

物語性について

新 田 義 彦

要旨

物語には起承転結に相当する構造（いわゆるストーリー）があって、読み手の興味と理解を励起する効果を持っている。

これに対して物語の構造を持たない（物語性が希薄な）文学作品は、どのような機序で読み手の興味と理解を保持しているのであろうか？ たとえば、一見、超短文の羅列に見える連句などには、物語性があるのだろうか？

「物語性」という概念について、読み手に与える効果という観点から分析的に思考した結果について報告する。

1. はじめに

われわれの日常生活環境には実に多くの文章（書き物）が溢れている。それらを読み理解し興味を持つメカニズムの基底には、「物語性」という概念が鎮座しているのではないかとあるとき漫然と考えた。暇つぶしに手に取った新刊本が、あまり面白くない／よく理解できない…というような場合、その因が「希薄な物語性」にあるのではないかとこれまた漫然と考えた。

ここで「物語性」とは何かについて、少し丁寧に検討する必要がある。まず「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に対応するが、広辞苑の語義解説では物語の特性や構造について言及していない点が少し物足りない。

「物語」という語は様々な意味（多義性）を持つ。代表的多義は、(A)ものを語ることそして(B)語られたもの(こと)である。多く場合、「語る」は、「述べる」、「書く」、「作る」、「記す」などの語に置き換えて論じることできる。このような多義性のゆえに、「物語」は、人間の行動、そして社会活動、世界の存在、など至るところに内在している。広辞苑の語義文では、(A)が②に、(B)が①にほぼ対応している。

物語の構造そして生成技術に関しては、小方孝教授（岩手県立大学）とその研究スタッフによる完成度と稠密度の高い研究成果（たとえば[1][2][3]など）がすでに存在する。小方氏による先行研究では、消費社会における文化・芸能活動に軸足を置いて、物語の生産と消費、つまり実社会に経済的効果をもたらす文化活動という局面を強く探究しているようである。

本論文では、素朴な感覚や疑問、仮説を出発点

として、物語概念に潜む普遍性を抽出する方法論について述べる。物語性の持つ普遍性をうまく同定できれば、機械翻訳を典型的な応用例とする自然言語理解の研究に資することができると予想される。

2. 物語とは何か

「物語性」という概念について今少し掘り下げて考えてみよう。物語性とは、物語としての性質(特徴)である。したがって「物語」とは何かを捉えることが先決課題となる。

素朴な一般常識では、「物語」あるいは「物語性」はどのように理解されているのかまず見てみよう。一般常識が提示される場として The Internet 上の Yahoo Japan「知恵袋」を取り上げる。物語性の意味を問う質問に対して、「知恵袋」(註：文献[8])としてアドレスとアクセス日時を明記した)では下記のように答えている。

(引用開始)

物語はわかりますよね。主人公がいて、すじがあって展開があって、最後は完結する、いわゆるお話ですね。物語は文学ですが、文学以外のジャンルで、この要素が含まれているものを、「物語性がある」というのだと思います。(中略)

多分、現代で物語性という時、その多くはゲームについてでしょう。自分でストーリーを展開させていくような、物語性そのものを楽しむRPGは、今でも人気があるようです。

(引用終了)

約言すれば「主人公がいて話の筋があって最後に完結すること」が、「物語」であり、そのような性質を「物語性」と言う。物語性を持つ作品の例としてゲーム、特にRPG(Role Playing Game)を取り上げている。この記述は一般常識を妥当に描写していると思われるが、作品としての物語、そして話の筋(story)にのみ注目している点に難がある。作者(話し手)から読者・鑑賞者(読み手)への語り(narration)の効果・

作用について言及していない。また物語の構造的特質にも言及がない。

平野日出木[6]は、物語はメッセージを効果的に相手に伝えるための型・文法であると述べている。さらに事実の単純な羅列より、ドラマチックな物語を誰もが好む、とも述べている。このような理由で企業の宣伝広報の記述は、物語の形態への傾斜を強めていると考えられる。(たとえば[7])

以上で一通り「物語」あるいは「物語性」という概念の一般常識は示せたと思う。物語は必ずしも文学ではないが、物語を文学の一分枝として考えてみることは有意義であろう。文学理論(たとえば文献[13]のp44-p52, および[14])では、文学の定義を下記のような属性をもつ対象として論じている。

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屬性か、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 [13] 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。最近の文学理論研究は、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、と言っている。

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筆者は考える。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。

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 (re/cit) について触れておく。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。

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。(注: 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少し疑問である。)

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、映画作品 (フィルム形式) 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 (signifyer 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 表記の結果)

という、上記2者の概念を、対置させ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。

少し前に論述した、語りと聞きとの再帰的關係は、古典的物語論における「物語内容」と「物語言説」の相対的關係と共通するところもある。

古典的物語理論 [4] [12] 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 (パースペクティブ) と焦点 (フォーカス):

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

の補填解説、暗号解説、などのキーワードが手掛かりを与えてくれるかもしれないと予想している。

3. 非物語とは何か

物語ではないもの、非物語とは何か。人間の知的活動そして知的創作物の大部分が物語として認識され、また物語性を持たせるように工夫されていることを認めた後では、物語にあらざるものについて語ることは難しい。どのような知的生産物にも何らかの物語を見出すことが可能であるからである。したがって「非物語」という制約に叶う事例を見つけることはしばし放棄して、物語性が希薄なものを非物語と見なすことにしよう。

思いつく事例をランダムに列挙する。

数学の証明。数学的命題。山、川、海だけを描いているような単調な風景画。(人物が入っている絵からは容易に何らかの物語を読みとることができる。もちろん物語解釈は恣意的であり多様多義である。)

非物語性を持つ対象は、一般に理解の難しさを持ち、読者(≒作者が発信する対象、つまり物語の受信者)の興味や関心を引く力の弱さをきたすのではないかと、という仮説を立ててみた。しかし反例が多くあることに気づいた。(反例は例えば、正体不明の未確認物体の接近、数学や物理の数式や方程式、General Abstract Nonsense という失敬な陰口がささやかれるカテゴリ—理論の諸概念、定理と証明、奇妙奇天烈な抽象画、超前衛的彫刻、など)つまり「物語性」の威力・魅力・魔力に依らなくても対象観客受信者の理解と関心を引き出す何かがあるようだ。それをも強引に「非物語の物語化」として説明すべきか、あるいはもっと説得力のある説明方法があるのだろうか？これは今後の課題としたい。現時点では、謎解きの面白さ、アブダクション(結果から原因を逆向き推論すること)、犯人探し・アリバイ崩し・犯行トリック探し(推理小説の醍醐味)、穴空き文章

4. 物語性の種々相

すでに小方孝氏[1]および同氏の研究プロジェクト[2]が指摘しているように、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)であることを氏は雄弁に論証している。すぐれた芸人の生涯(人生行路)は完成した1つの物語として解釈できる。

物語という概念を製品、商品、施設に纏わる歴史やエピソードというように拡大することはごく自然な発想であろう。このような緩やかな発想から物語性について語った文献の一例として、山岡俊樹氏の「観察工学の概念と方法——物語性について考える」[5]を挙げておく。ここでは有名ブランド商品や老舗ホテルにおける物語形成そしてそれによる商品価値の付加について語っている。このような柔らかな語り自身が、また1つの物語と言えるかもしれない。

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。そこで物語性が感知できる例をなるべく多くランダムに列挙するという作業を行う。換言すれば「物語性」という概念を外延的に(あるいは帰納的に)定義する方向へ軸足をシフトしてみようと思う。

伝統的な権威を持つ「物語論」という学問(たとえば[4][11])では、構造的特性(一貫性をもつ巨大テキスト構造)、記号論的特性(主体と対象の複雑な関係)、時間的な流れ(事件の発端、謎、途中経過、結末・解決)、論理構造、登場人物と背景(情景、場面、演技者と事物・世界、語り手)などの観点から緻密な分析をしている。これらの分析は重厚な学問的成果(あるいは精華)であり無視できないもの、しっかり学ばねばなら

ないものではあるが、素朴な直観と情報処理的実用性の観点からしばし脇に置くことにする。

（1）俳句の物語性

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。限界まで語句を省略（切り捨て）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ので、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場合が多い。

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のはかどない関係が、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。元始からある語句を言わないで俳句という超短文を作文（作句）したのである。）

短歌は俳句に比して字数が多い。5-7-5-7-7, 31文字もある。したがって何者が何をして何になったがそれは何故か、そのことをどの

ように思うか、などかなり長い物語を時にくどいほど詳細に語るができる。短歌の物語性は自明・必然であるとだけ述べて、詳細な議論は後報に回すことにしたい。

俳句から物語を抽出する過程は下記のように約言できる〔9〕〔10〕

- (i) 俳句文をHとする。
- (ii) Hから、対峙する2つの核文K1とK2を抽出する。そして核間関係Rを導出する。
- (iii) 下記が俳句の（函数型文法による）形式的解釈である。

$$H = M(K1, R, K2)$$

により、俳句は2つの核文K1とK2から、関係Rを加味して形式的に生成することができる。

- (iv) つまり俳句の生成は、核文K1とK2にメタ文M()を適用する（＝作用させる）ことである。

K1およびK2は、俳句Hと比べると理解しやすい平易な単純文である。

したがって、上記の変換は、平易な核文を、風雅に凝縮された俳句に翻訳する過程、と見なすこともできる。この翻訳は、同一言語内翻訳（つまり書き換え）である。

逆に俳句Hから核文K1とK2、そして核間関係Rを抽出することは、俳句Hにメタ文M()の逆函数 $M^{-1}()$ つまり $invM()$ を施すことに相当する。

$$invM: H \rightarrow (K1, R, K2)$$

逆函数 $invM()$ を導出することが、すなわち俳句の形式的解釈論となる。このアイデアは形式的翻訳（Formal Translation）に発展できる。

俳句の形式的解釈は、実は俳句の翻訳とも見なせる。この場合は、翻訳は同一言語内翻訳であっても異言語（たとえば英語）への翻訳であってもよい。要するに限界まで凝縮変形されている擬似文を、通常の文や平易な文に還元することが、すなわち翻訳である。

この翻訳は、俳句から物語を抽出（導出）する過程とみなせる。

今までの議論を再論してまとめると：

$$H = M (K1 \ R \ K2)$$

という変換により、分かりやすい文・意味が自明の核文 K1 および K2 から、美的に凝縮された俳句 H が、翻訳出力される。つまり物語の凝縮として俳句が生成される。

核文の異言語への翻訳結果 Tran (K1) や Tran (K2) を経由して、もとの俳句 H の異言語への翻訳 Tran (H) を形式的に入手することも可能である。

$$H = M (K1 \ R \ K2)$$

という変換により、分かりやすい文・意味が自明の核文 K1 および K2 から、美的に凝縮された俳句 H が、翻訳出力される。つまり物語の凝縮として俳句が生成される。

核文の異言語への翻訳結果 Tran (K1) や Tran (K2) を経由して、もとの俳句 H の異言語への翻訳 Tran (H) を形式的に入手することも可能である。

次に、俳句 H の二核文構造 [9] について述べる。

多くの俳句 H においては、2つの核文 K1 と K2 の描写する情景（状況あるいは情報）が、二つ折の屏風に描かれた画のように対峙している。

$$H = M (K1, K2)$$

例文 1

H = “古池や蛙飛びこむ水の音”

松尾芭蕉

注：以後は核文の具体値に付する引用符 “ ” を、記述の簡略のために省略する。

K1 = 古池がある。

K2 = 蛙が水に飛び込んで音を立てた。

$$H = M (K1, K2)$$

と置くと、メタ文 M() は、2つの核文 K1 と K2

の関係 R を説明しなければならない。

このことを強調して、

$$H = M (K1 \ R \ K2)$$

と書く。ここで、

R = 場所 (location) : K1 と “存在物 (agent) の行動 (action) とその結果・効果 (result)” K2

という関係となる。

簡略表記として、

$$M (K1, K2) = K1 \text{ において } K2 \text{ した。}$$

K1 = 古池

である。つまり、核文 K1 は名詞だけである。

結局、

Tran(H) = The plum's fragrance makes the birds sleep all night long.

のように、俳句から物語を抽出して翻訳ができた。

(2) 著名な政治家・作家・芸能人の人生行路

その具体例（例えば松田聖子という芸能人の活動など）とその物語構造の抽出例が、文献 [3] で詳細に論じられている。学問的にはライフコース理論というカテゴリーの中でも取り扱われる。

(3) 宗教画の物語性

キリストの生涯とその周辺の弟子達を描いたものなど、西洋絵画には王侯貴族や教祖に纏わる歴史物語が描き込まれているものが多い。

(4) 昔話の物語性

桃太郎、浦島太郎、花咲爺さん、カチカチ山、一寸法師、など。勧善懲悪、立身出世、などのストーリーが、善人悪人の役割、善行と悪行の区別を明確にしつつ典型パターン（フレーム）に載せて語れている。多くの先行研究例がある。

(5) 歌謡曲の物語性

節回し（メロディ）が類似した歌謡曲が大量に

生産されているが、歌詞に盛り込まれるストーリーは相互に類似性が高い。歌謡曲において、歌詞と曲を他の歌謡曲のそれらと入れ替えても、十分鑑賞に堪える場合が多いようだ。

（6）宣伝文句・キャッチコピーの物語性

万人の共感を呼ぶ魅力的な物語が読みこまれていることが、成功の秘訣のように思われる。

平野日出木〔6〕が、効果的な広報活動という観点から分かりやすく物語性について論じている。

宣伝文句においても競合他社間で、物語性が共通することが多いので歌謡曲と同様、その構成語句（キーフレーズなど）を相互に入れ替えても通用する場合が多いことが指摘されている。たとえば、ビールの宣伝文、栄養食品（サプリメント）、化粧品の宣伝文、新車・カメラの宣伝文などが、典型例である。つまり読み込まれている物語が単調で紋切り型であることが主因である。（肌がすべすべ、年齢より若く見える、コクがあるのに切れがよい、元気が出る、疲労回復、年齢を忘れさせる、走りの鋭さ、居住性の高さ、燃費の低さ、破棄ガスにおける低濃度一酸化炭素、画像の解像度の高さ、操作性の高さ、など）キャッチコピーのような、文言を多くちりばめた文学作品の独創性や芸術性が疑われる一因はこのような類似性の高さに拠るのではないだろうか。

5. 連句の物語性

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

らず、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えや品格は、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。

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、と筆者は密かに思っている。

したがって連句の素人である筆者は、連句を解釈鑑賞する際には、知らず知らずのうちに埋め込まれている〔と推測できる〕物語を、何とか発掘しようと努力することになる。（これはもちろん、連句の本来的定義から見れば邪道である）。

一般論を引き出すことは困難であるが、「物語性」という構造指標は、社会的芸術的認識活動において、不可避免的に深く強い束縛力を持っていると言っても過言ではない。

6. 物語の形式的生成

物語生成の元始（あるいは原子）形は、言うまでもなく作者（作家、著者）による文筆活動（頭脳労働）である。物語を生成する行為には、多くの困難性と隠された秘訣（註：隠されていない秘訣はないかもしれぬが）が、作家心得、文学者となるための手引き、物語を書く要領、などの教本

として、古来大量に出版されている。さらにまた芸能活動などの社会的活動もまた物語生成であることが指摘されている [3] が、この活動を形式化すること、つまりマニュアル仕様にまとめることには、実用的効果が大きいと思われる。

物語生成（創成）過程を仕様書の形で形式化できれば、物語の [半] 自動生成が可能になる。そのサービス産業的貢献効果は絶大であると推定できる。このような実用価値の高さもこの方向の研究の魅力の源である。それと同時に、いやそれ以上に、物語を自動生成することには、古来高度に人間的創造性（≒文芸的創造性）を要すると信じられてきた人間的知性の領域に、計算機科学的形式性を導入するという、蠱惑的な探究心が存することも否定できない。

しかし、どのように形式化したらよいのか、そしてその形式を妥当な計算量に収めるようなプログラムをどのように構成したらよいのか、など、難しい課題が山積しているように思う。

俳句のような超短文の場合は、単純なパターン・マッチング処理に、若干の意味的整合性判定処理を加味すれば、もっともらしい擬似的俳句の形式的生成が可能である。しかしながら、文法的完備性を満足する正規の文を自動生成することは、相当にやっかいな問題である。物語はさらにそのような文を、社会的整合性や妥当性をもつ論理構造や順序構造、構成要素（登場人物や場所建物など）の配置関係、などを満足させつつ、有機的に組み上げねばならぬわけであるから、時間的・空間的計算量は指数爆発するはずである。

しかし、多分妥当な接近戦略があるのだろうと予想する。たとえば「石のスープ」のように人間がある程度の下拵えをしてやりつつ計算機に物語生成をさせる方法などが考えられる。物語を形式的に生成するために必要な、データとプログラム、そして計算量の見積もりについては、後続する論文で扱ってみたい。

物語の形式的解釈（つまり自動解釈）は、自動

生成に比較すればはるかに計算量が小さい。物語の形式的解釈の典型的応用は、アンケート調査やリクエスト文の自動分類と意見抽出である。大量の文章を読んでその全体的概要を抽出・掌握する必要性は多くのビジネスに存在する。

7. おわりに

素朴雑駁粗野な議論に終始した感を免れないが、「物語」という、従来、文芸領域に属する対象と見なされてきたものが、情報処理的な意義と効用を持つことは示せたかと愚考する。

本論文では執筆時間の制約により、具体例を提示すべき箇所をいくつか素通りしてしまった。後続する論文で補足する努力をしたいと思う。

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) 俳句のごとき断片文、超短文の物語的解釈の形式化（つまりプログラムにより、俳句の物語性を抽出・導出すること）。

(2) 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こと。

簡単な例を示す。

例1：原型

$$X + Y = 10$$

$$2X + 4Y = 34$$

⇒

鶴と亀が合わせて10匹います。足の本数の合計は4本です。鶴と亀はそれぞれ何匹いますか？

例2：原型の拡大

$$X + Y + Z = 15$$

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

⇒

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。

例3：抽象数学における難解な諸概念の新解釈と

理解度の改善

解析学における連続性概念, $\varepsilon - \delta$ 論法, 微分積分の概念, および函数概念.

統計学における仮説検定, 有意性, および不偏性の概念.

圏論 (Category Theory) における写像, 自然変換, 極限, 随伴, 完全系列, 米田の補題, 蛇の補題, など.

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] 小方孝研究室 (2005-) 岩手県立大学ソフトウェア情報学部, 「物語生成システム」プロジェクト, http://www.ogata.soft.iwate-pu.ac.jp/research_ngp.html (アクセス日時 2015-12-3)
- [3] 川村洋次, 小方孝, 「物語サービスとしての芸能プロデュースのモデル化へ向けたノート」
日本認知科学会テクニカルレポート 99-No.29 『文学と認知・コンピュータ1 - 認知文学論と文学計算論』 (小方孝編) 29号 (頁44~61), 1999年04月
- [4] 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)
- [5] 山岡俊樹, 「観察工学の概念と方法(46)~(54)——物語性について考える (シリーズ)」, 行動観察研究所, 京都女子大学家政学部生活造形学科 (2014.5 ~ 2015-1) <http://www.kansatsu.jp/service/kansatsu-x/column/author/2> (アクセス日時 2015-12-3)
- [6] 平野日出木, 「物語性のある広報」, NTT アドのPR誌『目黒発』第8号 (2007-7)
- [7] 中山陽平, 「物語性 (ストーリーテリング) を取り入れることでキラーコンテンツは生まれる」, (2014-4), <http://www.roundup-strategy.jp/mt/archives/2014/04/story-telling-is-important-factor.html> (アクセス日時 2015-12-3)
- [8] Yahoo Japan 知恵袋, 「物語性の意味をどなたか詳しく説明していただけますか? ベストアンサーに選ばれた回答」(2012/6/21 15:32:07) (アクセス日時 2015-12-3) http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1189492411 (2012-6)
- [9] 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 総合大会 於 岡山大学, A-13 思考と言語 セッション (2012-3)
- [10] 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)
- [11] ロラン・バルト (著) 花輪光 (訳), 『物語の構造分析』, みすず書房 (1979-11)
- [12] ジェラルール・ジュネット (著), 花輪光, 和泉涼一 (訳), 『物語のディスコース: 方法論の試み』, 水声社 (1985) (原著: Genette, G., *Discourse du receipt, essai de me/thode, Figures III*. Paris: Seuil.)
- [13] 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))
- [14] 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))