件の列挙となっている。このような要件に[たとえ部分的にせよ]応えられる万物理論は作れないであろう。ここで強調せねばならぬことは、物語生成の万物理論は、根源的に局所性あるいは個人依存性を持つという点である。万物理論は、個々人の認識と理解の世界に根源的に束縛・限定される。個々人ごとに異なる万物理論が存在するのである。政治経済に関心のない人にとっては、上記3)の要件は不要となる。

各人の知的関心の広がりや深さに応じて万物理論(物語生成モデル)は、形と大きさ、密度を変容させる。

筆者自身の卑近な説明要件(物語願望)の一部を示すと下記のようなになる。

- ・政治家の倫理感高揚策(井戸堀は、今は昔の矜持なり)
- ・大企業の倫理感高揚と信頼性向上策
- ・日本が太平洋戦争に突入しそして敗戦を迎えた状況(不可避であったのか回避する転機があったのか)
- ・地球環境は温暖化しているのか/寒冷化(氷河期)に向かっているのか
- ・現在読み進めている難解な哲学書の内容の全体図式(論理的構造)
- ・現在輪講している難解な数学書の主要定理の直観的意味と効用(特に言語理論との関係)
- ・先祖が子孫(つまり我)に託した思い
- ・人生の締めくくりの断片文(辞世の句)
- ・等々

4. 物語生成の図式(モデル)

前章で見た物語生成の万物理論の要件は、いずれも過大要求であったが、そのことはさておき、物語生成の図式(モデル)を描写してみる。1つの生成モデル候補は下記に述べるような函数構造になるだろう。

註：本章の以下の議論は、同一著者新田の論文[16]の第3章を参照してまとめたものである。

現代の標準的物語論(たとえば文献[1][2][3][10][11])においては、物語の構造を語り手

と聞き手,あるいは書き手(作者)と読み手(読者)における情報の受発信として捉えている。情報の受発信における多様性は,物語の語り手がさらに新しい語り手を作り出す入れ子構造として扱っている。しかし入れ子構造的な観点では,物語の持つ説得力,物語が人を惹きつける語りを生成する力をうまく説明できない。語り手と聞き手あるいは書き手と読み手における入れ子構造解析は,本質的に物語構造を静的に(あるいは記述的に)分析する観点であり,物語が効果的に生成される動的メカニズムをうまく説明できないように思われる。

本論文では,しばし静的な構造分析を放棄する。物語においては,書き手と読み手,あるいは語り手と聞き手が,相互に再帰的(recursive)あるいは再生成的(regenerating)に関係し合うと考える。つまり,物語の生成過程と解釈過程,創作過程と鑑賞過程,(さらに言えば生産過程と消費過程[3])の相互交渉において,語りと聞き,書くこと(生産)と読むこと(消費)がダイナミックに切り替わると考える。

物語を外から巨視的に観察した場合には,物語の製作者(語り手)と消費者(聞き手)が存在し,情報伝達(説得)は,前者から後者に向かうという方向性是不変であることが分かる。ひとたび物語の内部に入れば,つまり物語空間という仮想現実の領域に入れば,語り手と聞き手の切り替えが,自由自在に再帰的に行われる。つまり読者は何時の間にか,作者になったり登場人物の一人になったりして,喜んだり,悲しんだり,怒ったり,感心したり,不思議に思ったり,疑問を解いたりするのである。

念の為に標準的物語論(文献[1][2][3][10][11])における重要概念として,物語内容(histoire)と物語言説(reicit)について簡単に言及する。物語内容とは,語りをする(narrateする)内容,つまり話の内容である。物語言説は,語られた(narrateされた)もの,あるいは話された結果のものである。

物語内容は,物語そのものであるが,この物語そのものは静的に鎮座しているのではなく語る(narrateする)という行動を起こすべく待機しているとみなすべきである。(註:私見ではあるが,“物語内容”という既に定着した学術訳語が適切であるのか疑問を持っている)

物語言説の具体例は語りにより製作されたテキストである。テキストは創作されたシナリオ,劇の演出,

映画作品(シーンの切り替えと接続,背景と役者の配置)のように拡張解釈してよい。

ソシユールの言語理論においては:

- ・シニフィアン(signifier 能記,記号表現;記号を使って書き記すこと表記すること)

- ・シニフィエ(signified 所記,記号内容;記号により記されたものの表記の結果)

という,2つ概念を,対置させて言語の実践(performance)を弁別的に定義している。

物語内容と物語言説の対置は,シニフィアンとシニフィエの対置と同型関係にあると言ってよい。

ここで,先に述べた疑問の根拠を述べる。

- ・「内容」という語が,「物語内容」と「記号内容」の定義において,逆の関係で出現するので混乱しやすい。

- ・「物語内容」ではなく「物語意図(物語意欲,物語企画)」のように造語したほうが良いように思う。語りと聞きとの再帰的關係は,「物語内容」と「物語言説」の相対的關係・入れ替え可能関係と共通するところもある。

標準的物語理論[1][2]では,さらに,下記の項目を詳細に分析しているが,本論文の扱う問題とは直接に関係しないのでこれ以上は言及しないことにする。

- ・時間的順序関係:先説(Eventを前もって語る)と後説(Eventを起きた後で語る)
- ・時間的持続関係:休止,情景,要約,省略,など
- ・叙法:物語内容の再現の方法や様態
- ・言説における距離:再現(直接話法による会話),転記(間接話法),さらなる物語化(語り手が地文を提示)
- ・背景(perspective)と焦点(focus):自然言語処理分野では観点あるいは視点という。
- ・態(voice):語り手(narrator)と物語内容の関係,あるいは語り手と物語言説の関係

まだ肝心の「物語生成の持つ函数構造」について述べていない。準備をしていたのである。

準備としてプロット(plot)とストーリー(story)というこれまた,標準理論が好んで使う用語についても言及する必要がある。結論から言うと,プロットは物語内容に相似(対応)しストーリーは物語言説に相似(対

応) するように見える。筆者の考え方とは異なり、物語内容の方をストーリーの同義語あるいは類似概念として扱う研究書も少なくないことを注意しておく。混乱を招きやすい原因は、この2つの用語が日常生活における頻出用語にもなっているためである。

広辞苑 第5版を検索してみると、

・プロット (plot) : 小説・脚本などの筋。筋書。構想。

・ストーリー (story) : ①物語。小説。 ②小説・脚本・映画などの筋または筋書。「ストーリー・ライター」(注意:広辞苑では、ストーリーではなくストーリーと、語末に”ー”を付している。)

のように書いている。日常生活では、物語、筋書、筋、ストーリー、プロット、という用語を神経質に区別することなく、状況に応じて適当に使っていると言えよう。

以上で物語論における術語には、平易な日常語を利用する傾向がありそれが混乱の元であることは示せたであろう。本論文では、函数構造(写像関係)を導入して下記のように、簡潔透明にこれらの術語を再整理する。

Narrate (物語する) とは、Plot から Story に向かう写像である。Plot の構成要素が、様々な Story へと組合せ醸成・展開される。したがって、1つの Plot から様々な[複数の]Story が、作られ得る。1つの Plot は、今後例を示すように登場人物、事件、場面、背景、道具、時期、などの集合である。Story は、線状に配列された言葉の列、あるいは映像の列、演劇における舞台の流れであり、1つの個体対象である。集合ではない。

Narrate: Plot —————> Story

Narrate = Story Generation, 語ること

Plot = Narrate の原形物 = 物語内容, 物語企画, 物語構想, あらすじ, 物語素描

Story = Narrate された成果(結果)物 = 物語言説, 小説, 物語, 作品, 映画, 演劇, ドキュメント, 記事文

“写像 Narrate (Plot) = Story” には様々なコントロール (パラメタによる調整・調律) が作用する。

コントロールの代表例は、レトリック、脚色、配材、配役(役割の振り付け)、背景描写、時代設定、などである。物語の作者・語り手の才能・技能の発揮のしどころである。同一・共通のプロットを与えられても、作者の才能の如何により傑作も凡作も生まれ得る。

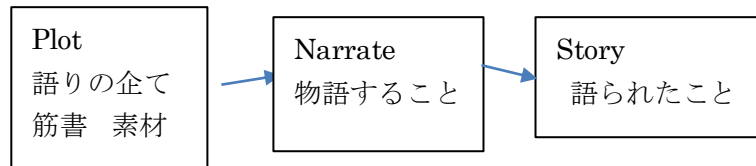


図1. 物語生成の構造

5. 物語生成の核の構築

註:本章の以下の議論は、同一著者新田の論文[29]の第5章を参照してまとめたものである。

物語生成の核には、図式、簡潔な文(標語、諺、キャッチコピー、などの文)など、個人的事情(つまり各人の認知力・知識力・感性・価値観など)によって、任意に設定できる。

本章においては、物語図式、伝統的物語論における定式化(構造図式)、俳句(簡潔な断片文)を取り上げる。

5.1 物語生成図式

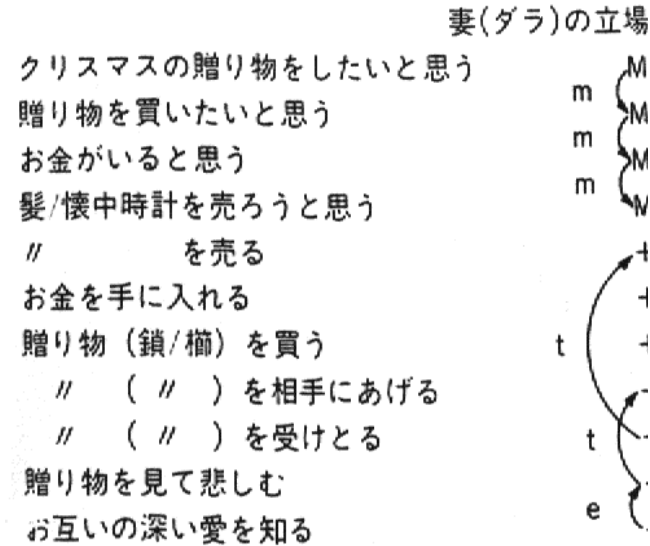
Lehnert(1982)の物語生成図式を、まず取り上げる。この図式の基底にある考え方は、すべての物語は陽(良いこと)と陰(悪いこと)の相互反復、相殺によって構成される。つまり人生には、晴れの日もあれば雨の日もあるという考え方である。

不思議なことに多くの物語はこのパターンに収まる。また多くの人々にとって陽(+)と陰(-)の切り替えという考え方は理解しやすい。「悪いことはそういつまでも続くわけではない」「うまい話には裏(悪い話)が潜んでいる」。欧米人がテーブル・トークで頻用するレトリック「Good News- Bad News」、「人生万事塞翁が馬」という達観、などは、この範疇に収まる。

陽と陰の均衡は、諦観の一つの特徴として採用できるかもしれない。

次の「図2. Wendy G. Lehnert (1982)の物語生成図式の例解」は、筆者が昔[1986年6月]企業人教育用の教材として作成した図面的一部分である。今なお物

語生成の考察に有効であるので本論文でも引用する。
 (cf. 文献[27]新田義彦, 『自然言語処理 (応用)』の
 p.119 図 10-8)



- 主1. ノードとリンクの記号の意味は下記のとおり
- | | |
|-------------------------|--------|
| M : 精神状態 (mental state) | + : 良い |
| m : 動機づけ (motivation) | a : 事件 |
| t : 事件の終了 (termination) | e : 二つ |

注2. 物語の基本単位 (primitive plot unit) の例は
 動機づけ (motivation) 成功 (success) 失敗 (fail)

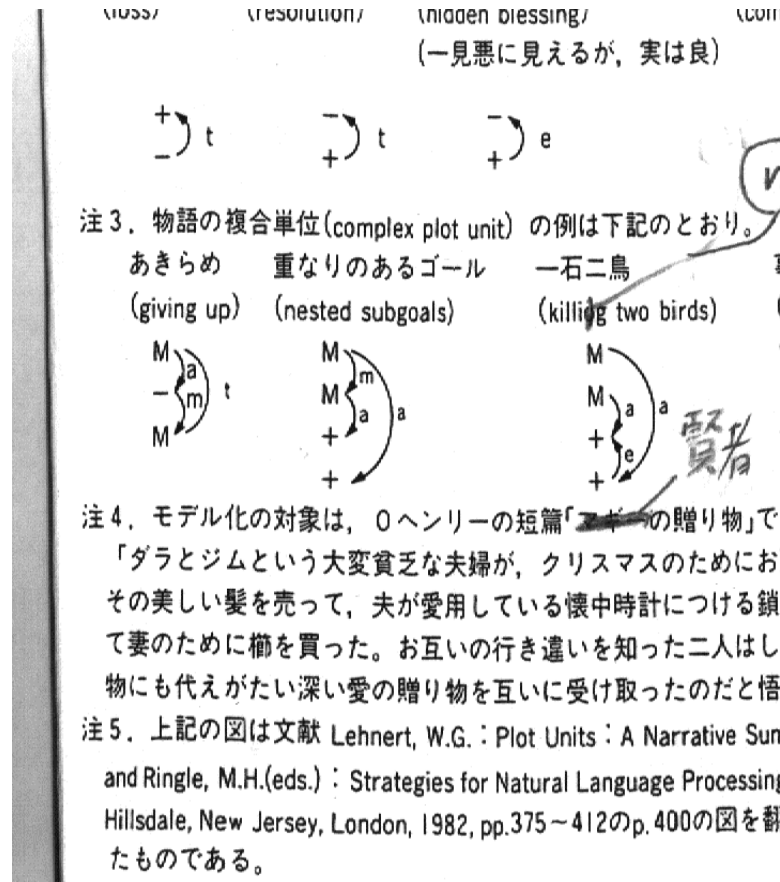


図2. Wendy G. Lehnert (1982)の物語生成図式の例解

このような生成図式の作成と蓄積を進めている。後続の論文で報告したい。

5. 2 伝統的物語論における定式化

ウラジミール・プロップの「昔話の形態学」では、すべての民話は31個の機能(起こり得る行為、出来事)のうちの一つかからできている、と主張している。「いくつか」とは、順序保存型の部分集合である。この主張は100編の民話からなるコーパス分析に基づいている。(cf. 文献ピーター・バリー (著), 高橋和久 (訳) (2014) の pp.270-274)

31個の機能には、「家族の一員が家を留守にする」「主人公に禁止が宣告される」「禁止が破られる」「敵対者が偵察をする」「敵対者が犠牲者についての情報を得る」(以上 cf. ibid.)などが含まれる。

ロシアの昔話をコーパスとしているので、現代日本で生活する筆者のための「物語核(諦観)」の構築には使えない。しかしながら、有限個の(比較的少ない個

数)の機能ユニット(プロット単位)の集合で、多くの物語(人生経験の物語)が集約的に把握できるという主張は注目すべきと思う。諦観の構成ユニットは、個人々の枠を超えて比較的小規模な有限集合にまとめられるという予想が立てられるからである。

5.3 現代の物語における様々なプロット構成要素の列挙

文献[3]小方孝,金井明人,『物語論の情報学説』では、多くの具体例が詳細に論じられている。これらのプロット構成要素を利用して生成される物語言説(註:小生の用語の意味でのストーリー)についても論じられている。現代では物語生成函数が、すでに実稼働する計算機プログラムになっている証左(具体例)が与えられていると解釈してよいだろう。

そして強力な計算機能に裏打ちされた物語生成論は、過去現在未来の時間軸に沿う人生物語の展開(流れ)を、一通りに限定するのではなく、いまひとつ別の可能性(人生物語コース代替案,あり得た過去とあり得る未来)を探る手立てを与えるのではないだろうか。

物語の進行を現実の固定された時間軸の拘束から引き離すことができれば、下記のような面白い思考実験(シミュレーション)が、可能となるだろう。物語生成理論が万物理論へと飛躍する大きな動機であると言ってもよいかも知れない。

- 1) 日本に原爆が投下されなかった場合の歴史の流れ(さらにまた別の戦争終結の姿)
- 2) 著名な推理小説・探偵小説における、犯人や犯罪、トリックを変更した場合のストーリーの流れ方。
- 3) 様々な未解決事件の犯人,動機,凶器,逃走経路,関与者,などの推理(可能性の列挙)
- 4) 新製品開発計画に伴う製品仕様(アピールポイント)と購買者の反応(売れ行き)等々

5.4 俳句または断片文

ここでは、洗練され陶冶された文としての俳句(あるいは簡潔な短文)を、核に据えてみよう。核としての俳句(あるいは簡潔な短文)と物語理解の例をいくつか示す。

1) 木枯らしやすぐに落ちてく水の月 加賀千代女

——木枯らしがさっと吹いて水面に映った月影が束の間乱れた。しかし、すぐにまた元の寒冷な姿に戻った。水面の月は何もなかったかのような顔をしている。

人生における諦観と結びつけると面白い。人生行路では様々な事件や変動が発生し、我々の心と身体が揺さぶられることが多いが、あわてずに静かにしていると、時の流れが鎮静化してくれることもある。やや受け身の諦観であるから、積極的解決に向けて動くべき場合もあることを忘れてはならないと思う。

2) 武士道とは、死ぬことである。あれかこれか、生か死かの選択をせまられたときは、ただ死ねばよい。目的を遂げずに、生きのびたら、腰抜けである。目的も遂げずに死んだら、犬死に、気遣い沙汰であるが、恥にはならない。……つねに死に身になって、武士道に達し、一生の間落ち度もなく務めを果たすことができるのである。——山本常朝『葉隠録』,現代日本語訳は、松本道弘氏および大宮司朗氏による(cf. 文献[Yamamoto Tsunetomo 2005])

解釈には慎重さが必要な短文である。筆者は「人生は目的を目指して必死に努力しなければならない。目的なく安穩に生きてはいけぬ。必死とは皮相通俗の拘りの生き様を捨て、透明超越の境地に入ることである」というように解釈している。「死ぬ」という語を前面(全面)に引き出した解釈は、危険な戦争肯定,死地に赴く兵士鼓舞の文言に結びつきかねないので避けるべきである。

3) 行く川の流れは絶えずして、しかも、もとの水にあらず。よどみに浮かぶうたかたは、かつ消え、かつ結びて、久しくとどまりたる例(ためし)なし。世の中にある人と栖(すみか)と、またかくの如し。……そもそも、一期の月影傾(かたぶ)きて、余算の、山の端(は)に近し。忽ちに、三途の閻(えん)に向かはんとす。何の業をかかこたむとする。仏の教へ給ふ趣は、事に触れて、執心なかれとなり。今、草庵を愛するも、咎とす。閑寂(かんせき)に着するも、障りなるべし。いかが、要なき楽しみを述べて、あたら時を過ぐさん。しづかなる暁、この理(ことわり)を思ひ続けて、自ら、心に問ひて曰く、世を遁れて、山林に交はるは、心を修めて、道を行はむとなり。……

方丈記 鴨長明

脈々と未来永劫続行する時空上に分布する棲家とその住人、いずれも東の間の存在でありすぐに消滅する。この世の万物は有為無常。人々が事物環境に執着することを諫めている。己自身の隠者生活への愛着をも厳しく自戒している。

京都の日野山に強靱かつ透徹した観照の精神をもって隠棲した鴨長明の随筆には、いたるところに人生を諦観するための示唆が織り込まれている。方丈記の研究書や解説書も多く [cf. たとえば文献 [24] [25] [26]]、人生物語を総括するための核文を抽出するのに事欠かない。

4) 一家 (ひとつや) に遊女も寝たり萩と月松尾芭蕉

人生すべて抹香臭い諦観ばかりではない、色彩感覚のある余生を楽しんでいる人もいるかもしれない。老人の目で若い作家の書いた恋愛小説を読むと、ときにこの句のような物語生成の核に辿り着く。

6. おわりに

物語理解の極限、つまり人生行路の到達点(終着点)に存在する「諦観」の追究という、いつかはやっておかねばならぬテーマを念頭におき、万物理論の在り様について考察した。

日本の伝統的文芸である俳句およびそれに準ずる短文が、万物理論の中核に据えられる核となり、「諦観」に接近するための拠点となり得ることは示せた(説得できた)かもしれない。

今後は認知科学、認識論、心理学などにおける諦観、悟りの境地の捉え方などを調べ万物理論の今少しの整備を図りたい。

5. 参考文献

- [1] ジャン=ミシェル・アダン (著) 末松壽, 佐藤正年 (訳), 『物語論——プロップからエーコまで』, 文庫クセジュ 873, 白水社(2004).
- [2] Genette, G., *Discourse du receipt, essai de méthode, Figures III*. Paris: Seuil. [訳本: ジェ

ラル・ジュネット (著) 花輪光, 和泉涼一 訳, 『物語のディスクール: 方法論の試み』, 水声社(1985)] .

[3] 小方孝, 金井明人, 『物語論の情報学説——物語生成の思想と技術を巡って』, 学文社 (2010-10).

[4] 新田義彦, 「物語と非物語の差異に関する雑感」, 人工知能学会・第 49 回ことば工学研究会資料, 於 岩手県盛岡市プラザおでつて(2015-9-26) pp. 65-74.

[5] 新田義彦, 「非物語から物語を引き出すこと」, 人工知能学会・第 50 回ことば工学研究会資料, 於 千葉大学・人文社会学系総合研究棟 (2015-9-26) pp. 117-123.

[6] 新田義彦, 「謎解きによる物語性の抽出について」, 電子情報通信学会・総合大会於九州大学・予稿集, D-5 (2016-3-15~19) .

[7] 新田義彦, 「抽象的概念の理解に役立つ物語性について」, 情報処理学会第 78 回全国大会論文集 6B06 慶応大学矢上キャンパス (2016-3-10(木) ~ 12(土)) .

[8] 新田義彦, 「オントロジー知識を基礎とする質問応答システムの検討」 (A Study of Question-Answer Systems Based on Ontology Knowledge) 『経済集志』, Vol. 73 No. 3 日本大学経済学部 (2003-10) pp. 29-88.

[9] 山本常朝 [英訳 William Scott Wilson, 現代日本語訳 松本道弘, 大宮司朗] 『対訳葉隠れ (Yamamoto Tsunetomo, Hagakure, The Book of Samurai)』, Kodansha International, Tokyo, New York, London (2005) 301P [原典: 山本常朝, 『葉隠れ (葉可久礼)』 肥前国鍋島藩 (1716 頃)] .

[10] ジョナサン・カラー (著) 荒木映子, 富山太佳夫 (訳) 『文学理論』 岩波書店 (2003)

[原著: Culler, Jonathan, *Literary Theory, A Very Short Introduction*, Oxford University Press (1997)] .

[11] ピーター・バリー (著), 高橋和久 (訳), 『文学理論講義』, ミネルヴァ書房 (2014) [原著: *BEGINNING THEORY: An Introduction to Literary and Cultural Theory*, 3rd ed., Manchester University Press (2009)] .

[12] 新田義彦, 「遍在する物語性について」, 第 20 回言語・認識・表現研究会 (LACE20) 於 千代田区役所図書館 第 1 第 2 研修室 (2015-11-28(土)) .

[13] 新田義彦, 「物語性の効用について」, 電子情報通信学会 思考と言語 (TL) 研究会, 研究報告

- Vol. 115, No. 441, T12015-56, 2016-1-29 (金) ~ 30 (土) 明治大学駿河台アカデミイコモン.
- [14] 新田義彦, 「物語性について (Essay on Narrativity)」, 『経済集志』, Vol. 85, No. 4 (2016).
- [15] 新田義彦, 「物語構造の動的観想 (A Dynamic View of Narrative Structure)」, 『経済学部・産業経営研究』, No. 38 (2016-4).
- [16] 新田義彦, 「物語性の可用性について (On Applicability of Narrativity)」, 『経済学部研究紀要』, No. 80 (2016-4).
- [17] J.D. バロー (著) 林一 (訳) 『万物理論——究極の説明を求めて』みすず書房 (1999)
- [原著: Barrow, John D., *Theories of Everything—The Quest for Ultimate Explanation*, Oxford University Press (1990)] .
- [18] Lehnert, W.G. (1982), Plot Units: A Narrative Summarization Strategy, in: Lehnert W.G. and Ringle M.N. H. (eds.): *Strategy for Natural Language Processing*, Lawrence Erlbaum Assoc. (1982) .
- [19] Mac Lane, Saunders, *Categories for Working Mathematician*, Springer-Verlag, New York LLC. (March 27, 1997) [訳本: S. マクレーン 著、三好博之、高木理 訳、『圏論の基礎』、丸善出版 (2012-3)] .
- [20] Freyd, P. , *Abelian categories, An introduction to the theory of functors*, New York: Harper and Row (1964) .
- [21] 清水義夫, 『圏論による論理学——高階論理とトポス』, 東京大学出版会 (2007) .
- [22] 清水義夫, 『記号論理学講義——基礎理論, 束論と圏論, 知識論』, 東京大学出版会 (2013) .
- [23] S. シュトラッサー (著) 徳永恂, 加藤精司 (訳), 『人間科学の理念——現象学と経験科学の対話』, 新曜社 (1978) [原著: Stephan Strasser, *Phänomenologie und Erfahrungswissenschaft vom Menschen, Grundgedanken zu einem neuen Ideal der Wissenschaftlichkeit*, Walter de Gruyter, (1962)] .
- [24] 安良岡康作, 『方丈記 - 全訳注』, 講談社学術文庫 459、講談社(1980) .
- [25] 築瀬一雄, 『方丈記全注釈』, 日本古典叢書、角川書店(1971) .
- [26] 瓜生等勝, 『方丈記——複製校異 松平文庫本』, 教育出版センター(1971) .
- [27] 新田義彦, 『自然言語処理 (基礎) 及び同 (応用)』, in: 人工知能基礎コース (第1版), 第9章及び第10章, (社) 日本能率協会, テレラーニングスクール (1986-6) pp.91-124.
- [28] S. ワインバーグ (著) 小尾信弥, 加藤正昭 (訳), 『究極理論への夢——自然界の最終法則を求めて』, ダイヤモンド社 (1994) [原著: Steven Weinberg, *Dreams of Final Theory*, Pantheon Books, New York, U.S.A. (1992)] .
- [29] 新田義彦, 「物語理解のための万物理論の可能性 (An Essay on a Plausible Universal Theory for Narrative Comprehension)」, 『経済学部研究紀要』, No. 81 (2016-7) pp. 1-12