



小説の未来 (11)

関数ゲーム

春日信彦

言語娯楽と映像娯楽

小説の役割の一つに娯楽があると述べましたが、若者の中には、いや、娯楽と言え、小説より映像ゲームでしょ、と言われる方が多々いらっしゃると思います。確かに、視聴覚を通して脳内に構築される映像は、色彩豊かで、躍動的で、刺激的でゲーマーを興奮させます。

線で構成された文字言語そのものには、網膜を刺激する光線を発する能力もなければ、音として感知される鼓膜の振動を作り出す能力もありません。

このことを考えると、視聴覚に直接うったえる映像ゲームの優位さが際立ちますが、それでいて、言語で構築される小説が、映像ゲームが主流の今日でも愛好されるのはなぜでしょうか？

この問いに対し、はっきりとした答えを出せないのですが、一つの答えとして、小説を構築する言語が、言語中枢に刺激連鎖を引き起こす起爆剤としての役割を果たしているからではないかと思っています。

言い換えれば、小説言語が読者の言語中枢を刺激して、刺激された言語細胞は、次から次へと新たな言語刺激を作り出し、さらに、イメージ刺激や音響刺激までも作り出しているように思われるのです。

例えば、恋愛小説の一節に“キス”という言葉が現れ、黙読もしくは音読した時、読者はどのようなシーンを想像して、どのような気持ちを抱くのでしょうか？

まだ、キスの経験がない女子でも、アニメや映画で見た浜辺でのキスシーンを思い浮かぶかもしれません。その時、彼女の脳裏のスクリーンには、さざ波の音を耳にしながら、夕日に照らされ、彼氏に抱きしめられている姿が映し出されるのです。

キスの経験がある女子のスクリーンには、彼氏のとのファーストキスシーンが映し出されるだけでなく、心臓が爆発しそうな緊張感を伴ったワクワクした気持ちが胸の奥底から湧き起こるかもしれません。

このように、いったん、小説言語によって読者の言語中枢が刺激されると、感情脳、イメージ脳、サウンド脳など脳全体に刺激は波及していきます。さらに、その刺激は、読者の実体験を超越した新たな脳機能をも引き起こすのです。このように考えてみれば、言語娯楽も映像娯楽に引けを取らない娯楽と言えるのではないのでしょうか。

言語の特殊性

言語も娯楽には有効だと述べてはみましたが、いかんともしがたい困ったことがあるのです。それは、言語というのはあくまでも“記号”であって、五感を刺激する具体的な刺激物ではないということです。

つまり、小説の言語が、ある読者にとってはほとんど意味をなさない場合とか、言語中枢に作用しない場合とかがあるということなのです。

例えば、小説に使われている言語が、現代の若者でも理解でき、感性に響くものであれば、作者の意図する表現効果が期待できます。でも、たとえ、日本語で書かれてあったとしても、現代の若者にとって、理解しづらく、ピンと来ない文章であれば、作者の思いは彼らに伝わらないわけです。

ましてや、内容がどんなに面白くても、ドイツ語やフランス語などの外国語で書かれていたならば、日本人読者はどんな反応を示すでしょうか？それらの言語をまったく知らない読者であれば、意味不明の記号を目の前にして、即座に本を閉じてしまうことでしょう。

映像と音響によって構成されたゲームであれば、難解な言語を媒介としないわけですから、子供から大人まで、視聴覚を使って楽しめるのです。家庭では、ちっちゃなお子さんだけでなくおじいちゃんまでが、スマホを手にして、真剣に画面を見つめ、指先を動かしているのではないのでしょうか。

視聴覚に直接うったえるゲームは、即効的に快楽を与えてくれます。一方、文の集合体である小説が生み出す快楽は、左脳にあると言われる言語中枢の機能を経由して引き起こされます。

そのため、言語処理が得意な人にとっては、小説言語は快楽を与えるものとなりますが、言語処理が苦手な人にとっては、それは嫌悪感を引き起こすものとなってしまいます。

言い換えれば、小説言語は、書物を読むときの視覚、話を聞かときの聴覚、点字を指先で感じ取るときの触覚を媒介として、“言語中枢を刺激するだけ”にすぎないのです。

だから、作者が、読者はきつとこのように思ってくれるだろうとか、このように感じてくれるだろうとか、そのようなことを期待して作文していたとしても、作者の独りよがりになってしまう場合が多々あるのです。こう考えてみると、言語からなる小説の限界を感じざるを得ません。

ポケモンGOなどは、老若男女問わず、国際的ゲームとして普及しています。現代の映像ゲームの普及から判断して、映像ゲームの快楽性は、群を抜いていると思われます。このようにゲームが生活の一部となってしまった現在、これから活躍していく小説家には、ゲーム時代の波に乗り遅れないための意識改革が必要とされるのではないのでしょうか。

観念世界を作る小説言語

小説言語も娯楽に役立つと述べましたが、そのほかに小説言語は、言語中枢を刺激することによって、感性を超越した観念世界の構築に役立っています。この観念世界は、五感とリンクしたものだけではなく、国家や社会という抽象的な観念世界をも含みます。

感性を超越した言語とリンクする観念世界は、映像で構築されるゲーム世界とは異質なものと言えます。確かに、ゲームにおける映像は、観念の創造にも役に立つと思われませんが、抽象的な観念世界の構築には、言語の方が役に立つと思っています。

言語世界を考えてみると、小説以外にいろいろな世界があります。物理学、化学、数学、生物学、医学などの自然科学も、経済学、法律学、商学、心理学、などの社会科学も言語世界と言えます。でも、それらに共通して言えることは、現実的な実用性が重んじられた言語世界ということです。

でも、小説は、まったくと言っていいほど、実用性は期待されていません。この小説を読めば、こういうことに役立つというような実用性は、まったくと言っていいほど小説にはないのです。むしろ、ゲームの方が、はるかに実用性があります。たとえば、ゲームが利用された数学や英語の学習教材です。

小説は、あくまでも言語で構築された架空の世界を読者に提供するにすぎません。そして、読者は、小説によって刺激を受けた言語中枢で独自の観念世界を自分勝手に作ればそれでいいのです。

関数的言語ゲーム

そこで、小説はゲームと言えるかどうかですが、わたしは、科学も芸術もスポーツもゲームと認識しています。小説は主に心理の世界を描くわけですから、ゲームとは無縁のように思われますが、私は、言語で構成されている作品を関数的言語ゲームと呼んでいます。皆さんが何度も学校で経験された試験も典型的な関数的言語ゲームです。

多くの方は何らかのゲームを楽しんだことがあると思いますが、それでは、どういうものをゲームと呼んでいるのでしょうか？

簡単に言えば、ゲームとは、“一定のルールに従った遊び”と書いていいのではないのでしょうか。小説や試験にもルールがあるのか、ということになりますが、もちろん関数的ルールがあるのです。

一般的には、視聴覚を使った映像ゲームが主流なので、小説や試験のように言語から構成される作品は、ゲームではないように思われます。でも、それらは、れっきとした関数的言語ゲームなのです。

小説は観念世界を作り上げる言語集合体と述べましたが、観念の言語集合体においても関数的ルールが存在し、それらのルールに従って小説も構成されているのです。試験やクイズでは、問題と正解との一対一の関係があり、まさに関数的言語ゲームの典型と言えるのです。

言い方を変えれば、脳機能には、関数的ルールがあり、脳機能によって生産された言語作品もイメージ作品もサウンド作品も関数的記号ゲームと呼べるのです。一般的に、明確なルールが設定された作品がゲームと呼ばれているのです。

ゲームをここまで拡大解釈すると、きっと、勝敗とか得点があるものじゃないとゲームと呼べないのではないか、と反論される方もいるでしょう。確かに、ほとんどのゲームは、勝敗が決まるゲームか得点を競うゲームです。

試験は、得点が算出されるのでゲームと言っても違和感はありませんが、小説には、勝敗も得点もありません。それじゃ、小説は、ゲームと呼べないように思えますが、私が考える言語ゲームは、関数ゲームなのです。

小説言語ゲームには、勝敗や得点がなくとも、関数的ルールが存在しているという意味でゲームなのです。試験言語ゲームであれば、問題に対し正解が対応するという関数ルールが設定されています。

小説言語ゲームにおいて、どのような内容を関数的ルールと呼ぶかと言いますと、作者が作り出した言語と読者の言語中枢に内在する言語との関数的ルールです。作者は、ある程度の予測をたてた言語を読者に提供しています。そして、読者は、予測に応じたような言語反応を示すのです。

まさに、この点が関数的ゲームなのです。小説言語ゲームは、作者と読者との関数的ゲームなのです。小説は試験のような○関数形式ではないので、得点を出すことはできませんが、知性、感情における関数的ルールを利用して作者と読者間で心理ゲームを楽しむことができます。

説明が不十分だったかもしれませんが、一見複雑で法則性がないように思われている人の感情や知識にも、れっきとした一定の関数的ルールがあるということなのです。だから、読者は、言語を利用した心理ゲームを楽しむことができます。

小説言語ゲームは、もっとも複雑な関数的知能・心理ゲームだと思っています。だから、無限に娯楽を創造することができる言語ゲームだとも思っています。若い皆さん、ぜひ、小説言語ゲームに挑戦していただきたいと思います。