

歌舞伎と文化的ナラトロジーへの物語生成アプローチの構想 Plans of a Narrative Generation Approach to Kabuki and Cultural Narratology

小方 孝[†]
Takashi Ogata

[†]岩手県立大学
Iwate Prefectural University
t-ogata@iwate-pu.ac.jp

1. まえがき

筆者は「物語生成システム」の研究を行っている。人工知能としての物語生成システム自体の研究は萌芽的なものを含めれば50年あまり前から行われており、最近では文書生成や小説生成や議論生成など、関連する生成系の研究も数多く報告されているが（詳細はOgata (2016a, 2018b), 小方・川村・金井 (2018)）、そもそも筆者の言う「物語」が何を意味しているのかということ、様々な箇所での断片的もしくは非体系的な記述以外には論じて来なかった。何をもちいて物語と考えるかということによって、研究の焦点が小説生成なのか、小説の他詩なども含む文学生成なのか、といった目的と方向が規定され異なって来る。本研究で目標とするのはこれらの何れとも異なる。本稿は、特に歌舞伎を媒介として、筆者の物語生成研究における物語という概念はそもそも何なのかという問題にアプローチし、それをある程度明らかにすることを目的とする。しかしこの問題は実は日本の民俗学・芸能研究・哲学思想なども巻き込む大問題であり、ここで結論が出るわけではない。また、storyともnarrativeとも異なる日本語におけるモノガタリという言葉が持つ独自性の問題とも関連する。このことは研究を始めた当初から意識していた（小方, 1997）。

基本的な観点はおよそ次の通りであり、これに沿って論述を進める—まず、アリストテレス(1997)的な「統制的物語論ないし一元的物語論」ではない「多元的物語論」に筆者は立脚しており、さらに「物語への文化的アプローチ」を指向している。また、「芸術」としての物語ではなく、「芸能」としての物語という概念が筆者

にとっての基本である。これらのことを検討するに当たって、歌舞伎が非常に役に立つ（Ogata (2016b)は歌舞伎の歴史や概要も簡潔にまとめている）。歌舞伎は一元的物語ではなく多元的物語であると考えられ、芸術や文学としての物語ではなく芸能としての物語であると考えられるからである。

このようなわけで、「歌舞伎の物語生成システム」というものがあるならそのようなものを構築することが筆者の目標であるわけではないにしても、歌舞伎は、上述のような物語論・物語概念に基づく筆者の物語生成研究にとって、単なる素材を超えた意義や価値を持っている。従って、歌舞伎自体の調査・分析・モデリングを行うこともまた重要な研究項目の一つである。以下、（筆者にとっての）物語とは何かという問題と、歌舞伎とを絡めて議論を進める。

2. 「物語」とは何か

本節では多元的物語（論）・物語への文化的アプローチ・芸能としての物語のそれぞれについて述べる。

2.1 統制的物語論と多元的物語

物語論（ナラトロジー）は、あらゆる物語に共通・普遍的な形式と内容を扱う学問であることを標榜しているが、実際には西欧の物語をそもそもの発想の前提としているという歪みがある。歪みと言うより、世界大で物語を扱うという意味での普遍性を物語論が目指すのであるのなら、西欧由来ではない発想、それとは対立する発想も取り込み、体系的に包括するよう

なより大きな意味での物語論の構築を目指した方が良くと考えられるということである。

(しかしながら、文化的辺境の側から見る時、このような方法ははさらに悪質な展開であるかも知れない。筆者が考える多元的物語論によれば、包括がどうしても一定の観点や基軸によるものである他はないとしても、その観点や基軸自体が可変的・流動的なのである。)

ここで統制的／一元的物語論と言うのは、様々な意味があるが、第一義的には、アリストテレスが「詩学」(1997)において表明したような考え方に基づく物語論を意味する。この詩学＝演劇を直接の対象としながらも物語全般のための物語論となっている偉大な理論は、目的論的な観点から一貫して構成されており、物語を構成する要素に(「筋」を最上位とする)重要度の序列を付ける。これは現象分析と言うよりも寧ろ一種の規範論であり、あるいはそのようなものとして機能し、すなわち筋からの統制的構成こそが「優れた物語」を作るための規範とされる。

これに対して多元的物語論とは、物語の構成要素間での目的論的序列・優劣を基準とした配置を排したタイプの物語論であり、そこでは例えば物語の筋がすべての下位要素を統制する最上位目標として認識される(べき)という発想が排除される。例えば、歌舞伎という演劇は、17世紀初頭における創生の当初、筋は存在せず、一つの場面のみから成る、物真似や舞踊や見世物など様々な要素を組み合わせた芸能であった。しかし、そのことは歌舞伎が物語ではなかったということの意味するわけではない。歌舞伎は、ある出来事や行為の模倣・真似(シミュレーション)であり、またその中には当初から過去の諸ジャンルの物語の記憶が内蔵されていた。そのような意味で、歌舞伎が当初から物語と密接な関連を持っていたということは明らかである。しかしながら、筋を示す脚本というものが最上位に置かれ、それに従って、作品のその他の要素が構成され修飾されるという制作のあり方が取られたわけではなかった。歌舞伎の中にも徐々に台帳と呼ばれる脚本を重視するアプローチが取り入れられて行くが、そ

れを必ずしも最上位に位置するものとして重視するわけではない伝統は、今日にも受け継がれている。(悪い伝統との認識も時にあったが、事実としてそのような伝統は保持され、消滅することはなかった。)

結論として、本研究における物語ないし物語生成へのアプローチにおいては、統制的／一元的物語論ではなく、多元的物語論を採用する。その際、多元的物語論を当初から実践し、紆余曲折を経ながらも現在に至るもそれを保持し続けている歌舞伎を、一つのモデルケースないし素材として調査・分析・モデル化する。

2.2 物語への文化的アプローチ

近年、文化に独自の様々な物語論や文学理論の脈を探り様々な物語論を構築しようという動きがある。日本でも、近代の文芸批評や文学研究を集成する書物の編集も幾つか行われている(千葉・坪内, 2003, 2004; 大浦, 2017; 渡辺, 2017)。筆者も従来から日本における物語論や文学理論の重要性を主張し、その体系的検討の必要性を指摘して来た(小方, 1998, 2018a; Ogata, 2018b)。言うまでもなく、近代に留まらず、日本でも古来多量の文学作品や物語作品が制作され社会的に流通して来ており、優れた作品と評価・認識されているものも多く存在するのであるから、それを様々な形で支える理論的・批評的営為が存在したということと言うまでもない。20世紀の物語論という体系的・包括的な学問的枠組みを借りて、古代から近・現代に至る日本の物語論・文学理論を体系的・包括的に調査・集成する学術的試みが現れることは当然の流れである。近代に留まらず、江戸時代以前の物語論や文学理論を集成する試みが多数出て来ることが今後期待される。近代文学研究者の渡辺(2017)の試みは、近・現代物語論の成果を導入して近世の小説方法論に新しい光を投げたという意味で、先駆的な試みであるかも知れない。また、現代の産物を対象としたものでも、内容や思想を過度に偏重した文芸評論ではない物語論的・文学理論的試行が増えることが期待される。

さてこのような文脈の中で歌舞伎とはどの

ように位置付けられるであろうか。最初に断言しておけば、歌舞伎は物語の宝庫である。あるいは、歌舞伎は物語というものを、内容だけでなく形式や構造の側面をも含めて検討しようとする際に、極めて豊かな知見を我々に提供する。恐らく、歌舞伎が作者の内省的な思考に根拠を置く近代型の文学ではないという点にその一つの理由が求められるであろう。また、必ずしも高度に緊密な物語であることをその作者達が求めなかった点、あるいは求めようとしても現実的に困難であった点も影響しているであろう。このような意味で、歌舞伎における物語の作り方は、恣意的な性格を持つが、それ故逆に物語における様々な性格が露出しているとも言えるのである。例えば、組み合わせ的な性格というものを歌舞伎における物語作りの一つの特徴と見做すことができ、これは歌舞伎の多重性や多元性に関係して来るが、それは同時に物語論的な理論のかなり露骨な適用・応用として理解しようとするれば、できるかも知れない。制作の主体は、予め存在する物語における素材やパターンを選択し、組み合わせ、そしてそれらの上に何らかの新規性を付加して、新しい作品を制作した。それが可能であったのは、事前に様々なパターンや素材が存在し、それらを使用しアレンジする一種の物語論的な方法を制作者側が保持していたからであった。但しこの場合の「制作者」とは、筋や脚本の制作者に限定されるわけではない。上演される芝居を演じる役者達もまたこの中に含めて考えなければならない。歌舞伎の草創期において、役者がすなわち作者でもあり、この伝統はその後も続き、現在でも継承されている。歌舞伎の役者は、特定の演目の、あるいはそれを越えた、演技における一定のパターンを体得しており、これを普通「型」と呼ぶ。歌舞伎の役者は、多数の型を身に着けており、実際の芝居の上演に当たっては、型の組み合わせを通じて、特定の登場人物の役柄の造形を行う。新規性はその変形や様々な工夫の中から生じる。以上、歌舞伎における筋と役者に触れたが、共通するのは、共に一定の型が存在し、その使用や変形を通じて、個々の作品や上演が作り上げられて行くとい

う点である。筋や演技に関わる型は習得されることが可能な客観的対象としてストックされている必要があり、さらにその使用の仕方や組み合わせ方も予め知識や技法として保持されている必要がある。歌舞伎に携わる人々は、継続的な学習や実践を通じてこれらを身に着けて行くわけであるが、学術的な立場からは、もしこの種の知識や技法を体系化できたなら、それは一つの物語論・文学理論の体系になっていると言えるであろう。

2.3 芸能的物語

芸能とは、仮に現実空間に隣接する場所においてであったとしても、現実や日常を超えた時空間を設定し、そこで行われる何らかの芸の実践・上演を意味する、極めて包括的な対象である。その中に、舞踊・音楽・演劇・語り等々の多様な要素を含み、また文字や映像その他によってその上演・実践を記録し後代に残すことは可能であるが、この残すということが第一義的に重要とされるわけではない。重要なのは寧ろ、その時・その場所における一過的な現象の側面であり、本質的な意味で残るのはその場でこれを観た人々の、固定化されない記憶に過ぎない。「小説」の場合、残された文字こそが重要且つ本質的であり、後代の人々は何時になってもこれを余すところなく受容することができるが、芸能の場合、仮に文字の記録が多数残されていて読むことができるとしても、それによって芝居を余すところなく鑑賞・受容することはできないだろう。このような意味で、芸能は、言語としての産出物である文学とは異なる概念である。さらに、意図的・意識的な制作やその精錬過程を重視した芸術とも異なる概念である。

物語とは上記の何れともレベルを異にする概念であり、芸能の中にも文学の中にも物語は存在し、また芸術的な物語も存在する。芸能としての物語とは、演じられるということと強く結び付いた意味での物語であり、書物として成立し流通する文学としての物語とは基本的に異なる。また、演じられるものとしての物語という意味では演劇もそうであるが、「演劇」と言った場合、芸能としての物語とは違って、恐

らく上述の統制的／一元的物語，すなわちアリストテレス的な意味での物語というニュアンスを強く帯びることになるし，さらに芸術としての物語に近いものとして感じられるものとなる。

実は 2.2 節の後半で歌舞伎について述べたことは，芸術としての物語の性格を示すものでもある。さらに，明治時代以降，歌舞伎が「古典芸能」と位置付けられるようになってから，芸術としての歌舞伎を志向する傾向も強まり，例えば九代目市川團十郎は，歌舞伎から芸能的さらには見世物的な夾雑物を削ぎ落とし，それを写実的な現代劇として復活させようと努力し，それは現在でも一定の評価を得ている（渡辺，2018）。それでも歌舞伎は諸物混淆の芸能的性格を放棄することをやめようとはしなかった。例えば，歌舞伎は日本の民話，中世説話，能・狂言，江戸小説，人形浄瑠璃，落語など多様なジャンルの物語を取り込んで来たが，その流れは失せず，現在でも漫画や小説，演劇など異ジャンルの物語の取り込みは積極的に行われている。能が純粹化と芸術化の道を辿ったのとは対照的である。これは，権力としての芸能と反／非権力との芸能との違いにも由来するかも知れない。

なお，歌舞伎は普通，物語と呼ばれるよりも，演劇・芸能などと呼ばれることが多く，歌舞伎において物語と言う場合は，脚本（台帳）や，特に演技における一形態一過去の重要な出来事を登場人物の語りによって呼び起こす演技形態一を指すが，筆者は物語をもっと大きな意味で捉えており，本研究では歌舞伎の全体を指して物語と呼んでいる。すなわち歌舞伎を物語の一ジャンルとして捉えている。これは実は，折口信夫らの民俗学（伊吹，2010）や郡司正勝（1998）や渡辺保（1989）らの歌舞伎学など，物語を芸能や民俗との関わりにおいて把握する日本独自の物語観（文化的ナラトロジー）の発想を受け継いでいる。つまりここで筆者が考えている物語とは，文学・芸術としての物語であるよりも，芸術としての物語なのである。

3. 「歌舞伎の物語生成」とは何か

以上のような幾つかの物語観—多元的物語論・物語への文化的アプローチ・芸能としての物語—を具体的に実践する素材として歌舞伎を調査・分析し，物語生成システムの設計と実装につなげる。

3.1 多元的物語としての歌舞伎

筆者はこれまで，歌舞伎の物語技法の調査・分析のための大きな枠組みを提案し（Ogata, 2016b; 小方, 2018b）（表 1），この枠組みの中で登場人物その他の要素の具体的分析を試みた（小方, 2017a, 2017b, 2017c; Ogata, 2018a, 2018b）。ここで重要なのは無論多様な要素が存在するという事そのものではない。それだけなら，他の多くの演劇ジャンルに共通である。ここにおいて本質的に重要なポイントは，これら多様な要素の使用が，筋（これも表 1 における一要素を占める）の下に一元的・統制的に管理されて行くという階層的な構造において整理されているわけではないということであり，さらに諸要素は多元的な融合を通じて一つの舞台上演される作品を形作って行くという点である。ここで言う「多元的融合」とは，そこに含まれている要素の中での重要度の序列が存在しない，あるいは変化・流動するということを意味する。無論実際の制作においては何れかの重要視される要素を基軸に作品が構成されたのかも知れず，あるいは受け手はある特定の要素を重視して作品を観るかも知れない。しかし，それは可變的であり，絶対・普遍的な序列のようなものが存在するわけではない。例えば，海老蔵やその関係者が出演する舞台を，多く人は，寧ろ海老蔵やその関係者の方に注目して観るかも知れない。ここで物語そのものを多く人は観ていないからと言って，歌舞伎では何ら非難の理由とはならないのである。また，歌舞伎でしばしば起こることは，歌舞伎に興味のない人には全く気付かれないことであろうが，世間を騒がせたおぞましい事件と類似した演目が平然と選ばれて上演されることがあるということであるが，これも，歌舞伎の見方に多元性があり，観客が必ずしも筋や事件にのみ

注目しているわけではないということと関連しているであろう。さらに、多くの観客は歌舞伎を写実主義の物語とは見ていないということも、このことは表している。

表 1: 歌舞伎の調査・分析の主要項目

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事象のセットが存在し、繰り返しそ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。現実と虚構との関連は単純ではなく、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淆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、その作品に基づき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に由来する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 (筋書き)	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っ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見られる。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。その多重化のパ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、役者の型は日々伝わる歴史的な多重性を持ち、竹本の語り是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)	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

台 + 客 (席)	／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 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、歌舞伎というもののあり方は、その劇場というもの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 ク 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のもまた事実である。さらに、上記のような意味でのテキストの多重性とは別に、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的關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。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で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、江戸時代の大阪に発祥した「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分のみ(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。
----	--

3.2 文化的物語論と歌舞伎

本研究では、筆者の物語生成システムの枠組みにおいて、歌舞伎の広範な領域に渡る物語生成の方法や技法を体系的且つ相互に有機的に関係付けられたものとして調査・分析する。その結果が歌舞伎の物語生成システムモデルとしてまとめられれば、それは一つの物語論の体系を成すであろう。同時に、歌舞伎そのものが日本における古代から中世を経て近代に至る広汎な物語知識の集成であるから、歌舞伎の物語生成システムモデル＝文化的ナラトロジーという形での研究の発展が可能となる。

3.3 芸能的物語と歌舞伎

芸能的物語という概念は、物語生成システムの構成に影響を与える。具体的には、統合物語生成システム (Ogata, 2016a; 小方, 2018c) (図 1) と芸能情報システム (小方, 2018d) (図 2) との多重構造として、全体としての物語生成システムを構成する。単純に言えば、統合物語生成システムは一つの作品の生成を担い、芸能情報システムはその連鎖の生成を担う。後者によって生成された物語作品の連鎖もまた、一種の物語に相当する。この場合の芸能情報システムに相当するものは、従って、個々の作品を生成する機構ではなく、複数の作品を連続的に生成し続ける機構を意味する。具体的なイメージとしては、例えば芸能プロダクションであり興行会社であるが、さらにある特定の社会的共同体を想定することも可能である。種々の可能性がある

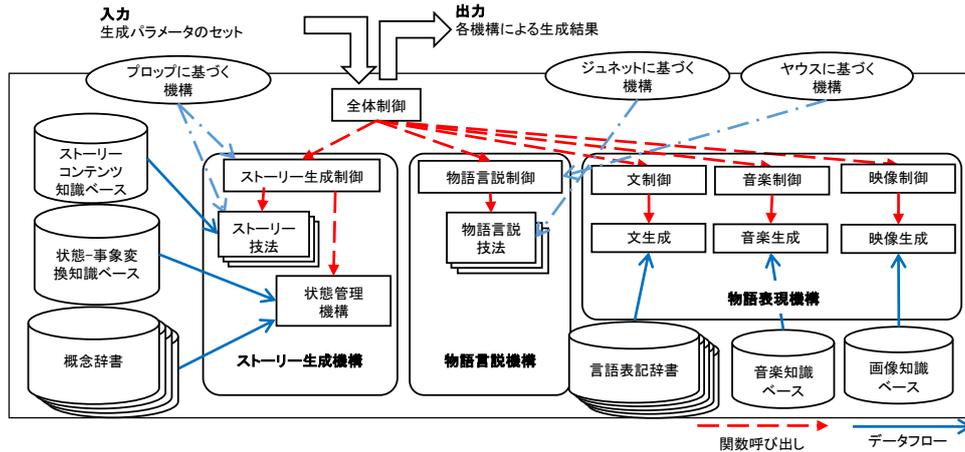


図1: 統合物語生成システムの全体構造

にしる、芸能情報システムの重要な役割は、個々の上演を企画・実施することの他に、より具体的なレベルにおいて、物語に関する諸種の素材（資源）—例えば表1に示されたようなもの—を格納しておき、個々の上演における個々の主体にそれらを適切に提供し、上演を可能ならしめることである。俳優などの芸能人自身もまた芸能情報システムにとっては素材の中に含まれる。筆者は、多元的物語論・物語への文化的アプローチ・芸能としての物語という概念に基づいて、物語生成の研究を行っている。歌舞伎はこれらを検討するために適切な素材である。

あとがき

本稿では、歌舞伎を媒介として、多元的物語論とは何か、物語への文化的アプローチとは何か、芸能としての物語とは何か、について論じた。最後に、統合物語生成システムと芸能情報システムとの連携としての全体としての物語生成システムの構成を示した。今後は、ここで挙げた諸概念とのより密接な関連において、歌舞伎の調査・研究を進め、統合物語生成システムと芸能情報システムが連動した物語生成システムの設計・開発を進展させる。

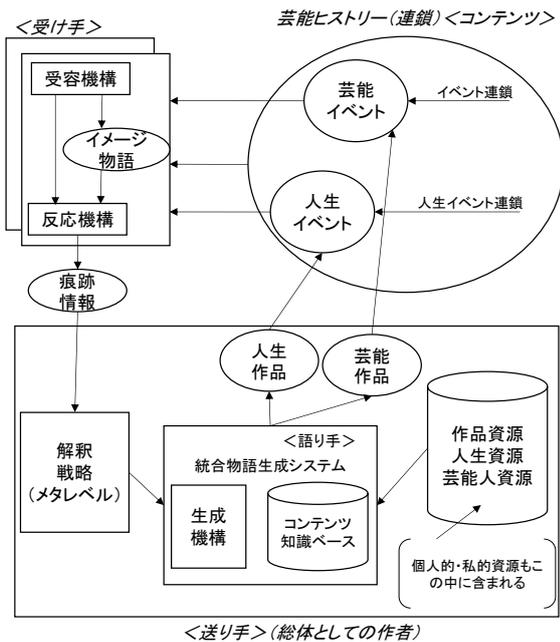


図2: 芸能情報システムの全体構造

謝辞 本研究は、柏森情報科学振興財団研究助成、電気通信普及財団研究調査助成からの資金援助を受けている。また、一部その成果を AOI TYO Holdings 株式会社との共同研究に負っている。

参考文献

アリストテレス, 松本仁助・岡道男 訳 (1997). 『アリストテレス詩学, ホラーティウス詩論』. 7-222. 東京: 岩波書店.
 千葉俊二・坪内祐三 編 (2003). 『日本近代文学評論選—明治・大正篇』. 東京: 岩波書店.
 千葉俊二・坪内祐三 編 (2004). 『日本近代文学評論選—昭和篇』. 東京: 岩波書店.
 郡司正勝 (1998). 『かぶきの美学』. 東京: 演劇出版社.
 伊吹克己 (2010). 『歌舞伎と存在論—折口信夫芸能論』

考一』. 東京: 専修大学出版局.

小方孝 (1997). 私のモノガタリ学がめざしているもの. 『人工知能学会研究会資料 (SIG-HOT/PPAI-9603)』, 27-34.

小方孝 (1998). ジャパン・フォルマリズム宣言—百年後の挑戦—. 『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ研究分科会 第1回定例研究会 in 甲府 '98 秋 資料集』. 1998.

Ogata, T. (2016a). Computational and cognitive approaches to narratology from the perspective of narrative generation. T. Ogata & T. Akimoto, Eds. *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*. Hershey, PA, USA: IGI Global. 1-74.

Ogata, T. (2016b). *Kabuki* as multiple narrative structures. T. Ogata & T. Akimoto, Eds. *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*. Hershey, PA, USA: IGI Global. 391-422.

小方孝 (2017a). 歌舞伎の多重物語構造と芸能情報システム. 『2017年度 人工知能学会全国大会 (第31回) 論文集』. 1D2-OS-29a-4.

小方孝 (2017b). 歌舞伎における「人物」の多重物語構造. 『第53回ことば工学研究会資料』. 113-118.

小方孝 (2017c). 歌舞伎その他に見る物語の重層性について. 『第54回ことば工学研究会資料』. 19-29.

Ogata, T. (2018a). A Method of *Naimaze* of Narratives Based on *Kabuki* Analyses and Propp's Move Techniques for an Automated Narrative Generation System. *The proceedings of The 2018 International Conference on Artificial Life and Robotics*. 668-674.

Ogata, T. (2018b). An Integrated Approach to Narrative Generation: From *Mishima* and *kabuki* to Narrative Generation Systems. T. Ogata & S. Asakawa, Eds. *Content Generation Through Narrative Communication and Simulation*. Hershey, PA, USA: IGI Global. 49-147.

小方孝 (2018a). 物語生成の物語論あるいはポストナラトロジー. 『認知科学』. 25 (2), 200-217.

小方孝 (2018b). 歌舞伎に向けて (2)—多重物語構造の諸相—. 小方孝・川村洋次・金井明人. 『情報物語論—人工知能・認知・社会過程と物語生成—』. 東京: 白桃書房.

小方孝 (2018c). 統合物語生成システム—メカニズムからコンテンツへ—. 小方孝・川村洋次・金井明人. 『情報物語論—人工知能・認知・社会過程と物語生成—』. 東京: 白桃書房.

小方孝 (2018d). 外部への物語生成または芸能情報システムに向けて. 小方孝・川村洋次・金井明人. 『情報物語論—人工知能・認知・社会過程と物語生成—』. 東京: 白桃書房.

Ogata, T. & Asakawa, S. (2018). Aspects of Content Generation Through Narrative Communication and Simulation. T. Ogata & S. Asakawa, Eds. *Content Generation Through Narrative Communication and Simulation*. 1-47. Hershey, PA, USA: IGI Global.

小方孝・川村洋次・金井明人 (2018). 『情報物語論—人工知能・認知・社会過程と物語生成—』. 東京: 白桃書房.

大浦康介 編著 (2017). 『日本の文学理論—アンソロジー—』. 東京: 水声社.

渡部直己 (2017). 『日本批評大全』. 東京: 河出書房新社.

渡辺保 (1989). 『歌舞伎—過剰なる記号の森—』. 東京: 新曜社.

渡辺保 (2018). 『九代目團十郎』. 東京: 演劇出版社.