

物語構造の動的観想

新 田 義 彦

要旨

文学、文芸、芸能、広報、論文、報告など、人間社会の知的産物の全般には物語構造が潜在し、様々な効力を発揮している。伝統的な物語理論においては、物語の構造を「物語内容」と「物語言説」の対置および「書き手（作者）」と「読み手（読者）」の対置として静的に捉えてきた。本論文では、物語の語り手が、その物語の内部で新たな語り手を創成する、あるいはまた読み手が今度は語り手になって問いかけを「元の語り手」や「物語そのもの」に投げかける、というような、物語構造における動的局面について考察する。物語の動的局面は、物語構造における再帰性（reclusive property）または再生成性（regenerative property）と言ってもよい。物語構造における再帰性が、「謎掛け」と「謎解き」の様相を持つとき、物語の持つ知的訴求性が増強されると主張し、その例証を与える。さらにまた、非物語（物語性が希薄な知的産物）、たとえば俳句、連句、そして数学的命題文、報道文などにも、謎解きの物語構造が存在し読者の興味を引き出していることを示す。

1. はじめに

本論文誌「産業経営研究 38 号」は、産業における大規模データの利用・効用に関する特集であることを謳っている。本論文で扱う「物語構造」との関係について、まず一言しておく必要があるだろう。世界中に出回っている膨大な知的情報の殆どは、統計的な構造と同時に、本論文で見るとような物語構造を持っている（cf. 参考文献 [14]

～ [20]）。人工知能による大規模データ処理と馴染みやすい情報は統計的構造を持つ場合が多い。一方大規模データ処理とは馴染みにくい情報は、物語性の抽出という観点から扱おうと効果的であると期待できる。本論文は、この期待の妥当性を示すための例証を提示することを 1 つの目的としている。大規模な情報であっても、統計的な一括処理をするのではなく、物語性の抽出という細やかな思考処理が肝要であると主張したい。

人間社会の知的産物の殆どすべてに、何らかの物語を認めることができる [15] が、物語性の表層に存在するものは、言うまでもなくストーリー、つまり筋書き、話（語り）の展開である。それは事件の発端・提示からはじまり様々に趣向を凝らした展開（ひねり）を見せながら、解決・帰結に至る。帰結は大団円であるとは限らず悲劇的・消滅的・破局的であってもよい。話の展開には登場人物（関与者、主人公）と共に情景・背景・前提・原因・結果などの道具立ても有効に使われる。ここで注意すべきは、物語には語り手から聞き手に向かう発信（物語の生産）と聞き手から語り手に何かを求める（問いかける）受信（物語の消費）が存在するという点である。

物語の生産と消費という概念を宣伝活動や芸能活動と関連付けた論者は、文献 [1] [2] に見られる。

上述したような物語の筋（ストーリー）以外に、そしてそれ以上に重要な「物語性の構成要素」として、「謎掛けと謎解き」があるのではないかと筆者は考える。本論の主題である物語構造の動的観想も「謎掛けと謎解き」というプロセスに軸足

を置いている。「謎掛けと謎解き」のプロセスは、物語のプロットを構成する要素のうちの未知変数の部分がストーリーの流れの中で定数 (= 正体が判明した要素) によって充足 (= 解決) されるプロセス (過程) と言える。このような物語のプロセス観点は、現段階ではもちろん一仮説に過ぎない。

謎掛けは、未知の知的領域に聞き手 (物語の消費者) を引き込む媚薬のような仕掛けである。非物語的な (= 物語とは無縁のように見える) 情報対象から、うまく「謎掛け」要素を引き出せば、聞き手 (消費者) の関心や興味を喚起できるだろう。これは難解な知的所産の理解性・了解性を向上させる方法として利用できるかもしれない。

2. 物語構造と物語性

「物語構造」について議論するためには、まず「物語」とは何かを捉える必要がある。我々は幼児期から壮年期 (そして老年期) に至る長い人生行路において、実に多くの「物語」に遭遇しそして体験してきている。したがって、「物語」という概念は既知・公知・自明のものとして、議論を進めてもよいように思うかもしれない。ところが改まって「物語とは何か?」と自問してみると、この問い掛けへの解答は存外に難しいことに気付く。

(注意: 物語性に関しては同一著者による簡潔な記述が、[19] 新田義彦, 「物語性について (Essay on Narrativity)」, 経済集志, Vol.85., No.4 (2016-4) に存在するので、その一部を引用する。)

「物語」の定義を広辞苑 第5版で調べてみると下記のように記されている:

- ①話し語ること。また、その内容。よもやまばなし。談話。万葉集 (7) 「淡海県 (おうみあがた) のものがたりせむ」
- ②作者の見聞または想像を基礎とし、人物・事件について叙述した散文の文学作品。狭義には平安時代から室町時代までのものをいう。大別して伝奇物語・写実物語または歌物語・歴史物語・説話

物語・軍記物語・擬古物語などの種類があり、「日記」と称するものの中にはこれと区別しにくいものもある。ものがたりぶみ。

- ③人形浄瑠璃・歌舞伎の時代物で、主役が思い出・心情などを語る場面、またその演出。

本論文で扱う「物語」は、ほぼ①と②に対応する。

昔話を読み聞かされて得た知識、歌舞伎や演劇、ドラマを鑑賞して得た知識などは直截な「物語の体験」であるが、日常生活における様々な経験と見聞の記憶もある種の「物語の体験」と見なせるだろう。

そして、この「物語」という概念を抽象化したもの、つまり「物語なるものの性質」を「物語性」と定義することにしよう。

物語は必ずしも文学ではないが、文学の一分枝として考えてみることも無意味ではない。文学理論 (たとえば文献 [12] の p44-p52, および [13]) では、「文学」を下記のような属性をもつ対象として捉えている。

1) 言語の前景化

文学は言語そのものを前景化する言語である。他の目的で使われる言語とは異なる「言語」を組み立てる。典型例は詩における言語の使い方、組み立て方に見て取れる。

2) 言語の統合

文学は、テキストの種々の構成要素が互いに複雑な関係を持つようにされた言語である。音と意味の間、文法組織とテーマのパターンとの間における、補強、対照、不調和、といったような関係がその例である。

3) 文学における虚構性

文学における発話は、世界と特殊な関係、つまりフィクション (虚構) と呼べるような関係を作る。話し手と読者を含むフィクションの世界を投影する言語を作る。

4) 美的対象としての文学

芸術の理論で扱う美学の対象を提供する。美

学は、美は芸術作品の客観的属性か、それとも見るものの主観的反応であるのか、真・善・美の関係とは何か、といったような問題を扱う。イマヌエル・カントによれば、美学とは物質界と精神界、力と大きさを持つ具象世界と概念の世界の断絶の橋渡しをする試みにつけられた名称である。文学作品が美的対象となり得る理由は、読者に、他のコミュニケーション行為を中断して（つまり実体のある物質世界、世俗世界との関わりを一時的に中断して）形式と内容の相互作用についての考察に専心するよう促すからである。

5) インターテキストとしての文学、自己照射的な何かとしての文学

文学作品は既にある様々な作品に挑戦し変形することによって作られる。1つの文学作品は他の多くの文学作品との関係のもとに存在する。他の言説との関係において意味を持つ言語上の出来事が文学作品であると考えられる。

しかし文献 [12] では、これらの属性では必ずしも文学の機能や特性のすべてを定義することはできない、とも言っている。最近の文学理論では、あらゆるテキストが、何らかの文学性を持つと主張している。

これら言説は、文学という概念の広範さと普遍性を述べているものだと言者は考える。これらの言説はそのまま物語概念の広範さと普遍性に伝承できる。

（注意：以上で 文献 [19] 新田義彦, 「物語性について (Essay on Narrativity)」, 経済集志, Vol.85., No.4」(2016-4) からの引用を終える)

このような文学概念に、筋書（ストーリー）という要素を強引に付加すれば、物語概念に辿り着くことができる。これは勿論やや短絡的な考え方はあるが、ややもすれば晦渋で学術的な風貌を持つ物語概念を、単純化・透明化する効果を持つだろう。

もう1つだけ古典的物語理論 [1] における、重要概念、物語内容 (histoire) と物語言説 (recit) について言及する必要がある。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、つまり話された結果のものである。

本論文で扱う「物語の動的構造」は、物語内容と物語言説の間の双方向の変換構造であると言える。あるいはまた、プロット（物語企画とその構成物リスト、あらすじ）とストーリー（書き出された物語、筋道）との間の双方向の変換構造と見なしてもよい。

3. 物語性の種々相

「物語構造」を考察するための前提となる「物語ジャンル」の分析的検討は、すでに小方孝氏が文献 [2] で行っている。

（引用開始）

物語は特定の社会的・精神的機能を持って表層的に表出されるレベルでは極めて大きな多様性を持っている。この表層的多様性は、物語の夫々のジャンルにおける慣習的命名の違いとなって現れると共に、各ジャンルにおける作り手や演じ手を初めとする担い手（小説家、シナリオライター、新聞記者、映画監督等等）の現実的な相違ともなって現れる。このような現実的な多様性は、一部では、物語の受け手の許への流通や受け手の面前での表現のための多様なメディアの違いによって生じ、また他の一部では物語の作り方の個々の細部における違い（物語の修辞の表層的な相違）に基づいて生じるものであろう。

（引用終了）

文献 [2] では、物語の分類方法として、①人間社会機能に基づく分類、②構造的分類、③モードとメディアに基づく分類、の3種を提案し、付録として物語ジャンル体系の具体例を掲載している。

人間社会の活動そして認識行動のあらゆる局面に物語性の存在を認めることができる。芸能作品

の制作は典型的な物語の生産（プロデュース）である。すぐれた人の生涯（人生行路）は完成した1つの物語として解釈できる。広範な解釈を許容する「物語性」という概念を、規範的に（あるいは内包的に）定義することは難しい。物語性が感知できる例をなるべく網羅的にジャンル分類するという帰納的（あるいは外延的）アプローチは、正鵠を射ているように思われる。

4. 物語構造の持つ動的性質

伝統的な物語論（たとえば文献 [3], [11], [12], [13]）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）というような対置として捉える。対置における多様性や多義性は、物語の語り手がさらに新しい語り手を創世（定義）するというような内包性により扱う。しかしこのやり方は、物語の持つ説得力、物語が人を惹きつける力を説明しようとするときにはあまり役に立たない。語り手と聞き手関係あるいは書き手と読み手関係の内包性や階層性というような静的分析の限界というべきかもしれない。

本論文ではこれらの複雑なそしてしばしば曖昧な内包性や階層性といった静的な構造分析を捨てて、物語においては、書き手-読み手関係や語り手-聞き手関係が、再帰的（recursive）あるいは再生成的（regenerating）に存在すると考える。つまり物語の生成過程や解釈過程、読解・鑑賞過程（さらに言えば生産と消費の過程）において、語り手と聞き手、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りつつ生起すると考えるのである。

どのみち物語の最外部には、物語の製作者（語り手）と消費者（聞き手）が存在し、情報（影響力）は、前者から後者に向かうという方向性は不変なのである。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踏み込めば、語り手と聞き手の切り替えや多層性といった再帰構造が忽然と生起するのである。

このような動的な再帰構造の中には、QA

（Question-Answer）つまり問い掛けと応え返し、謎掛けと謎解きによる「未知情報（要素）の解明（既知化）」という関係が入りやすい。謎掛け-謎解きこそが、物語の面白さ（訴求力）の秘密であるという仮説を立てて、この仮説の妥当性を以下の部分で例証することにしよう。

(1) 俳句における謎掛け謎解き構造

日本語の超短文というべき俳句は、わずかに5-7-5の17文字から成り、語句の断片を列挙したような構文を持つ。限界まで語句を縮約（切り詰め）しているが、その含意するところは人生物語そのものである。風景や事象を淡々と描写しているように見えてもどこかに人間（つまり物語の語り手）の視点や想念が潜んでいる。解釈過程において物語が湧出するように完成する。人生における諦観、喜び、悲しみが、隠された役者や情景、前提を補完しつつ、物語を紡ぎ出す。

俳句の構造は、2つ（あるいは2つ以上）の核文から作られており、これらの核文達の間そこはかたない関係が、物語としての意味を醸成していると筆者は考えている [9, 10]。核文間の関係は明示的には語られぬ場合がほとんどである。句の読み手の想像力に一任される。ここにおいて句の作者と読者との共同作業が成立し、オーソドックスな物語論の定める「物語」としての要件が満足される。不言の箇所を読者の想像力や連想により補完して解釈するわけであるから、俳句が紡ぎ出す物語は多義多様、ときに曖昧である。この多義性こそが俳句の賞味期限が無限である秘密ではないかと筆者は考えている。（註：一般に、俳句は「省略の文学」であると言われるが、筆者は「省略」の代わりに「不言」という語を使いたい。陽にせよ陰にせよ、成立した陳述文（=俳句として切り出される以前の原始文）から、語句を省略して俳句が作られたのではない。元始から意図的に語句をなるべく言わないように工夫しながら俳句という超短文を作文（作句）したのである。）

まず、極限的な状況で詠まれた俳句（あるいは断片的短詩）の具体例を取り上げ、謎掛けと謎解きの物語構造を引き出す思考実験を試みる。例題（コーパス）とする俳句群は、大道寺将司氏の句集（文献 [9] および [10]）から選出した。選出した俳句群全体が、1つの短詩のような風貌と威容を持つことに〔後から〕気づき驚いている。

- 1) 棺一基四顧茫茫と霞みけり 2007 年作
四顧=あたり
- 2) 三鬼忌の雑魚の小骨の硬さかな 2007 年作
三鬼=西東三鬼
- 3) 胸底は海のとどろやあらえみし 2011 年作
とどろ=大きく鳴り響く音
あらえみし=荒蝦夷 上代朝廷に抵抗
- 4) はろばろと夜寒の故里（こり）を浅眠り 2011 年作
- 5) 縊（くび）られし晩間匂ふ桐の花 2007 年作
- 6) 絞縄の揺れ停まりて年明くる 2007 年作
- 7) 独房の闇の深さや秋時雨 1999 年作
- 8) 死囚ゆえ思ふことあり露の玉 1999 年作
- 9) 鬼を呑む夕べ哀しき曼珠沙華 2007 年作
- 10) 人知れず連れてゆかれぬ木下（こした）闇 2007 年作
- 11) 余寒なほ舎房に響く施錠音 2000 年作
- 12) 秋蟬（しゅうぜん）の翅（はね）一枚を形見とす 2009 年作
- 13) 脈動の頭蓋に走る天の川 2000 年作
- 14) 花冷えの夜半に軽さの浸瓶かな 2010 年作
- 15) 実存を賭して手を擦る冬の蠅 2011 年作
- 16) 水底の屍（かばね）照らすや夏の月 2011 年作
- 17) 悪霊を持って余したり穴惑い 2003 年作
穴惑い=秋の彼岸を過ぎても穴に入らぬ蛇
- 18) 子午線を真二つにして鳥渡る 2003 年作
- 19) 八州の闇の深さやいなびかり 2005 年作
八州=日本
- 20) 狼や残（のこ）んの月を駆けあたり

2001 年作

以上 文献 [9] から選出

- 21) ふるふると影を振り撒く桜かな 2012 年作
- 22) 夜桜の見る人もなく咲き満てり
- 23) ゆくすゑは土塊（つちくれ）ひとつ穴惑（あなまどい）
穴惑（あなまどい）=晩秋になっても冬眠の穴に入らぬ蛇
- 24) 夢の夜にあとかたもなし竹の秋 2013 年作（以下はすべて同年）
竹の秋=秋のように竹の葉が黄ばむ
4 月頃
- 25) 漕ぐ人もなき鞆（しゅうせん）の揺れにけり
鞆=ブランコ
- 26) あぢさゐやまた今生（こんじょう）の朝迎え
- 27) 生者（せいじゃ）はも夕焼（ゆやけ）の色に染まりけり
- 28) 空蟬（うつせみ）に荒亡の夜を蔵しけり
- 29) 残る日に縋り鳴きたる油蟬
- 30) 人絶えし里に非理なし蟬時雨
非理=道理に外れた行い
- 31) 尽（すが）るまでみんなのこゑ続きをり
- 32) うつし世を余所目に生くる海月（くらげ）かな
- 33) 草重茂り加害の日々の紛れなし
- 34) 「英霊」を量り売する残暑かな
- 35) 白頭をともに指顧せり魂まつり
魂まつり=陰暦7月に祖先の霊を迎えまつること
指顧=指差し顧みること
- 36) 死にしまま風に吹かるる秋の蟬
- 37) 月蒼く一片の雲過（よぎ）りけり
註：死刑執行あり
- 38) 環らざる者の無念や後の月
後の月=旧暦9月13日の月。豆名月。栗名月。
- 39) 水澄みて刹那の記憶新たにす
- 40) 稲妻の募る悔悟を照らしけり
- 41) 邯鄲やどこまで続く廢田圃

邯鄲=細長く淡黄緑色のバツタ目コ
オロギ科の虫。りゅうりゅうと美音
で鳴く。

- 42) 柿ひとつ真闇の底に堕ちにけり
- 43) 人ならぬ身に惜しみなき秋日和
- 44) そこばくの望みやあらん冬の蠅
そこばく=いくらか
- 45) 草茂る奥に無人の瓦屋根
- 46) 坂道を転げ落ちたる蟬の殻
- 47) 縮みゆく残 (のこん) の月の明日知らず
残 (のこん) の月=まだ残っている月
- 48) すぐ消ゆる存念ならば春の暮
- 49) 螢火の朽ちゆく時を象 (かた) なせり
象 (かた) をなす=兆し, 形にあら
わす
- 50) をさならの声わらわらと梅雨晴間
をさなら=幼ら=子供達

以上 文献 [10] から選出

ここで見た句は、風雅、超然、余裕などの特徴をもつ、一般の [古典的] 俳句とは隔絶された、極北に位置する俳句群である。極限の荒涼の美を持つ短詩と言えようか？

詳細な記述は省略するが、概観的に俳句群の奥に潜む物語性、特に謎を追跡してみる。謎は最後まで解明されないが、この俳句群をじっくり鑑賞しようという気持ちを引き出す源泉となっていることは間違いない。

1)~3) :
プロット ⇒ 一基の棺、茫々と霞む気配、西東三鬼の記念日、雑魚の小骨の固さ、胸の底、海のドロドロという音 時の朝廷 (権威) に造反した蝦夷、

上記プロットから、X, Y, Z という謎 (未知変数) を含む、3つの句 1), 2), 3) が、ストーリー (あるいは物語言説) として生成されている。

謎: X X なるが故に一基の棺は茫々と霞む気配を四圍に発散させている。

謎: Y 三鬼忌で食べた雑魚の小骨の硬さが、気になるのは何故 (Y) か？

謎: Z 造反の蝦夷の胸底にはドロドロという海鳴りの音がしているのだろう。Z なるが故に、我の胸底にも同様におどろおどろしい音が鳴り響いている。

4) ~7) :
プロット = {夜寒の故里, 朝い眠り, 桐の花の匂い, 絞縄の揺れ, 年明け, 独房, 深い闇, 秋時雨} 死と対峙する超絶的な思念・感覚の様態 (D) が、プロットの構成要素から紡ぎ出されている。

未知変数 D は謎ではなくなり、重厚に解き明かされている。否、依然として謎のままと言うべきかもしれない。

8) : 露の玉を見て、死囚の我は何 (W) を思うか？ W は深い未知数というべき。

9) : 鬼を呑み込んでいるような夕べに咲いている曼珠沙華が、悲しげに見えるのは何故か？

10) : 人知れず連れてゆかれた木下 (こした) 闇では、何が起こるのか？

11)~14) :
プロット = {余寒, 舎房, 施錠音の響き, 秋蟬 (しゅうぜん) の翅 (はね), 形見, 花冷え, 夜半, 浸瓶の軽さ} ⇒ ストーリー = 刑死の予感と感懐

15)~20) :
プロット = {実存, 手を擦る冬の蠅, 水底の屍 (かばね), 夏の月, 悪霊, 冬眠の穴籠りを逸した蛇, 子午線, 渡り鳥, 日本の闇, 稲光, 狼, 残月} ⇒ ストーリー = 動物や自然に仮託して語られる生への憧憬

21)~31) :
生と死の狭間に立つ思いを自然と動物に仮託。そのようにせねばならぬ境遇とその因が、未知変数 (謎) というべきか？

32)~46) :
自然界の事物に託して語られている死生観と言うべきか。深刻な謎掛けはもはや見当たらない。

47)：夜明け近い西の空に残る有明の月を、愛でることなく縮みゆく月と感じる気持ちをも具に伺い知ることはできない。その意味で謎（未知変数）である。

48)：春の暮れの考え事はたちまち消えてしまう。何故か？

49)：螢の光は、朽ち果てるように消えていく時間の流れを形に表した（＝可視化した）ようなものだ。何故そのように感じるのか？

50)：梅雨の晴れ間から子供たちの歓声が聞こえてくるようだ。何故か？

気分を清澄な方向に向けるために、山頭火の句を3つ取り上げる。選句は金子兜太による [8]。

まいにちはだかでてふちよやとんぼや

種田山頭火 [8]

春の山からころころ石ころ 同上

山のしづけさは白い花 同上

プロットの構成要素は、すべて春の自然物と光景。これらの句では謎や問い掛けはない。春到来を喜び楽しむ素直な心が、歌うように表現されている。このプロットからは、勿論多様な句を紡ぎ出すことが可能であるが、いずれの句も素朴な喜びを表現する物語言説となるであろう。

俳句から物語を引き出すことは、作者の実生活や境遇を探索して句の意味や解釈を同定することではない俳句から物語性を引き出す作業は、あくまでも俳句空間という虚構、つまり仮想空間の中で行うべき芸術的行為である、と筆者は考える。たとえば、ギッシング（George Robert Gissing 1857年11月22日－1903年12月28日）の『ヘンリ・ライクロフトの私記*』を想起すれば、筆者の主張の正当性が実感できるかもしれない。ギッシングのおかれた必ずしも幸福・幸運ではない境遇、とくに不幸な結婚生活などの正確な実態を詮索してみても、この優れた作品の解釈に資することは少ない。むしろ障碍になるかもしれないのだ。（*：代表的な名訳は、平井正穂氏の岩波

文庫 赤 247 - 1 (1961)。原書も容易に入手可能である) このような芸術的仮想空間における物語性は、歴史、事件、報道文、ドキュメンタリ（ノンフィクション）における物語性とは、根源的に異質である。

(2) 著名な古典文学の物語構造：平家物語

源氏物語と並んで物語の理想型のように位置づけられている日本文学の古典である。しかし作者、作品成立と変遷、物語の全体構成、など未解明の部分も多い。平氏の栄枯盛衰を描いた叙事詩的歴史文学と言えるが、日本的無常観の原点にもなっている。登場人物、事件、政治の流れ、など豊富なプロットの構成要素から、美しい叙事詩が物語言説として導出されている。

すでに枚挙の暇のないほど膨大な研究成果の蓄積が存在しており、古典文学の門外漢が参入（侵入）する隙間は無いのではあるが、情報処理的な観点からの平家物語論を扱ってみたいものと密かに思っている。

(3) 著名な古典文学の物語構造：方丈記

流麗簡潔な古文の中に潜む物語性を抽出し、鴨長明は無常観をどのように物語しているのか分析してみたいと思っている。

(4) 著名な古典文学の物語構造：徒然草

吉田兼好作の随筆であるが、格段ごとに人生論、仏教論、信仰、女性論、趣味と心得、自然観、など多岐にわたるテーマが、いささかしたり顔で語られる。語りの構造を物語論の観点から分析する意義は小さくないと思われる。

6. 報道文の物語構造

新聞記事やニュースのような報道文は、5W1Hを意識して述べ残しがないように手早く述べてしまわなければならない。枝葉末節、余談や補足の語りには低い優先度があてがわれ後方に回される。ここで言うまでもないが、5W1Hとは、

Who, What, When, Where, Why, Howであり、報道文が正確かつ簡潔に充足しなければならない情報要件である。

これらの6つの情報要件は、そのまま物語論におけるプロットの未知変数と見なすことができる。新聞記事に的を絞って話を進める。記事の本体では、5W1H情報が手早く与えられるのであるが、記事の見出しでは5W1Hの一部が、大きい活字で提示され、情報の重要部を手早く読者に発信伝達すると同時に、さらに読者に本文全体を読みたいと思わせるような謎掛け（誘い出し）も行う。報道文は、プロットの構成が、実世界の事件を基礎に行われ、構成要素を漸増的に提示しながら読者の関心（＝記事全体を読みたいという欲求）を引き出す工夫をしている。

新聞記事文のように即刻伝達と理解を第一義とはしないが、推理小説やサスペンスも、5W1Hという未知プロット変数の配材に基礎を置いて作成・提供される。殺人事件の犯人は誰か？ 被害者は誰か？ 何時殺人が行われたのか？ 何処で殺人が行われたのか？ 何故殺人事件は起きたのか（当事者達の関係・境遇・行動など）？ どのようにして殺したのか？ など、これらの要素を魅力的な未知変数として読者の前に提出する工夫は、推理小説作家の腕の奮いどころである。

具体的新聞記事の物語構造の例を、朝日新聞2016年3月1日（火曜日）朝刊から拾ってみよう。

大見出し：高浜4号機 緊急停止

Where, Who, What, How

中見出し：再稼働4日目 When

小見出し：変圧器周辺、異常か Why

本文：関西電力は29日、高浜原発4号機（福井県、出力87万キロワット）で発電と送電を始めた直後に変圧器周辺でトラブルが起き、原子炉が自動で止まったと発表した。20日に原子炉補助建屋で放射性物質を含む水漏れが見つかり、点検して26日に再稼働したばかりだった。3月下旬の営業運転開始をめざしていたが、遅れる可能

性が出てきた。

（注意：朝日新聞2016年3月1日（火曜日）朝刊からの引用終わり）

本文では、5W1H以外に、Whenの詳細情報、計画と予定、影響、などの補足情報も与えられているが、優先度を下げて後置されている。

7. 連句の物語構造

（注意：本章の前半は文献[7]新田義彦、「物語と非物語の差異に関する雑感」、電子情報通信学会・第49回ことば工学研究会、於 岩手県盛岡市プラザおでつて（2015-9-26からの引用を主体としてまとめた。）

連句は、俳句のような超短文（断片文）を複数の参加者で相互に創作し接続（編集）していき最終的に一巻の文学作品を完成する文芸的遊びである。参加者は「連衆」とよばれ全体を統率編集する連衆を「捌き」という。断片文は長句（5-7-5文字）と短句（7-7文字）を交互に連結する。各句は読み込む対象物や語句を、それまでの履歴と重複させることなく作らねばならない。それでいて完全に独立・孤立した内容を読んでではなく、緩やかに前句との連想関係（意味的連続性）を維持しつつ新しい話題や対象・情景へと展開（変容）していくことが求められる。さらに季語を読み込む制約が課せられる順番もある。無季（季語なし）の雑（ぞう）の句が求められることもある。どこかに花（櫻）と月を読み込む制約がある。神仏釈教を読む制約、恋句（通常、女性の所作や存在を想起させる句）を読む制約が課せられることもある。このような句の制作過程における制約の指示は、捌きが行うので、一巻の連句作品の出来栄や品格は、捌きの力量や芸術的センスに大きく左右される。

このように連句における各句は、相互に意味的論理関係を持つことなく、叙述対象の自然な発散（展開）を心がけながら繰り出される。その結果、編み上がった連句の巻物は根源的に物語性が乏しくなる。言葉や叙述された事物・事象の多様性、

万華鏡を覗くような発散模様を楽しむ文芸である
と言えよう。

(注意：文献 [7] からの引用終わり)

物語性の希薄さが、連句の難解性、晦渋性の主
因ではないか、と筆者は思っている。連句を解釈
鑑賞する際に、埋め込まれているであろう物語
を、何とか発掘しようと努力することは連句のエ
キスパートから見れば邪道であろうが、試みる価
値はあるように筆者は思う。物語抽出により連句
の愛好者が増えればそれはそれで良いことであ
ろう。

一般に連句の出出しの3句においては、物語性
つまりストーリーが顕著に出現するように筆者は感
じている。文献 [21] 大久保風子、歌仙「かな
かなの」の巻より、具体例を見てみよう。

発句 かなかなのかなかなかなし雲垂れて

田中安芸

峠を急ぐ道に月の出 大久保風子

そぞろ寒土蔵に納むものもなし 新田透舟

平易な詩的ストーリーが、自然に引き出されること
が見て取れよう。

「鯛がかなかなと物悲しげに鳴く夕空には雲が低
く垂れている。峠道を急ぎ足で家に向かっている
のであるが、寒さが少し感じられるようになった
秋、村の土蔵もガランとしているのだろう。」

しかし、一般に連句のつらなりにストーリーを求
めることは推奨されていない。連想のつらなりだ
けで満足すべきである。

8. 数学的命題文における謎解き物語構造

代数方程式系のような記号式の集合を、物語的
に解釈する可能性を検討する。それはどういうこ
とを意味するのか？ 具体例を見てみよう。

例 1：原型 (出発点)

$$X + Y = 10$$

$$2X + 4Y = 34$$

⇒鶴と亀が合わせて 10 匹います。足の本数の合
計は 34 本でした。鶴と亀はそれぞれ何匹いま

すか？

例 2：原型

$$X + Y + Z = 15$$

$$X + 5Y + 10Z = 90$$

⇒財布の中に 1 円玉, 5 円玉, 10 円玉が合計 15
枚入っています。合計金額は 90 円でした。……

物語 (Narration) の効用は、抽象数学教育の補助、
教材の半自動生成などである。

抽象度の高い (難解な) 方程式系の新しい解釈の
可能性を引き出せるかもしれない。

統計概念 (統計学のパラドックス) の物語的理
解の例を示す。例題は文献 [4] を参照しつつ作
成した。

- 1) 賭博の必勝法 (数学的に正しい定理) がある
のに、人が博打で破産する (スッテンテンに
摩ってしまう) のは何故か？
——前回までの負けを取り戻せる額を賭け
続ければ、いつか [有限回で] 必ず勝てる、
ということは数学的には正しいのだが。
- 2) ゴルフのホールインワンの確率は、限りなく
微小であるが、素人でも達成することがある
のは何故か？
- 3) ポーカーでロイヤル・ストレート・フラッシュ
の出る確率は極微小 ($4/2598960 = 1/649740$)
だが、出ないわけではない。
- 4) 航空機が墜落する確率は、極微小であると信
頼性工学は主張するが、少なからず墜落事故
は起きている。何故か？
- 5) 一つのクラス (約 50 人) において、誕生日が
同一のペアは珍しくない。(これは皆さん経験
しているでしょう！)

6) 確率的ペテン： 白と黒 に分かれて対戦しよう。

壺に 黒玉10個 白玉を5個 入れてよく壺を振る。 壺に手を突っ込んで（壺の中は見なくて）1つ玉を取り出す。 2回目も同じく取り出す。

1回と2回目が同色ならば、3回目も同様に取り出す。 前回の玉と同色ならば、さらに繰り返す。・・・前回とは異なる色ならば そこでやめて、この異なり色の玉を壺に戻す。

壺の中の玉は当然減っているが、また同じ操作を繰り返す。

するといつかは 壺の中は玉1つになる。 この1つの玉の色で、白と黒の勝敗を決める。（白玉が残っていたならば白の勝）

⇒当然、黒の勝率は白の2倍だ。君は黒に2万円を賭けたまえ。僕は不利な白に1万円賭けるよ。（注意：これはペテンである）

7) N大学K学部で学生が1週間に費やす「英語の自宅学習時間」を調べる計画を立てた。時間とコストの制約のため全学生の調査はせず、ランダムに10人の学生を選び聞き取り調査した。結果は、100, 30, 70, 60, 150, 10, 20, 90, 60, 120(分/週)となった。英語教育の教師達は、長年の経験で自宅学習の時間の平均は100分であろうと考えている。教員の考えている学習時間は、正しい(妥当)だろうか？ 有意水準0.05で検定せよ。学習時間の分散(σ^2)は50²であることが分かっている。学習時間は正規分布すると考えてよい。(参考情報 標準正規分布N(0,1)に従う確率変数をTとすると、有意水準 $\alpha=0.05$ における棄却域は $1.96 \leq |T|$ である)

常識的にみて、学生の勉強時間は100分よりも少ない、と判断するのが妥当のように感じられる。教師達は過大な評価をしているだろう。

ところが 統計学の検定理論によれば、 $\mu = 100$

という帰無仮説は棄却できない。つまり学習時間100分/週 という教師の考え方は妥当とされる。

このパラドックス(統計と直観のズレ)は、どうして生じたのか？

9. おわりに

物語構造の持つ動的な局面を、謎解き構造として捉えて具体例を示しつつ考察した。物語が読者の興味を引き出す絡繰(からくり)は、「謎掛けと謎解き」いうダイナミズムにあることが示せたと思う。

今後さらに探究してみたいと思う事柄を2つだけ示す。

- (1) 俳句のごとき超短文の謎解き物語解釈を形式化し、プログラムにより実行してみたい。
- (2) 論理記号式の集合を、謎解き物語として解釈する可能性を検討したい。

参考文献

- [1] 小方孝, 金井明人 著, 『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)
- [2] 小方孝, 「物語ジャンル体系の網羅的検討」, 日本認知科学会テクニカルレポート00-No.40「文学と認知・コンピュータ2—文学の拡張—」(良峯徳和・赤間啓之・徃住彰文編, 2000年12月)
- [3] 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)
- [4] David J. Hand, 『THE IMPROBABILITY PRINCIPLE—Why Coincidences, Miracles, and Rare Events Happen Every Day』, Hayakawa Publishing, Inc. Japan (2015) (日本語翻訳本: デイヴィッド・J・ハンド(原著), 松井信彦(訳)『「偶然」の統計学』, 早川書房(2015))
- [5] 新田義彦, 「俳句の意味の形式的解釈の試み (An Essay on a Formal Interpretation of HAIKU)」, 電子通信情報学会・2012年総合大会 於 岡山大

- 学, A-13 思考と言語 セッション (2012-3)
- [6] 新田義彦, 「不言の美文——俳句における省略の機序 (Silence of Beautiful Sentences---The Mechanism of Omission in HAIKU)」, 電子情報通信学会・思考と言語研究&ことば工学研究会 於 明治大学・国際総合研究所 (2013-2)
- [7] 新田義彦, 「物語と非物語の差異に関する雑感」, 電子情報通信学会・第49回ことば工学研究会, 於 岩手県盛岡市プラザおでって (2015-9-26)
- [8] 金子兜太, 『種山山頭火——漂泊の詩人』, 講談社現代新書 363, (1974)
- [9] 大道寺将司, 『棺一基』, 太田出版 (2012)
- [10] 大道寺将司, 『残 (のこん) の月』, 太田出版 (2015)
- [11] Luc Herman, 『Handbook of Narrative Analysis (Frontiers of Narrative)』, University of Nebraska Press ISBN-10: 0803273495 ISBN-13: 9780803273498 (2005-05-01)
- [12] 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))
- [13] 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))
- [14] 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
- [15] 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))
- [16] 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, TI2015-56, 2016-1-29 (金) ~30 (土) 明治大学駿河台アカデミイコモン
- [17] 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))
- [18] 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)
- [19] 新田義彦, 「物語性について (Essay on Narrativity)」, 経済集志, Vol.85,, No.4 (2016-4)
- [20] 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)
- [21] 大久保風子 (搦), 歌仙「かなかなの」の巻, 平成23年9月12日 (仲秋の名月) 起首 10月23日 満尾 (2011-10)