

歌舞伎における人物のテキスト解析と構造化 —物語生成システムにおける利用のために—

Text Analysis and Structuring of Persons in Kabuki: For the Use in the Narrative Generation Systems

小方孝^{*1}

Takashi Ogata

^{*1} 岩手県立大学

Iwate Prefectural University

In this paper, I aim to expand my research on the multiplicity of persons in kabuki. In particular, I propose a method for representing hierarchically the information of kabuki actors, which is divided into *geinojin* resource and life resource, using text data (Japanese Wikipedia) and I translate the text data into the information based on a property representation form to use it in my two types of narrative generation systems called *geino* information system and integrated narrative generation system. Last, I discuss various effects for expanding narrative multiplicities from kabuki person information that was divided into *geinojin* resource and life resource.

1. まえがき

筆者は物語生成システムとの関わりで歌舞伎の研究を行って来た。これまで、一種の物語生成機構としての歌舞伎の予備的・総合的考察を行い、複数の観点から歌舞伎の多重物語構造を具体的に調査・分析し、そのうち歌舞伎の人物、ストーリー及び「尽し」をより詳しく検討した。同時に、歌舞伎の調査・分析・考察により得られた知見を筆者が研究して来た物語生成システム—芸能情報システム [小方 印刷中 c]と統合物語生成システム [Ogata 2016]—に導入する方法についても考えて来た [小方 2017, 印刷中 a, 印刷中 b; Ogata 2017, 2018; 森田・小方 2018]。

これらの研究を支える基本的観念は、物語の特徴は多義性にあるというものである。例えばコミュニケーションという観点から物語を考える時、そこには確かに送り手が受け手に向けて何かを伝達するというコミュニケーション構造が存在するが、このコミュニケーションにおいては、一つの意味が送り手から受け手に正確に伝えられるということは重視されない。寧ろ、直接的な意味・間接的な意味・論理的な意味・感性的な意味・隠された意味等諸々の意味の複合体として、いわば相互に否定し合う情報の矛盾に満ちた共存として、物語が存在するというに価値が置かれる。その意味で物語とは極めて優柔不断なものである。筆者が考案した多重物語構造モデル [小方 2000a, 2000b]は、優柔不断なものとしての物語を構成しまた解釈するためのモデルあるいは方法であることも意図している。歌舞伎は物語における多義性や多重性の諸相を見るのに非常に向いた物語のジャンルである。

[小方 2017; Ogata 2016]は、歌舞伎という芸能としての物語における芸能人(歌舞伎役者)について調査し、ある一人の人物は主に、現実の顔・役者としての顔(舞台上の)登場人物としての顔という三つの顔を持っていることを指摘した。例えば、歌舞伎には名跡が存在する。名跡とは表面的には代々継承される役者名のことである。名跡の襲名は、歌舞伎のみならず落語や

家元制度を採る各種の芸能(日本舞踊など)に見られる制度・慣習であるが、これは個人を超えた芸能人としての一貫した物語を構成し、名跡の継承により信用・伝統・歴史・イメージ・芸能・気風が確立される。すなわちそれは個人を超えた芸能者もしくは芸術家としてのブランドを構成する。

また、上記多重物語構造モデルや[小方 2002]では、芸能人を巡る物語(ストーリー)の多面性は、さらに次のような特色も持っていると考えられる。すなわち、個々の芸能人の物語の背後には、組織や社会のレベルにおける大きなストーリーが控え形成されている。芸能人一人一人のストーリーをマイクロストーリーと考えると、所属するプロダクションやその社会的流通のレベルにおけるストーリーはマクロストーリーと呼ぶことが出来る。こうして、マイクロストーリーとマクロストーリーの複雑な総合によって、芸能人全体の物語が形成されて行く。歌舞伎は、個々の作品のレベルとその連鎖のレベルとの複合を通じて、多重的な物語を浮上させる。

以上のように、歌舞伎における人物の多重性は、ある人物から見れば同時並行的に諸種の物語を生成・展開して行くのに貢献するし、また歌舞伎の受け手に対してはある人物に関する多重的な観念を生じさせそれを様々な視点から眺め享受する楽しみを与える。

本稿は歌舞伎における人物の多重性に関する研究を発展させるものである。以下、テキストデータから歌舞伎役者の人物情報を記述するための知識構造を確定し、人物に関する具体的情報を属性記述としてテキストデータから獲得して、物語生成システム(芸能情報システム及び統合物語生成システム)で使用可能な形式にし、その使用の可能性及び方向性について考察する。

2. 歌舞伎役者のテキスト解析

まず、芸能人(歌舞伎役者)情報を調査・分析することによって、その知識記述構造を決定した。具体的には、テキストデータとして今回は Wikipedia をもとに、数人の芸能人情報の構造を分析し、知識記述構造を決定した。初めに十一代目市川海老蔵(以下、市川海老蔵)に焦点を当ててこれを行った。市川海老蔵の Wikipedia を見ると、次のような項目が階層的に含まれていた—[概要; 1 年譜; 2 人物: 芸に対する姿勢、趣味・嗜好、その他、父・團十郎との関係、妻・小林麻央; 3 受賞歴; 4 出演

作品:歌舞伎, 海外公演, テレビドラマ, テレビアニメ, 吹き替え, 映画, その他の舞台, CM;5 [論文];6 家族・親族]。

これらの項目をもとにシステムでの利用を考慮し分析・再分類を行った。基本構造として、この情報内容を、芸能情報と人生情報の大きく二つに分類し、さらに複数の下位分類が付随する階層構造として定義した。ここで、芸能情報とは歌舞伎など芸能活動そのものやそれに関連する内容であり、人生情報とは私生活や家族に関する情報を意味する。芸能情報や人生情報にそのまま分類可能な項目、例えば出演作品は芸能情報、家族・親族は人生情報というようにそのまま再分類し、人物の項目など芸能情報と人生情報に内容が跨っているものに関しては、別途ボトムアップ的にグループを作成し分類を付与した。市川海老蔵の芸能情報・人生情報の構造をそれぞれ図1と図2に示す。

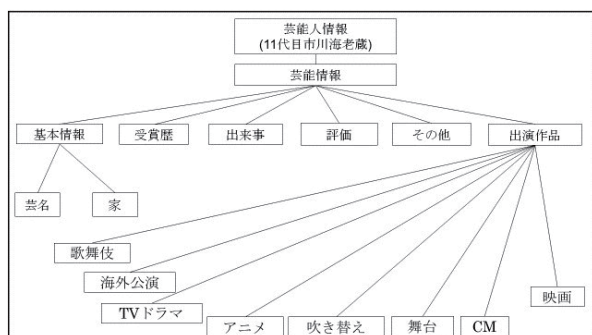


図1: 市川海老蔵の芸能情報の構造(原拠:[森田2018])

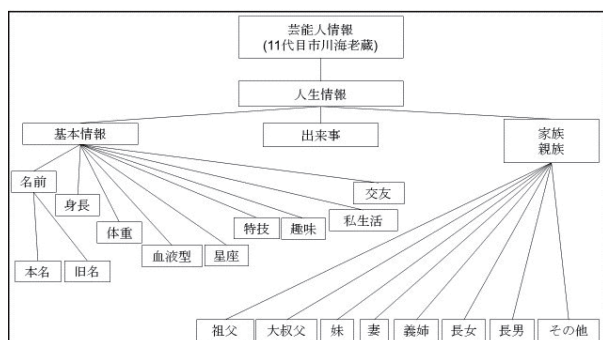


図2: 市川海老蔵の人生情報の構造(原拠:[森田2018])

次に、その他の現役の歌舞伎俳優五人一六代目尾上菊五郎、二代目中村吉右衛門、五代目坂東玉三郎、四代目市川猿之助、九代目市川中車一に関して、市川海老蔵と同様の方法で調査・分析を行った。一例として九代目市川中車のWikipediaは次の項目を階層的に含む—[概要;1 略歴:生い立ち, 俳優として, 歌舞伎界進出;2 人物:俳優業, ボクシング愛好家, 昆虫好き;3 家族・親族;4受賞歴;5 出演:テレビドラマ, 映画, オリジナルビデオ, 舞台, テレビアニメ, 劇場アニメ, 海外ドラマ, 海外アニメ, ミュージックビデオ, パラエティ, ドキュメンタリー, CM;6 歌舞伎;7 著作]。これをもとに作成した芸能情報・人生情報の構造を図3及び図4に示す。

これらを総合して、芸能人情報の共通形式(構造)、一般形式(構造)を定義した。これを図5に示す。それぞれの下位項目は、歌舞伎役者の芸能人情報の共通項として定義できると判断した項目である。この八項目は、どの歌舞伎役者にも、名称が異なる場合もあったが、存在していた。項目名は市川海老蔵の情報を基準としている。

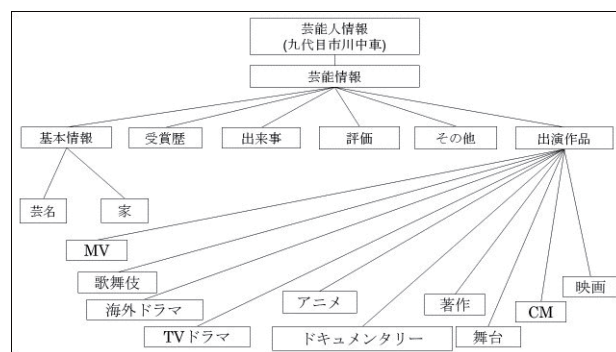


図3: 市川中車の芸能情報の構造(原拠:[森田2018])

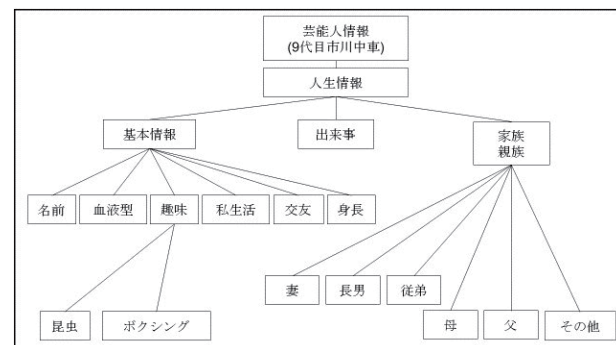


図4: 市川中車の人生情報の構造(原拠:[森田2018])

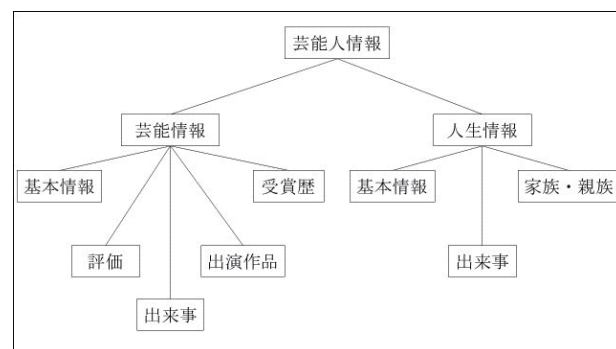


図5: 歌舞伎俳優の芸能人情報の構造(原拠:[森田2018])

3. 歌舞伎役者の人物属性情報の獲得

上述のような方法で整理・構造化した歌舞伎役者の芸能人情報を、システムで利用可能な形式にするために、まず当該歌舞伎役者のWikipedia全文を、小野・小方(2017)が開発している属性獲得機構に通し、属性の獲得を行った。ここで属性とは、ある歌舞伎役者の特徴・性質に関する記述であるが、具体的には対象Wikipediaの文章をすべて後述する一定の形式に記述し直した情報を意味する。そしてこの属性情報を、各々の歌舞伎役者ごとに、前節で説明した構造に沿って整理し直した。次節で述べるように、こうして構成された構造化された属性情報が芸能情報システムの一部として位置付けられる。

属性フレーム獲得の詳細アルゴリズムを図6に示す。また、実際に属性獲得機構に市川海老蔵のWikipediaの情報を通した結果の一部を図7に示す(上が入力文章、下が出力結果(属性情報))。さらに、今回考案した歌舞伎役者の芸能人情報の知識ベースの記述形式を図8に、その実例として作成した市川海老蔵の知識ベースの一部を図9に示す。

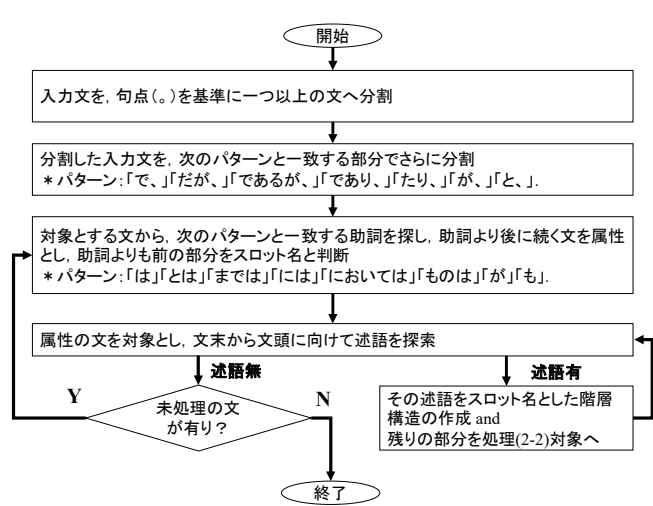


図 6: 属性情報獲得アルゴリズム

入力	十一代目 市川 海老蔵 (じゅういちだいまいちかわ えびぞう、1977年12月6日-) は、日本の歌舞伎役者。歌舞伎名跡「市川海老蔵」の当代。屋号は成田屋。定紋は三升、替紋は杏葉牡丹。 ...中略... 身長176cm、体重80kg。血液型はAB型。星座は射手座。特技はバスケットボール、趣味は相撲鑑賞。学生時代はバスケットボール部に所属していた。スタジオジブリのアニメ作品の大ファン。 ...後略...
出力	((("は" "歌舞伎役者、俳優。" ("は" "十一代目市川海老蔵(じゅういちだいまいちかわえびぞう、1977年12月6日-)")) (nil "nil")) (("は" "当代。" ("の" "歌舞伎名跡「市川海老蔵」")) (nil "nil")) (("は" "杏葉牡丹。" ("は" "三升、替紋" ("は" "成田屋。定紋" ("は" "屋号")))) (nil "nil")) ...中略... (("は" "身長176cm、体重80kg。") (nil "nil")) (("は" "AB型。" ("は" "血液型")) (nil "nil")) (("は" "射手座。" ("は" "星座")) (nil "nil")) (("は" "相撲鑑賞。" ("は" "バスケットボール、趣味" ("は" "特技")) (nil "nil")) (("は" "た。" ("に所属してい" "バスケットボール部" ("は" "学生時代")) (nil "nil")) (("は" "ファン。" ("の" "アニメ作品" ("の" "スタジオジブリ")) (nil "nil")) ...後略...

図 7: 属性獲得機構の入出力例

```
(<人名>
(geinojinInfo
  (geino ;芸能情報
    (g-base <data1> <data2> ... <dataX>);基本情報
    (evaluation <data1> <data2> ... <dataX>);評価
    (g-event <data1> <data2> ... <dataX>);出来事
    (work <data1> <data2> ... <dataX>);出演作品
    (prize <data1> <data2> ... <dataX>);受賞歴
    (life ;人生情報
      (l-base <data1> <data2> ... <dataX>);基本情報
      (l-event <data1> <data2> ... <dataX>);出来事
      (family <data1> <data2> ... <dataX>);家族・親族
    ))
))
```

図 8: 知識ベースの記述形式

4. 物語生成システムへの組み込みと利用方法

以上の方法によって獲得・記述・構造化された歌舞伎役者の属性情報を、芸能情報システム (以下、GIS: Geino Information System) [小方 印刷中 c]と統合物語生成システム (以下、INGS: Integrated Narrative Generation System) [Ogata 2016]とどのようにつなげるかについて述べる。

4.1 GIS における位置付け

図 10 は GIS の概念図であるが、この中の芸能作品資源と人生作品資源 (単に芸能資源、人生資源とも呼ぶ) の中に、歌舞伎役者の芸能属性情報と人生属性情報が格納される。

```
(*Ebizou*
(geinojinInfo
  (geino ;芸能情報
    (g-base ;基本情報
      ((("は" "歌舞伎役者、俳優。" ("は" "十一代目市川海老蔵(じゅういちだいまいちかわえびぞう、1977年12月6日-)")) (nil "nil"))
      ((("は" "杏葉牡丹。" ("は" "三升、替紋" ("は" "成田屋。定紋" ("は" "屋号")))) (nil "nil"))
      ...中略...
    )
    (life ;人生情報
      (l-base ;基本情報
        ((("は" "身長176cm、体重80kg。") (nil "nil"))
          ((("は" "AB型。" ("は" "血液型")) (nil "nil"))
            ((("は" "射手座。" ("は" "星座")) (nil "nil"))
              ((("は" "相撲鑑賞。" ("は" "バスケットボール、趣味" ("は" "特技")) (nil "nil"))
                ((("は" "た。" ("に所属してい" "バスケットボール部" ("は" "学生時代")) (nil "nil"))
                  ((("は" "ファン。" ("の" "アニメ作品" ("の" "スタジオジブリ")) (nil "nil"))
                    ...中略...
              )
            )
          )
        )
      )
    )
  )
))
```

図 9: 知識ベースの一部

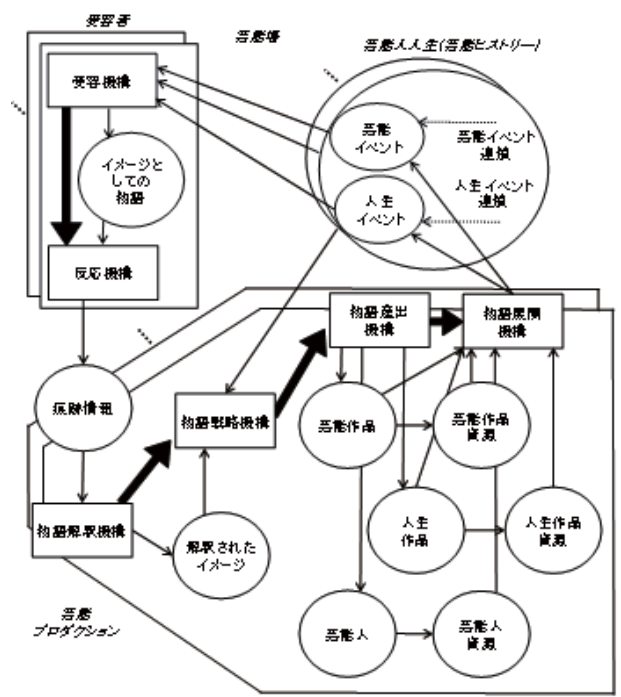


図 10: GIS 原案概念図

4.2 INGS との関係

図 11 は、GIS がその中に INGS を含んで個々の物語からその連鎖までを生成・産出し、その受容・消費が行われ、これらの過程がさらに循環する様子を示しているが、この中で、芸能人資源の一部を成す芸能資源と人生資源とは INGS によって生成された物語との間で多重的な関係を持つ。図 12 に描くのはこの多重的関係のイメージである。INGS 単体で生成される物語における人物は、ある物語の登場人物 (キャラクター) のレベルでの人物であるが、GIS に定義された歌舞伎役者の人物と接続されることで、その物語は多重化される。すなわち、登場人物としての人物は、その下層に存在する芸能人としての人物及び個人としての人物と関連付けられ、常時これら三つの側面のどこからでも見られ得る、あるいは合成され得る、人物になる。同時に、これら三種の人物は、同じく図 12 にそのイメージが示されるように、当該の物語作品から独立した三種の物語一芸能人としての物語、個人としての物語及び登場人物としての物語とも関連付けられている。このように、生成されたある物語作品そのものが多重的に構造化されると共に、各種の人物の物語も同時並行的に生成される。

なお、今回芸能人の人物情報として扱ったのは芸能人としての人物情報と個人としての人物情報だけであったが、実際はさらに上述のように登場人物としての人物情報が存在する。特に江戸時代までの歌舞伎においては、多くの人々が一般教養として知っている歴史的人物や虚構の人物が、頻繁に繰り返し様々な作品に登場し、そこからある特定の登場人物の物語というもう一つの物語のレベルが生成・展開された。現在でも、西郷隆盛のような著名な歴史的人物、テレビの連続ドラマに出る主人公や登場人物などにも、同じような現象は見られるが、歌舞伎の場合、このような特定の登場人物の連続出演がいわば激しく行われた。本稿ではこれについて扱わなかったが、この種の登場人物情報も今後 GIS の中の芸能資源の一部として持たせることを考えている。

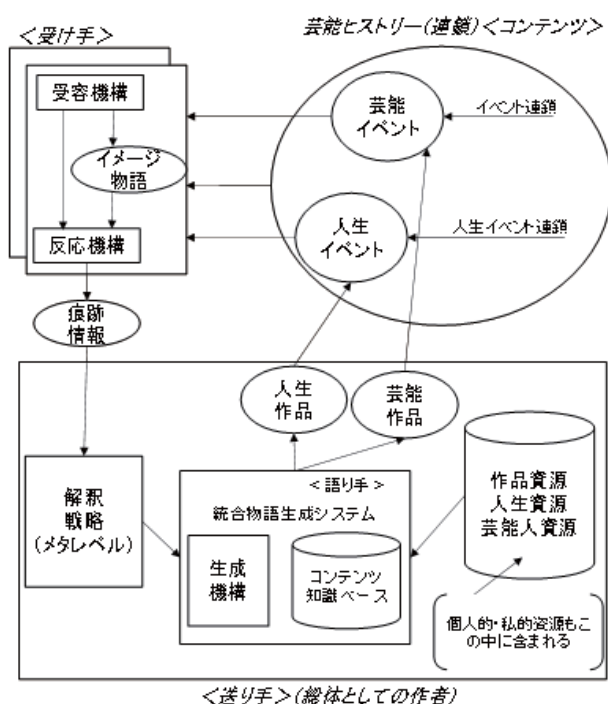


図 11: GIS と INGS の関係 (原拠: [小方 2018])

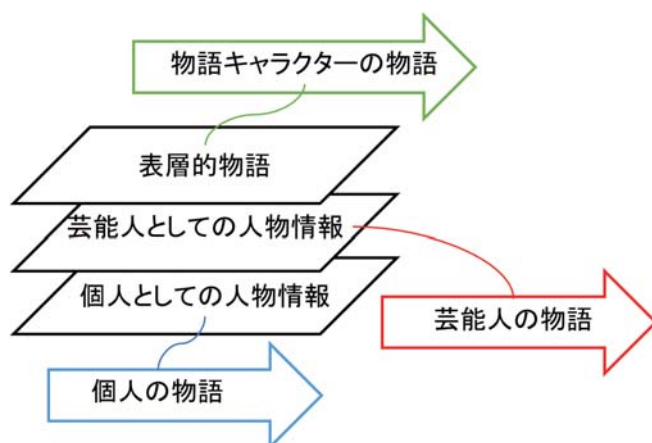


図 12: 人物の多重性と物語

5. あとがき

本稿では、歌舞伎における人物の多重性に関する研究を進展させるために、テキストデータ (Wikipedia) における歌舞伎役

者の情報を芸能人資源と人生資源とに分け、それぞれの階層的な構造化方法を決定し、さらにこのテキストデータを属性情報として、物語生成システム (芸能情報システム GIS や統合物語生成システム INGS) で使用可能な形式にした。その上で、これらの情報を GIS や INGS で使用する方法と物語の多重性を増幅する効果について述べた。今後取り組みたいことの一つは、属性獲得の対象となるテキストデータを、歌舞伎役者や芸能人に対する人々の気持ちがより生の形で表出されていると思われる週刊誌や女性雑誌などに拡張し、多重性の幅を広げて行く試みである。

謝辞

本研究は一部、SCAT 研究助成 (2015-2017)、柏森情報科学振興財団 (2017) 及び電気通信普及財団 (2017) 及び AOI TYO Holdings 株式会社 (共同研究) からの研究助成の支援を受けている。

参考文献

- [森田 2018] 森田実希・小方孝: 芸能情報システムのための歌舞伎役者のキャラクター情報の獲得. 第 57 回ことば工学研究会資料, pp.1-5, 2018.
- [小方 2000a] 小方孝: 多重物語構造のマクロモデル—シミュレーションとしての物語序説—. シミュレーション&ゲーミング, Vol.10, No.1, pp.35-46, 2000.
- [小方 2000b] 小方孝: 多重物語構造モデルとその展開へ向け—シミュレーションとしての物語序説—. In 川村洋次・浜田秀・小方孝 編, 文学と認知・コンピュータ 6—ことばと文学—, 日本認知科学会テクニカルレポート 00-No.32, pp.87-119, 2000.
- [小方 2002] 小方孝・網野智幸: 多重物語構造と芸能キャラクターの物語生成システム. 日本認知科学会第 19 回大会発表論文集, pp.130-131, 2002.
- [小方 2017] 小方孝: 歌舞伎における「人物」の多重物語構造. 第 52 回ことば工学研究会資料, pp.113-118, 2017.
- [小方 印刷中 a] 小方孝: 歌舞伎に向けて (1)—恣意性と編集性の物語から多重性と実存の物語へ—. In 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, 印刷中.
- [小方 印刷中 b] 小方孝: 歌舞伎に向けて (2)—多重物語構造の諸相—. In 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, 印刷中.
- [小方 印刷中 c] 小方孝: 外部への物語生成または芸能情報システムに向けて. In 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, 印刷中.
- [Ogata 2016] Ogata, T.: *Kabuki as Multiple Narrative Structures*. In T. Ogata & T. Akimoto (Eds.), *Computational and Cognitive Approaches to Narratology*. pp.391-422. PA: Information Science Reference (IGI Global), 2016.
- [Ogata 2018] Ogata, T.: *An Integrated Approach to Narrative Generation: From Mishima and Kabuki to Narrative Generation Systems*. In T. Ogata & S. Asakawa (Eds.), *Content Generation Through Narrative Communication and Simulation*. pp. 49-147. PA: Information Science Reference (IGI Global), 2018.
- [小野 2017] 小野淳平・小方孝: Wikipedia を利用した概念辞書における属性情報の獲得と物語自動生成ゲームでの利用. 人工知能学会全国大会 (第 31 回) 論文集, 1D3-OS-29b-2in2, 2017.