

# 物語性の可用性について

新 田 義 彦

## 要旨

種々の文学作品や芸術作品を深く理解するためには、その根底に流れる物語性を見出すことが要諦である。物語性の概念は容易に拡張敷衍できるので、人間社会全般に存在する諸々の知的生産物や知的活動全般の説明や方向付け・動機付けにも有用である。

本論文では、物語性という概念の可用性（効用）を、俳句の解釈、報告文の作成と理解、数学的抽象的概念の説明と理解、そして翻訳作業における大意把握、を例として示す。

**キーワード** 物語性、抽象的概念、言語理解、翻訳、意識、要約法

## Abstract

In order to understand deeply various literary works and art objects, it is essential to find out underlining narrativity. Because of its easy extensibility, the concept of narrativity can be applied to various social activities and products. This paper shows the applicability of the notion of narrativity thorough various concrete examples, such as the interpretation of Haiku, document writing, and translation.

**Keyword** narrativity, abstract concept, language understanding, Haiku, document writing, translation, summary

## I はじめに

さまざまな知的産物の根底には、何らかの「物語」が存在すると考えられる。物語とは人間に理解できる／理解しやすい思念の流れである。漠とした物語を発掘し、その物語の流れに沿って物語の構成物を組み立て、物語の筋道をつけるように思考（推論）を進めると、知的産物の理解が深まることが多い。また種々の文章作成においても、物語として見たときの流れ（語りの流れ）を、それとなく意識しながら書き進めると理解しやすい文章が作れる。

本論文では翻訳あるいは要約に特化して、「物語性」の抽出あるいは導出を行い、その有効性を示し

てみたい。翻訳においては、日本語文と英語文の対訳作成を手段として物語性を抽出する。物語性の抽出が、質の高い翻訳を行う手助けとなる。要約は、長い陳述を簡潔な文章に圧縮する知的作業であるが、このような圧縮過程の収束点（極限）に「俳句」が存在すると考える。つまり俳句は、ある物語の究極的圧縮形であると考えられる。

したがって俳句の解釈は、圧縮されている断片文を自然な長さを持つ物語（語りの文章）に復元する作業と見なせる。このような考え方により、本論文では俳句から何らかの物語を導出する試みを行う。

物語抽出が困難と見なされてきた知的産物、つまり物語性が希薄な知的産物をも取り上げて、そこから何とか物語性を導出する努力と努力の結果についても報告する。物語性が希薄な知的産物としては、抽象的概念、特に数学的概念、客観的報告（あるいは報道）が伝達する情報本体、俳句に織り込まれている諦観、達観、止観などを取り上げる。通常、俳句に潜んでいる諸々の思念や観相は、抽象的概念とは見なされぬようであるが、諸々の日常的具體性や通俗性を捨象した結果の蒸留物のような知的産物であるから、やはり一種の抽象的観念である。この「観念」を少し乱暴に「概念」に昇華することしよう。

抽象的概念から無理に「物語性」を引き出す理由は、勿論、当該の抽象的概念を深く理解するためである。

## II 物語性とは

「物語性」という概念を定義するためには、まず「物語」とは何かを捉える必要がある。

「物語」の定義を広辞苑 第5版で調べ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。

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。

我々は幼児から様々な物語に接触している。物語の形で知識と経験が脳内に蓄積されていると考えてよいだろう。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に「物語」の形で脳内に蓄積される。日常生活の経験（様々な出来事との遭遇）もまた、ある種の物語の

形で脳内に蓄積される（〔4〕〔5〕）。

このようにして我々の人生過程において蓄積され続ける「物語」は、原始のままで蓄積され増量するわけではない。脳の記憶容量は有限であるから素朴無加工の蓄積は早晩、容量超過を引き起こす。物語の蓄積は、物語の形質を変化させながら容量圧縮をして人間の寿命のある限り継続される。形質変化による容量圧縮が即、物語の抽象化である。抽象化は一般化とは異なるが、共通する側面もある。本論文でいう「抽象的概念」とは、そのような長年月の人生過程の中で凝縮され純化されてきた思念、観念、そして概念のことであり、根源的に物語をその源泉として持っている。

抽象的概念から物語を抽出・導出することは、したがって、一種の先祖帰りであるとも言える。

### Ⅲ 物語の持つ函数構造

現代の標準的物語論（たとえば文献〔1〕〔2〕〔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、物語が読者を説得・納得させる動的メカニズムを説明できない。

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ると考える。

物語を外部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は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。

このような動的な再帰構造の中には、QA（Question-Answer）、問い掛けと応え返し、謎掛けと謎解き、という関係が自然に導入される。発問と応答の反復が、局所的な物語を導出し難解な「抽象的概念」の理解（謎解き・解釈）を導くこともあると予測する。以下の部分で、この予測を支持する例をいくつか取り上げることにしよう。

念の為に標準的物語論（文献〔1〕〔2〕〔10〕〔11〕）における重要概念として、物語内容（histoire）

と物語言説 (récit) 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。

ソシュールの言語理論においては：

- ・シニフィアン (signifiant 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 (signifié 所記, 記号内容；記号により記されたもの, 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「物語における函数構造」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

で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。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分けられていると言えよう。

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が示せたであろう。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  $\longrightarrow$  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。

#### Ⅳ 俳句の持つ物語性：諦観と止観

まず、諦観は“たいかん”と読むことを注意する。“ていかん”と読むと、「諦（あきら）める」という意味合いが前面に出るので避けたい。

1) 寒鯉を見て雲水の去りゆけり 森 澄雄

——求道する我（雲水）の境地に、すでに寒鯉が到達しているのかもしれない。謙虚な諦観。雲水の人生行路つまり人生物語が、寒鯉の姿に仮託されて（あるいは凝縮されて）語られていると解釈したい。プロットの構成物は、寒鯉と雲水であるが、そこから諦観を引き出してストーリーをまとめた手腕は尋常ではない。

2) いくたび病みいくたび癒えき実千両 石田波郷

——千両の赤い実を見て、病める作者は何を感じたのか。闘病生活の物語が、千両の赤い実に結晶していると解釈したい。プロットは、千両の実、病態の我。紡ぎ出されたストーリー（句）からは、結核療養が強く推察される。

3) 密会の窓より高し梅雨の駅 眞鍋呉夫

——駅舎の高さが気になる私の心は、道ならぬ煩悩に苛まれているようだ。諦観（さと）からは遠いようだが、諦念（あきらめ）と退廃（すさみ）のブレンドが醸す芸術性は見事である。プロットは、密会、窓、駅舎、梅雨であるが、ストーリーとして言説されると、何とも淫靡背徳的な雰囲気と罪悪感が醸し出されるのは不思議である。物語の魔力というべきか。

4) 死ぬときは箸を置くやうに草の花 小川軽舟

——箸を置くように死にたいと願う作者にとって、無名の草の花は手本。長い人生行路の末に辿り着いた死生観が語られているようだ。重い内容が軽い調子で物語りされていることに感心する。死、箸、草の花、というプロット構成からは予測できない簡素高潔なストーリーに感心する。

5) 棺一基四顧茫々と霞みけり 大道寺将司

——一基ぽつんと置かれた棺に納められている主は、どのような人生物語（宿命）を背負っているのか。棺の周囲が茫々と霞むほどに重く暗い物語であることが推察される。プロットに一基の棺があることから、重苦しいストーリーが予測されるが、醸し出される思念は言葉を超越して詩境に達している。

6) 鬼を呑む夕べ哀しき曼珠沙華 同上

——夕べに佇んで、そこには鬼が呑み込まれていると感じる作者の人生物語には、只ならぬ暗黒と重圧を感じる。曼珠沙華の咲く様子を哀しく感じる作者は、どこかに救済を求め懺悔しているのであろうか。プロットの夕べ、曼珠沙華に、「鬼」を添えたことが、作者の非凡を証明している。

7) 縮みゆく残（のこん）の月の明日知らず 同上

——明け方まで残る西天の月に雅心を覚えるなどとは程遠く、月は縮みつつあると感じ、その様子に明日の命も定かではない己の身の上（人生物語）を投影している。荒涼の美を感じさせるのは、やはり残月の持つ妖力の成せる業か。プロットの残（のこん）の月から、平常の風流とは無縁の寂寥・孤独を引き出す物語（story telling）は見事である。

——再論となるが、上記の3句は、風雅、超然、余裕などの特質をもつ、一般の古典的俳句の諦観とは隔絶されている。極北に位置する孤絶の美意識というべきか。根底には深い闇のような死生の諦念がある。

8) 梅が香や殊に月夜のおもしろし 加賀千代女

——梅の香る春は心が浮き浮きするが、特に月夜の晩はなおさらである。春の夜を楽しみ愛でる人生の幸福が素直に詠み込まれている。

9) 我が我を置き忘れたる暑さかな 同上

——身の置き所もないほどに暑い夏。これも平凡な日常生活（人生）の一コマである。寒い冬にこの句を詠むと夏の暑さの喜びすら感じる。四季の上を渡る日常生活の物語と言えよう。

10) 木枯らしやすぐに落ちてく水の月 同上

——木枯らしがさっと吹くと水面に映った月影は束の間乱れるが、すぐにまた元の寒冷な姿に戻る。何もなかったかのように、さりげなく過ぎ行く人生の様相を、美的に語った物語である。

——上記3句は、四季折々の生活感情を、素直に物語りしている。プロットの構成物も、梅、月夜、夏の暑さ、木枯らし、水面の月影、といったような風流物である。簡素清潔な人生観（諦観）と言うべきか。

11) 隣人と闇のつづける若井くむ 本多静江

——清楚な生活感情が、素直に物語りされている。元日の早朝未明の若水に淑気がこもる。これは一つの理想的な日本の人生観（諦観）であろう。

12) 貝寄風 (かいよせ) に乗りて帰郷の船速し 中村草田男

——春風に乗る軽舟, 帰郷の喜び, はやる心, 若さと希望, 喜びの人生観. これも諦観の一側面.

V 数学的抽象概念の物語による理解

1) 確率論と博打による破産

微小な実現確率に過大な期待を寄せる人間性の物語が, 説得力ある解説を与えることがある.

2) 食品の量の過大表示と統計的検定

日常生活の場には, 過大表示や誇大宣伝があふれているが, その実態を物語しながら, 過大と判断する根拠を数値データとして示す. これはある意味で数学 (統計) と文学 (物語) の友好的連携 (コラボレーション) と言える.

3)  $\varepsilon$ - $\delta$  論法による連続性や微分の定義と「曲線の滑らかさ」に関する直覚 (実感)

「任意の  $\varepsilon$  を与えられたとき, 適当に  $\delta$  を選択すると, 所与の条件式 (不等式) が満足される」という論法である. 一般に  $\varepsilon$  ははじめから小さな実数値を取ることが暗黙裡に想定されている. これに対して所与の条件式 (不等式) を満足する  $\delta$  が存在する, ということを示す証明方法である.  $\varepsilon$  はいくらでも微小にできるので, 極限 (ある変数がある値に近づけること, あるいは2つの変数の間の距離を微小にすること) の取り扱いに好都合である. しかし見ての通り晦渋な容貌の記述 (物語) であるから, 数学嫌いの増産に貢献している. 平易な  $\varepsilon$ - $\delta$  物語を作ることは, 容易ではない.

4) 圏論における極限, 余極限の概念とその直覚的理解

圏論は, 函数概念, 極限概念, 写像概念を, 限界まで抽象化した理論と言えるかもしれない. わかりやすい例を作ることが, すなわち圏論を物語することになる.

5) 圏論における自然変換と「翻訳」の関係

圏と圏とを結ぶ射が, 複数存在するときそれらの射を自然に相互変換できることを述べている. 翻訳は異なる言語圏の間の射であるから, 自然変換は様々の翻訳の間の関係 (可能性) を語るときに有効である.

6) 距離空間の定義と, 生活感覚における距離

道を足で歩いて体得した距離感と, 数学抽象概念としての [距離] の相違を語ることは, 数学の導入教育として重要である.

7) 集合の濃度, 順序数と, 日常感覚における数の大小

日常感覚として我々が幼児から経験し蓄積してきた数の概念, 多い・少ないという考え方を劇的に拡大する物語である.

8) 暗号と復号, 解読, 公開鍵暗号

現代の高度情報社会における物語である. 神話や怪談にしてはならない.

導出されるべき物語性の詳細な記述は省略した。

## VI 報道文の物語構造と理解

新聞記事やニュースのような報道文は、正確な情報伝達を第一使命とする。そのための知恵として、5W1Hの完備というスローガンの言い回しが古来使われてきた。5W1Hとは、Who, What, When, Where, Why, Howであり、報道文の情報要件を直截に集約している。

これらの5つの情報要件は、そのまま物語論におけるプロットの構成要素として取扱い可能である。新聞記事に的を絞って話を進める。記事の見出しでは5W1Hの一部が、大きい活字で表示され、情報の重要部を手早く読者に伝達する。報道文の本体ではなるべく文章の前方で、プロットの構成要素の全体を語り尽くすような工夫がなされる。実世界の事件を部分的に小出しにしながら語るようなことはしない。

推理小説やサスペンスでは、5W1Hを未知プロット変数としながら、読者に謎解きへの参加を促す工夫がなされている。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、推理小説作家の才能に大きく依存する。

新聞記事における物語構造の例を、朝日新聞2016年3月1日（火曜日）夕刊から拾ってみよう。

大見出し：戦闘服素材寡占状態      What, How

中見出し（1）：談合疑惑 特殊な繊維 実質2社      What, How, Who

自衛隊の戦闘服をめぐって浮上した談合の疑いで、戦闘服で主に使われる繊維ビニロン。業界関係者によると、国内で製造するのは実質2社にとどまる。・・・Why

「世界に誇るニッチ（すき間）商品」。立ち入り検査を受けたクラレは、ビニロンの特殊さをこう紹介する。・・・（以下略）・・・Why

中見出し（2）：防衛関連 相次ぐ談合

防衛省の入札は過去にも談合で摘発されたケースがある。・・・（以下略）

（注意：朝日新聞2016年3月1日（火曜日）夕刊 からの引用終わり）

本文では、5W1H以外に、Whyの詳細情報、背景、影響、などの補足情報も与えられているが、優先度を下げた後置されている。

## Ⅶ 物語性が誘導する翻訳

翻訳に有効な言語学的知見を物語論が提供することがある。その具体例を、対訳(バイリンガル)コーパスのラインメントから拾い出してみよう。コーパスとしては「日本の擬古文[9]」を使った。物語論の概念装置から誘導される翻訳知見は、下記のように要約できる。

なお本章の議論は、同一著者による著述(文献[16])『機械翻訳の原理と活用法——古典的機械翻訳再評価の試み(2012)』の第7章「対訳アラインメントの活用法」の議論を、物語論の立場から再検討・再構築し、その結果を要約してまとめたものであることをお断りする。

- 1) 語句、特にキーとなる項目(オントロジー的エンティティ)の対訳の入手。固定的な机上版辞書からは入手できない新情報が、物語のプロットの構成物として肝要である。統計翻訳では、このキーワード対応の自動獲得を最大の武器としている。しかし統計的自動処理であるから信頼性は担保できない。
- 2) 述語と項の関係、特に動詞句の構造における、異言語(たとえば英語と日本語)間の対応関係の知見。固定的な辞書からは入手できないリアルタイムの物語情報である。新鮮な訳文作成に有効と思われる。
- 3) 文の表層的な表現形の深部(基底)に存在する、論理的な構造。ここで言う論理こそが「物語性」の実体である。このレベルでは、言語の相違はほとんど捨象されるため、翻訳により保存されねばならぬ情報の実態が、透明性のある物語形式で入手できる。翻訳者は常に文やテキストの論理的な意味をまず物語として把握すべきであり、各国語に固有の表層的表現・語句に固執して振り回されると誤訳に陥る危険性がある。
- 4) 所与のテキスト全体、あるいはパラグラフ全体の言わんとすること、つまりメッセージ内容(物語内容)の要諦を、正確に把握することは、正確な翻訳(秀訳)の必要条件である。ただし、同時通訳のようなリアルタイムで入力される文、ときには語句(断片)の翻訳においては、物語内容と物語言語の対応、つまり断片的語句(キーワード)と通訳結果のメッセージの対応が、厳密には取れないこと、時間的なズレが発生する可能性があること、などに注意すべきである。これは、後からの付けだし処理で対応できる。
- 5) 概要の記述(テキストの大意)は、文連鎖を論理的連鎖に変換したもの、つまり意味的役割子付きの論理式の連鎖から入手できる。

「意味的役割子」の具体例を以下に示す。

表 意味的役割子（Semantic Role Marker）（文献〔8〕（新田義彦 2003）から引用）

意味的 役割子	コード (略記号)	内容・説明	用例（該当部分にアンダーライン）
行為者	A Agent	動作の主体、状態の主体（無生物主語を含む）。	A flat base on which <u>anything</u> rests is called . . . The <u>policeman</u> caught a thief. <u>She</u> has a dream that her son . . .
対象	O Object	属性の主体、動作の対象、状態変化の主体。	. . . produces <u>a current of air</u> . . . . . . lose <u>strength</u> . . . . . . make sounds by sending <u>air</u> through
補格・同格	C Complement	記述対象の状態、様態、Agent、Objectの補格または同格。	He is <u>the mayor of our city</u> . Having to do with <u>France</u> . . . . . . as <u>an idiot</u> . . .
関係〔者〕・ 〔関〕与格	R Relating	行為者、対象と何らかの関係を持つ物、人、事など。	According to <u>the radio news</u> , today's weather is partly rainy . . .
道具	I Instrument	手段、道具、原因、条件など。	. . . taking pleasure in <u>giving pain to others</u> . . . destroys <u>with an explosion</u> . . .
始発点	S Source	状態変化の始点、初期状態。	The spy came <u>from the cold country</u> . They make cheese <u>out of milk</u> .
到達点	G Goal	状態変化の終点、結果（受益者を含む）。	make <u>angry</u> , go to <u>bed</u> , catch up with <u>them</u> , a piece of ground prepared for <u>plants</u>
場所	L Location	(G, S以外で) 動作の行われる／状態の存在する場所。	a small vessel for traveling <u>on water</u> . . . being <u>on the inside</u> . . . stay <u>here</u> for a few seconds
時間	T Time	動作の行われる、または状態の存在する時間・時刻。	We will stay this hotel <u>for six weeks</u> . I watched TV <u>from ten to twelve o'clock</u> . get up at <u>6 a.m.</u> sharp
目的	P Purpose	動作の目的。	travel by boat <u>for pleasure</u> They stopped <u>to smoke</u> .
状況・事態	X Situation Event	上記以外の状況を示すもの。	a man who is rough and rude <u>in speech and manner</u> We all are <u>in the same situation</u> .
程度・様態	D Degree Mode	動作・状態・状況の程度や様式を示すもの	This material should be treated <u>with the highest</u> <u>carefulness</u> , because it explodes very easily. Take it <u>as much as possible</u> . You can hit me, if I am wrong, but <u>very gently</u> .
修飾・限定	M Modification Constraint	主体、対象、補格、場所、時間、など他の深層格に修飾や限定を施すもの。本来は深層格を持たぬと見なせるが、処理の便宜を考慮して付与。	A <u>naughty</u> boy was playing with a jackknife. “naughty”は“boy”を修飾している。 You must report here tomorrow at seven <u>sharp</u> . “sharp”は“seven”を限定・修飾している。 His teacher was an <u>irresistibly attractive</u> lady.
註：以下は	本研究において暫定的（試験的）に追加した	意味的役割子（Semantic Role Marker）である。	
原因・理由	W Wake（わけ）	動作の原因と理由	Bring my umbrella, <u>as weather is threatening</u> . Please treat me to a lunch; Today <u>I am short of money</u> .
結果・帰結	K Kekka（結果）	動作の結果と帰結	The robbery shot a clerk <u>to death</u> . He has lived his life in virtuous penury and finally was starved <u>to death</u> . She studied very hard and as a result <u>passed the</u> <u>qualifying examination</u> .

翻訳者の脳中に取り込まれた大意・要約は、もはや表層的な言語表現（つまり物語言説）を超越した透明な情報であるため、ある種の意味的普遍性を持つ。普遍情報としての物語内容（プロット）の入手が、バランスの取れた良訳を構成する要諦である。

以下の部分で、擬古文とその英語訳文+現代日本語訳文の物語構造分析の例を一部だけ示す。擬古文、英訳文、日本語訳文は、文献〔9〕から採択した。

**目的：** 擬古文テキストを物語論の方法で分析して、要約を作成する。要約は日本語擬古文、英語文、および現代日本語文の3つの形式で行なう。

### 第1ステップ： 擬古文の分析

\* 意味的役割子を付与して、テキストの物語構造の骨格を顕在化する。

{(武士たる者は) A, (武士道を) O (心懸くべき) Pred} こと) A 1, (珍しからず) Pred 1 }  
(といへども) ∧ (皆人) A 2 (油断) Pred 2 (と見えたり) M 2.

(武士道といふは) A, (死ぬ事と) C (見付けたり) Pred.

註： A (Agent: 行為者) がO (Object: 対象) に対してどのような振る舞い Pred (Predicate 述語) をするのか分析する。

(二つ二つの場にて) X, {(早く) M (死ぬ) Pred (φ) A} = K (方に片づくばかりなり)  
Pred (φ) A.

註： 振る舞いの状況と様態を、X (Situation, Event 状況と事態) およびM (Modification, Constraint 修飾と限定) という役割子の付与により分析する。

(二つ二つの場にて) X, (圖に當るやうにすること) A (は、及ばざることなり) Pred.

註： 同上。XとMによる分析である。

{(若し) M (圖にはずれて) X (生きたらば) Pred, (φ) A} = A 1 (なり) Pred 1 (腰抜け)  
C 1.

註： 同上。XとMによる分析である。

(圖にはずれて) X (死にたらば) A, (犬死氣違) C (なり) Pred.

(φ) A (恥) C (にはならず) Pred.

(これが) X (φ) A (武士道に) G (丈夫なり) Pred.

$\{(\phi) A \text{ (改めて居る) Pred}\} \Rightarrow \{(\phi) A \text{ (死に死に, 常往) M (死身になりて) Pred}\} \wedge \{(\phi) A \text{ (武道に) G (自由を得) Pred}\} \wedge \{(\phi) A \text{ (家職) O (仕果すべきなり) Pred}\}.$

註：本テキストの中核部（中心的主張）が述べられている。このような中核の検出は、「武士道」、「死」、「常往」、「自由」といったような、重みのあるキーワードを手掛かりに行なう。

## 第2ステップ： 擬古文による要約

\* 前ステップの結果を整形（つまり役割子記号の除去）すると下記の要約擬古文が得られる。

武士たる者は、武士道を心懸くべきこと、珍しからずといへども、皆人油断と見えたり。

武士道といふは、死ぬ事と見付けたり。

二つ二つの場にて、早く死ぬ方に片付くばかりなり。

二つ二つの場にて、圖に當るやうにすることは、及ばざることなり。

若し圖にはずれて生きたらば、腰抜けなり。

圖にはずれて死にたらば、犬死氣違なりといへども、恥にはならず。

これが武士道に丈夫なり。

常往死身になりて居る時は、武道に自由を得、家職を仕果すべきなり。

## 第3ステップ： 英文テキストの分析

\* 英文テキストに意味的役割子を付与して、英文テキストの物語構造の骨格を顕在化する。

註：英文テキストは、文献 [9] [Yamamoto Tsunetomo 2005] のものを利用した。

$\{(it \text{ stands to reason that}) \text{ Pred } 1 \{(a \text{ samurai}) \text{ A (should be mindful of) Pred (the Way of the Samurai) O}\} \text{ A } 1\} \wedge \{(it \text{ would seem that}) \text{ M } 2 \text{ (we all) A } 2 \text{ (are all negligent) Pred } 2\}.$

$(The \text{ Way of the Samurai}) \text{ A (is found in) Pred (death) C}.$

$(When \text{ it comes to either/or}) \text{ X, } (\phi) \text{ A (there is only) Pred } \{(the \text{ quick choice of}) \text{ M (death) Pred } (\phi) \text{ A}\} = K.$

$(When \text{ pressed with the choice of life or death}) \text{ X, (it is not necessary) Pred (to gain one's aim) A}.$

$\{(But) \text{ M (not having attained our aim) X (continuing to live) Pred } (\phi) \text{ A}\} = A \text{ } 1 \text{ (is) Pred } 1 \text{ (cowardice) C } 1.$

$(To \text{ die}) \text{ A (without gaining one's aim) X (is) Pred (a dog's death and fanaticism) C}.$

$(But) \text{ (there is no) Pred (shame) C (in this) A}.$

(This) X (is the substance of) Pred (the Way of the Samurai) G.  
 {(φ) A (setting one's heart right) Pred (every morning and evening) T,} ⇒ {(φ)  
 A (is able to live) Pred (through his body were already dead) M, ∧ {(he) A (gains  
 freedom) Pred (in the Way) G } ∧ {(His whole life) A (will be) Pred (without blame)  
 X, (φ) A (will succeed in) Pred (his calling) O}.

#### 第4ステップ： 英語文による要約

\* 前ステップの結果を整形（つまり役割子記号の除去）すると下記の要約英語文が得られる。

A samurai should be mindful of the Way of the Samurai, which however is neglected generally.  
 When pressed with the choice of life or death, there is only the quick choice of death without  
 gaining one's aim.  
 Not having attained our aim and continuing to live is cowardice.  
 To die without gaining one's aim is a dog's death and fanaticism, though which is no blame.  
 This is the substance of the Way of the Samurai, who is able to live as through his body were  
 already dead and gains freedom in the Way.  
 His whole life will be without blame, and he will succeed in his calling.

#### 第5ステップ： 現代日本語文テキストの分析

\* 日本語文テキストに意味的役割子を付与して、日本語文テキストの物語構造の骨格を顕在化する。

註： 日本語文テキストは、文献 [9] [Yamamoto Tsunetomo 2005] のものを利用した。

{{(武士が) A (武士道を) O (心がける) Pred ことは) A 1, (あたりまえのことである)  
 Pred 1, (が) ∧ {(誰もが) A 2 (油断している) Pred 2 (ようである) M 2}.  
 (武士道とは) A, (死ぬこと) C (である) Pred.

(あれかこれか、生か死かの選択をせまられたときは) X, (φ) A (ただ) M (死すればよい)  
 Pred .

(なにも) O (考えることはない) Pred (φ) A.  
 (腹を据えて) M (φ) A (突き進む) Pred (だけである) M.

(生か死のせっぱつまったとき) X, (思い通り目的をとげるようなこと) A (はできないことであ  
 る) Pred.

{(だが) M, (目的を遂げずに) X, (生きのびたら) Pred, (φ) A} = A 1 (である) Pred 1  
(腰抜け) C 1.

(目的も遂げずに) X (死んだら) A, (犬死に, 気違い沙汰) C (である) Pred.

((だが), (φ) A (恥には) C (ならない) Pred.

(これが) X, (φ) A (武士道に) G (堅固な男なのだ) Pred.

{(φ) A (死を思い死を決し, つねに) M (死に身になって) Pred} ∧ {(φ) A (武道に)  
G (達して欠けることなく) Pred} ∧ (一生の間, 落ち度もなく) X, (φ) A (武士の務めを)  
O (果たすことができるのである) Pred}.

## 第6ステップ： 現代日本語文による要約

\* 前ステップの結果を整形（つまり役割子記号の除去）すると下記の要約現代日本語文が得られる。

武士が武士道を心がけることは、あたりまえのことであるが、誰もが油断しているようである。

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、気違い沙汰であるが、恥にはならない。

これが、武士道に堅固な男なのだ。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。

註： Plot={ 武士, 武士道, 生と死, 恥, 犬死, 務め, 一生 } から Story={ 武士の心得, 武士は如何に生きるべきか, を説く (物語する) } が、導出される様子を素描した。

翻訳や要約の作成においては、原著者が意図した、Plot と Story を明確に引き出すように心がけることが、要諦であると主張して本章を締めくくる。

## VIII おわりに

人々が文化的産物を解釈する際には、意識的にせよ無意識的にせよ、何らかの物語性を根底において推論や思考を前進させていると考えてよい。

本論文では、通常は物語とは見なされない種々の文芸作品や知的産物から物語性を導出する工夫とその可用性について述べた。

文芸作品の例としては、日本の古典的文芸である俳句を取り上げた。俳句と物語は、一見無関係、別物のように見えるかもしれない。諸々の日常通俗的情景を陳述描写した物語を、濾過して蒸留・凝縮した文芸的産物（つまり物語の越幾斯）が俳句である、と考えるならば、「俳句」は「物語」そのもので

ある。このように考えて、俳句を考察対象に加えた。

俳句は何らかの物語の極限（つまり究極的圧縮表現）であるということを本文中で述べた。したがって俳句から物語を導出することは、圧縮過程の逆変換である。

言語Aから言語Bに向かう「翻訳」は、ある1つの物語を固定（想定）して、A方向とB方向の双方に圧縮表現を伸展する過程とみなせる。ここで物語は、言語Aによる表現からも言語Bによる表現からも独立して存在する思念（あるいは観念、あるいは概念）である。2つの言語AとBによって語られていた物語内容であると言ってもよい。物語言説はこの場合、言語Aにより表現された文章、および言語Bにより表現された文章、の2つである。物語を中間におく翻訳、つまり対訳の例を本文で示した。物語性の明確な意識と利用は、高品質な翻訳を結果する。物語の概念的登場物として「意味的役割子」の具体例を本文で示した。

これまでの数年間、物語性をめぐる諸概念と方法論について、普遍性、遍在性、効用、非物語性、抽象性、謎解きなどの動的性質、などの観点から検討を進めてきた（cf. [4]～[7], [12]～[15]）

今後は、さらに様々な抽象的概念を取り上げ、そこに内在する物語の特性を函数的に分析して、諦観と止観の深奥に接近してみたい。この接近により物語論の新局面が開けるかもしれないと密かに期待している。

## 謝辞

本論文の基本的構想は、日本大学経済学部の特設講義「言語情報論」の講義録作成過程で形成されました。「言語情報論」の開講に御尽力いただいた故唐澤正実教授のご霊前に、このささやかな論文を捧げます。

## 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 m'thode, Figures III*. Paris: Seuil. (ジェラルール・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って（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, 3<sup>rd</sup> 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, TI2015-56, 2016-1-29 (金) ~ 30 (土) 明治大学駿河台アカデミックコモン
- [14] 新田義彦, 「物語性について (Essay on Narrativity)」, 経済集志, Vol.85, No.4 (2016-4) pp.1-9
- [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) pp.1-11
- [16] 新田義彦, 『機械翻訳の原理と活用法——古典的機械翻訳再評価の試み』, 明石書店 (2012)