

ISSN 1345-1081

愛知文教大学
比較文化研究

第 1 4 号

2016

愛知文教大学国際文化学会

目 次

映画『ニーベルンゲン』第1部におけるジークフリート像再考	江口直光 1
Pokémon GO におけるアイテム取得の戦略的意思決定	小林正樹 19
野上弥生子・岡本かの子・網野菊の「みたようだ」「みただ」	高橋良久 37
和歌童蒙抄異本攷（承前）	黒田彰子 (66) 一

I

13世紀初めに現在のオーストリア、ドナウ川流域で成立した作者不詳の叙事詩『ニーベルンゲンの歌』(Das Nibelungenlied, 以下『歌』と略記)は、いったん忘れられたが、18世紀後半に重要な写本が続々と発見されたのに続き、19世紀初頭のナポレオンによる支配を機にドイツ・ナショナリズムが高揚すると、ドイツの国民性を体現する国民文学の粋とみなされるようになった。1871年のドイツ帝国成立後には、関連する施設や記念碑の建設、学校教育への導入、イラストの入った子供向け翻案の刊行などを通じ、『歌』はますます人口に膾炙していった¹。それと並行して、『歌』を題材とする文学・舞台・造形作品の創作も盛んに行なわれた²。この傾向は19世紀末から20世紀初頭にかけて拍車がかかった³。テア・フォン・ハルブー(Thea von Harbou, 1888 – 1954年)脚本、フリッツ・ラング(Fritz Lang, 1890 – 1976年)監督による無声映画二部作『ニーベルンゲン』(Die Nibelungen, 1924年公開)⁴は、そうした気運の中で成立した。

¹ 『ニーベルンゲンの歌』の受容については、おもに山本潤著「破滅の神話 — 近代以降の『ニーベルンゲンの歌』受容とドイツ史」、西山雄二編『カタストロフィと人文学』(勁草書房、2014年)221–245頁を参照。

² 代表的な事例として、フリードリヒ・ヘッベル(Friedrich Hebbel, 1813 – 1863年)による戯曲三部作『ニーベルンゲン』(Die Nibelungen, 1861年初演)とリヒャルト・ワーグナー(Richard Wagner, 1813 – 1883年)によるオペラ四部作『ニーベルンゲンの指環』(Der Ring des Nibelungen, 1876年全曲初演)が挙げられる。

³ Vgl. *Die Rezeption des Nibelungenstoffes in Literatur, Kunst, Musik und Wissenschaft. Eine Synopse*. Zusammengestellt von Gunter E. Grimm.
www.nibelungenrezeption.de/literatur/quellen/Synopse.pdf (最終閲覧 2016年9月1日)

⁴ 第1部『ジークフリート』(Siegfried)、第2部『クリームヒルトの復讐』(Kriemhilds Rache)。1924年2月14日(第1部)、1924年4月26日(第2部)、ウーファ・パラスト・アム・ツォー(ベルリン)にて公開。なお、脚本を担当したテア・フォン・ハルブーは脚本と別に小説『ニーベルンゲンの書』(Das Nibelungenbuch)を

1年半の製作期間と800万ライヒスマルクという当時のドイツでは異例の時間と費用をかけて製作されたこの大作映画は、鳴り物入りで公開された。とくに第1部『ジークフリート』は保守層を中心に熱狂的な反応を呼び起こし、「国民的できごと」⁵と呼びうるほどの注目を集めた。第1部、第2部双方のオープニングに「ドイツ国民に捧ぐ」(Dem deutschen Volke zu eigen)という献辞を掲げるなど、製作者サイドにも第一次世界大戦後の政治的・社会的・経済的混乱の中で高まる愛国熱に応える意図があったことは間違いない。

『歌』がドイツの国民的叙事詩としての地位を固めると、作品中の特定の人物やその言動がクローズアップされ、そのときどきの政治・社会状況に応じてドイツ人にとっての理想や美徳の具現として賞賛された。『歌』の登場人物の中で、そうした観点から最も注目されたのはジークフリートであり、ドイツの栄光を体現する国民的英雄という人物像が確立された。ジークフリート崇拜は第一次世界大戦中に頂点を迎え、大戦末期にはドイツが死守すべきとされた西部戦線が「ジークフリート戦線」と名づけられた。こうした風潮は、大戦後のヴァイマル期にも保守層を中心に受け継がれた。ドイツの敗戦を前線における軍事的な失策によるものではなく、国内の裏切り者(社会主義・共産主義者、ユダヤ人等)によって背後から引き起こされたものとみなす「背後からのひと突き伝説(七首伝説)」(Dolchstoßlegende)が多くのドイツ人にとって共通認識となり、『歌』においてハーゲンの裏切りによって背中^{あいうち}の急所を刺されて暗殺されたジーク

執筆し、映画公開に先立って発表している。ストーリーは基本的に同一であるが、小説は映画の単純なノヴェライゼーションではない。小説は映画の第2部から始まり、第1部にあたるエピソードは回想として扱われるなど、構成や細部の描写において映画との間に種々の相違が認められる。この小説に触れる際、以下では『書』と略記する。また使用する版は Thea von Harbou: *Das Nibelungenbuch*. München (Drei Masken Verlag) 1924. <https://archive.org/details/DasNibelungenbuch> (最終閲覧2016年9月1日)である。

⁵ Michael Töteberg: *Fritz Lang mit Selbstzeugnissen und Bilddokumenten*. Reinbek bei Hamburg (Rowohlt) 1985. S. 50.

フリート⁶と関連づけられた。

映画『ニーベルンゲン』では、ジークフリートは第1部『ジークフリート』にしか登場しない。そこでは、風になびくブロンドの髪、均整のとれたたくましく白い肉体⁷、抜きん出た身体能力、確固たる足取り、自信にあふれた表情とまなざし、ストレートな感情表現など、身体や言動の特徴からジークフリートはたしかに「ポジティブな英雄」⁸として表象されているように見える。むろんハーゲンによる「背後からのひと突き」も映像化されており、裏切りによって命を落とす悲劇の英雄としての側面も疎かにされていないようだ。

本論は、映画『ニーベルンゲン』第1部『ジークフリート』における表題役の人物像を、おもに映像表現の分析を通じて検討することを目的としている。その際には、とりわけ異なるシーンにおける映像中の諸要素の相関関係に着目し、ストーリーの表層下に隠された連関を浮かび上がらせる⁹。その結果、ジークフリートには必ずしも当時の愛国的・国粋的イデオロギーに沿った英雄的人物像とみなしえない側面が認められることを明らかに

⁶ ジークフリートは竜を殺害した際にその血を全身に浴び、どんな武器にも傷つけられない不死身の体になったが、両肩の間に菩提樹の葉が落ちてきたため、そこだけは竜の血に触れておらず、急所となった。

⁷ ジークフリートはしばしば静止してポーズをとるが、そこには19世紀以来好まれた理想のドイツ人男性のイメージがいくつかり入れられている。Vgl. Anton Kaes: *Shell Shock Cinema. Weimar Culture and the Wounds of War*. Princeton, N. J. (Princeton University Press) 2009. S. 136 – 151.

⁸ Töteberg, a. a. O., S. 44.

⁹ 映像資料として、Fritz Lang: *Die Nibelungen*. Edition Murnau Stiftung, München (Universum Film) 2013 (DVD) を使用する。これは、ヴィースバーデンのフリードリヒ・ヴィルヘルム・ムルナウ財団が18種類のフィルムをもとにオリジナルのたちに可能な限り近づけるべく修復し、2010年に公開したヴァージョンである（日本版未発売）。なお、日本版として発売されているDVD『ニーベルンゲン』（フリッツ・ラング・コレクション クリティカル・エディション、紀伊国屋書店、2006年）は、ミュンヘンの映画博物館が1986年に公表した修復版にもとづいている。2010年版は1986年版と比べて画質が圧倒的に優れており、白黒の1986年版と異なり、映像全体がオレンジ色を基調に染色されている他、内容においても少なからぬ異同がある。これらふたつの修復版の比較・検討は今日に至るまで本格的に行なわれていないため、稿を改めて試みる予定にしている。

してみたい¹⁰。

II

『ジークフリート』における表題役の殺害シーンに関して、あるドイツ中世文学研究者による興味深い論考が 2015 年に発表された¹¹。そこでは『歌』と映画における当該シーンが比較され、顕著な相違点として以下の 3 つが挙げられている。①『歌』ではハーゲンは近接した距離からジークフリートの急所を槍で突き刺すが、映画では離れた距離から槍を投げてアクロバティックに背中急所に命中させる。②『歌』では槍を突き刺したハーゲンは返り血を浴びるが、映画ではジークフリートの傷口の周囲に血がにじんでいるように見えるにすぎない¹²。③『歌』ではジークフリートに槍を突き刺したハーゲンはただちにその場から逃げ去るが、映画にはそのようなシーンは存在しない。

これらの相違点の背景として、『歌』では犠牲者の返り血が殺害者の不正を証明する烙印となるという中世特有の観念を可視化するために、ハーゲンはジークフリートのすぐ近くから槍で突き刺すという設定が必要であったという事情を指摘することができるという。また、ハーゲンが逃げ出すのは、彼自身に不正の意識があったからだということになる。これに対して映画では、映像としての見栄えが優先され、遠距離から投げられた槍が

¹⁰ 本論文における欧文の邦訳は、特記しない限りすべて拙訳による。

¹¹ Wernfried Hofmeister: *Filmreifes Sterben im „Nibelungenlied“*. *Intermediale Beobachtungen zur Mythisierung von Hagens Bluttat an Siegfried zwischen mittelalterlicher Diegese und cineastischer Narration*. In: Rüdiger Brandt, Jürgen Fröhlich, Kurt Otto Seidel (Hg.): *Perspicuitas. Internet-Periodicum für mediävistische Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaft*. Essen (Universität Duisburg-Essen) 2015. https://www.uni-due.de/imperia/md/content/perspicuitas/hofmeister_nibelungen.pdf (最終閲覧 2016 年 9 月 1 日)

¹² ただし、ジークフリートの遺体にハーゲンが近づくと傷口から改めて血が流れ出し、これによって殺害者がハーゲンであることが証明されるという『歌』のエピソードは、映画にも取り入れられている。

小さいに命中するという現実離れた設定が選択された結果、ジークフリート殺害におけるハーゲンの不正という要素は背景に退くことになったと考えられるという。

III

映画『ニーベルンゲン』は『歌』だけでなく、共通する素材にかかわる種々の文献に取材して製作されたが¹³、投げられた槍によってジークフリートが殺害されるというモチーフは、『歌』だけでなくその他の文献にも見当たらない。映画において新たに付け加えられた以上、そこには当然何らかの意味を認めることができるだろう。

映画の観客は、ハーゲンが槍を投げてジークフリートを殺害するシーンに既視感を覚えるに違いない。それ以前に槍が投げられるシーンを目しているからである。それは、アイスランド女王ブルンヒルトに求婚するブルグント王グンターをジークフリートが助太刀し、隠れ蓑で姿を隠してグンターの代わりに三種競技でブルンヒルトに勝利するシーンである¹⁴。競技の最後が槍投げであり、まずブルンヒルトが投げた槍をグンターがジークフリートに支えられながら盾ではね返した後、グンターが投げるように見せかけて実はジークフリートが投げた槍は、ブルンヒルトの持つ盾を真っ二つにしてしまう。こうしてブルンヒルトは隠れ蓑による欺瞞によってすべての競技に敗れ、約束通りグンターとの結婚を受け入れざるをえなく

¹³ フォン・ハルプーは脚本執筆にあたり、「すべての文献から、私にとって最も美しく最も力強いと思われたところをつかみ出し、それに新しい形を与える」ことにしたと述べている。Thea von Harbou: *Vom Epos zum Film*. In: Wolfgang Storch (Hg.): *Die Nibelungen. Bilder von Liebe, Verrat und Untergang*. München (Prestel-Verlag) 1987, S. 96.

¹⁴ ブルンヒルトは結婚相手に三種競技（石投げ、幅跳び、槍投げ）で自分に勝利することを条件づけており、最強の戦士しか勝利することができないほど無敵であった。ジークフリートは当初グンターに力を貸すことを拒んでいたが、クリームヒルトとの結婚を条件に助力を引き受けた。

なる。このシーンとハーゲンが槍を投げてジークフリートを殺害するシーンの間に、どのような連関があるのだろうか。

『ジークフリート』では、ジークフリート殺害はブルンヒルトの訴えが直接的なきっかけになっている。求婚の際の三種競技においても、また婚礼後の初夜の際にも、自分を屈服させたのはグンターではなく隠れ蓑をかぶったジークフリートであった¹⁵ことを人々の面前でジークフリートの妻クリームヒルトに暴露されたブルンヒルトは、橋から身投げしようとしてハーゲンに止められ、「ジークフリートを殺して！」と口走る。彼女はさらに、同じ言葉をハーゲンとグンターに二度繰り返している。その後、ジークフリートに純潔を奪われたとブルンヒルトから告げられると、グンターはついにジークフリート殺害に同意し、そのための狩りの挙行を命じる。ハーゲンによるジークフリート殺害は、欺瞞によって尊厳を傷つけられたブルンヒルトのための復讐と解しうる。したがって、ハーゲンが槍を投げてジークフリートを殺害するシーンは、単に見栄えがする映像のためというにとどまらず、槍を投げるという共通するモチーフによって事件の発端と結果の連関を浮かび上がらせるという機能も果たしているのである。

ハーゲンとブルンヒルトの外見は酷似している。ともに暗色を基調とする衣服を身に着け、また頭にかぶる兜には猛禽類の羽がついている。この映画の名高いシーンのひとつに、クリームヒルトが見た不吉な夢を切抜き影絵のアニメーションによって表現した箇所がある¹⁶。ジークフリートがクリームヒルトに求婚するためにヴォルムスの宮廷に到着した日の前夜、彼女は1羽の白い鳥が2羽の黒い鳥によって襲われる夢を見ていた¹⁷。こ

¹⁵ 三種競技に敗れたブルンヒルトはグンターと結婚することになり、ライン河畔ヴォルムスのブルグント宮廷に連れて来られた。しかし、婚礼後も彼女は夫のグンターに抵抗し、そばに近づけようとしなかったため、ジークフリートが隠れ蓑でグンターの姿になってブルンヒルトを力づくでねじ伏せ、そこでグンターと入れ代わることによって、グンターはブルンヒルトと初夜を果たすことになった。

¹⁶ 抽象的な映像のみからなる「絶対映画」で知られていたヴァルター・ルットマン (Walter Ruttmann, 1887-1941年) が担当した。

¹⁷ このエピソードは『歌』にも見られ、そこでは1羽の鳥は鷹、2羽の鳥は鷲とさ

の夢は彼女の夫となるジークフリートが2人の人物によって滅ぼされることを予見しているのだが、上記のような事情から、2羽の黒い鳥が象徴するのは殺害を執行するハーゲンとそのお膳立てを整えるグンターではなく、ハーゲンとブルンヒルトと解するのが適切であろう。

隠れ蓑でグンターの姿になったジークフリートは、ブルンヒルトとの格闘中に彼女の左腕から腕輪を抜き取って懐に入れる。その目的や意図は明示されないが、映像ではジークフリートが故意に奪い取ったかのように見える。この腕輪は蛇をかたどっており¹⁸、蛇はブルンヒルトを象徴するエンブレムとして用いられている。『ニーベルンゲン』では中間字幕が古いドイツ字体 (Fraktur) で記されており、各中間字幕の最初の文字には、字幕の内容ないしは話者に応じて統一的なデザインによるカリグラフィが施されている。その際、ブルンヒルトに用いられたデザインが蛇なのである¹⁹。ジークフリートに純潔を奪われたという告発はブルンヒルト自身が後に「嘘」と認めているけれども、蛇をかたどった腕輪を奪うことは、ブルンヒルトに対する支配権を手にするに等しいと解しうる。事実、腕輪を奪われたブルンヒルトは、たちまちジークフリートに屈服されてしまう。それまでもジークフリートは卓越した身体能力を駆使して敵対者を退けた際に、必ず戦利品を得ていた。竜殺しでは一か所を除いて不死身の体を、アルベリヒ殺しではニーベルンゲンの宝と隠れ蓑を、隠れ蓑で姿を隠してブルンヒルトを打ち負かした三種競技ではクリームヒルトとの結婚を、という具合である。そして、ブルンヒルトをねじ伏せたときには、腕輪を奪い取るにより、いわば彼女自身をわがものにする。ハーゲンによるジークフリート殺害には、貪欲かつ残酷な強奪者の罪に対する懲罰という側

れている。

¹⁸ 映像では目を凝らして見ないとはっきりしないが、『書』では、この腕輪は「双頭の蛇の形」をしており、「黄金の鱗」に覆われ、目には宝石がはめこまれていたと記されている。Von Harbou, a. a. O, S.78.

¹⁹ その他、ジークフリートには鷹が、クリームヒルトには一角獣が、ハーゲンには狼が用いられている。

面を認めることもできるだろう。

IV

ハーゲンによるジークフリート殺害と関連づけることができるのは、ブルンヒルトにとどまらない。ジークフリートは狩りの最中に泉の水を飲む際に殺害されるが、映画の冒頭近くでは、やはり泉のほとりで水を飲んでいる竜をジークフリートが殺害していた。さらに映画では、死にゆく竜の尾が菩提樹にあたった衝撃で葉がジークフリートの肩の間に落ちる様子が映像ではっきりと示される。この葉が落ちた箇所が急所となり、そこに命中した槍によってジークフリートは命を落とすことになる。このようにして、竜殺害とジークフリート殺害は関連づけられている。

相關関係は竜とハーゲンの外見にも及んでいる。ハーゲンが身につけている鎖帷子は魚類ないしは爬虫類の鱗を思い起こさせることに加え、より顕著な点として隻眼が挙げられる。ハーゲンが隻眼であることは伝承上よく知られているが、映画ではハーゲンだけでなく竜も片方の目を失う²⁰。竜と対峙したジークフリートは、まず竜の片目を剣で突き刺し、それから心臓と思われる箇所に致命傷を与える。竜が泉のほとりで殺されること、竜の尾が菩提樹にあたった衝撃で葉が落ちること、そして竜が片目を失うこと、これらはどれも映画において新たに付け加えられたアイデアである。

そもそも、なぜジークフリートは竜を殺害したのだろうか。水を飲んでいた竜は、前方にジークフリートの姿を認めると後ずさりを始める。その動作に攻撃性は認められない。他方、ジークフリートは戦うことが自明であるかのごとく勢いよく突進し、受動的な竜に切りかかる。ジークフリートの攻撃を受けて、竜もはじめて応戦する。ジークフリートの暴力性はこ

²⁰ 『書』では、ハーゲンの片目から「弱い、暗緑色の光がちらちら輝いていた」と、また死にゆく竜の片目から「最後の、緑色のきらきらした光」が輝いていたと記されており、両者の親近性がさらに強調されている。Von Harbou, a. a. O., S. 26 und S. 38.

こでも際立っている。剣を突き刺された竜の目から流れ出る血は、まるで理不尽な暴力によって死を迎える者のやり場のない悲しみの涙であるかのような感を抱かせる。「ジークフリートを殺して！」と口にするブルンヒルトと異なり、竜は直接的な意思表示をしないが、ハーゲンによるジークフリート殺害には、竜のための復讐、ジークフリートに対する懲罰という意味合いも認められるのではないだろうか。

こうしてブルンヒルトおよび竜をめぐる一件を考え合わせると、「ポジティブな英雄」²¹ジークフリートという人物像には疑問符を付さざるをえなくなる。そして、その死はハーゲンの裏切りによる悲劇とは言い切れなくなり、むしろジークフリート自身の無思慮で暴力的な振る舞いが招いた当然の報いとみなされることになる。IIで挙げた論考²²では、映画『ニーベルンゲン』では、ジークフリート殺害におけるハーゲンの不正という要素が背景に退いていると指摘されていたが、それもむべなるかなというところである。

ラングは『ニーベルンゲン』において、登場人物それぞれの「運命」を「その起源から説明し、すべては必然的であり、仮借なき一貫性を備えた法則に従って起こっていると思わせること — それが私にとって重要であった」と述べているが²³、ジークフリートの死に関する限り、それは必然的で不可避の運命ではなく、避けることのできた過失によって引き起こされたものという見方も成り立つのである。

V

『歌』と異なり映画『ニーベルンゲン』では、ジークフリートがライン河低地地方クサンテンの王子であり、同王ジークムントの息子であること

²¹ 注8参照。

²² 注11参照。

²³ Fritz Lang: *Worauf es beim „Nibelungen“-Film ankam*. In: Storch (Hg.), a. a. O., S. 97.

は中間字幕で触れられるにすぎず、映像として直接描かれてはいない。映画では、鍛冶師ミーメとその助手たち²⁴が暮らす森の世界がジークフリートの出自であり、ミーメはジークフリートにとって父親に相当する存在とみなしうる。ミーメに鍛冶の技術を学んだジークフリートは、切れ味鋭い剣を鍛造する技術を習得し、一人前に成長する。ライン河畔のヴォルムスに君臨するブルグント族の美しい王女クリームヒルトのことをミーメの助手たちから耳にしたジークフリートは、彼女に求婚するために出発する。ミーメはジークフリートにヴォルムスまでの道を途中まで案内し、その後竜と出会うようなルートを意図的に教える。つまり、映画では竜は父親が独り立ちしようとする息子に課す試練であり、ジークフリートによる竜の殺害は、息子による象徴的な父親殺しと解しうる。

注目すべきことに、ハーゲンは竜だけでなくミーメとその助手たちとも関連づけられている。助手たちは上半身に衣類を何も付けておらず、その体には濃い体毛がびっしりと生えている。ミーメの体毛は目立たないが、その代わり髪がたてがみのようにぼさぼさに広がっている。一方、ハーゲンはつねに武具に身を包んでおり、顔以外に肌を見せることはないが、その顔には頬と口の周囲に長い髭が生えており、さらに欠けたほうの目も毛で覆われている。こうしてミーメ — 竜 — ハーゲンという関係が確立される²⁵のだが、ここにはブルンヒルトも加えなければならない。『ニーベル

²⁴ ミーメとその助手たちは、少し後に登場するニーベルンゲ族とその王アルベリヒと同族とみなされることが多いが、両者の関係は映画では不明確である。ミーメと助手たちの外観は、小人であるニーベルンゲ族の外観と異なっているし、映画冒頭のクレジットでもミーメは「鍛冶師」(der Schmied)と、アルベリヒは「ニーベルンゲ族」(der Nibelung)とクレジットされ、両者は区別されているようだ。ただし『書』では、「鍛冶師ミーメには兄弟がいた。その兄弟は小人たちすべての主であった」と、ミーメとアルベリヒが兄弟であることが明確に示されている。Von Harbou, a. a. O., S. 39.

²⁵ 映画『ニーベルンゲン』には、ゴットフリート・フパーツ (Gottfried Huppertz, 1887–1937年)によって作曲されたオーケストラ音楽が付されている。この付随音楽では、ミーメと助手たち、竜、ハーゲンにいずれも三全音を含むモチーフが割り当てられており、映像だけでなく音楽によっても三者の間に連関が生み出されている。なお、このオリジナル音楽はピアノ編曲譜として完全なかたちで保

ンゲン』の竜は„Drache“と称されているけれども、ドイツおよびヨーロッパにおける典型的な竜のイメージに反し、翼を持っていない。その姿はむしろ、翼のない「大蛇」(Lindwurm)と呼ぶほうがふさわしい。先に触れたように、蛇はブルンヒルトの象徴であった。また、ブルンヒルトとハーゲンとの関係についてはすでに確認したとおりである。ミーメ — 竜 — ブルンヒルト — ハーゲンという連鎖をたどるジークフリートの成長と死の過程には、象徴的な父親殺しを発端として最終的に身の破滅がもたらされるという点で、オイディプス神話と通底する要素を指摘することができる。

VI

異なるシーンの映像間に認められる相関関係をたどることにより、ジークフリートにはドイツの国民的英雄という人物像に還元することのできない側面が認められることが明らかになった。また、その成長と死の過程にはオイディプス神話と相通じる要素があることも確認された。『ニーベルンゲン』では、たとえば投げられる槍、蛇、隻眼など、映像中の諸要素に象徴的な意味が付与され、それらが視覚上のライトモチーフとして機能することによって、一見無関係な細部が結び合わされている。このようにして生じた「関係性の魔術」(Beziehungszauber)²⁶の網の目の中では、同じ映

存されており (Gottfried Huppertz: *Musik zu dem Film „Die Nibelungen“*, 1. Teil: *Siegfried in 7 Gesängen*. 2. Teil: *Kriemhilds Rache in 7 Gesängen*. Klavier-Auszug, Berlin [Decla-Bioscop] 1924.)、その他に自筆スケッチおよび自筆総譜が不完全ながら残っている。本論で参照した映像資料 (注 9) では、これらの資料にもとづいて復元されたオーケストラ音楽が映像とともに収録されており、映像と音楽の緻密な絡み合いを堪能することができる。『ニーベルンゲン』のオリジナル音楽の分析、フパーツが映画音楽史において占める位置、および無声映画における音楽の扱い全般に関する問題については、現在別稿を準備中である。

²⁶ 元来は、トーマス・マン (Thomas Mann, 1875 – 1955 年) がリヒャルト・ワーグナーの音楽劇におけるライトモチーフ技法を賞賛して述べた言葉である。Thomas Mann: *Richard Wagner und der Ring des Nibelungen*. In: ders.: *Wagner und*

像が複数の意味を担うことも少なくない。

ジークフリート・クラカウアー (Siegfried Kracauer, 1889 – 1966 年) は、ヴァイマル期ドイツ映画論の古典と称すべき著作『カリガリからヒトラーへ』の中で、『ニーベルンゲン』について「筋は原因と効果をきわめて緊密に結びつけて」おり、最初から最後まで「たんなる偶然にゆだねられているものは何もない」²⁷と述べている。この評価自体はたしかに首肯しうるけれども、映像の多義性ゆえに「原因と効果」を結びつける「筋」自体がさまざまに絡み合い、深層では表層と別の因果関係が働いているため、彼が提起したようなナチス的美学の先駆となるような全体主義的傾向を帯びた作品という『ニーベルンゲン』評²⁸では、その多面性の一部しか汲み取ることとはできない。国民的英雄ジークフリートの脱構築は、国民的英雄像を提示する映像自体に描き込まれているのである。

unsere Zeit. Hg. von Erika Mann. Frankfurt a. M. (Fischer) 1983. S. 144. 邦訳はトーマス・マン著 (小塚敏夫訳) 『ワーグナーと現代 (第2版)』 (みすず書房、1985年)。

²⁷ Siegfried Kracauer: *Von Caligari zu Hitler: Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Übersetzt von Ruth Baumgarten und Karsten Witte. Frankfurt a. M. (Suhrkamp) 1984. S. 101. 邦訳はジークフリート・クラカウアー著 (丸尾定訳) 『カリガリからヒトラーへ — ドイツ映画 1918 – 33 における集団心理の構造分析』 (みすず書房、1970/95年)

²⁸ Vgl. Kracauer, a. a. O., S. 103.

映像資料

Fritz Lang: *Die Nibelungen*. Edition Murnau Stiftung, München (Universum Film) 2013.

スタッフ

監督：フリッツ・ラング

脚本：テア・フォン・ハルプー

撮影：カール・ホフマン、ギュンター・リッター、ギュンター・アンダー
ス（助手）

特殊効果：ヴァルター・ロットマン

装置：オットー・フンテ、エーリヒ・ケッテルフート、カール・フォルブ
レヒト

衣装：パウル・ゲルト・グデリアン（撮影中に死去）、エンネ・ヴィルコム、
ハインリヒ・ウムラウフ（フン族の衣装）

メイク：オットー・ゲナート

制作：デクラ=ビオスコープ社

配給：ウーファ社

映像復元：フリードリヒ・ヴィルヘルム・ムルナウ財団

復元版の長さ：第1部：3364 m、147分（20コマ / 分）、第2部：2930 m、
117分（22コマ / 分）

オリジナル音楽作曲：ゴットフリート・フパーツ

音楽復元：マルコ・ヨヴィッチ、フランク・シュトローベル

音楽演奏：フランク・シュトローベル指揮、ヘッセン放送交響楽団

第1部キャスト

ジークフリート：パウル・リヒター

クリームヒルト：マルガレーテ・シェーン

ブルンヒルト：ハンナ・ラルフ

グンター：テオドーア・ロース

ハーゲン・フォン・トロニエ：ハンス・アーダルベルト・シュレトー

ウーテ：ゲルトルート・アルノルト

ゲレノート：ハンス・カール・ミュラー

ギーゼルヘア：エルヴィン・ビスヴァンガー

フォルカー・フォン・アルツアイ：ベルンハルト・ゲツケ

アルベリヒ：ゲオルク・ヨーン

ミーメ：ゲオルク・ヨーン

他

主要参考文献

I. 欧語文献

Nataša Bedeković, Andreas Kraß, Astrid Lembke (Hg.): *Durchkreuzte Helden. Das „Nibelungenlied“ und Fritz Langs Film „Die Nibelungen“ im Licht der Intersektionalitätsforschung*. Bielefeld (transcript Verlag) 2014.

Scott Brand: *Vier Welten in einem Film. Variationen des Mittelalters in „Die Nibelungen“*. In: Daniel Ilgner, Jacek Rzeszutnik, Lars Schmeink (Hg.): *Zeitschrift für Fantastikforschung*. 2/2013. Münster (Lit Verlag) 2013. S. 95 – 119.

Irmgard Gephart: *Faszination des Untergangs. Die Verfilmung des Nibelungenstoffs durch Fritz Lang und Thea von Harbou*. In: *Sprache und Literatur* 34. Paderborn (Schöningh) 2003. S. 96 – 117.

Gunter E. Grimm: *Siegfried der Deutsche. Zur Konstruktion und Dekonstruktion eines Nationalhelden in Gedichten des 19. und 20. Jahrhunderts*. In: R. Füllmann u. a. (Hg.): *Der Mensch als Konstrukt. Festschrift für Rudolf Druخ zum 60. Geburtstag*. Bielefeld (Aisthesis) 2008. S. 212 – 229.

<http://www.nibelungenrezeption.de/wissenschaft/quellen/Siegfried%20der%20Deutsche.pdf>

Tom Gunning: *The Films of Fritz Lang. Allegories of Vision and Modernity*. London (British Film Institute) 2000.

Wernfried Hofmeister: *Filmreifes Sterben im „Nibelungenlied“*. *Intermediale Beobachtungen zur Mythisierung von Hagens Bluttat an Siegfried zwischen*

- mittelalterlicher Diegese und cineastischer Narration*. In: Rüdiger Brandt, Jürgen Fröhlich, Kurt Otto Seidel (Hg.): *Perspicuitas. Internet-Periodicum für mediävistische Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaft*. Essen (Universität Duisburg-Essen) 2015.
- https://www.uni-due.de/imperia/md/content/perspicuitas/hofmeister_nibelungen.pdf
- Gottfried Huppertz: *Musik zu dem Film „Die Nibelungen“*. 1. Teil: *Siegfried in 7 Gesängen*. 2. Teil: *Kriemhilds Rache in 7 Gesängen*. Klavier-Auszug. Berlin (Decla-Bioscop) 1924.
- <http://digital.staatsbibliothek-berlin.de/werkansicht/?PPN=PPN672335107>
- Anton Kaes: *Shell Shock Cinema. Weimar Culture and the Wounds of War*. Princeton, N. J. (Princeton University Press) 2009.
- Christian Kiening, Heinrich Adolf (Hg.): *Mittelalter im Film*. Berlin (De Gruyter) 2006.
- Siegfried Kracauer: *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Übersetzt von Ruth Baumgarten und Karsten Witte. Frankfurt a. M. (Suhrkamp) 1984. S. 101.
- David J. Levin: *Richard Wagner, Fritz Lang, and the Nibelungen. The Dramaturgy of Disavowal*. Princeton, N. J. (Princeton University Press) 1997.
- Joe McElhaney (Hg.): *A Companion to Fritz Lang*. Chichester (Wiley Blackwell) 2015.
- Thomas Mann: *Richard Wagner und der Ring des Nibelungen*. In: ders.: *Wagner und unsere Zeit*. Hg. von Erika Mann. Frankfurt a. M. (Fischer) 1983.
- Wolfgang Storch (Hg.): *Die Nibelungen. Bilder von Liebe, Verrat und Untergang*. München (Prestel-Verlag) 1987.
- Michael Töteberg: *Fritz Lang mit Selbstzeugnissen und Bilddokumenten*. Reinbek bei Hamburg (Rowohlt) 1985.
- Thea von Harbou: *Das Nibelungenbuch. Mit 24 Bildbeilagen aus dem*

Decla-Ufa-Film „Die Nibelungen“. München (Drei Masken Verlag) 1924.

<https://archive.org/details/DasNibelungenbuch>

Andreas Wirwalski: „*Wie macht man einen Regenbogen?*“ *Fritz Langs Nibelungenfilm. Fragen zur Bildhaftigkeit des Films und seiner Rezeption*. Frankfurt a. M. (P. Lang) 1994.

II. 邦語文献

- ・明石政紀著『フリッツ・ラング ^{ベルリン ハリウッド} 伯林=聖林』(アルファベータ、2002年)
- ・石川栄著作『「ニーベルンゲンの歌」を読む』(講談社学術文庫、2001年)
- ・石川栄著作『ジークフリート伝説 — ワーグナー「指環」の源流』(講談社学術文庫、2004年)
- ・石川栄作訳『ニーベルンゲンの歌 前編・後編』(ちくま文庫、2011年)
- ・石川栄作編訳『ジークフリート伝説集』(同学社、2014年)
- ・クラウス・クライマイアー著(平田達治他訳)『ウーファ ^{ストーリー} 物語』(鳥影社、2005年)
- ・ジークフリート・クラカウアー著(丸尾定訳)『カリガリからヒトラーへ — ドイツ映画 1918–33 における集団心理の構造分析』(みすず書房、1970/95年)
- ・小松弘著「国家的映画の誕生 フリッツ・ラングの『ニーベルンゲン』」、映画『ニーベルンゲン』国内版 DVD 付属ブックレット(フリッツ・ラング・コレクション クリティカル・エディション、紀伊國屋書店、2006年)
- ・相良守峯訳『ニーベルンゲンの歌 前編・後編』(岩波文庫、1975年)
- ・田中雄次著『ワイマール映画研究 — ドイツ国民映画の展開と変容』(熊本出版文化会館、2008年)
- ・ザビーネ・ハーケ著(山本佳樹訳)『ドイツ映画』(鳥影社、2010年)
- ・長谷川章著『世紀末の都市と身体 — 芸術と空間あるいはユートピアの彼方へ』(ブリュッケ・星雲社、2000年)

- ・トーマス・マン著（小塚敏夫訳）『ワーグナーと現代（第2版）』（みすず書房、1985年）
- ・宮田眞治著「異郷にて — ラング『ニーベルンゲン』とストロープ=ユイレ『階級関係』」、野崎歆編『文学と映画のあいだ』（東京大学出版会、2013年）、83–105頁
- ・ジョージ・L・モッセ著（佐藤卓己他訳）『ナショナリズムとセクシュアリティ — 市民道徳とナチズム』（柏書房、1996年）
- ・山本潤著「破滅の神話 — 近代以降の『ニーベルンゲンの歌』受容とドイツ史」、西山雄二編『カタストロフィと人文学』（勁草書房、2014年）、221–245頁

Pokémon GO におけるアイテム取得の戦略的意思決定

小林 正樹

1. はじめに

スマートフォン用のゲーム「Pokémon GO」が本年7月6日、アメリカなどにおいてサービスが開始された。日本においても同月22日に提供が始まり、子供たちだけではなく老若男女に爆発的なヒットとなっている。ゲームの中で様々なポケモンを入手するためには、ポケモンを捕獲するための「ボール」などの様々なアイテムが必要となる。これは課金を行って入手する方法もあるが、ほとんどの場合は「ポケストップ」と言われる定番スポットに立ち寄り、スマートフォンの画面をフリックすることによって、無料で取得するものである。

そこで、ポケストップをどのようにして巡回し、いかに効率的にアイテムを取得することができるかを、「ルート巡回の戦略的意思決定問題」と捉える。そのモデル化を行い、実際にポケストップを巡回し検証を行うことによって、さらなる実践的モデルの構築を行いたい。

2. ゲームの概要および問題提起

「Pokémon GO」は、アメリカ Niantic 社（ナイアンティック社）と、株式会社ポケモン（The Pokémon Company）によって本年2016年8月に公開された、スマートフォン向けのゲームである。ゲームの種類としては「拡張現実・位置情報ゲーム」である。拡張現実とは、現実世界の状態にコンピュータなどの情報を付加して出来上がった世界であり、AR（Augmented Reality）と表記される。位置情報とは、複数の人工衛星の位置から地球上における位置を計算し、緯度・経度によって与えるシステムであり、一般的にはGPS（global positioning system：全地球測位システム）と呼ばれる。本ゲームにおいてはゲームの中にこの2つの要素を加味している。拡張現実としては、実際の施設やモニュメントといったものに、ゲーム用語である「イベント」を加え、そのスポットに到達するとイベントの発生する準備が整う。その後、プレイヤーの操作により、実際にイベントを発生させることが可能となる。位置情報としては、スマート

フォンのGPS機能を利用し、現在位置や移動距離を計測して拡張現実の手助けを行っている。この2要素については、「Ingress」（イングレス）というGoogleが開発したスマートフォン用のゲームを原型としている。「Ingress」（イングレス）は地球上において架空の陣取り合戦を行うゲームであり、プレイヤーの移動距離等に応じてアイテムが取得できる仕組みである。この開発グループがGoogleより独立し、Niantic社を起業した。そのためGoogleアカウントが必要であり、Googleユーザの増加にも寄与している。また課金を行うことによりアイテム等を買えるシステムを構築、これにより企業経営を行う収入源となっている。

次にPokémon GOのルールを説明しておきたい。まずプレイヤーは前述の通りGoogleアカウントを取得する必要がある、そのGoogleアカウントとパスワードをもとに個人認証を行う。すなわち、ある固有のGoogleアカウントに対して、ひとつのプレイヤーが決定される。プレイヤー、ポケモントレーナーとして、アバターとその名称を決めることができる。アバターについては男女の変更以外は随時変更可能である。プレイヤー名については後に一度のみ変更が可能であるが¹、他のユーザとの重複は許されていない。基本的なプレイの方法は4種類あり、捕獲・育成・交換・対戦のそれぞれの局面で楽しむことが出来る。が、本論文に直接関係のあるのは「捕獲」のみであるため、他のしくみについては説明を省略する。

「捕獲」のプロセスについて。ポケットモンスター、通称「ポケモン」は、プレイ中のスマートフォンに表示されているマップ上のプレイヤーの近くに「飛び出し」てくることになっており、スマートフォンの振動とともに画面に表示される。プレイヤーがマップ上のポケモンをタップすると、対戦画面となる。プレイヤーは手持ちの道具²から「ボール」を選択し、フリックしてポケモンに命中させることにより、「捕獲」となる。しかしポケモンの種類やその個体特有の性能、ボールを当てた回数や当てた部位、その他の要因等により、ポケモン獲得のために使用しなければならないボール等の個数が異なってくる。ま

¹ 提供開始直後のバージョンでは、名前の変更は不可であった。

² 「アイテム」はプレイヤーが使うことが出来るものの総称であり、その中でリュックに詰めて持ち運べるという設定のものが「道具」である。

たボールをヒットさせる行為の繰り返しにより、必ずしもポケモンが得られるわけではない。途中でポケモンが逃げてしまう場合や、こちらから自主的に撤退してポケモンの獲得を諦めることも可能である。その場合には使用した道具は戻らず、そのアイテム数が減ってしまう。ボールは現在、モンスターボール、スーパーボール、ハイパーボールの3種類があり、プレイヤーのレベルに応じて使うことが出来るボールの種類に制限がある。またポケモンを捕獲する際、ボール同様に使用するアイテムとして、「ズリの実」がある。これは一般的に「ポケモンを捕まえやすくする道具」として認識されており、ボールを投げる前に使うことにより有効である。

ではこれらのアイテム類が無限に存在するのかといえばそうではない。ひとつは課金を行うことによりアイテムを入手する方法である。もうひとつは拡張現実の機能を利用した、「ポケストップ」を訪れる手法である。ポケストップは現実世界において実際に存在する建物や施設、寺院、名所旧跡、駅、モニュメント等の特定のスポットに割り当てられている。スマートフォンのマップ上に表示されたポケストップは、棒状のバーの上にキューブ状のものが付いたマークである。しかしポケストップに接近し近づくると、ポケストップのマークが丸いメダル状のものになり、ポケストップからアイテムを入手可能な状態となる。その状態のポケストップのマークをタップすると、ポケストップが拡大してメダル状のイラストの中に表示される。その写真をフリックして回すと、カプセルの中にアイテムが入ったものが湧き出てくる。それをタップするか画面下部の×印を押すことにより、カプセルの中身のアイテム類を入手することが出来る。ただその数や種類は決まっておらず、過去の実験値からでは最低で3つ、多ければ7個のアイテムをゲットすることが出来る場合もある。が、インターネットのウェブサイトによれば、2個から多い場合には10個のアイテムを得られたとの記述もあった。どちらにせよプレイヤーはポケストップを巡回し、手持ちの道具類を多く持つ必要がある。しかしながら持ち物はリュックに入れていたという設定のため上限がある。350個までの場合にはさらなるアイテムの追加が可能である。が、すでに351個以上の道具を持っている場合には、

ポケストップにおいてそれ以上のアイテムをゲットすることはできない³。またポケストップにはもう一点、連続したアイテム獲得を制限するというしくみが存在する。ポケストップに近づくと青色のメダル状のマークが出現するが、いちど道具を取得してしまうとマークが紫色になり、しばらくの間、アイテム獲得が保留される。公式の発表には存在しないが、一般的にその時間は5分と言われており、筆者もその時間を計測してみたところ、毎回おおよそ5分であった。

そこで問題が発生する。課金を行わず無料でポケストップのみを利用してアイテムを得ようとする場合、複数のポケストップを巡回することが最も効率的である。しかしランダムにポケストップを巡るよりも、何らかの手法によって最適化を図り、得られるアイテム数を最大にすることが出来ると考えられる。そこで本問題をポケストップ巡回のモデルとして捉え、その最適ルートを決定する意思決定問題、とりわけ最適経路問題および取得アイテムの最大化問題が合わさった、戦略的な意思決定モデルとして構築を行いたい。

3. 問題の分析とモデル化

前述してきたルールに鑑みると、ここで最終的に目的としたい問題は「ポケストップにおける総取得ボール数の最大化」である。これを「大問題」と置く。しかしここに到達するまでに、いくつかの論点がある。そこで種々考えられる点を挙げ、本稿で焦点化する論点の整理を行う。

大問題

☆ポケストップにおける総取得ボール数の最大化

小問題

0) 費用

- 1) ポケストップ巡回経路の移動距離最小化問題
- 2) ポケストップの設置場所・間隔・重複
- 3) GPSにおけるポケストップの近接判別精度

³ 持っている道具が350個以下の場合、ポケストップで入手したアイテムはそのまま加算され、合計が351個以上になる場合は存在する。またレベルアップの際のボーナスや課金購入によって取得した場合は、この限りではない。

- 4) ポケストップでの出現アイテム
- 5) 1つのポケストップにおけるアイテム取得間隔
- 6) 道具数の上限

考慮すべき問題

- A) 卵の孵化のための移動距離
- B) 途中で出現するポケモン
- C) ルアーモジュールやおこうが使用されている場合
- D) 移動手法

それではこれらを一つ一つ分析していきたい。

・大問題：ポケストップにおける総取得ボール数の最大化

まずはこれが最大の目的である。そこで目的をP、取得するモンスターボールの数を B_m 、スーパーボールの数を B_s 、ハイパーボールの数を B_h とおくと、

$$P = \text{Max}(B_m + B_s + B_h) \text{ ----- (1)}$$

と数式化することが出来る。ここで $\text{Max}(B_m + B_s + B_h)$ としたが、

$$P = \text{Max}B_m + \text{Max}B_s + \text{Max}B_h$$

とも考えることが出来る。しかしながらここではポケモンを捕獲するためのアイテムとしてのボールを取得したいわけである。そのモンスターを倒すために必要なボールの威力としては、

$$B_m < B_s < B_h \text{ ----- (2)}$$

であるから、取得できるボールとして、 B_h の多いほうが望ましい⁴。しかし与えられるアイテムは多くの場合ランダムであると考えられるため、プレイヤーが意図的にこれを操作して(2)式を充足可能かといえばそうではない。したがってここでは(2)式の条件については考慮しないこととする。であるからトータル

⁴ 後述の通り、プレイヤーのレベルにより、取得できるボールの種類は異なる。

として取得できるボールの数が多いたことが、今回の大問題としての目的となろう。よってここでは(1)式を目的関数とおく。

小問題0) 費用

当然の帰結であるのだが、費用がかからない点を確認しておきたい。一般的に目的地を巡回するタイプの問題としては、たとえばスタンダードな輸送問題などにおいても、必然的に輸送に対するコストが勘案される。しかし本問題ではこれを要素として加味しない。後述でも扱うが、基本的に徒歩での移動が一般的であり、自転車での移動にしても、徒歩の場合に靴や服装の金額を考慮しないのと同様、その購入金額や維持費等を想定しないこととする。したがって、ポケストップを巡回するためにかかる費用は0とする。

小問題1) ポケストップ巡回経路の移動距離最小化問題

プレイヤーがポケストップを巡回し、ボールを入手するにあたっては、一般的に巡回から獲得に至る間隔を最小にしたい。したがって単純に考えれば、プレイヤーはいかにして移動距離を最小にするかという問題に帰結する。ポケストップの場所が固定されているのであれば、これは一般的に、組み合わせ最適化問題における「巡回セールスマン問題」⁵に帰着することができる。しかしながら巡回セールスマン問題は、もともとNP（非決定性多項式時間）困難とされている。従って計算量が膨大化し、その計算によって答えを求める場合にも、たとえば総当たり計算を行わなければならない。そのため結局、シミュレーションに頼らざるを得ない場合が多い。幸いなことに本論文で扱うポケストップについては、比較的その数が少ない。そもそも5分という再訪時間の制約もあるため（後述する）、巡回セールスマン問題のように一度その場所を訪問すればそれで終了という条件が異なっており、再訪可能なモデルである。したがって本論文においてはこれを巡回セールスマン問題とは異なるモデルであることを強調しておきたい。

⁵ セールスマンが効率的に全支店を巡回し、本社に帰着するという状態をモデル化した、スタンダードな意思決定モデルである。

では実際にどのようにポケストップを巡回することが最適であろうか。出発地からゴールまでが離れた地点であれば、同じポケストップを經由しないわけであるから問題はさほど難しくない。しかし多くの場合はスタートとゴールが同一、たとえば家であったり、職場や駅であったりと、元の位置に戻ってくる場合が大多数であると想像される。その点では当初、直感的に持ち出した巡回セールスマン問題の考え方と同じである。出発地と目的地が同一である場合には、一般的に円環としての「ループ」が効率的であろう。ループにも種類があり、単純な円ループや、8の字ループなどがあるが、実際問題として円を描きそこを歩くことは難しいため、たとえば住宅地のブロックのように長方形の道路を順になぞって歩くループ、などが考えられる。しかし、そこにはポケストップが存在しなければ円運動として無意味なので、それぞれの実際のポケストップの状況により、そのループの描き方は異なってくる。8の字ループの場合には接点の部分が重複するために、効率性の視点から考えると除外し、今回は円を描くことによってループを形成することとする。

小問題2) ポケストップの設置場所・間隔・重複

ポケストップは均一に設置されていけばよいが、そうではなく意図的に配置されている。これは前述の位置情報ゲーム「インGRESS」が Intel Map にて提供していた情報に基づくものであり、建物など目立つものをピックアップし、ランドマークをポケストップとして決定しているからである。基本的に人の多く集まる場所にはポケストップが多く、そうでない場所ではまったく存在しない場合もある。であるからポケストップの存在しないエリアにおいて、議論は成り立たない。本議論はポケストップの多数存在する都市部を対象としたい。しかし逆に都市部の一部では、ポケストップが密集している場所もある。その場合、ポケストップを判断するGPSの許容範囲として、ポケストップが重複してしまっているケースも少なくない。すなわち、任意のある地点に立つとポケストップが複数認識され、移動しなくとも複数のポケストップよりアイテム入手が可能となる。本問題については、次項の小問題3を参考にされたい。なおインターネット上の報告では、ポケストップが最大4つ重なったエリアが確認されている。こういった場所のことは、一般的に「ポケスポット」と呼ばれ

ている。

しかしここで一つ議論をしておかねばならないことがある。スタート地点そのものがポケストップである場合である。この場合、大変幸せなことに、その位置に居ながらにしてアイテムを入手可能である。後述するが、一つのポケストップでのアイテムの入手間隔は約5分であるため、この場合にはアイテムを入手したと同時に、巡回をスタートさせる行動を開始させることが効率的であろう。またスタート場所が複数のポケストップ重複エリアであっても同様とする。

小問題3) GPSにおけるポケストップの近接判別精度

一般的にGPSと呼ばれるものはGlobal Positioning System, すなわち「地球測位システム」のことであり、地球上での現在位置を、緯度および経度で認識することの出来るシステムである。もともとは軍事用であったが、民生用に開放されて以来、様々な用途に有効活用されており、このようにゲームにも利用されるようになってきている。年々その精度は高まっており、精度の高いものではmm単位まで特定できるようになっているが、スマートフォン用のものに関しては、おおよそ数m～十数m程度であると推察される。実際、ポケストップにどの程度接近すれば判別するかのをルーティーンを繰り返してみたところ、その距離はおおよそ10m前後であった。誤認識により時に遠い場所を認識してしまうこともあるが、おおよその場合、20mではまれに、15mでは時々、10mでは多くの場合に、5mではほぼ確実に認識をしている。よってここでは、少し厳しいと考えられるかもしれないが、10mでポケストップの判定を行うと仮定する。したがってポケストップは点ではなく、ポケストップを中心とし、半径10mの円でもって構成されるものと定義する。

小問題4) ポケストップでの出現アイテム

ポケストップにおいて、プレイヤーは様々なアイテムを入手できる。出現アイテムはレベルによって異なる。レベルの低いうちは入手できないアイテムがあり、徐々にレベルが高まっていくにつれ、より多くの種類の高度なアイテムを入手可能になる。プレイヤーはそれらを「道具」として持ち歩き、ロールプ

レイングの各々の場面において、適宜使用していくこととなる。筆者が本論文を作成するにあたりデータを記録したのは、レベル23であった。レベル23において、ポケストップで入手することが可能なアイテムは以下の通り。

キズぐすり	いいキズぐすり	すごいキズぐすり	げんきのかげら
モンスターボール	スーパーボール	ハイパーボール	
ズリのみ	たまご	※ただしLv.23の場合	

今回、議論の対象とするのは「ボール」、すなわち、モンスターボール、スーパーボール、ハイパーボールの3種類である。そこでこれらのアイテムがどれくらいの割合で出現するのかを調査した。調査は稿者がプレイ中の Pokémon GO において、ポケストップにおいてアイテムを取得するごとに、その得られたアイテムを記録する方式で行った。どのような要因がアイテムの出方に影響を及ぼしているのかわからないため、特定の偏りが出ないように、データは連続して取っている。4日間にわたる全224回のポケストップでのアイテム取得結果をまとめると、次のようになった。

	モンスターボール	スーパーボール	ハイパーボール	ボール合計	アイテム合計
個数	414	78	18	510	766
平均	1.85	0.35	0.08	2.28	3.42
最大	5	3	1	6	7
最小	0	0	0	0	3

Figure.1 ポケストップにおけるボールの取得データ

したがって、ポケストップにおいては、1回において平均約3.4個のアイテムをゲットすることが出来ることが分かった。また議論をボールのみに限定すると、1度のポケストップ来訪における取得個数の平均は、モンスターボール1.85個、スーパーボール0.35個、ハイパーボール0.08個となり、合計でおおよそ2.28個のボールを取得することが可能である。これは当初の予想よりも

高い値であった。しかしながら、アイテムは最低でも3個得ることができたが、ボールに限れば0個の場合も存在した（確率：約2.5%）。このように、設定の中にゲーム性を高める工夫がなされているものと考えられる。よってある程度のアイテム出現のルール、プログラム上のアルゴリズムは存在するのであろうが、ここではその解明を行うのではなく、1回あたりおおよそ2.3個のボールが出現するものとして、議論を進めたい。

小問題5) 1つのポケストップにおけるアイテム取得間隔

先にも述べた通り、ポケストップにおいては、連続してアイテムを取得することが出来ない。一度アイテムを取得してしまうと、次に取得できるまでにはある一定の時間が必要となる。この時間はランダムではなく、おおよそ5分である。逆に言えば、ポケストップにおいて比較的短時間のうちに再びアイテムを取得することが出来るため、巡回セールスマン問題によって解を求めることが出来ない。したがって順に計算を行うと、5分でちょうど帰着するような、円状のポケストップ巡回ルート形成すればよいこととなる。人間の歩く速度を、一般的に利用されている80m/分とすれば、5分で一周するルートであることから、円周は400mとなる。したがって円周率を3.14とすると、直径127.4mの円が完成し、この円の円周上を周回することにより、最も効率的にアイテムを入手することが可能となる。

しかしながら、これは円周上を等速で移動する場合での計算である。実際にはアイテムをゲットする際には、分速80mで歩いたまま行うことは難しい。ましてや昨今のニュースでも取り沙汰される「歩きスマホ」は社会的にも問題となっており、道義にも反する可能性がある。具体的にポケストップに近づき、その場所でのどのようなアクションを起こしてアイテムを取得するか、その行動を抜き出して記載する。

- ア) ポケストップのマークが変わったことを確認
- イ) ポケストップのマークをタップする (Action.1)
- ウ) 拡大された写真をフリックして回す (Action.2)
- エ) アイテムが湧き出てくる
- オ) タップ or ×印を押して入手 (Action.3)

実際にプレイヤーがスマートフォンの画面に直接触れて行動を起こすのは、Action.1～3の3回であるが、それ以前のア)の確認作業については、目視でしか確認できない⁶。またエ)のアイテムはすぐに出てくるわけではなく、少し時間がかかる。したがってアイテムを取得するためには、イ)からオ)の作業で、おおよそ5～6秒程度が必要となる。これにア)を加え、ここではひとつのポケストップにおいてアイテムを取得するために、少し多めに10秒の時間がかかるかと仮定し、かつその間は歩行を停止するものとする。そこで、5分間をどのように有効活用するか計算を行う。その周回の間には訪問するポケストップの数を n とおくと、ポケストップでの使用時間、すなわちプレイヤーが歩行を停止する時間は $\frac{1}{6}n$ 分となる。プレイヤーが5分間のうちに歩く距離を $d(m)$ とすると、

$$d = 80 \times (5 - \frac{1}{6}n)$$

で示される。そこで円周率を π とおけば、プレイヤーが効率的に歩く円の直径 $\phi(m)$ は、

$$\phi = \frac{40(30-n)}{3\pi} \quad \text{-----} \quad (3)$$

で表すことが出来る。当然ながら $\phi \geq 0$ である必要があるため、5分間のうちに訪問が可能なポケストップの数 n については、 $0 \leq n \leq 30$ である。

小問題6) 道具数の上限

プレイをしていく中で、プレイヤーが無尽蔵にアイテムをゲットし続けることが出来るかといえは、そうではない。ここに制約条件があり、道具の数に上限値が設定されている。現在のところその値は350個であり、その詳細については2章およびその注釈にて説明済である。少し補足を行えば、レベルアップ等で一気に報酬が得られた場合、大きくその値を超過してしまう場合がある。その場合、それ以降にプレイを行っていく中で、プレイヤーが道具を順に使っ

⁶ 日本では9月16日発売の「Pokémon GO Plus」を購入して使用すれば、視覚および振動によってプレイヤーがその変化を知ることが出来るようになった。

て行き、350個になるまでアイテムを得ることはできない。であるために現在考えるモデルについては、この点を考慮しない。これは便利なことに、道具を「捨てる」機能がついており、不要なアイテムをプレイヤーが自ら消去することが出来るからである。3種類のボールを得るためには、その他に取得したアイテムを消去すればよい。ボールのみに限れば、前述の Figure.1 より、1回のポケストップ訪問によって、平均2.3個のボールが、またおおよそ3.4個のアイテムが取得できる。このうち「たまご」はこの350個のうちに入らないため除外するが、トータルとして出現数が極めて少ないために、無視できる値である。なお本来の問題においては、アイテム数を増加させる、中でもボールの取得数を最大にすることが目的である。取得し続けることにより上限に達した場合には、他のアイテムを放棄することによって、ボールに回すことも考えられよう。またすべてがボールになった場合には、効果の一番薄いとされている B_m (モンスターボール) より順に捨てていく、もしくはそこで取得を終える、という方策が考えられよう。なおこの「捨てる」作業にも、相応の時間がかかる。巡回の際には、あらかじめ調整を行っておく等の注意が必要であろう。

小問題7) プレイヤーのレベル

プレイヤーにはレベルが存在する。現在のところレベル40まで存在するということであるが、稿者の現在のレベルは23であり、調査やデータの取得等もすべてレベル23で行った。これは小問題4でも論じたが、レベルにより、ポケストップにおいて取得できるアイテムの種類が異なってくる。そのため、得られたデータについても、他のレベルによっては異なるであろう。なおボールに関しては、ゲームの当初からモンスターボールが使用できるが、レベル12からはスーパーボールが加わり、レベル20からはハイパーボールが使用できるようになる。なおその後レベル40まで変化はない。

このように、モデル化に関する条件が整ったが、他にも考慮しなければならない問題がいくつか存在する。次にこれらを考察しておく。

考慮A) 卵の孵化のための移動距離

プレイヤーが取得できるアイテムの中に「たまご」が存在する。たまごには

キロ数が示されており、2km、5km、10kmが存在する。たまごは「ふかそうち」に入れ、それを持ち運ぶことにより、そのキロ数に応じて孵化し、ポケモンが入手できる仕掛けである。したがってこれは本モデルとは逆に、移動距離を大きくすればするほど新たなポケモンを入手することになる。したがって今回はこの点は考慮しない。

考慮B) 途中で出現するポケモン

プレイヤーが移動中には、途中でポケモンが出現する。マップ上にポケモンが出現すると、タップすることにより対戦画面となる。したがってポケモンをタップせず対戦を行わなければよいのであるが、ゲーム自体の主目的がポケモンを集めるゲームであるため、この点についても、本モデルにおいてはどのように扱うかといった問題がある。対戦画面に移行すると、ボールを使うことでポケモンを捕獲する。持ち物が多い場合には対戦を行うことにより、ボールを消費することとなるが、これはボール取得の問題に対してマイナスである。またポケモンについても、いくらでも取得できるわけではなく上限が存在する。これは現在のところ250匹であり、上限値に達した場合には、マップ上にポケモンが出現してタップを行った場合にも、対戦画面に移行することが出来ない。その際には不要なポケモンを「博士に送る」ことにより、減らすことが出来る。博士にポケモンを送るとそのかわりに「アメ」をもらうことができ、それをを用いることにより、ポケモンの進化や強化を行うことが出来る。いちど対戦画面になると、少なくとも20秒程度の時間を要する。ポケモンによって強いものが現れると対戦が長引き、数分かかる場合もありうる。したがって一概にポケモンを無視することは難しいものの、本モデルではこの要素については取り入れないこととする。

考慮C) ルアーモジュールやおこうが使用されている場合

ポケストップにおいて、ポケモンを出現しやすくするためのアイテムとして「ルアーモジュール」が存在する。プレイヤーの誰かがルアーモジュールを使用すると、そのポケストップの画面に桜の花びらが舞い、30分の間、ポケモンが集まりやすい状態となる。よってこの状態であるとポケモンが出現しやすい。

同様のものに「おこう」がある。これはプレイヤー個人に対して有効なものであり、プレイヤーが移動してもその効果が出続ける。こちらもルアーモジュール同様30分間の効力がある。このどちらかが使用されている場合には、考慮Bの状態以上に多くポケモンが出現するため、ポケモンを捕獲しようとするればその獲得に時間を要することになる。本来であれば考慮すべき事象なのであろうが、考慮B、Cについてのモデルへの導入は、次稿に譲ることとする。

考慮D) 移動手法

ポケストップ間の移動に関しては、特に制約はない。単純にポケストップ間を巡回するのであれば、どのような手段によっても問題はない。しかしながら、一定の距離を歩くことによって得られるたまごの孵化や、9月14日にアップデートされて新たに加わった「相棒」機能における、距離に応じてアメが取得できる機能に鑑みると、プレイヤーはアプリをして徒歩と認識せしめ得るスピードでの移動が望ましい。距離の判別はGPSで行われている。あまりに速いスピードでの移動は、自分自身の力によって移動しているとみなされないために、移動距離に加算されない。相棒機能のポケモンについては、リリースされてからまた日が浅いためにそのしくみが良く分からないが、移動スピードについてはあまり考慮されていないというインターネット上の書き込みも見受けられる。しかしたまごの孵化については、移動スピードが速い場合には警告が出るため、こちらを勘案すれば低速での移動を考えなければならない。これまでの経験では、おおよそ15-20km/h程度が至当であろうか。したがって本モデルにおいては、徒歩、もしくは自転車など低速のスピードにおいて移動する移動手段に限るという付帯条件の下で行いたい。

さてこのように条件付けやモデル化を行ってきた。これらをまとめ、考察と実践を行う。

4. 考察とまとめ

これまでの議論で、(3)式を導出した。これをもとに、ポケストップのGPS

⁷ 当初はなかったが、アップデートにおいて追加表記された機能である。

としての判別精度を 10m とすると、まったくポケモンが出現しなかった場合には、(3)式をもとに、付近のポケストップの個数 n を考慮して、プレイヤーが巡回する円周を持つ円の直径 ϕ は、 $\phi = \frac{40(30-n)}{3\pi}$ によって示される。しかしその円周は実際には線ではなく、その円周の内外にそれぞれ 10m の幅を持つ。したがってたとえばポケストップの個数 $n=3$ の場合、直径 114.6m の円と中心を同一とする、直径 104.6m の円と直径 124.6m の円の 2 つの同心円によって囲まれた、幅 20m のドーナツ状の範囲をもつ円が出来上がる。ただ一般的に一意の円を決定するためには、3つの点が必要である。したがって本問題ではポケストップが3つ存在しなければこの円を決定しえない。ところが今回は円の中心や半径などは、自ら決定づけることが可能であり、たとえばポケストップの数 n が1または2の場合においても、そのポケストップが領域内に入っていればそのドーナツ状の同心円は決定できる。よって現実問題としては、このような逆の立場から周回円の意思決定を行うことも可能であることが分かる。したがって、この領域内にできる限り多くのポケストップを入れることができるような場所を発見し、プレイヤーはその範囲内を一定方向に巡回しながら、ポケストップを順に廻り、アイテムを収得していく戦略が有効であると結論付けられる。改めてこれをイメージ化し図示したものが、Figure.2 である。

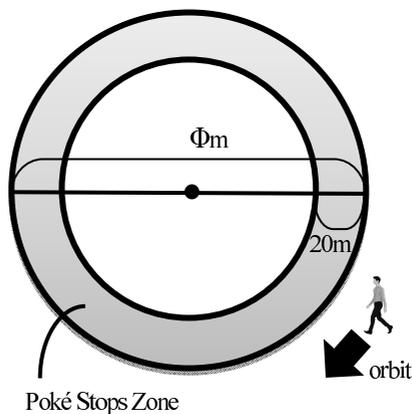


Figure. 2 ポケストップ巡回モデルのイメージ

しかしながら、実際に地図を広げつつ、この位置を設定していく作業は難しいであろう。そこで逆に考える。幅20mを持った同心円で構成されるドーナツ状の範囲を用意し、そこに入れることのできる最大のポケストップ数を決定する。すなわちこれは、(1)式より

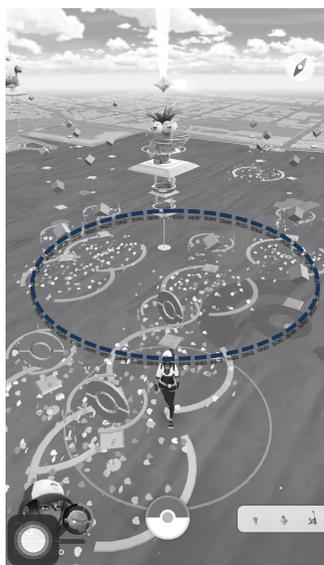
$$P_1 = \text{Max}(B_m + B_s + B_h) \text{ ----- (1)}$$

の側面を持ちつつ、かつ(3)式より

$$P_2 = \text{Min } \varphi \text{ ----- (3')}$$

を併せ持った、多目的意思決定問題ととらえることが出来る。したがってその最適解は、視覚的には表すことはできないものの、どこかにその鞍点を見出すことは可能である。しかし前章で考察したように、本モデルにおいては考慮すべき点が多くなり、またランダムに発生するイベントも多いために、一概にモデル化を構築することも難しい。今回は上記のような形に落ち着いたが、今後はさらなる最適化モデルを目指していきたい。

さてこれらを踏まえ、実際にこのモデルをもとに、ポケストップの巡回を行ってみた。右図はそのイメージである。ポケストップが多く設置されている場所で、かつ自由に移動を行うことが出来、遮るものが比較的少ない公園を選択した。ポケストップの数 $n=8$ とすると、周回する円の直径 $\varphi=93.4(\text{m})$ となる。そこでおよそこの円に沿ってポケストップの巡回を行った。時間は30分間、できる限り現実に合わせて、ポケモンが出現した場合は、可能な限り対戦を行った。そのため、計算上においては6周、延べ48ポケストップの来訪を行ってアイテムの取得活動が出来る予定であった



が、実際には3周少々、26 ポケスポットにとどまった。そしてその間に得られたボールは、モンスターボール 50 個、スーパーボール 8 個、ハイパーボール 1 個であった。この間だけに特化したそれぞれのボールの出現平均値は、それぞれ 1.92 個、0.31 個、0.04 個であり、トータルの平均 1.85 個、0.35 個、0.08 個に対してあまり変化は見受けられなかった。また全アイテムの取得は 90 個、1 回あたり 3.46 個であり、こちらも全平均の 3.42 個に対してほぼ同じである。したがって、短時間に連続してアイテムを取得しても大勢に影響はなかった。

今後、ポケモンを全く排除し、単にアイテムの取得だけを目的とした調査を行ってみる必要もあろう。さらに今回はレベル 23 においてデータを取得したが、他のレベルにおいてもこの結果に相違がないか、またアイテム取得の戦略として、特にボールをどのようにして取得していくのが最適であるかを、意思決定の側面から明らかにしていくことを行いたい。ランダムな要素が多い中でモデル化を行うのは困難であるが、さらに科学的見地より研究を重ねていきたい。

【参考文献】

- [1] 「ポケモン GO 公式サイト」 (<http://www.pokemongo.jp/>), 2016 年 9 月 16 日現在.
- [2] 「Niantic, Inc. ホームページ」 (<https://www.nianticlabs.com/>), 2016 年 9 月 16 日現在.
- [3] 「株式会社ポケモンホームページ」 (<https://www.pokemon.co.jp/corporate/outline/>), 2016 年 9 月 16 日現在.
- [4] 「ポケモン GO 攻略 Wiki」 (<https://gamy.jp/pokemongo/pokemongo-lvup-exp/>), 2016 年 9 月 16 日現在.

野上弥生子・岡本かの子・網野菊の「みたようだ」「みたいだ」

高橋良久

1. はじめに

現代語の助動詞とされる「みたいだ」は、「みたようだ」から成立した語であり、明治10年代前後に使用され始め、明治20年代になるとくだけた会話では多用されるようになり、大正には定着したとされる(1)。筆者は、これまで、こうした「みたようだ」から「みたいだ」への移行過程の実態を報告してきた。本稿もその一つである。

2. 調査対象・調査資料

今回は、野上弥生子、岡本かの子、網野菊を調査対象とした。順に、明治10年代、20年代、30年代生まれであり、言語形成期が「みたようだ」と「みたいだ」の両形が用いられた時期に当たる人たちである。また、これまで「みたいだ」に関する報告は、男性作家の作品を対象としたものであり、女性作家のものはないようである。この点を補う意味もあり、今回3名の女性作家を取り上げた。以下に、3名それぞれの略歴を示す。

「野上弥生子」：明治18（1885）年5月6日、現在の大分県臼杵市に生まれる。臼杵高等小学校を卒業後上京、明治39年、21歳で明治女学校卒業。昭和60（1985）年3月30日99歳で死亡。

「岡本かの子」：明治22（1889）年3月1日、現在の東京都港区に生まれる。病弱なため、父母と別居し、川崎市の別宅で養育母に育てられる。昭和14（1939）年、脳溢血のため49歳で死亡。

「網野菊」：明治30（1900）年1月16日、現在の東京都港区麻布に生まれる。番町小学校、千代田高等女学校、日本女子大学英文科を卒業。昭和53（1978）年5月15日78歳で死亡。

また、調査資料は以下のものを用いた。ただし、引用に際して表記など

を私に改めた場合がある。

- ・野上弥生子：岩波書店刊行『野上弥生子全集』全23巻、別巻3巻、『野上弥生子全集』第Ⅱ期全29巻
- ・岡本かの子：冬樹社刊行『岡本かの子全集』全15巻、補巻1
- ・網野菊：講談社刊行『網野菊全集』全3巻

3. 使用状況の概観

3.1 用例数

3名それぞれの「みたようだ」「みたいだ」の用例数を示したものが表1、ジャンル別に分けて示したものが表2である。

表1：用例数（全体）

	みたようだ	みたいだ
野上	11	630
岡本	19	50
網野	1	75

表2：用例数（ジャンル別）

		みたようだ	みたいだ
野上	小説	8	430
	日記	3	64
	書簡	0	43
	対談	0	93
岡本	小説	15	46
	書簡	2	1
	対談	2	3
網野	小説	1	74
	対談	0	1

3名ともに「みたようだ」「みたいだ」の使用が確認でき、3名とも「みたいだ」の使用例の方が多い。

3.2 使用年代

「みたようだ」「みたいだ」の使用される時期を見るために、使用年代をまとめたのが表3である。

表3：使用年代

		野上			
		みたようだ	みたいだ		
明	40	○			
	41		○		
	42				
	43		○		
	44				
	45	○			
大	1		○		
	2	○			
	3	○	○		
	4		○		
	5		○		
	6		○		
	7		○		
	8		○		
	9	○	○		
	10		○	岡本	
	11		○	みたようだ	みたいだ
	12		○	○	
	13		○		
	14		○		○
	15		○		○
昭	1				
	2	○	○		
	3		○		
	4				

網野	
みたようだ	みたいだ
○	
以後、「み	
たようだ」	
なし	
	○
	昭和 44
	年まで
	「みたい
	だ」のみ

	野上	岡本
5		
6	○	
7	○	○
8	○	○
9	以後、「み	○
10	たようだ」	○
11	なし	○ ○
12		○
13		○ ○
14	昭和 60	○ ○
15	年まで	○ ○
16	「みたい	○ ○

だ」のみ

網野においては、1例ということの問題もあるが、野上、網野においては「みたようだ」の使用は初期の資料に限られるといえる。この2名は、ある時点をもって「みたいだ」に移行したといえそうであるが、岡本は、そうとはいえない。ただし、岡本は、他の2名に比べ若くして亡くなっているため、もう少し長く活躍すれば、「みたいだ」への移行がなされたかもしれない。

3.3 意味

「意味」については、『明鏡国語辞典 第二版』（小学館）の「みたいだ」の4分類に従った。4分類に該当する用例をあげる。

比況：(1)「まるで口やかましいお姑さんみたいだ。」と弟子は思った。

（網野菊「海辺」1巻288頁下）

例示：(2)たとえば業平みたいな人ね。

(野上弥生子「対談：野上弥生子先生のお話」Ⅱ期 29 卷 431 頁上)

不確かな断定：表では「不断」と表示：

(3)新聞記者のやうな乱雑な字での上に、殆ど日本語を知らない
見たいで、御拝顔だの、或ひはだの、仰言るだの、平気で書いて
いる。

(野上弥生子「昭和 28 年 9 月 23 日日記」Ⅱ期 11 卷 488 頁)

婉曲：(4)「つねは碌すつぽ口も利かないみたいでゐて、あれで小父さん
万里ちゃんにはよくよく甘いのですよ。」

(野上弥生子「迷路(裸婦)」10 卷 399 頁)

以上の四つに意味分類し、まとめたのが表 4 である。

表 4：意味別用例数

		比況	例示	不断	婉曲
野上弥生子	みたようだ	7	4	0	0
	みたいだ	463	147	10	10
岡本かの子	みたようだ	14	5	0	0
	みたいだ	36	14	0	0
網野菊	みたようだ	1	0	0	0
	みたいだ	68	6	1	0

「みたようだ」「みたいだ」の両形において、3 名とも「比況」の例が最も多く、次いで「例示」「不断」「婉曲」の順になる。「不確かな断定」を表すのは新しい用法であるが、岡本にはそれが確認できなかった。

3.4 上接語

「みたようだ」「みたいだ」が上接する語の用例数を示したのが表 5 である。なお、3 名とも、いわゆる引用の用法の「みたいだ」はなかった(2)。

表5：上接語別用例数

		名詞	活用語
野上弥生子	みたようだ	11	0
	みたいだ	546	84
岡本かの子	みたようだ	19	0
	みたいだ	50	0
網野菊	みたようだ	1	0
	みたいだ	63	12

3名とも、「みたようだ」においては、すべて「名詞」が上接する例であり、活用語が上接する例は見いだせなかった。「みたいだ」においても上接するのは圧倒的に名詞であり、活用語の上接は少ない。岡本にいたっては、活用語の上接例は確認できなかった。

3.5 場

小説において、使用される場によってまとめたのが表6である。なお、この表にある「書簡」とは、いうまでもなく作品中の手紙である。

表6：場別用例数

		地の文	会話文	書簡
野上弥生子	みたようだ	2	4	2
	みたいだ	100	317	13
岡本かの子	みたようだ	7	8	0
	みたいだ	4	34	8
網野菊	みたようだ	1	0	0
	みたいだ	49	25	0

野上、岡本は共通して会話文における使用例が多いが、網野の場合はその逆で、地の文での使用例の方が多。地の文：会話文の比でもって示せば、おおよそ、野上 1：3、岡本 1：8、網野は、2：1 である。文体を考慮する必要もあろうが、口語的と指摘される「みたいだ」の、その意識が弱いのが網野であり、逆に、その意識が強いのが岡本ということになるだろうか。

4. 「みたようだ」「みたいだ」両形使用の場合

野上と岡本には、同一作品において「みたようだ」「みたいだ」の両形が使用されているものがある。ここでは、その例を観察していく。

4.1 野上弥生子の場合

「染井より (二)」「生別」「ソーニャ・コヴァレフスカヤ」の三作品が該当する。

● 「染井より (二)」

(5) 私は一昨日の大掃除に就いての感想見たようなものを書かうとしたのでした。(2 巻 127 頁)

(6) (植木屋の文さん→私)「今日一日は大丈夫で御座いませう。昨日の夕方ね、妙な雲が出てゐましたつけが、斯う鱗見たいな白い雲でさ。…。」(2 巻 129 頁)

(5) の地の文では「みたようだ」、(6) の男性の会話文では「みたいだ」ということになるが、次の「生別」のように、ともに会話文の例もある。

● 「生別」

(7) (母→燿子)「若い人たちは何でも気任せにやつて見るがいい。わしたち見たやうに、あの家で一生朽ち果にやならんと云ふ極まりはないのぢやけんなあ。それが若いものの一得ぢや。」(4 巻 86 頁)

(8) (燿子→母)「ですからお母様も大祖母様見たいに長生きをしますよ。」(4 巻 87 頁)

2 例とも会話文であるが、母親は「みたようだ」、娘の燿子は「みたいだ」ということで、年齢差を意識したとも見られるが、次のような場合もある。

● 「ソーニャ・コヴァレフスカヤ」

(9) (ソーニャの手紙) 事件に直接興味のある二三の人々以外に、
誰があなたの水差しの取手見たやうな字なんか辛抱して読むものですか。 (Ⅱ期 18 卷 276 頁)

(10) (ソーニャの友人) わたしは二人が着いた日に、ソーニャとわたしと丈けで散歩をして、まるで子供見たいに路ばたを駆けくらしたのをはつきり覚えてゐます。 (Ⅱ期 18 卷 202 頁)

この二人はともに女性であり、年齢も近いようである。

4.2 岡本かの子の場合

「落城後の女」「やがて五月に」「丸の内草話」「生々流転」「女体開頭」「昭和十年十月二十四日 川端康成宛 書簡」の六作品が該当する。

● 「落城後の女」

(11) (おあん→お玉) 「あんた軍師か陰陽師みたやうなことをいふわ」 (3 卷 122 頁)

(12) (小菊→宗五) 「宗五さま、この方は、おあんさまと言つてお城ではお上臈さまみたいな方よ。…」 (3 卷 147 頁)

(11) 「みたようだ」を使う「おあん」の方が、(12) 「みたいだ」を使う「小菊」よりも年上という設定である。次の「みたようだ」の使用者も年齢の上の者である。

● 「やがて五月に」

(13) (宗輔の父→宗輔) 「俺はなあ……宗教科があ学校の必修課目で、教科書みたやうに聖書は学校で買はされたんで、よく研究もして見なんだが」 (3 卷 354 頁)

(14) (宗輔→呉羽) 「君はインテリ女性のやうな顔をしてゐる癖に、

この頃、洋妾みたいな容子をするね。」 (3巻 288頁)

(15) (斯波→宗輔)「君みたいな生臭い男には、この句で一度含嗽をして来ないと、今の僕とは差向ひで話が出来ないよ。」

(3巻 329頁)

(16) (藍子→宗輔)「確かりしてよ。心細い。だんだんあんたは脱け殻みたいになつて行くわよ」 (3巻 383頁)

(14)(15)(16)「みたいだ」を使う宗輔、呉羽、藍子は同世代、(13)「みたようだ」を使うのは宗輔の父親であるから、年齢は上の者である。しかし、次の例は年齢差があまりない。

●「丸の内草話」

(17) (一木の心内) そんな心理学の実験室みたやうなものにされるのは詰らないと思ふと共に、さういふ心情は他人事ではなく、自分の中にも一部は確に在ることを認めて来ると、

(4巻 359頁)

(18) (米窪→語り手の息子)「おやぢみtainaばか堅いこといつたつて、それぢやあ現実に働く者は手も足も出やしねえ。」

(4巻 300頁)

(19) (米窪→徳子)「あいつは酉の年だが、まるで猪の年みtaina男でね、昨日も二時間ほど一しよにおぢさんのことで探し歩いたんだよ。」

(4巻 339頁)

(20) (静子→語り手の私)「まるで、あの下駄の音は、タツブのコーラスみtainaですわね」と、静子らしいことを言つた。

(4巻 384頁)

(17)の一木の心内で「みたようだ」を使うが、一木と他の2名、米窪、静子は同世代であるので、ここでは、年齢差による使い分けとはいえない。

●「生々流転」

(21) 池上とわたくしの結婚といふものが、形は結婚ではあるが中味は妙に人間離れたもので、正銘のところ二人の関係は、一種

の神秘憧憬病患者と附ひ看護婦みたやうなことになりませう。

(6 卷 150 頁)

- (22) なぜ、私は葛岡さんに結婚を強みたのでせうか。私みたやうな人間は、男に対する愛も、夫婦欲もあるものではありません。

(6 卷 208 頁)

- (23) わたくしの母は「言ひ現さないでは言ひ現せず、言ひ現さうとすれば言ひ現し切れない千万無量の想ひ」のことを昔からの文句でいひ伝へて「真下の灯りのもとの文書みたやうで」と言ひました。

(6 卷 223 頁)

- (24) 小学校を出ると弥太郎は年若くして町の郵便局の心得みたやうなことをした。

(6 卷 336 頁)

- (25) 鏡板や食器棚などがあつてまるで西洋料理店みたいな部屋でした。

(6 卷 14 頁)

- (26) 「番頭さんが娘を若旦那の嫁に推付けるなんて、まるで御家騒動の発端みたいね」と言ひますと、

(6 卷 81 頁)

- (27) 「まるで化物屋敷か、手品師の謎の箱みたいぢやないの」わたくしはさう言ふなり、

(6 卷 97 頁)

- (28) いま見る先生みたいな人は、山の自然と一緒に、季節の早春にも自由に誘惑されるのでせうか。

(6 卷 198 頁)

- (29) 「それでお気に召さなかつたら、お給金が上がらないので膳碗にあたり散らす雇人みたいだと言つてあげたらいいの。兎も角も下品ね」

(6 卷 227 頁)

- (30) (酔漢)「おめいみたいな貞女が女房になるなら、おいらも乞食いなるぜ、なあ、おい、およごれの別嬪さん、様子のいいの」

(6 卷 284 頁)

10 例中、(23)は母親が伝える古い文句、(30)は酔漢の会話であり、他の 8 例はすべて「わたくし」の発言・語りである。(23)の「みたようだ」はやはり古い物言いだからであろうか。「わたし」は「みたようだ」と「み

たいだ」との両形を使うが、(26) (27) のようなくだけた会話では「み
たいだ」、(21) (22) のような深刻さが感じられる場面では「みたよう
だ」であることから、緊張感のある場合は「みたようだ」を使うともい
えそうではある。ただし、(24) は客観的な事柄の報告での「みたよう
だ」である。

● 「女体開頭」

- (31) (橋大工→友人の紀州の男) 「落ち目もこゝまで出しまへば底
を浚つたやうなものだ。弁財天が今度は当たり目を授けて下さ
るに違ひない。前二十年間のときみたやうに、或はそれ以上に。」
(7 卷 321 頁)
- (32) (菊枝→奈々子) 「…。折角、あんたを招^よんどきながら、あんた
が来ると、何にもいはずに、あんたを見てはたゞえへら／＼笑
つてゐる。まるで、白痴^{ばか}か、いろ狂ひみたやう。」
(7 卷 366 頁)
- (33) (女将→奈々子) 「…。それで龍彦さんもどうやら決心してシチ
イ会の連中の世話で、画双紙の会社みたいなものをやることに
決まつたのよ。今日はそのお祝ひよ。」 (7 卷 50 頁)
- (34) (奈々子→船頭) 「船頭さんの手、箱根さんしよ魚の手みたい。」
(7 卷 182 頁)
- (35) (菊枝→老人) 「それぢやまるで、備長の硬炭で焼く蒲焼みたい
ね。皮は焦げないで火は中身に徹る。」 (7 卷 203 頁)
- (36) (祖母→孫) 「行きなはれ／＼、両親よりよう懐いておまへの子
みたいなもんぢや。」 (7 卷 213 頁)
- (37) (お仙→龍彦) 「…。おまへみたいな貧乏性の男にや、あゝいふ
女房に限る。…」 (7 卷 239 頁)
- (38) (笹屋の老人→龍彦) 「…。これが冥途まで行つて魂の世話をす
る女だつて、きれいな西洋の女の子が織出してある壁掛けを持
ち込みやがつた。下手な判じものみたいな真似をしやがつて酒

落にもならない。…」

(7巻336頁)

8例すべて会話文である。(31)の老人といえる橋大工は「みたようだ」であるが、(36)の祖母、(38)笹屋の老人は「みたいだ」であるので、年齢による使い分けとはいえない。菊枝が(32)「みたようだ」、(35)「みたようだ」と両形を使うが、話し相手は違うものの、場面はどちらもうち解けた気の張らない場面であるので、感情や精神的のあり方が使い分けを左右するのでもなさそうである。また、話し相手については、年下の奈々子に「みたようだ」、老人に「みたいだ」を使用しているので、話し相手との年齢差を意識した使い分けもないようある。

●「昭和十年十月二十四日 川端康成宛 書簡」

(39) 旅のお作らしいのを見るとます／＼おうやらましく思ひます。

でも私もこの頃武蔵野の方へよく行きますの。あなたの少年の頃の京都方面より武蔵野の方が寂しくて素野です。そのせいかあなたは若い頃からおちさんみたいな方でした。私は東京と武蔵野との方方で育ちました。私はそのせいかいまだに少女みたやうなところがあり、あなたをおちさんみたやうに今でも思はれます。

(15巻138頁)

「おちさんみたいな方」「おちさんみたように」と同じ人物に両形を使っているが、意識して使い分けしているものとは思われない。

4.3 本節のまとめ

これまでに、「みたいだ」は若い女性がくだけた場面での会話に多く使用し、また、「みたいだ」と「みたようだ」を使用する者は、話し相手が年上である場合、「みたようだ」を使用する傾向があると指摘されている(3)。検討してきた2名において、そうした傾向かと思われる例もあるが、それが一貫しているとはいえない。もはやこの世代にとって、「みたようだ」と「みたいだ」に新旧の差があるという意識はなくなっているといえそうである。

5. おわりに

以上、活躍年数、用例数に相違があり、一律の条件とはいえない観察ではあったが、総合すれば、野上と網野の2名は、「みたようだ」から「みたいだ」への移行は早かったといえよう。一方、岡本は、不確かな断定の意味や活用語接続の「みたいだ」が見いだせないということから、他の2名に比べ「みたいだ」の意味・用法の広がりを受け入れにくかったと思われる。しかし、これも、もう少し岡本の活躍が続いていたならば、受け入れざるを得なくなり、「みたいだ」へ移行したのではないかと想像されるのである。

注

- (1)ただし、国語辞典によっては、「みたい」で接尾語とするものもあるが、一般的な扱いに従っておく。
- (2)『明鏡国語辞典 第二版』(小学館)の「注意」にある「直接語法を『みたいな』で受ける用法」である。「謝ればいいだろう、みたいな態度だったなあ」などの例をあげる。
- (3)宮地幸一(1968)『『～みたやうだ』から『～みたいだ』への漸移層』
「東京学芸大学国語国文学」第三号
原口裕(1974)『『～みたやうだ』から『～みたいだ』へ』「静岡女子大学研究紀要」7
田島優(2004)「漱石作品における語の習熟—「みたようだ」から「みたいだ」への変遷—」田島毓堂編『語彙研究の課題』(和泉書院)

- 注4 浅田氏注2前掲論文、鎌田智恵氏「顕昭の歌学における『日本書紀』の受容について―『袖中抄』における「日本紀」の原拠」(『国語国文』84・12、二〇一五年十二月)
- 注5 「又説云、くればとりとは、とう大寺にまたらなるみそき也。あつき三寸はかりといふ」(口伝和歌釈抄・百四十二「くれば鳥」)
- 注6 冷泉家時雨亭叢書『和歌初学抄・口伝和歌釈抄』解題、執筆赤瀬信吾氏。濱中祐子氏『口伝和歌釈抄』から『綺語抄』へ―初期歌語注釈書の生成(『和歌文学研究』94、二〇〇七年六月)
- 注7 拙稿「和歌童蒙抄はいかなる歌学書か」(『和歌文学研究』102、二〇一一年六月)
- 注8 同氏「和歌童蒙抄について」(『中古文学』24、一九七五年十月)
- 注9 山田洋嗣氏「和歌童蒙抄の形成―平安後期の注釈の問題として―」『立教大学日本文学』52、一九八四年七月)
- 注10 注7拙稿
- 注11 同氏「和歌童蒙抄補考」(『国文学研究資料館紀要』25、一九九九年三月)
- 注12 「寛平以往」の語義については、諸氏による検討がなされ、福田秀一氏がこれらをまとめておられる。同氏「寛平以往の語義」(『中世和歌史の研究』第三篇第八章Ⅱ、角川書店、一九七二年)
- 本稿は平成二十八年年度科学研究費補助金基盤研究(C)「奥義抄及び新出歌学書の本文研究と、平安末期歌学史の再構築」(課題番号15K02230)による成果の一部である。

を意味するのではないか。つまり二条天皇歌壇の主要メンバーとして活躍する後年の範兼ではなく、若き日の範兼、という意味ではなかったろうか。そしてこの奥書が異本にのみ見えることは無視できない。ここからは憶測になるが、異本は、仁平以往の範兼が、おそらくは自らの学習のために執筆したものでなかったか。執筆といつてもそれは主として先行歌学書を書き写す体のものであり、その際に依拠した主要資料が疑開抄だったのでないだろうか。つまり、異本奥書は「後年刑部卿となった範兼卿が、初学期である仁平以往に抄したもの」と読むべきものではないだろうか。仮にそうであれば、異本は疑開抄を中心とする一一〇〇年代初頭の歌学書から抄されたものであり、後年その配列を変更し、注文を若干加筆訂正し、漢籍等を加えたのが流布本だったのでないか。上述の如く、異本から流布本への改訂の基本は、配列の変更であり、それを類書に倣うこと、そしてそれを二条天皇に献上することは、学者範兼としては極めて自然な行爲だったと考えられる。

〈注〉

注1 拙稿「和歌童蒙抄の配列と目録」(『愛知文教大学論叢』19、二〇一六年十一月)

注2 疑開抄を紹介された村山識氏は、大阪大学古代中世文学研究会(二〇〇九年六月十三日)において、『和歌童蒙抄』異本をめぐる『疑開抄』との関係を中心に「というタイトルで口頭発表をされた。氏は異本先行説を主張されたが、私はその際の発表資料を持つのみで、発表自体はうかがっていない。したがって氏の主張については、発表資料から推測するのみである。もし氏の主張を正しく捉えていないのであれば、その責は全て私が負うものである。浅田徹氏「疑開抄と和歌童蒙抄(下)―童蒙抄の流布本と異本―」(『国

文学研究資料館紀要』25、一九九八年三月)

注3 浅田氏注2前掲論文。

る記述がある」。このような箇所は概ね流布本成立段階で付加されたものと思われ、浅田氏も「範兼が先行歌書からこれらの注を書承した可能性は小さい」とされるが、この現象は範兼が学者であったことのみ起因するのではなく、やはり類聚形式という配列原理が、その根底にあったといえるのではないだろうか。

三 異本成立時期についての仮説

童蒙抄がいつ頃書かれたかについて確たることを示す資料はない。太田晶二郎氏は桑華書志所載の「古蹟歌書目録」に「童蒙抄一部五帖範兼卿撰進二条院」とあることをもって二条天皇に献上されたとされた(同氏「和歌童蒙抄はどなたの爲に作つたか」『太田晶二郎著作集』第二卷。初出、前田育徳会尊経閣文庫小刊四、一九七七年五月)。それがいつであったかははっきりしない。範兼は二条天皇の東宮学士であったから、即位前ということもないわけではない。一方異本の奥書には「和歌童蒙抄一部十卷／刑部卿藤原範兼卿仁平以往所抄也」とある。この奥書は書陵部蔵異本のみに見えるもので、流布本系の奥書とは異なる。この「仁平以往」の意味は何であるか。まず「以往」の意味については、近代秀歌の「寛平以往」の意味について議論がなされ、「寛平年間を含む、それ以前」との解釈に落ち着いているようである。これを「仁平以往」にあてはめて考えるならば、守仁親王は仁平元年に寛性の弟子となっており、仁平(一一五一～一一五四)年間には、まだ二条天皇と範兼の関係はない。そこで注意されるのが、範兼が比較的若い時期に歌会に参加していることである。資料として残るものとしては、まず大治五年(一一三〇)には殿上蔵人歌会に参加し、五首の詠を残している。この歌会について萩谷朴氏は「恐らく青年の範兼などが領導しての当座の試みであったのであろう」とされる(『平安朝歌合大成』六)。その後保延年間には家成家歌会に参加している。「仁平以往」というのは、あるいは範兼の歌人としての初学期

変更しても、範兼は被注歌を全面的に入れ替えたわけではない。異本独自歌は二十首程度に過ぎず、現存異本が完本ではなく、流布本の四巻分を欠いていることを考慮しても、大規模な被注歌の入れ替えが行われたとは考えにくい。

堀河・永久百首が、万葉や漢籍に由来する歌句を多用したことは、歌語注釈としての歌学の必要性を高めたが、歌語の試みが終息し、それらの歌語が後代に継続的に使用されなければ、歌語注釈が実作と乖離してくるのは当然であろう。堀河・永久百首の歌題設定と、試みられた新奇な歌語とは、とりあえず切り離して考える必要がある。その上で、両百首題、あるいは、両百首で使用された歌語をも包括した歌学書の形態が必要になったのではないだろうか。しかし、流布本にはなお相当数の万葉歌、堀河百首歌が被注歌となっており、その結果上掲の如く、実際の詠歌には用いられる事の少ない歌語が盛り込まれる結果となった。

類聚形式の配列を選択した事は、別の問題をも招く。類聚形式自体が内包する悉皆的な素材の要求である。流布本童蒙抄には項目のみがあつて、被注歌、注文ともに欠落する箇所がある。その顕著なものは巻六の「仏神部」である(なお尊経閣本は本文には「仏神部」という項目は掲げず、巻頭の項目一覧にのみこの語があり、当該箇所には「仏」という項目名がありその後、半丁と二行分の空白がある。内閣文庫本は、「以下脱文」とする。また書陵部本、東北大学狩野文庫本は、項目自体がなく、余白も残さない)。この現象について浅田氏は、範兼には「増補の予定」があり、現存本で内容を欠くのは「資料が集成できなかったためではなく、じっくり整理しようと考えていた」ためであろうとした。^{註11} もちろんそうなのであるが、こうした現象の根底には、類聚形式を選んだことによる掣肘があることは認めなければならないだろう。そして何よりも、歌学書が詠歌とどのように関わるかという、おそらくは歌学書にとって最も肝要な部分に即応しきれない面があることは否定出来ない。浅田氏も指摘されているが、童蒙抄には「ある歌を掲げ、類似の漢籍を引用した上で」「両者の一致を味わおうとす

しかし、こうした類聚的歌学書の限界もまた童蒙抄は内包していた。童蒙抄の被注歌や歌語注については、それが院政期歌学の「時代共有の問題」であつたとされる。^{注9}つまり、注釈される和歌や歌語には、歌学書間に一定の共通性があり、童蒙抄もその一つであるということである。その共通性を、実際の詠作という観点から見たとき、歌学の詠作への環流が停滞することなく行われていたかと言えば、必ずしもそうは言えない面がある。童蒙抄の注する歌句は、しばしば「くとよめり」「くといへり」という定型句で紹介される。

82 アマクモノヨソニカリカネギ、シヨリ ハタレシモフリサムシヨヒハ
同第十ニアリ。ハタレシモフリトヨメリ。

83 アマトフヤカリノツハサノヲホヒハノ イツコモリテカシモノヨクラム

同卷ニアリ。アマトフトハ、ソラヲフトイフナリ。ツハサノヲホヒハトヨメリ。

前稿で触れた如く、童蒙抄に特有と思われた「くとよめり」というような語で結ぶ注釈の姿勢は疑開抄と共通するものである。^{注10}それは単なる語注ではなく、このような詠歌例がある、と示すものだが、それは本来その歌句あるいは語句が再び詠まれることを前提としたものだったのだろうか。あるいは範兼は童蒙抄執筆の段階で、童蒙抄を実作とは切り離したものと考えていたのであるうか。実際のところ、「ハタレシモフリ」は堀河百首に二例ほどあるが、その後それほど詠まれたわけではない。「ツハサノヲホヒハ」に至ってはほとんど用例を見る事ができない。童蒙抄には、このように実作と乖離した記述がある。それは異本を通じて見えてきたもの、すなわち疑開抄を始めとする一一〇〇年代初期の歌学のあり方の有する問題でもあろう。「ハタレシモフリ」について言えば、この歌句はもと万葉語であり、それが復活したのが堀河百首であつた。この種の歌語を童蒙抄は多く注する。滝沢氏の言われた異本の配列が堀河・永久百首の歌題に依拠しているという現象は、ある意味で当然のことと言わねばならない。流布本の配列は、そこからの脱却を図るといふ側面があつたのである。但し、配列を

永元年(一一一八)の内大臣忠通家歌合での俊頼詠あり、同書の成立は早くともそれ以後と考えられる。隆源口伝、綺語抄、俊頼髓脳、いずれも一一〇〇年代初期に成立しており、口伝和歌釈抄についても同様である^{注6}。疑開抄はこれらの歌学書と時代を同じくするものであろう。特に流布本童蒙抄はその注釈に重層性を認めることができる^{注7}が、その最古層はこの辺りに比定できるのではないだろうか。願得寺本疑開抄は卷九、十のみの零本であるが、おそらくは隆源口伝、綺語抄、あるいは口伝和歌釈抄などと時代が重なり、さらに充実した内容を持つ書であつたと思われる。

疑開抄はかなり整備された配列原理を有した歌学書であつたと思われるが、村山氏の、異本は疑開抄と流布本の中間的本文である、という位置づけは正鵠を射たものだと考える。異本が堀河・永久百首歌題の原理に倣つたものとする滝沢氏の指摘^{注8}については後述するが、すでに綺語抄が類書に近い配列をとつているように、疑開抄にも何らかの配列原理はあつたはずであり、その一つに堀河・永久百首の題が使用されるということはあるであろう。但しそれは部分に止まるものであり、そのみで全体を覆うことはできなかったはずである。逆に、両百首の歌題を援用した結果不均衡が生じた可能性は高い。童蒙抄異本は、疑開抄のこうした配列を一旦は受け容れ、次いで、より汎用性の高い配列原理に向かつたのではないか。果たしてそれは可逆的な変更であつたのだろうか。

さらに考慮すべきは、両百首の影響力である。あるいは規範性と言って良い。それはいつまで続いたのであろうか。範兼の生きた時代は、まさに新古今前夜であり、歌風も歌学のあり方も変化を遂げた時代であつた。すでに興義抄は、歌集単位の注釈形態を取り、和歌色葉がこれに続く。一方で、袖中抄の配列原理は依然不明である。こうした中で、類書あるいは辞書に倣う配列原理は一定の客観性と安定性を持つ。範兼が流布本で示したのはまさにこの形態であり、それは一一〇〇年代初期の歌学書とは一線を画するものであつた。

蒙抄は以下の如くに述べる。なお当該注文及び被注歌は流布本にはない。

はしきやしまちかきことのきみこむとおほのひにかも月のてりたる(232)

同に有。はしきやしとは、よしといふ歟。ハンギヤ愛也。思シとかけり。いつくしも云歟。よしやよしはなれぬ

さとのきみきぬとおほのひにかも月のてれるは、是上の哥とおなし歌なり。おほのひにとは、ゆたかにしつかなりといふなり。ヲホノヒ大能備にとかけり。是江都督説なり。

袖中抄の引く「或書」は、その実態はほとんど不明であるが、「おほのび」に関しては、異本童蒙抄の所説と書承的にもかかなり近いといつてよい。その際、依拠資料を「或書」というのだから、顕昭には童蒙抄の説という認識はなかつたことになる。次に、当該の説が異本童蒙抄から取られたとするならば、顕昭が童蒙抄と認識する根拠がなかつたということにならう。その場合、確たる書名のない童蒙抄であつたか、あるいは、そもそも異本童蒙抄ではなく、無名の歌字書であつたのかもしれない。あくまで蓋然性に止まるが、やはり顕昭は流布本系の童蒙抄に依拠した可能性が高く、さらに言えば、異本童蒙抄は見えていない、あるいは手許になかつた可能性が高い。つまり、過渡的本文を含む広義の流布本を見たとき考えるのが穏当であらう。

このことはまた童蒙抄という歌字書の出自を語っているだろう。袖中抄の引く「或書」の実態はほとんど不明だが、例えば、「おにのしこぐさ」では、「或書」に書かれた内容が、隆源周辺で語られた説であることを伝える。また「くれはとり」では、「或書」に「和語抄」の傍記があり、さらに「又説云」で語られる「東大寺にま

だらなるみそぎなり。厚さ三寸許歟云々」という一文は、口伝和歌抄の所説と重なる。注5

したがって、童蒙抄における異本と流布本の関係は、異本の所説がより歌学史の古層に属すると見るのが妥当なのではあるまいか。隆源周辺、口伝和歌抄の所説という極めて僅かな徴証ではあるが、異本、さらには、疑開抄の出自は、おおよそその辺りではないだろうか。疑開抄の収録する、詠作時期の判明する最新の被注歌は元

あめにますとは、空にますと云也。月よみおとことは、かつらおとこ也。いをよつけこそとは…(異本 231)

童蒙抄云、月よみをとことは、かつらをとこなりと云々(「やんごえをこ」)

また、袖中抄が童蒙抄の配列等を変えている場合がある。

童蒙抄云、もうち鳥とは、もろくの鳥といふなり。春はもろくの鳥の出で来て鳴くなり。又鶯を百千鳥といへば「の名なりともいふめり」。(「もうちどり」)

本文は童蒙抄異本、流布本ともに一致するが、傍線部は童蒙抄721歌注、二重傍線部は722歌注から取っている。

一方で袖中抄が流布本に近い例は多く、たとえば前掲富士山記の流布本欠落部分は、やはり袖中抄でも欠落しており、この場合は、袖中抄は流布本に近いと言える。袖中抄は八十箇所程度童蒙抄を引用するが、このうち異本にもある箇所、即ち比較可能な箇所はほぼ半数程度であり、この比較のみでは、袖中抄が流布本に拠ったと結論づけることまではできないのではないか。

つまり、顕昭がどの童蒙抄を見たのか、又引用したのかについては、確実な事は言えない。異本に拠った可能性もあり、また、過渡的な流布本文を想定すべきかもしれないという程度に止まるといふべきではないか。

以上、童蒙抄流布本、異本の先後を確認するために袖中抄所引童蒙抄を検討したが、袖中抄をさらに検討すること、この問題を考えてい。

袖中抄には「或書云」として、書名を示さないままに語注等が引用される事がある。その数はそれほど多くはなく十箇所程度であるが、その中に、童蒙抄の異本に見える説がある。「愛也思 不遠里乃 君来跡 大能備尔 鳴 月之照有」(万葉集・九八六)を被注歌として、「おほのび」に言及する注である。その中に「或書云」として、「おほのび」とは豊かにしづかなりといへり。是江都督説也云々」という注文を載せる。同様の説を異本童

袖中抄は、「書」と「本」を明確に書き分けており、「本」は、伝本の意で使用される。したがって、傍線部の異同について述べていると考えられるが、奥義抄には「あどろがたりの心をとりにて」とある、というのは、童蒙抄本文との比較をしているのであつて、続く「或本」「或本」は、童蒙抄についての言及と考えたい。因みに、管見に入った奥義抄諸本は、この箇所にも異同はない。その上で、「二人の心をとりにて」とする本文が「めをとこの心をはからへる」けれども、「さる本もいと見えぬ」と言うのであるから、本文として優勢ではないということであろう。この箇所は異本を欠くので、「二人の心をとりにて」とする本文が異本文であつたのか、流布本の一系であつたのかは不明とする他ない。なお現行流布本諸本に異同はない。

こうした事を考慮した上で、袖中抄所引童蒙抄を、現存異本、流布本本文の観点から見ると、以下のような例がある。

例えば、童蒙抄現行流布本には見えない文言が引かれる場合がある。

万葉第三ニアリ。トフサタテトハ、タツキタテトイヘルコトハ也(流布本¹⁶⁵歌注、異本ナシ)

童蒙抄云、とぶさ立てとは、たつき立てといへる詞なり。ととたと、ふとつと同音なり。さときと変りたれど、両字同によるべし。今云…(袖中抄)

この箇所は、袖中抄高松宮本では、「ととたと」以下が「底本、童蒙抄文と同じ高さ」(『袖中抄の校本と研究』)であり、童蒙抄本文と考えられるが、当該部分は現行流布本にはない。この箇所は異本欠落部分なので比較はできない。

また、袖中抄が異本に近い箇所がある。

アメニマス、ソラニアルトイフナリ。イヲヨツケコソトハ…(流布本¹⁸)

二 袖中抄所引童蒙抄をめぐって

袖中抄は先行歌字書の説を所説併記的に引用するが、引用態度は相当程度に書承的であり、それぞれの歌字書の現行本と大きく異なるものは多くない(現行歌字書と本文の違いが見られるのは綺語抄である)。童蒙抄についても事情はそれほど変わらない。袖中抄が引用した童蒙抄については流布本であるとの説が一般であり、異本から引いたとの説は見えない^{注4}。但し、現行流布本と完全に一致するかと言えばそうではない。現行流布本はほぼ一系であり、大きな異同はほとんど認められない。したがって、袖中抄における童蒙抄原行流布本との異同は、流布本形成過程における本文の変化によるものと考えられることも不可能ではない。しかし異本、流布本について、すべてを現存する本文以外の本文を想定して立論することは、可能な限り慎むべきであろう。しかし、頭昭が複数の童蒙抄本文を参看した可能性を示す箇所は確かにある。

イマコムトイヒシハカリライノチニテマツニケヌヘシサクサメノトシ(310)

…昔人ノムコノイマコムトイヒテマカリニケルカ、フミカヨハスヒトアリトキ、テヒサシクマテコサリケレハ、アツマウタノコ、ロヲトリテ、女ノハ、カクイヒツカハシケル

袖中抄は傍線部について考証し以下のように言う。

又このことばをも童蒙抄には、二人の心をとりとてと書けり。奥義抄にはあどろがたり心の心をとりとてと書けり。或本にはあづまうたの心をとりとてと書けり。或本にはあづまがたり心の心とありき。あどろがたりはあづまがたりと同心なり。二人の心と書けるぞめをとこの心をはからへるとは思へど、さる本もいと見えぬ上に、心もげにとも聞えぬ。あづまの古語風俗に、しうとめをさくさめといふ事のありければ、それにかへる詞を用るべし。

あるが、現存流布本とは本文に違いのある伝本を想定する必要も生ずる。しかし、この問題については、個々の箇所について現存しない伝本を想定した上で立論するよりも、現存異本、流布本、そして疑問抄との比較を通じて、総体としての方向性を見るべきではないか。現存異本、流布本本文の個別の箇所の比較を通じて見えてくることは、必ずしも総体としての方向性を示しているわけではない場合がある。

例えば、伝本の先後を決定する際に有効とされる目移りの問題にしても、逆の現象がある。流布本5歌注は、「あまのがはうきぎにのれる」注で、張騫譚であるが、流布本で「ウキ、ニノレルトハ、金谷園記曰、漢武帝、張騫牽牛国イタリテ、タナハタノカハノホトリニテ紗ヲアラフヲミル」とある箇所が、異本では、「うきゝにのれるとは、金谷園記曰、漢武帝張騫を使として、河の源をきはめしむ。騫牽牛国にいたりて、たなはたの河の辺にて紗をあらふをみる」とあり、流布本が目移りによる脱落を生じていると考えられる。同様の例をあげれば、流布本130歌注は、都良香の「富士山記」を引用するが、流布本で「宿雪春夏キエス。ヤマノコシヨリシモ、腹アトコノモトニト、マテ達スルコトエス」とある箇所は、異本では、「宿雪春夏キエス。山の腰よりしも小松おひたり。山の腹アトコのもとにとゞまで達する事えず」とある(「富士山記」の当該箇所は「山腰以下生小松、腹以上無復生木」)。同じく流布本591、592歌注では、「イナコマロトイフムシハ、イネノイテクルトキニアルナリ。御モノネタミモセサラムトヨマセ給ヘリ」と意味不通の注文となつているが、異本では「御物ねたみやありけん、その虫とおほしくて、稲葉のかせにとよませ給へるを、心得させ給て、秋のみやこの外にあるとかへさせ給なり。秋のみやとは、后を申せは、后にもあらねはなとか物ねたみもせさらんとよませ給へり」とあり、同様の事情が想定される。一方で、浅田氏が指摘されているように、流布本707歌注では、異本の側に目移りによつて生じたと思われる脱文がある。ま異本と流布本の先後関係についてはなお別の観点から検討する必要がある。

ならない。

両系の注文については、すでに先学による比較がされているが、例えば中疑抄に関わる記述をめぐっても、異本先行説を提唱する村山識氏と、流布本先行説の浅田徹氏とは解釈が異なる。^{注2} 中疑抄という実態不明の資料の引用をめぐって、異本は書名を出して批判し、流布本は書名を出さないが、これについて浅田氏は、「範兼は流布本時点ですでに名前を出さずに「中疑抄」を引用・批判していたのであるが、異本の段階に至って何かの理由で同書をおおっぴらに攻撃すべく書名を露わにした、という経緯が考えられるのではないだろうか」とされた。しかし、範兼が「おおっぴらに攻撃」しなくてはならない理由とは何であろうか、さらにそのような想定がされる根拠は何であろうか。むしろ批判の対象であればこそ、また、それが論戦ではなく、謬説とした上での反論であるならば、書名を出さないで、或書、或説、という匿名性におさめるのが妥当ではないだろうか。つまり中疑抄をめぐる異本、流布本の違いは、成立の先後を定める決定的な決め手にはならないということである。

両系統の違いは、本文的には、例えば、異本で簡略、あるいは全くない漢籍からの引用が流布本には相当程度見られるということ、或いは、異本で述べられた事を流布本が否定していることなどを指摘しうる。特に後者について、村山氏は、疑開抄との比較から、異本が疑開抄を批判した文言を持つこと、流布本が批判的文言自体を載せないこと(流布本33歌注)、また、疑開抄(『松か浦嶋』疑開抄の所々の記事をも含む。)の説を肯定的に載せる異本に対して、これを否定する流布本(流布本339歌注)のあり方などから、異本が疑開抄と流布本の間的性格を有するとされた。

異本、流布本の本文を比較し、その先後を決定することには様々の問題点がある。中疑抄をめぐる問題にしても、それをどのように解するかによって、立場が分かれる。また、現存する異本は一本であり、流布本も伝本自体は多数あるが、本文的な違いはそれほどなく、尊経閣本を祖とする一系とみてよい。そのため、流布本系では

和歌童蒙抄異本攷(承前)

黒田 彰子

和歌童蒙抄異本と流布本については、成立の先後に関して、未だ決着を見ていない状況である。前稿において、両者の配列を確認し、童蒙抄の主たる依拠資料である疑問抄との親近性は異本が高いこと、また流布本における目録と本文項目の不整合、及び目録内部の不統一について検討した。^{注1}

異本、流布本の最大の違いはその配列にあるが、異本の背後に堀河・永久百首題、流布本の背後に類書、辞書的配列原理があることは明かである。問題は、こうした配列原理が何を意味するかということであろう。両本成立の先後の問題は、単にどちらが早く成立したかということではなく、異本、流布本を含めて、童蒙抄という歌学書が歌学史のどういう地点に立つものであるかということである。小論はその観点に立つて、異本の問題を考へたい。

一 流布本と異本の本文比較から

現存流布本には、注釈部分(巻一―巻九)八五〇首ほどの和歌があげられ、その出典や歌句、語句に注が付される形式をとる。一方異本は、五〇〇首ほどの和歌と注釈を収める。そのうち異本独自歌が二〇首程度ある(なお式の部である巻十には大きな違いはない)。異本と流布本の比較は、被注歌の有無、配列、注釈について行わねば

愛知文教大学『比較文化研究』執筆規程

I. 発行の目的と発行主体

本誌は、愛知文教大学国際文化学部および愛知文教大学大学院国際文化研究科における研究・教育活動の成果を発信し、国際文化にかかわる研究・教育活動の発展に寄与することを目的として、愛知文教大学国際文化学会が編集・発行する。

II. 発行の回数

本誌は原則として隔年に1回発行する。

III. 執筆資格

以下に該当する者が本紙への執筆資格を有する。

1. 愛知文教大学・大学院専任教員
2. 愛知文教大学・大学院兼任教員
3. 愛知文教大学大学院修了者

IV. 投 稿

本誌への投稿は、その都度定められる投稿要領に従って行なう。

V. 審 査

投稿された原稿は愛知文教大学国際文化学会による審査により、採否を決定する。なお、審査の結果、原稿への加筆・修正等を求める場合もありうる。

VI. 投稿費用および原稿料

個々の執筆者の投稿費用は原則として不要とする。ただし、特殊な編集・印刷を必要とする場合には、その分の費用を徴収することもありうる。また、原稿料は支払わない。

VII. 電子化公開とその承諾

本誌は国立情報学研究所が進める研究紀要公開支援事業「研究紀要ポータル」に参加し、内容をすべてインターネット上へ公開する。本誌への投稿にあたってはその旨をあらかじめ了承したものとする。なお、電子化公開に同意しない場合には、投稿申し込みの時点で個別に申し出ることとする。

附則：この規程は2002年12月5日より施行する。

執筆者紹介 (目次掲載順)

江口 直光 (本学教授)

小林 正樹 (本学教授)

高橋 良久 (本学教授)

黒田 彰子 (本学教授)

編集委員

遠藤 康
高橋 良久
土屋 陽子
松岡 みゆき

ISSN 1345 - 1081

愛知文教大学比較文化研究 第14号
Aichi Bunkyo University
Studies in Comparative Culture, No.14

2016年11月30日発行

発行者	愛知文教大学 国際文化学会
〒485-8565	愛知県小牧市大草5969-3
	電話 0568-78-2211
	F A X 0568-78-2240
代表者	富田 健弘

有限会社 一粒社 印刷・製本

AICHI BUNKYO UNIVERSITY
STUDIES IN COMPARATIVE CULTURE

No. 14

2016

Rethinking Siegfried as a National Hero
in the movie “Die Nibelungen” Part 1

Naoaki Eguchi 1

Strategic decisionmaking of the item get in Pokémon GO

Masaki Kobayashi 19

“mitayouda” “mitaida” in works of Yaeko Nogami,
Kanoko Okamoto, and Kiku Amino

Yosihisa Takahashi 37

On Alternative version of Waka Domo Sho: contd.

Akiko Kuroda (66) —