

感情表現の論理構造を求めて6 —読者の心を動かす仕組みを考える

The Way of Creating Emotion-evoking Stories

岩垣 守彦
Morihiro Iwagaki

フリー
Freelance

When analyzing mythical stories or folk tales in their original forms, the three important elements to a story are usually found: Firstly, a chain of events, if selected and arranged by primordial drives, cause readers to accept the story as universally true and they give readers logical stimulation. Logical stimulation is gained through the logical order of events, in other words, through the law of causality. Secondly, archetypal story-structures cause resonance in everyone and give readers psychological stimulation. Psychological stimulation is gained through archetypal story-structures, if they are based on primordial drives inherited from our ancestors. Thirdly, the typical plots cause readers to feel logically content with the story, because the typical plots are summed up in several forms of narration on the basis of the law of causality, so as to attract readers' attention to the story. And stories can be metamorphosed by choice of actions to works of literature, and readers can get emotional satisfaction from them.

1. はじめに

「物語」には三つの要素が必要である。一つは「事象の選択と配列」であり、二つ目は「原初的事象展開」であり、三つ目は「定型的な筋立て」である。それらを適切に使うと、受信者の智心(mind)だけでなく情心(heart)も動かす物語ができるのではないかと思われる。ここでは、この三つを組み合わせた「物語の基本構図」を創り、実際に動詞を使って「物語」を示してみる。

2. 智心(mind)を満足させる動詞配列

「物語」は「事象配列」であり、「事象配列」は「単位情報配列」である。「単位情報」は「一つの動詞と一つ以上の名詞」から出来ているので、「物語」は「動詞配列」から出来ていると言うことができる。

ところで、「動詞(動作・状態)」は、単独で用いられることは少なく、多くの場合、

【状態(state)・動作(action)】 (理由・原因(reason/ cause))

↓

【動作(action)】

↓

【状態(state)・動作(action)】 (結果(result/ effect))

のような「因果関係」の中で用いられるので、「動詞配列を創る」ということは、

理由・原因→動作→結果

↓

理由・原因→動作→結果

↓

理由・原因→動作→結果

のように、因果律に基づいて「動詞」を連続的に選択するということである。したがって、「事象列を創る」ということ、言い換えると、「物語を創る」ということは、因果律に基づいて「動詞」を連続的に選択して、

【起・原因動作・理由状態】

↓

【承・動作】

↓

【転・動作】

↓

【結・結果状態】

のように、「動詞配列」で表すということである。この配列によって動詞が選ばれると、たぶん、受信者の智心(mind)を満足させる「事象列(物語)」を創ることができる。

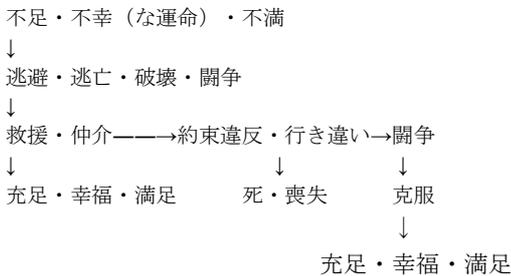
3. 情心(heart)を満足させる動詞配列

受信者の情心(heart)に何らかの情感を喚起させる「事象列(物語)」を創りたい。そこで、過去において多くの人々の心を動かした物語の事象列を探してみる。すると、6世紀頃のケルト文化圏のスコットランド南部で創られた短い詩が、600年かけて変容し、12世紀に中世ロマンス『トリスタンとイゾー』として完成された「事象列」があった。この「事象列」は、その後、さまざまな物語・劇・小説の原型として使われる。そこで、その「物語」の事象の変化を追うと、いくつかの派生物語・解釈などがあるが、その基本的展開はさきわめて簡単な原理から成っている。その「事象列」は「一次的動因に基づく情動」(不足(不幸・不満)から充足(幸福・満足)への意欲)、いわゆる「より高く(plus ultra)」によって進行する。その事象の変

連絡先: 岩垣守彦, フリー, 静岡県駿東郡小山町用沢1205-77, miwgqui@a.email.ne.jp

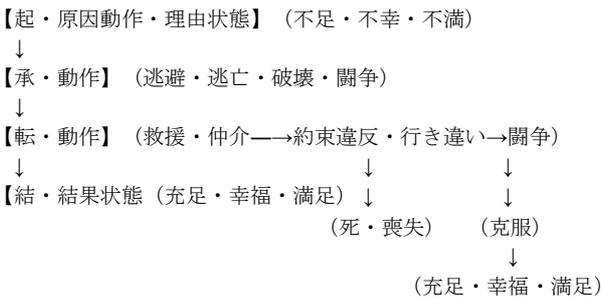
転から、次のような「物語の原初的事象展開」を作ることができる。

【物語の基本構図】



この「物語の基本構図」は一次的動因を基にしているので、この事象列に準じて物語を作れば、この基本構図が意識の深層で「共通感覚(common sense)」として働くので、多くの人が納得し共感するのではないと思われる。

したがって、因果律に基づいて「動詞」を連続的に選択しながら、情動に基づく原型的事象展開（不足・不幸・不満→充足・幸福・満足）に合わせるということ、つまり、



のように、「ある不足・不満・不幸・状態」から「別の充足・幸福・満足状態」に至る過程を「動詞配列」で表すということである。

しかし、これは容易なことではない。たとえば、【腹が減っている（不足状態）】（理由）→【食べる】（動作）→【満腹になる（充足状態）】（結果）に至る最初の【食べる】に関わる動作だけでも

- 【採る】
- 【拾う】
- 【盗む】
- 【奪う】
- 【殺す】
- 【買う】
- 【働く】→【稼ぐ】
- 【（街角で）歌う・踊る】
- 【育てる】

などのように、無数である。その意味で、物語を創るには「動詞の創造的選択力」（動詞と動詞との関係性を新たに構築することのできる力）が必要ということになる。

したがって、「物語の基本構図」に合わせた「動詞の関係性辞典」があるとよいのであるが、すべての動詞の関係性を整理することはできないだろうと思われる。しかし、幼児教育（絵本、知育教材）、言語習得（日常言語能力の習得、など）というように「目的を限定する」、とは、言い換えると、目的を明確にして選択する動作・状態を制限すれば、ある程度の物語を創作することは可能であり、しかも、「情動に基づく原型的事象展開（不足・不幸・不満→充足・幸福・満足）に合うように、因果律に基づいて動詞（動作・状態）を連続的に選択すると、もしかしたら、受信者の心を動かす物語を作ることが出来るかもしれないと思われる。

4. 物語の基本構図で物語を創ってみる

物語は「因果関係」と「原初的事象展開」から成るいくつかの「事象列（物語）」が、ある時間にある場面で重なったり交差したりしてできるものである。たとえば、場面を共通にして、動詞を使って「物語の基本フレーム」を創ってみる。

A

- 起・蛙の父子は空腹である。（理由）
- 承・蛙の父子は庭に獲物を探しに出る。（動作）
- 転・蛙の父は蛇と出っくわす。（動作）
 - 子猫が救いに来る。
- 結・蛙の父は難を逃れる。（結果）

B

- 起・蛇は空腹である。（理由）
- 承・蛇は庭に獲物を探しに出る。（動作）
- 転・蛇は蛙を見つける。（動作）
 - 犬が邪魔をする
- 結・蛇は空腹のままである。（結果）

C

- 起・子猫は淋しい。（理由）
- 承・子猫は庭に出る。（動作）
- 転・子猫は蛇と蛙に出会う。（動作）

子猫は蛙を助ける。

結・子猫は蛇に捕まる。（結果）

D

紀・犬は子猫の悲鳴を聞く。（理由）

承・犬は庭に行ってみる。（動作）

転・子猫が蛇と争っている。（動作）

犬は蛇と戦う。

結・子猫は助かる。（結果）

この四つの「物語の基本フレーム」は「庭」という場面で重なっている。フレームを壊さないように因果関係に基づく情報を加えて工夫すると、次のような絵本用の物語を創ることができる。

子猫のニー

ニーは子猫である。猫だから普段は放っておかれて独りでいるのが好きだ。けれども、ときどき遊んでもらいたくあることがある。そういう時には、低い声で「ニー」と鳴きながら、そばにいる人の足首に身体をすりつける。

ある日、「ニー」と訴えたけれども、誰も抱き上げてくれなかったので、戸の隙間から庭に出た。庭で見かけたのは緑色の蛙。お腹をパンパンに膨らませて正座している。目は飛び出して、涙をためている。「どうしたの？」と尋ねたけれど、返事もしないで、涙目で先を見つめている。その先を見ると、バラの根元に2メートルほどの蛇がいた。黒い舌先をちょろちょろと出して、舌なめずりをしている。ニーは春生まれで「トコ」ではなかったけれど、庭のトカゲやヘビにはなれていた。それで、蛇に「どうしても食べたいの？」と声を掛けた。蛇は「おらあ、腹が減っているんだ、」と答えた。蛙の方を見ると、そのずっと後ろには、子蛙が同じようにお腹をふくらませて正座して、がたがた震えていた。ニーは蛇に「お父さん蛙なのよ。見逃してやってよ」とたのんだ。蛇は「食べさせてくれよ！ 腹減ってんだ」と言い、「おまえ、代わりに食われるかい」という目でニーをにらんだ。お父さん蛙を助けたかったので、そとと蛇の後ろに回って、尻尾を噛もうとした。しかし、後ろに回ったときには、蛇の尻尾はニーの身体に巻き付いていた。逃れようともがくと、ぎゅっと締め付けてくる。目を真っ赤にして、手足をばたばたさせて、ニーニー泣い

た。すると、いつも喧嘩している犬のゴンが、蛇の前で「僕のドッグフードあげるよ」と吠えた。

「いや、だめだ。おれは自分で獲った生きているものしか喰わないんだ。おまえたちはドッグフードとかキャッツフードとかをもらって暮らしているからわからないんだ。生きるってのは、自分でとっ捕かまえて喰うことだ。この蛙だってそうだけ。二階の窓辺のスタンドの明かりに集まる虫を求めて、垂直の壁を6メートルも登るんだ。俺たちは命がけで自分で獲って食べて生き合っているんだ。それぞれに応じて一生懸命に生きるっていうのが共に生きるということなんだ。あてがいぶちで暮らすのは生きているといわないんだ」

「でも、うまく獲れなかったら？」

「そりゃー、お前・・・飢えて死ぬさ。」

という、そのまま、蛇は草の上を這って音も立てずに庭の石段の下の穴に入っていった。蛙の親子はいつの間にか消えていた。「私だって、ネズミを追っかけたいんだ」とつぶやいて、子猫のニーはいつものソファの上に寝転んだ。ゴンは丸くなって上目遣いで空を見た。空にはウサギの形の雲が浮かんでいた。

このように、情動に基づく原型的事象展開（不足・不幸・不満→充足・幸福・満足）に合うように、因果律に基づいていくつかの動詞を連続的に選択して、ある（不足・不幸・不満）状態から別の（充足・幸福・満足）状態にすれば、受信者の情心(heart)に何らかの情感を移転させ、智心(mind)を納得させる物語を創ることができるのではないかとと思われるのである。

参考文献

- 岩垣守彦「「文学の構図」と「共感のための選択肢」」（1999 大分大学）
- 岩垣守彦「言語学と文学」（1999 山梨大学）
- 岩垣守彦「予定調和を超えたものを計量できるだろうか」（2000 玉川大学）
- 岩垣守彦「「イメージの形成と言語発生のモデル」から「文学のモデル」へ」（2000 大阪大学）（日本認知科学会テクニカルレポート（文学と認知・コンピュータ6））
- 岩垣守彦「「物語」のための「事象」の配列法則について」（2002 人工知能学会）
- 岩垣守彦 To formulate a story-making and literature-making equation, the second IEEE SMC International Conference on system, Man and cybernetics: System Narratology: Cognitive

- and Computational Approach to Literature in Hammamet, Tunisia. 2002
- 岩垣守彦 On Making Readable Stories by Using a Story-making Formula, the International Conference of Cognitive Science Society, Sydney, 2003
- 岩垣守彦「物語から文学へ変容のための文学的技術について」(第18回人工知能学会全国大会, ことば工学ワークショップ, 石川厚生年金会館, 金沢 2004.
- 岩垣守彦「「言葉」で新しいイメージを作ることはいかに」(ことば工学, 神奈川大(2006/08/05))
- 岩垣守彦「言葉とイメージと映像と想像力の問題」(日本認知科学会ワークショップ, 中京大(06/08/04))
- 岩垣守彦「「物語」について」(電通物語研究会, 電通本社(06/11/09))
- 岩垣守彦「発信される「表現」と受信について」(ことば工学, 東京外大(07/03/16))
- 岩垣守彦「感覚刺激の観点から感情喚起の方法を探る」(第13回LCCII例会 2007 近畿大)
- 岩垣守彦「深層に沈んでいる感情を表層で波立たせるー intertextuality の原点的考察」(ことば工学, 07/12/14 大阪大)
- Leach, Maria (ed.) *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, New York, Funk & Wagnalls. (1949)
- ベティエ編・佐藤輝夫訳『トリスタン・イゾルデ物語』(1951, 岩波書店)
- クリスチアーヌ・エリュエール(鶴岡真弓監修)『ケルト人 蘇るヨーロッパ<幻の民>』(創元社: 知の再現双書 35)
- T.G.E.パウエル(笹田公明訳)『ケルト人の世界』(東京書籍)
- ベルンハルト・マイヤー(Bernhard Maier)(鶴岡真弓・監修; 平島直一郎訳)『ケルト事典』(2001/09/20, 創元社)
- Roger Sherman Loomis & Laura Hibbard Loomis ed. *Medieval Romances* (Modern Library College Editions, 1957 Random House Inc.)
- Club Leabhar Limited, Scotland: *A Tragic Romance of Deirdre*
- Michel Cazenave: *Le Philtre et L'amour*, Librairie Jose Corti, 1969; p.26~p.27
- Eileen O'Faolain: *Irish Sagas and folk Tales* (Oxford Univ. Press)
- P. W. Joyce: *Old Celtic Romances* (1879)
- ドニ・ド・ルージュモン(川村二郎訳)『愛について』(1965, 岩波書店)
- クリスチアーヌ・エリュエール(鶴岡真弓監修)『ケルト人--蘇るヨーロッパの幻の民』(知の再発見双書・35, 創元社)
- 田中仁彦著『ケルトの神話と中世騎士物語--「他界」への旅と冒険』(中公新書 1254)
- 佐藤輝夫『トリスタン伝説』(1981, 中央公論社)
- ゴットフリート・フォン・シュトラスブルグ(石川敬三訳)『トリスタンとイゾルデ』(1976, 郁文堂)
- 岩垣守彦『トリスタンとイゾルデ―「媚薬」と「白い手のイゾルデ」の導入について』(1978, 玉川レビュー, 玉川大学英文学会)
- 松岡利次『アイルランドの文学精神』(2007, 岩波書店)
- レジーヌ・ペルヌー(福本秀子訳)『王妃アリエノール・ダキテーヌ』1996, パピルス)
- 石井美樹子『王妃エレアノール―12世紀ルネッサンスの華』(1994, 朝日新聞社)
- リヒャルト・ワーグナー(高辻知義訳・天野喜孝絵)『トリスタンとイゾルデ』1985, 親書館)
- アンリ・ダヴァンソン(新倉俊一訳)『トルバドール―幻想の愛』(1972, 筑摩書房)
- James W. Spisak(ed.): *Sir Thomas Malory's classic Arthurian Romance Le Morte Dathur* (1983, University of California Press)
- 中野節子(訳)『マビノギオン―中世ウエルズ幻想物語集』(2000, JULA 出版局)
- C. G. ユング, 他(河合隼雄監訳)『人間と象徴―無意識の世界 上下』(1975, 河出書房新社)
- Amy Kelly: *Eleanor of Aquitaine and the Four Kings* (1950. Harvard University Press)
- Charles Squire: *Celtic myths and Legends* (2000, London Books)
- James Bruce Ross & Mary Martin McLaughlin (ed.): *The Portable Medieval Readers* (1997, Penguin Books)