



小説の未来 (14)

感情言語

春日信彦

ゲームの特性

小説は娯楽の一つで、歴史的にポピュラーなアイテムとっていいのではないのでしょうか。昭和半ばまでは、ゲームの発達あまりなされてなかったために、まだまだ、小説は子供から大人までの大衆娯楽だったように思います。

ところが、平成に入り、ゲームは急速に発展し、さらにスマホの普及とともに、ゲームは子供から大人までの娯楽の中心になってしまったように思われます。最近では、2, 3歳のころからゲームを楽しむようになり、一日に数時間もの時間をゲームに費やすと聞いています。

ゲームはいかなる特性を持っているのでしょうか。このことを考えることは、小説の存在価値を考える上で重要なことだと思っています。ゲームのほとんどは、視聴覚ゲームの形式をとって、目と耳で反応し、指で操作します。

一般的に、ゲーム構成の言語に関して、文字言語より音声言語が主に利用され、音声にウェイトが置かれています。また、短絡的な短い言葉が頻繁に用いられています。そのため、子供でも音声と画像に反応して、楽しむことができるのです。

ゲームは、イメージ娯楽と言っていいでしょう。ところが、小説は文字言語娯楽です。だから、読者は視覚もしくは触覚でとらえた文字言語を言語中枢で処理をするという手間がかかります。

ゲームは、言語を使って快楽を提供する小説とは違って、イメージを使って快楽を提供します。そのことは、言語力が乏しい子供でも十分に楽しめるということです。また、幼児のころからゲームの快楽を覚えてしまうと読書があまり面白く感じられなくなってしまいます。

感情言語

小説と密接にかかわる感情言語についてですが、今はやりの”キレル”という言葉があります。この言葉は、若者の間では頻繁に使われています。怒りの気持ちを抑えきれなくなったということですが、一般的に、爆発するほどの怒りは複雑で簡単には言い表せないものです。そのためか、抑えきれない怒りを単にキレたといって処理しているわけです。

おそらく、キレルほどの気持ちを具体的に述べたならば、かなりの量の言語となると思われます。でも、気持ちを具体的な言葉に変換することが苦手な人は、キレたといって暴言を吐いたり、暴力をふるって事態を処理してしまうのです。

小説家にとっては、気持ちを言語化することが主な作業ですから、こみ上げる怒りをいろんな言葉を使って具体的に表現し、客体化していきます。そして、書物となった小説は、”気持ち”や”思い”がいろんな具体的な言葉で表現された言語集合体といえます。

今後、幼少のころから視聴覚ゲームに多くの時間を費やし、さらに、小学生になったころから受験勉強という言語ゲームに多くの時間を費やしていくなれば、多くの若者の言語中枢において、感情言語の占める割合はますます小さくなっていくと思われます。

キモイ、シネ、キレる、ヤバイ、マジ、などの短絡的な言葉が若者の間では頻繁に使われていますが、ますますこのような短絡的な言葉は増加し、使われるようになると予測されます。簡略された言葉がコミュニケーションをあいまいにするとは思いませんが、感情まで短絡的になるのではないかと危惧されます。

感情言語の貧困化は、感情の貧困化をもたらすと考えています。そう考えると、親子関係や男女関係をより豊かなものにしていくには、人々の感情言語をより豊富にしていく担い手が求められると思います。そして、その担い手の一つとして小説家があげられると思っています。

愛情表現

陰湿な行動として今問題になっているストーカーという迷惑行為があります。確かに悪質な行為と思われませんが、実は、この行為は愛情表現の一つなのです。ストーカーに走る人たちは、好きだという感情を言語で表すことができず、そのために一方的な追跡行為や軟禁という事件を引き起こしているのです。

端的に言えば、愛情表現がうまくできないということが、不運な事件を引き起こしているのです。愛情表現としてのストーカーが、迷惑行為になってしまえば、愛情が理解されず、真逆の悪意に見られてしまうのです。

痛ましい事件を聞くたびに、感情言語が人間関係において、いかに重要であるかが痛感させられます。殺人にまで発展したストーカー事件は、感情言語の貧困化が生み出した悲劇といえるのではないのでしょうか。感情による行動を自制することは難しいものです。だからこそ、感情言語を豊かにする必要があるのではないのでしょうか。

人間だけでなく動物にも恋愛感情があります。動物は、人間の使うような言葉を発しませんが、動物なりの鳴き声や動作などを使って恋愛します。動物たちは、彼らなりの方法でオスとメスの調和を作り出しているのです。

恋愛は、ほとんどの人が経験するといえます。この恋愛を痛ましいものとしなないためにも、いろんな感情言語に触れることができる読書をお勧めします。さらに、小説を書くということは、いろんな感情言語を生み出すことになり、自分の心を客観的に見つめることにも役立ちます。

端末機を使った視聴覚ゲームは、老若男女問わず手軽に楽しめます。一方、小説を読むということは、知らない言葉を調べたり、じっと静かに文字を追うという努力と忍耐力を必要とします。でも、ドラマの登場人物になりきった自分を通して、日常生活で触れることのできない多くの感情言語に触れることができるのです。それは、現実の恋愛にも役立ってくれると思います。

ゲーム依存生活

現在、AIが進歩し、ますます、日常生活がゲーム化しています。確かに、人間が数値化され、人間関係が画一化されることは、マネーゲームにおいてはプラスになるように思われます。でも、心が、貧困化するように思われて仕方がありません。

ほとんどの若者は、受験勉強という言語ゲームに多大な時間を費やしています。このことによって資格や学歴を手に入れることができれば、受験勉強は決して無駄な行為ではないでしょう。でも、感情言語をアイテムとする子育てや恋愛においては、マイナスになるのではないかと思います。

言語は、脳機能に大きな影響を与えます。言い換えれば、言葉は、知性だけでなく、気質や性格をも作りだすのです。例えば、女子が人からブスといわれたならば、どんなに傷つくことでしょう。そのショックは、心の傷となって性格を暗くする要因となるのではないのでしょうか。

現代においては、ゲーム依存生活を抜きに物事を考えることができなくなっています。若者の日常生活においてゲームが占める時間は拡大する一方です。このような生活が続くとするならば、いったいどんな人間集団が出来上がるのでしょうか。

私の子供のころは、まだゲームは普及していませんでした。だから、学生時代の娯楽といえば、部活、読書、音楽鑑賞、映画鑑賞、囲碁将棋ぐらいだったように思います。今のほとんどの学生は、幼少のころからゲームをやっています。彼らは、ゲーム依存生活が当然なものとして育ってきたのです。

視聴覚的快楽に依存する脳、常識を疑うことを恐れる脳、喜怒哀楽を言語化するのが苦手な脳、恐怖を客観視できない脳、などいくつかの不安が思い浮か上がってきますが、もはや、ゲーム依存生活から抜け出すことはできないでしょう。今後考えていかなければならないことは、ゲーム依存生活における感情言語の育成ではないでしょうか。

小説家の役割

読書が趣味という学生は、どれほどいるのでしょうか。人気がある推理小説でも、面白さの点においてはゲームにはかなわないでしょう。学校が読書感想文を課すことによって無理やり読書をさせたとしても、主体性のない読書からは、読書の面白さを体感することはできないように思われます。

生きている限り必ず沸き起こる恐怖を客観視し、それに耐えうる心を育てるには喜怒哀楽の感情言語の育成は不可欠と思われます。仮に、今後、感情言語の育成が十分になされずに育った大人たちが増加していけば、人間の共生は難しくなっていくように思われます。些細なことで争うような人間集団が出来上がるのではないかと不安です。

今後ますます、ゲームクリエイターは、人を虜にする麻薬性の強いゲームを創造していくと思われます。ゲームが感情言語の貧困化を招くからといって、ゲーム依存を阻止することはできないでしょう。そう考えてみると、小説家の役目は、ゲーム依存生活をしっかりと見つめ、感情言語の普及に努めることのように思えます。

莫大な利益をもたらすゲーム産業が主流の経済では、これからの小説家は、経済的に優遇されることはないでしょう。でも、チャレンジングな小説家の中には、ゲームによって失われていく感情言語を少しでも復活してくれることを期待しています。

確かに小説は単なる娯楽でしかありません。しかし、感情言語を作り出す小説は、人類の「平和と共生」の実現にはなくてはならないものと思っています。わたくし自身、自作が少しでも「平和と共生」に役立ってくればといつも願っています。

アマの小説家であり続けることは、いばらの道を歩むことになるでしょう。たとえそうであったとしても、誰かがそのような道を歩まなければならないと思っています。今、”何のために小説を書いているのだろう”、と自問自答しているということは、まだ生きている証なのかもしれませんね。