

物語構造要素における物語の生成と評価について

The Combinations of Logical Elements into Readable Stories And Readers' Emotional Satisfaction

岩 垣 守 彦
IWAGAKI Morihiko

前・玉川大学教授
Ex-professor of Tamagawa University

A story-making and literature-making equation I revised this time is composed of three elements: primordial drives, archetypical story-structures, and rhetoric. But the three elements cannot be placed in the same category. They can be divided largely into two: logical and non-logical. The former are primordial drives and archetypical story-structures, and the latter is rhetoric.

The two logical elements are very important to a story: Firstly, primordial drives cause readers to accept the story as universally true and they give readers logical stimulation. Secondly, archetypical story-structures cause resonance in everyone and give readers psychological stimulation.

However, the stories containing two logical elements do not always give readers emotional satisfaction. Emotional satisfaction can be gained through non-logical elements of stories: rhetoric. And stories can be metamorphosed only by rhetoric to works of literature, and readers can get emotional satisfaction from them.

I am going to make various combinations with the three logical elements into readable stories, considering the close relationship between rhetoric and readers' emotional satisfaction.

1. 本稿の目的

すでに岩垣(2002a), および岩垣(2002b) において, 個人の作家の物語が広く一般の読者に, 時間と空間を超えて普遍的に受け入れられるためには時空を超えた共通項目が必要であると説いた。つまり, 一人の作家の「個」が人類共通の「普遍」に変容するためには「言葉の障壁」を超える要素が必要であり, その基本的な要素として, 「事象」「原初動因」「因果律」「物語原型」「物語展開」という五つの要素を組み合わせると等式を提示した, さらに, これらの要素を伴う「物語」が単に受け入れられるだけでなく, 感動をもたらすためには「レトリック」が必要であることを予想した。この論文では, 「物語要素の組み合わせ」と「物語の評価」について考える。

2. 「物語」の要素

岩垣(2002b)で示した「物語生成等式」を少し手直しして示すと

事象 × 物語原型 (原初動因 × 因果律) × 物語展開 = 物語 + レトリック = 文学

となるが, この等式に基づいて提示された「複数の事象」が, 一つの「物語」と読者に感知される時, その「物語」にはどのような要素が, どのように含まれているだろうか。たとえば,

- A 男が子猫を踏んづけた。
犬が吠えた。
赤ん坊が泣き出した。
母親が転んだ。

これは単なる「複数の事象 (複数のイメージ)」の提示であって「物語」とは言えないが, 読者は「因果律」を探し, あるいは新しく「因果律」を作成して「論理的納得」を得ようと努力する。たとえば,

「男が子猫を踏んづけた (ので, 子猫がと鳴いた。その悲鳴を聞いて) 犬が吠えた。(その声を聞いて, 籠の中で眠っていた) 赤ん坊が泣き出した。(その声を聞いて) 母親が (籠に向かって駆けよう寄ろうとして) 転んだ。」

つまり, 読者は「事象列 (=イメージ列)」が提示されると「因果律」を探して「連続するイメージ列」(連続する事象スライド)としてとらえ, その「事象列」を論理的に納得いくように自分の言葉に翻訳するのである。

したがって, 上の四つの「事象列」は, 「因果律」を補えば論理的に納得できる「物語」となる。しかし, これは「心理的納得」が得られる「物語」ではない。では, 次はどうか。

- B 大好きなミヨちゃんが立っていた。
ボクは駆け寄った。
ほっぺたにキスをした。

ミヨちゃんがニコと笑った。

C 大好きなミヨちゃんが立っていた。

ボクは駆け寄った。

足でけ飛ばした。

ミヨちゃんはワッと泣いた。

これら(B, C)はAと違って、「複数の事象」が時系列的に配列され、背後に「因果律」もうかがえるので「論理的納得」が得られる。また、「一次的動因」に基づく「原初動因」が物語の推進力として感知されるので「心理的納得」が得られる。(BとCとの違いは、Cで予想外の事象が途中で起きることである。Bの場合は、「因果律」にしたがって「事象」をたどることが出来るのに対して、Cは「因果律」にしたがって「事象」をとたどっている途中で、同じ動因が「逆の事象」に使われているので、新しい「因果律」を作らなければならないということである。この「時間差」あるいは「回路のとまどい」は、いずれ「レトリック」や「文学の評価」の時に話題として取り上げる。)

つまり、「事象列」が「因果律」で支えられていれば「物語」になって「論理的納得」は得られるが、必ずしも「心理的納得」を与える「物語」にはならないということである。したがって、「論理的納得」と「心理的納得」を同時に読者が感知できるように「物語」を生成するためには、「複数の事象」に「因果律」「原初動因」が含まれるようにしなければならないということである。

3. 「普遍的な事象配列」と「因果律」

「物語」の普遍的な要素を抽出するために神話・民話がよく使われる。一個人の作った「物語」が、時間と空間を超えて集団に受け入れられるためには、「時間と空間を超える要素」が必要であるが、神話や民話には、一次的動因から発展した「原初動因」に基づく「共有因果律」によって定型化された「普遍的な事象配列」が含まれているので、個々の言語を超えて人類が共通して「論理的納得」と「心理的納得」が得られるのである。

ここで言う「普遍的な事象配列」は、すべての人の脳に集積されている「共有因果律」で成り立っている。たとえば、「生まれる」「死ぬ」「育つ」という三つの事象を並べた場合、この順序の「普遍的な事象配列」は存在しない。したがって、個々の「事象」は認識できても関連性(因果律)

を把握することができない。普通は与えられた複数の事象を「生まれる」「育つ」「死ぬ」という順序に置き換えて理解する。つまり、人間の「脳」の中には「共有因果律」が集積してあって、「事象列」に出会うと、集積してある同じ型、あるいは類似型と重ねて合わせて納得しようとするのである。「生まれる」「育つ」「死ぬ」(「生まれる」というような「生命循環物語」(「共有因果律」に基づく「普遍的な事象配列」)もそのひとつである。したがって、さらに「死ぬ」「生まれる」「育つ」(「死ぬ」・・・)と変えても、人々は新石器時代に獲得した「植物は季節の変化につれて毎年、枯れてはまた新しく芽を出す。そして生長して美しく繁茂を繰り返す。新しい命はその前の死によってもたらされる」という「共有因果律」に基づく「普遍的な事象配列」と重ね合わせて納得するのである。

4. 「物語原型」と「原初動因」

「普遍的な事象配列」は、「原初動因」によって生じる「事象」間の関係を「共有因果律」に基づいて定型化したものであるから、「普遍的な事象配列」にはいくつかの決まった型がある。それを「物語原型」と考える。では、「原初動因」は「物語原型」(普遍的な事象配列)とどのように関わっているのだろうか。

まず、「登場人物辞書」の中から「男の子」を選ぶとする。すると、「男の子」に関する「物語原型」が複数提示される。最も簡単な原型は

物語原型 1 「誕生と成長・自己の確立」(男の子 家出
(=冒険) 帰宅)

である。この場合「家出=冒険」の種類は、「普遍的な事象配列」を崩さないかぎり、「事象辞書」の中から好きなものを選べばよい。アメリカの絵本作家モーリス・センダックの有名な『かいじゅうたちのいるところ』(Maurice Sendak: *WHERE THE WILD THINGS ARE*, 1963, Harper & Row, New York)は、この原型を利用している。この物語を支えている「原初動因」は

子どもは母性から自立したがる。

子どもは父性なる未知の世界にあこがれる。

子どもは母性たる安逸を求めたがる。

であって、この「原初動因」に基づく「共有因果律」に則って「事象」が配列されている。この「物語原型」に別の「原初動因」、たとえば

相反するものは合体したがる。

を加えた変型が

D 男が女と関係する．

男は女の元を去る

男の子が生まれる．

男の子は父を求める旅にでる．

試練を克服する．

父が息子と認める

母の許へ帰還する．

で、ジェラルド・マクダーモットのアメリカインディアンの民話『太陽へとぶ矢』(Gerald McDermott: *Arrow to the Sun*, 1974, The Viking Press, Inc., New York)はこの型である．これは、次の様な変型も可能である．

E (男が女と関係する．)

(男の子が生まれる．)

男の子は(父を求める)旅にでる = 大切なものを失って探しに出る．

(試練を克服する．)

間違った発見をする

救援者が間違いを正す

失ったものを見つける．

(母の許へ帰還する．)元の場所に戻る．

これは Arnold Lobel が傑作絵本『どろんこぶた』(*Small Pig*, 1969, Harper & Row, New York)で利用している．

このように、「物語原型」は、「共有因果律」に支えられて配列されている．しかも、この配列の原則は、すべての動物が持っている「一次的動因」(physical needs)を基礎にした組み合わせたものがある．つまり、

D 男が(充足を求めて)女と関係する．と(充足の結果として)男の子が生まれる．男の子は(母・自分の不足を充足するために)父を求める旅にでる．(男の子は)試練を克服して父に認められて(充足して)母の許へ帰還する．

E [男が(充足を求めて)女と関係する．と(充足の結果として)男の子が生まれる．][男の子は(母・自分の不足を充足するために)父を求める旅にでる．]大切なものを失って探しに出る．男の子は[試練を克服して][間違った発見をする 救援者が間違いを正す]失ったものを見つける．[母の許へ帰還する]元の場所に戻る．{・・・}の中は、元の形を複雑にしたに過ぎない．

一次的動因から発展した「原初動因」と「共有因果

律」からなる「物語原型」は世界各地の神話や民話に見られるものである．

5. 「物語」の生成

さて、先ほど「登場人物辞書」の中から選んだ「男の子」を主人公にして、「物語原型1」に基づいて「物語」を作るとしよう．「物語原型1」は「誕生と成長・自己の確立」の物語で、単純化すると

1 男の子

2 家出(=冒険)

3 帰宅

の「事象配列」である．この事象配列を支えるのは

1 子どもは母性から自立したがる．

2 子どもは父性なる未知の世界にあこがれる．

3 子どもは母性たる安逸を求めたがる．

という「原初動因」である．

1から3までの順序を崩さないかぎり、1から3までを全部使ってもよいし、使いたくなければ省いてもよい．また、「(共有)因果律」で関連させることが出来るなら、何を加えてもよい．

すでに「登場人物辞書」から「男の子」を選んであるので、次に「事象辞書」から「事象」を選んで「事象配列」に従って並べる．

男の子は朝のシャワーが嫌いだった．

彼はこっそり家から外に出た．

道路工事をしているところで遊んだ．

鉄道線路の橋の上で機関車を見て、すすだらけになった．

公園に土管で潜って遊んだ．

トラックから降ろしている石炭で遊んだ．

もっと遊びたかったが、お母さんが心配しているかもしれないと思った．

それにくたびれたし、お腹もすいた．

泥だらけになって裏口に立った．

お母さんが戸口に立って、「だあれ?」と聞いた．

「僕だよ」と答えた．

お母さんは僕を見つめているだけだった．

彼はお母さんの脇を通って、二階の風呂場に行った．

シャワーで汚れを落として降りて来た．

お母さんは「なんだ、あんたなの」と言って笑った．

これは、児童文学の大きなジャンルになっている「行っ

て帰る」型の「物語」である。この「男の子」を「ハリ
ー」という犬に代えると、アメリカの絵本 Gene Zion と
Margaret Bloy Grham の『どろんこハリー』(*Harry the
Dirty Dog*, 1956, Harper Collins Publishers)になる。

「物語原型」の「事象配列」を変えないかぎり、どの
ような「家出・冒険」を加えてもかまわない、上の話では
最後のところに「自分をどう証明するか」という子どもに
はショックな場面を加えてあるが、こういう場面はなくて
もよい。また、「事象」の配列を読者の関心を引きつけて
おくために、論理的納得が得られるかぎり変化させること
も可能である。たとえば、

物語展開1 起(はじめ) 承(うけつぐ) 転(変化転
回) 結(終局)

物語展開2 発端 展開 頂点 下降 結末

などを使ってもよい。

6. 結論と今後の展開

「物語」が「物語原型」を含んでいれば、読者はその物
語から「論理的納得」と「心理的納得」を得る。さらに
「感覚的納得」を得て、その物語が「文学」として読者に
認められるには、「複数の事象(イメージ)」の言語化に
工夫が必要である。読者に感動を喚起させるように、言葉
(イメージ)が複合的に処理されていなければならない。
つまり、意識的に操作して、言葉に「深層イメージ」を含
ませ、読者にイメージが重層的に組み合わされていると感
知させるか、組み合わされていると誤解させなければなら
ない。このように「複合的かつ重層的に言葉(イメージ)
を処理すること」を「レトリック」という。そして、文学
の場合、レトリックを含んで提示された物語が、原神話・
派神話・予定調和などの要素からなる「文学構造図」でど
の位置にあるか、個々の作品である「派神話」と「原神
話」の位置関係を読者が判断することによって、物語の評
価が決まると考えることができる。言うまでもなく、「原
神話」に近い「派神話」が理想的な読者に高く評価される
はずである。

「レトリック」は個別言語による表現技巧である。本論
で「物語原型」を「共有因果律」による「普遍的な事象配
列」とこだわったのは、「物語原型」を「言語を超えた原
型」ととらえたいからである。その「物語原型=普遍的な
事象列=普遍的イメージ列」が言葉に翻訳される前にとらえ
て、その配列のルールを「事象配列文法」あるいは「イメ
ージ配列文法」として提示したいのである。

参考文献

- [Elman, J. L. et al(1996)] Rethinking Innateness. Boston: MIT Press. (乾敏郎・今井むつみ・山下博志訳 (1998) 『認知発達と生得性』(東京:共立出版株式会社)
- [Greenfield, Susan A. (ed.)(1996)] The Human Mind Explained. New York: Henry Holt and Company.
- [岩垣守彦(1999)] 文法理論の文学への適応について、日本認知科学会「文学と認知・コンピュータ」研究分科会第一回「文学の設計と実装」プロジェクト研究会。
- 岩垣守彦(2000a)「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」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--ことばと文学--」, (32),69-82.
- [岩垣守彦(2000b)] 予定調和を超えたものを計量できるだろうか、日本認知科学会「文学と認知・コンピュータ」研究分科会第8回定例研究会。
- [岩垣守彦(2000c)] 文学の原型とイメージの計量化について、日本認知科学会「文学と認知・コンピュータ」研究分科会第9回定例研究会。
- [岩垣守彦(2002a)]「物語」のための「事象」の配列法則について、第16回人工知能学会ワークショップ。
- [岩垣守彦(2002b)] To formulate a story-making and Literature-making Equation, 02 IEEE International Conference at Hammamet, Tunisia in 19th of October in 2002.
- [守一雄(1995)] 『認知心理学』。東京:岩波書店。
- [小方孝(1995)] 博士論文『物語生成--物語のための技法と戦略に基づくアプローチ』
- [プロップ,ウラジミール(1946)] 斎藤君子訳『魔法昔話の起源』(1983,東京:せりか書房)
- [往住彰文氏(1991)] 『心の計算理論』(東京:東京大学出版会)
- ユング,ケレニー;杉浦忠夫訳『神話学入門』(東京:晶文社)
- [吉田敦彦監修(1997)] 『世界の神話がわかる』。東京:日本文芸社。
- [米須興文(1984)] 『ミメシスとエクスタシス--文学と批評の原点』。東京:勁草書房。