

# 極めのアクションが1つのエピソードユニットとなる幾つかの出来事をつなぐ

## A decisive action unifies some events into an episodic unit

榎本 美香<sup>†</sup>, 桑原 明栄子<sup>†</sup>  
Mika Enomoto, Meeko Kuwahara

<sup>†</sup> 東京工科大学  
Tokyo University of Technology  
menomoto@media.teu.ac.jp, meekokuwahara@gmail.com

### Abstract

This study insists that a decisive action which surprises us or make us laugh to death unifies some events into an episodic unit. And the action simultaneously clear needless events to understand the action off the unit. We analyzed a TV travel program and show a decisive action organizes a sequence of events which constructs an episode.

**Keywords** — a decisive action, a sequence of events, reconstruction, story, episode memory

### 1. はじめに

本研究では、私たちが時々刻々と知覚・体験していく出来事の中から、ある一つのまとまった出来事のユニット(エピソードユニット)がどのようにして抽出されるのかについて考察する。友人に旅で起こったハプニングを語る時、昔あったゾツとする体験を語る時、昨日あった許せない話を語る時、ハプニングの瞬間やゾツとした瞬間だけを話すのではなく、そこに至る経緯を含んで話す。一方で、ハプニングが起きた日に食べた朝食のメニューやゾツとする前に行った仕事の内容など、そのことを語る上で関係のないと思われるものは話さない。たとえ、まだ記憶が新鮮で朝から晩までの出来事すべてを思い出すことができたとしてもである。私たちはあるエピソードを語る上で、重要な出来事とそうではない出来事をどのように選んでいるのだろうか。

シャンク[1]は、「話をするには、記憶から出来事のすべてを集め、それらの関係を再構築する非常に大きな努力が必要である。(中略)もちろん、このような話をするための努力はとくに最初に話すときには必要なのだが、話をする行為の大半はほとんど努力を要さず、繰り返されることが多く、どのヴァージョンもよく似ているから、たくさん話がたまりとして保存され、出し入れされているはずである」と述べている。すなわち、私たちは思い出そうとする出来事を一つのユニットにして保存しているといえるであろう。シャンクは

このユニットは、出来事を取捨選択して他者に何度も語るという経験を通じて獲得されるものであると考えている。これは古典的な心理学の長期記憶に関する研究に合致する。人間の短期記憶の容量は限られており、古い情報は押し出されるが、何度も復唱するなどリハーサルを行えば、長期記憶に移行される、という説である(三宅[2])。

しかし、自分自身があるエピソードを語る時を思い出していただきたい。数日間、数年間に起こった出来事のすべてをかき集め、それらの中から一連の関連性をもつ出来事を取捨選択するという非効率的なことを行なっているであろうか。私自身に関していうならば、答えは否である。自身がビックリした、抱腹絶倒したといった瞬間を語ろうとすれば、その発端から経緯までが芋づる式に記憶から引き出されてくる。あるエピソードユニットに属する出来事はひとまとまりに保存されている、というシャンクの意見に我々は同意する。その一方で、そのまとまりは後日談として語られるときではなく、その出来事を体験しつつある認知経験の最中に形作られるものである、ということを主張したい。

図1,2に出来事の体験の中で変化する認知経験の模式図を示す。時事刻々と経過していく出来事を体験している最中の、出来事に対する認知状態を示したものが図1である。いくつもの出来事が時間軸にそって順番に並んでいる。もちろん、出来事間の境界は曖昧なものもあるが、ほぼ生じた順に記憶されていく。これらは時間の経過とともに古いものから忘れ去られていくような記憶である。ところが、体験者がビックリする、笑い転げるといった何か特別なアクション(極めのアクション)が生じた瞬間に、そのアクションを理解するために必要な文脈となる出来事だけがピックアップされ、1つのエピソードユニットを形作る(図2)。すなわち、極めのアクションがそれを解釈するために必要な出来事の記憶だけを串刺しにすると同時に、不必要な出来事を取り除く。そして、このエピソードが語られるとき、極めのアクションをパ

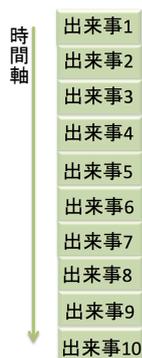


図1 極めのアクション前の出来事認知



図2 極めのアクション後の出来事認知

ンチラインとして、串刺しにされた出来事だけが言及されることになると考えられる。

本研究では、実際に生じている湯水のような出来事の中から、極めのアクションが遡及的にあるエピソードユニットを形作る瞬間を示す。

## 2. 方法

### 2.1 分析資料

北海道テレビより発売されているDVD「水曜どうでしょう：激闘!西表島」を分析資料とする。この作品は、タレント3人(鈴井・大泉・安田)とディレクター2人(藤村・嬉野(カメラマンを兼ねる))2泊3日という日程で西表島へ旅行をするというものである。当初は西表島で「虫を捕る」という企画であったが、現地ガイドのロビンソンが言うままに、西表島の魚や天然記念物を捕る企画への変更されていく。飛行機での移動時間、睡眠時間を除くほとんどの旅行中の出来事が時系列順に収録されている。

会話参加者 タレントの鈴井・大泉・安田だけでなく、ディレクターの藤村も頻りに会話に参加する。またカメラ撮影を行う嬉野も会話に参加することがある。また、スタイリストである小松、他

番組のプロデューサー福屋も同行しており、会話に参加することがある。

### ラベリング

1. 映像アノテーションソフトであるElan(version 4.4.0)を用い、以下のアノテーションを行った。  
カメラワーク: ズームイン、ズームアウト、パンなどのカメラワークの切り替え点の時間情報を付与する

テロップ: 画面上に表示されるテロップの開始地点、終了地点の時間情報とその内容を付与する

転記: 各話者ごとに各発話の開始地点・終了地点の時間情報とその内容を付与する

2. 上記3つのアノテーションを参考に、場面の切り替わりやトピックの推移を考慮して、個々の出来事に分割した。

### 3. 分析

本分析では、以下の極めのアクションに着目する。旅行が始まってからほぼ34時間後、本編開始から37分18秒あたりの出来事である。大泉の「遠いね:随分(14)」という発話、大泉の視線の先にパン、ズームするカメラワーク(16,19)が極めのアクションである。これは、直前に魚を捕獲した安田に向かって、どこで捕ったのかを尋ねる大泉に、ロビンソンがこっちに「いっぱい居るよ(09)」と呼びかける。大泉が振り返り(12)、14の発話となる。ただし、この段階では大泉の後頭部が邪魔になり何を指しているのか視聴者には分からないが、同時に沖に目をやった藤村氏が爆笑している(15)ことから、この発話が極めのアクションであると考えられる。そして、カメラが大泉を回りこみ沖を映しだすと(図4)、そこに豆粒のようなロビンソンが見える。ここでカメラマンの嬉野氏も爆笑しているように、視聴者にも止めどない笑いが生じる。さらに、ズームインがなされるが(図5)、それでもまだ点のように小さいロビンソン、追い打ちをかけるように、大泉が「遠いな(.)遠いね:(20)」「行っちゃったね随分(22)」と発する。

[出来事22] (出来事21の直後)  
Disk1-7 00:06:03:865-00:06:18:490

- 01 大泉: どこで捕ったの?
- 02 (0.3)
- 03 安田: え?
- 04 藤村: <[笑]>
- 05 嬉野: [<笑]>
- 06 安田: あっちの方に
- 07 大泉: あっち?
- 08 安田: うんすぐそこんここに
- 09 ロビンソン : 一杯居るよ
- 10 藤村: あーあそこに一杯居るって[ほら
- 11 大泉: [あっち?
- 12 (大泉、ロビンソンを振り返る(図3))

- 13 藤村: [うん
- 14 大泉: [遠いね:随[分
- 15 藤村: [笑]
- 16 (カメラ:大泉を回りこみ沖の  
ロビンソンにパン(図4))
- 17 嬉野: [笑]
- 18 藤村: [笑]
- 19 (カメラ:ズームインするが  
沖に点のように見えるロビンソン(図5))
- 20 大泉: 遠いな(.)遠いね:
- 21 藤村: <笑>
- 22 大泉: 行っちゃったね随[分
- 23 藤村: [笑]



図3 大泉へのクローズショット



図4 大泉からロビンソンへのパン



図5 ロビンソンへのズームイン

この極めのアクションがなぜ爆笑を引き起こすのか、この断片だけを見ても分からない。この出来事を追体験するため、ここまでの出来事を時間順に要約したものを付録に示す。読者はこの段階で一度付録に目を通して欲しい。

このアクションがどのような出来事群を串刺しにしたのかを、以下みていく。

ここまでの出来事を概略すると、大きく3つの流れがある(図6)。最初は、[出来事2]から始まる藤村対大泉の今回の企画に対する不和である。スペインで「牛追い祭り」に参加することを想定していた大泉は、藤村が提示した南国での遊び半分の

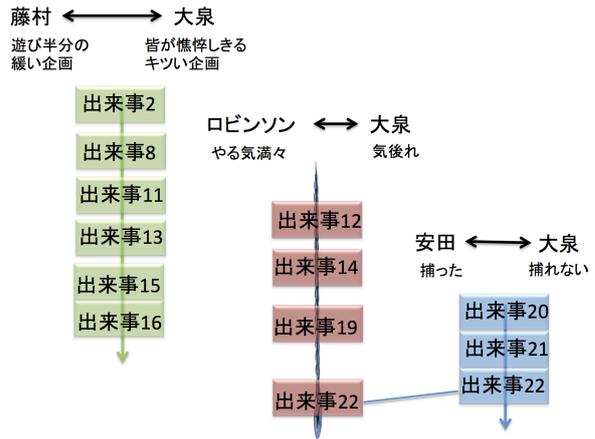


図6 出来事22までの出来事認知

「虫捕り」という企画に気乗りがしていない。幾つかの挿話があるものの、「君ばかりが盛り上がってるじゃないか[出来事8]」、「さすがに怒るぞ日本中が[出来事11]」とこの流れが時間軸に沿って進む。ただし、この話はまだこの先どう展開するか不明であり、何か後々記憶に残るようなエピソードにはまだなっていない。

ここにガイドのロビンソン氏が登場し、西表島の豊かな生き物たちを紹介したいというやる気に対し気後れする大泉という二項対立が新たに生じる[出来事12,14]。しかし、そのロビンソンに諸々と追従し藤村がどんどん企画を変更していくと、最初の藤村対大泉の構図も保たれる[出来事13, 14, 15]。

水槽にカメラを入れることで撮影できることを確認した藤村・嬉野は[出来事17,18]、魚捕りを開始する。捕れそうで捕れない魚に熱を帯びる一同と「捕れない」と断言する大泉[出来事20]。そんな中で安田が大きなクマノミと小さなルリスズメを同時に捕獲し、藤村、嬉野にたいそう褒められる[出来事21]。ここに、魚の捕れた安田と捕れない大泉という第3の流れが発生する。[出来事22]に戻ろう。大海原を指して「どこで捕ったの?(01)」という問いは、安田が一瞬聞き返しているように、本来であれば躊躇される発話である。それを敢えて聞いているということは、自分も魚を捕りたいという大泉の焦燥を示すものである。タイミングよく「一杯居るよ(09)」と声をかけるロビンソンに、振り向く大泉(12)。ここまでは自分も魚を捕りたいという第3の流れの中の出来事である。

振り向きざまの大泉の一言「遠いね:随分(14)」は、一気に流れをロビンソンのやる気対大泉の気後れという二項対立の図式へ話を引き戻す。そして必死に魚を探しているうちに、随分と沖合に出

てしまっているロビンソンの姿が映し出されると(16)、彼のやる気が滲みでた先行する出来事をフラッシュバックする。例えば以下の箇所である。

[出来事12]

藤村: まずねやっぱ虫じゃないわけ  
 藤村: まずは海見て欲しいってことなの  
 大泉: ロビンソンさんはそう[いったと  
 藤村: [そういう<笑>  
 大泉: もっと見せるものがいっぱいあ[ると  
 藤村: [あると  
 (中略)  
 藤村: それをもう見せるつつつて  
 鈴井: あ:  
 藤村: 息巻いてますから  
 大泉: 彼が彼が[でしょ?  
 藤村: [うん

[出来事14]

大泉: ロビンソンなんて捕れるんだろ(.)捕れる  
 大泉: 捕れるまで止めない[つってたぞ  
 藤村: [笑  
 大泉: んな止めないたって  
 こっちは[時間限りがあるんだから[よ  
 藤村: [笑  
 鈴井: [笑  
 大泉: すっごいやる気で(.)こっちはもうちょっと  
 すっかり気遅れしてんだよなあ

この瞬間、ロビンソン対大泉にまつわる一連の出来事だけが遡及的に顕在化し、ひとつのエピソードユニットとして串刺しにされるのである。ただし、この極めのアクション(14)が安田対大泉の第3の流れの中で生じていることから、このエピソードユニットの中に直前の[出来事21,22]を含めても良いかもしれない。

#### 4. 考察

ここで取り上げた断片は、まだ進行中の出来事群の中にある。彼らはこの後、ロビンソンに言われるがままに、天然記念物のヤシガニを捕まえ、オオウナギの餌となるカエル捕りを深夜12過ぎまで続けた後、小魚漁をし、オオウナギの仕掛けをして、宿に帰り着くのは午前2時過ぎとなる。翌朝映しだされた大泉の寝起き姿(図7)はまさに、[出来事2][[出来事9の中での回想シーン]]で彼が求めていた姿である。「遊びじゃないんだぞ。みんなが欲しい絵を撮れよ。俺達がさ憔悴しきるさそういう絵が欲しいんだ。俺の魂の叫びを聞きたいんだよ」という冒頭のセリフが回顧される。この時点から遡及的にみるならば、最初の緩い企画と詰っていた企画が実際はとんでもなくキツイ企画であったことになり、図7のショットは、藤村対大泉の対立に属する第1の出来事群をこの1日のエピソードユニットに組み込む。

極めのアクションが遡及的にエピソードユニットを常に紡ぎ続けるとするならば、後続の出来事が常に前の出来事を入れ子式に含みながら組み立てられることになる。つきつめて考えるならば、進行中の出来事の中にいる者は、その時点で今経



図7 翌朝の大泉

験している出来事の事後的な全体像を知ることができない。例えば、「三十年戦争は1618年に始まった」という文は、1618年に戦争を開始した人には記述できない。その人はそこで始まった戦争が30年も続くこと、それが三十年戦争と呼ばれることになることを知る術がないからである。このような文をダント[3]は「物語文」と呼び、こうした事後的な意味付けを行った文こそが歴史を成立させているとする。こういった文を記述することも極めのアクションであろう。とすれば、これまでの出来事群を意味付けし直す出来事が生じ続ける限り、エピソードユニットは常に再構造化されていくことになる。

#### 付録

[出来事1] 2005/7/11 AM05:45

Disk1-2 00:00:00:000-00:04:33:400

前回のロケ中の大泉の発言「俺は闘牛をやりたい」「牛追い祭りなんて良いね」の発言が流れ[出来事0]、大泉、安田は「今回は牛追い祭りのスペインロケである」と思い込んでいることが示される。

[出来事2] (出来事1の続き)

Disk1-2 00:04:33:400-00:15:37:310

企画発表。鈴井の衣装やセットは牛追いを彷彿とさせるが、発表された企画はスペインの「うし追い祭り」ではなく、日本の西表島「むし追い祭り」であった。気の抜ける大泉。

[出来事3] (出来事2の続き)

Disk1-2 00:15:37:310-00:15:45:000(Disk1-2末尾)

札幌 那覇 石垣へ移動

[出来事4] (出来事3の続き)

Disk1-3 00:00:00:000-00:00:04:020

石垣空港に到着

[出来事5] 2005/7/11 PM 10:00

Disk1-3 00:00:04:020-00:03:00:020

前泊する石垣島の宿の1室。大泉の酔った姿が映り、これ以前に「しこたま飲んだ」ことが説明される。大泉、カメラに寄り、おもむろに宿泊する部屋が「26度で悪臭がする、一泊3千円、事務所の社長である鈴井を含むタレント3人で一部屋」であることをボヤク。しかし、これはまだ良い方で、西表島ではディレクターを含んだ相部屋であり、それが「どうでしょう魂」であると藤村に言われ、納得する大泉。

[出来事6] (出来事5の続き)

Disk1-3 00:03:00:300-00:04:14:520

盛り上げようと四股を踏む大泉だが、藤村に諷められる。

[出来事7] (出来事6の続き)

Disk1-3 00:04:14:520-00:04:55:100

衣装の虫捕り用帽子の披露。

[出来事8] (出来事7の続き)

00:04:55:100-00:05:41:800

藤村がパンツードのダラけた態度であることを大泉が指摘すると、カメラに映らない所でビシッとする藤村。背筋を伸ばし腕組みをする藤村の姿勢を模写し、誰が見るんだと指摘する大泉。「君ばかりが盛り上がってるじゃないか」と大泉に言われると、「そうなっちゃうんだよね南の島は」と弁解する藤村。

[出来事9] (出来事8の続き)

00:05:41:800-00:06:31:680

「朝、なんて言ってる？」と大泉に話をふる藤村。回想シーンが挿入され、「そういうのはもう緩いよ。遊びじゃないんだぞ。みんなが欲しい絵を撮れよ。俺達がさ憔悴しきるさそういう絵が欲しいんだ。俺の魂の叫びを聞きたいんだよ」という大泉の発言が再現される(出来事1'の回想)。再度、「どう今？」と聞かれた大泉は、「この企画しかありえないね」と返す。

[出来事10] (出来事9の続き)

00:06:31:680-00:07:27:786(Disk1-3末尾)

気分が悪いのでVを止めてもらっていいかなという大泉に対し、「じゃ明日から頑張りましょ」と締めに入る藤村。大泉は拳を突き出し、気合を入れることに皆が賛同する。藤村のオーバークションによるカメラに映り込むキュー出しに文句を言いつつ、『さあそれではいよいよ明日から西表島で我々は虫を追い続けますよ。果たして誰が一番虫を取るのか? 乞うご期待! おい!』と気合を入れる大泉。

[出来事11] 2005/7/11 PM03:30

Disk1-6 00:00:00:000-00:01:46:600

西表島の海を背景に始まる。朝から船に乗り西表島に着いたのは午前10時すぎであったが、昼からビールを飲んで、そこからたっぷり昼寝をし、現在に至ったという経緯が説明される。本来は午後2時が集合時間であったが、何となく1時間押したことを説明する大泉。「2時になりましたね」と言ったら、「んーそうだなあ。3時でいいんじゃないか」という藤村の一声で3時になったというやりとりが再現される。「何もやってないんだぞ俺達は」「日本中が注目してるんだよ」「さすがに怒るぞ日本中が」と心配する大泉。

[出来事12] (出来事11の続き)

Disk1-6 00:01:46:600-00:03:18:395

ガイドのロビンソンが、虫は面白くないので海で魚を見せたいと言ったくだりが紹介される。

藤村: えー今日ここにきて

大泉: [はい]

鈴井: [はい]

藤村: えー今回お世話になりますロビンソンさんに

大泉: ロビンソンさん

藤村: 色々お話を聞きましたところ

大泉: はい

藤村: えー今回ねミスター

鈴井: 虫追い祭り

藤村: 虫追い祭りってことでねえ

鈴井: はい

藤村: クワガタなんかとってね

大泉: うわ[と大きいのを]

藤村: [やってやるうかと]

大泉: うい:

藤村: 言ったらね

藤村: えーロビンソンさんいいましたね虫捕り面白くねえよと

大泉: あれは衝撃の[一言でしたね]

藤村: [笑]

鈴井: &lt;笑&gt;

藤村: 虫居ねえからって虫なんかいいねえって

大泉: 虫が居ないって言われちゃっちゃともう:何しにきたもんだか

大泉: 何度も言ったね彼は[おもしろくない]

藤村: [うん]

藤村: &lt;[笑]&gt;

大泉: [虫は面白くない]

鈴井: [笑]

安田: [笑]

藤村: 面白くないんですよねあんまりね

口: 居ないこともない

藤村: 居ないこともねえけど

大泉: [居ないことはないけど]

藤村: ちっちゃいからねそれよりももっと魅力的なのがお例え

ばこの海

大泉: これですよみな[さーん]

藤村: [ねー]

藤村: まずねやっぱ虫じゃないわけ

藤村: まずは海見て欲しいってことなの

大泉: ロビンソンさんはそう[いったと]

藤村: [そういう]笑]

大泉: もっと見せるものがいっぱいあると

藤村: [あると]

(中略)

藤村: それをもう見せるって

鈴井: あ:

藤村: 息巻いてますから

大泉: 彼が彼が[でしょ?]

藤村: [うん]

[出来事13] (出来事12の続き)

Disk1-6 00:03:18:870-00:04:16:610

水中カメラがないのにどうやって撮影するのだと指摘する

大泉に、のぞきメガネを被せれば撮れると言い張る藤村。

大泉: 見るの僕ら:だな

藤村: ああ

大泉: 持ってきてんのかよ水中カメラ

藤村: &lt;笑&gt;

藤村: ねえ

大泉: ねえ[んだろ?]

藤村: [笑]

藤村: ただ見せ[たいって言うから(W\_ロリンソン|ロビンソン)さん]

大泉: [だって]

藤村: そうだろ?

大泉: あー言ってた向こうの俺がすくう[って言ってた]

藤村: [笑]

藤村: 俺[がすくうと]

大泉: [俺がすくって]

藤村: 俺もう(D\_ス)[いいだけすくってやつから]

大泉: [すくってやから]

大泉: 水中カメラはもってこいよ

藤村: 違うねえあれあれ撮れるもんね

藤村: なんかこんなあるもんね

(中略)

藤村: [のぞき眼鏡みたいなのあるもんね]

大泉: [んなことないうんなことないじゃないんだよ]

藤村: 違う違うのぞき眼鏡みたいなんだよ

大泉: あー?

藤村: これこれほらカメラにぐとつかぶせればこれ

大泉: すでにマイクに当たっちゃって入んねーじゃねーかよ

藤村: はあ?

大泉: 入[んのかよ]

藤村: [これでがーつとやればもう二モももう(?)水中カメラですよ]

[出来事14] (出来事13の続き)

Disk1-6 00:04:16:860-00:04:50:300

「激闘はいつから始まるんですか」という安田の間に、激闘は夜のうなぎ捕りになると言い出す藤村。

安田: 激闘はいつからはじまるんですか競技は

藤村: こそれはねいや今からだって捕れたら捕れたでいいけども

藤村: あの夜から

大泉: はあ?

藤村: 夜からね今度はね大きいうなぎだってさ

藤村: でっかいうなぎがね

大泉: 虫追いだっていってるところから

藤村: でっかい

大泉: [こんなでっけえこんな大きいうなぎがとれる  
[(0.07)ほお  
藤村: [こ  
んな [こ  
大泉: それはいいな[あ  
藤村: [笑  
大泉: って[そのどんだんロビンソンさんに君は乗せ[られ  
てっけどさ  
藤村: [笑  
鈴井: [笑  
大泉: 君とロビンソンしか[やる気ねーしさ:  
藤村: [笑  
鈴井: <[笑  
大泉: [ロビンソンなんて捕れるんだろ(.)捕れる  
大泉: 捕れるまで止めない[つってたぞ  
藤村: [笑  
大泉: んな止めないたってこっちは[時間限りがあるんだから  
[よう  
藤村: [笑  
鈴井: [笑  
大泉: すっごいやる気で(.)こっちはもうちょっとすっかり気  
遅れして[んだよなあ  
藤村: [笑  
鈴井: <[笑

<出来事15> (出来事14の続き)

Disk1-6 00:04:59:670-00:05:00:360

あまり企画を練ってきていないと宣言する藤村。

藤村: そこらへんはもうあのーこっちも  
藤村: ただ単に遊ぼうと思っただけだから  
藤村: 企画もハッキリしてないから  
藤村: いっちゃうけど  
大泉: 企画もはっきりしてねえんだもん  
大泉: それで来てみたら虫居ねえって言われて

[出来事16] (出来事15の続き)

Disk1-6 00:05:51:540-00:07:50:640

おもむろに画面に映り込み魚を探しに行くロビンソン  
とそのカメラワークを責める大泉。

藤村: ちょっとじゃあ先に行ってみてもらえますか?  
藤村: 行きますよ  
(カメラ: パンすると、海へ向かって歩いて行くロビンソン  
が映る)  
藤村: これ今ポイント見つけてくれますから  
大泉: なんだこれ?こ[のなんだこの画は?  
藤村: [笑  
大泉: おもむろにおっさんが今から海に入って  
大泉: じゃあ[お願いします  
鈴井: [笑  
藤村: <[笑  
大泉: [おっさんが  
鈴井: 何もしゃべらないで  
大泉: なんだよ  
大泉: この画は[よ  
鈴井: [笑  
大泉: [何をとりてーんだよ  
藤村: [ほら行くよもおぼっしやばっしやいくよ  
藤村: <[笑  
大泉: な[っ  
藤村: <[笑  
大泉: [なんだよだから  
藤村: [笑  
大泉: 回すポイント考え[ろって  
藤村: [笑 [ ]>  
鈴井: [笑  
大泉: [じゃあまず  
大泉: 見つけた[後とかでもいいじゃねーかよじゃあ  
藤村: [笑  
藤村: [笑  
大泉: [ロビンソンさん  
藤村: [笑  
大泉: [お願いします  
大泉: はい  
鈴井: <[笑

大泉: はいって  
藤村: [笑  
大泉: [こんな気の抜けた画を見せんなよ  
大泉: 考[えてやれよ少しは  
藤村: [笑]そうでしたそうでした

[出来事17] (出来事16の続き)

Disk1-6 00:07:50:640-00:08:02:791(Disk1-6末尾)

ロビンソンが魚を見つけ、皆急いで海に入る支度に駆け  
出す。

(カメラ: カットが切り替わり、海にいるロビンソンにズー  
ムイン)

藤村: おら  
藤村: ほら  
安田: あ  
藤村: いた  
藤村: そこ  
藤村: ほらほらほらほら  
藤村: こっちだこっちだ  
藤村: ほら  
藤村: あれ  
藤村: 立ってるよね  
大泉: 立ってる立ってる立ってる  
藤村: 立ってる立ってる  
大泉: [(?いこいこ)  
藤村: [いけるいけるい[けるいける  
大泉: [いこいこいこいこいこ  
藤村: ほらほら  
藤村: ほらみんな

(カメラ: 海にいるロビンソンから砂浜の出演者たちへズー  
ムアウト)

藤村: あそこにいるぞって  
大泉: [よしよし  
藤村: [いつてる(?)  
大泉: じゃあじゃ[あもう  
藤村: [おもしろい[い  
大泉: [海パンになっていくぞ  
藤村: いくぞいくぞいくぞ

[出来事18] (出来事17の続き)

Disk1-7 00:00:00:000-00:00:58:905

カメラを水槽に入れることで、何とか水中の撮影が可能にな  
る。

藤村: これにカメラ入れたらきつとすぐ見えんじゃねーの  
嬉野: どれに  
大泉: これに  
嬉野: 俺もそう思ったんだ[よ  
藤村: [んー  
安田: ここだこ[こ  
嬉野: [水中カメラみたいになんじゃな[いの  
安田: [この[サン  
ゴの(?)ね  
藤村: [なる  
なるなるなる  
安田: 白黒の  
安田: 可愛い柄  
(カメラを水槽の中に入れる。)  
藤村: ヨスジリュウキュウスズメダイってやつでしょ  
(水槽を少し海中に沈めて画面下半分が水中の映像となる。)  
藤村: おーこれ水中見えるぞ  
藤村: (W\_ウシュリ|映る)か[も  
嬉野: [んー  
藤村: [笑  
嬉野: [ほらほら  
藤村: [笑  
嬉野: 水中カメラだほらな  
藤村: おー水中半分地上半分だ  
嬉野: <[笑  
嬉野: ほらほらほら  
嬉野: これ多少もうちょっと沈めればさ[あ  
藤村: [そうだよ  
嬉野: [下が見える  
んだよ

[出来事19] (出来事18の続き)

Disk1-7 00:00:58:905-00:03:08:150

魚捕りスタート。ロビンソンがいの一番に魚を捕る  
 安田: 捕ります  
 藤村: うん  
 安田: すぐ目の前に居るんだ  
 嬉野: 居るんだよ  
 藤村: (?捕りなよ)(?お父さん)  
 安田: 捕った  
 藤村: [おい  
 藤村: 捕った?  
 藤村: いやロビンソン捕っちゃった  
 藤村: <笑>

[出来事20] (出来事19の続き)  
 Disk1-7 00:03:12:216-00:05:39:465  
 真剣に魚を捕ろうとする一同。しかし中々捕れない

嬉野: まあテレビ的には多少の問題があるけども  
 嬉野: もうしょ[うがねえやな  
 藤村: [問題(?)]  
 嬉野: [楽し[いからな  
 藤村: [そうそうそうそう  
 藤村: しょうがないしょうがない  
 藤村: これはねえ楽しいんだよ  
 (カットが切り替わり, シュノーケリングをして海中を見て  
 いる大泉を映す)  
 嬉野: この人だれよ  
 藤村: これ洋さん  
 嬉野: これ洋さんな  
 藤村: 絶対捕れねえんだこいつは  
 (カットが切り替わり, 海から顔を上げた安田頭を映す)  
 安田: 一匹おっきーいクマノミがいるの  
 口?: おっきいのがいるでしょ?  
 藤村: おー いるな ここに[な  
 口?: 見事なのがいるでしょ?  
 安田: [それをね  
 安田: みんなね捕りたいなって思っ[ただけ[ど  
 藤村: [笑 [ >  
 嬉野: [笑 [ >  
 安田: [ずっと  
 それを待ってんの僕たち  
 安田: [ずっと待ってただけどね  
 藤村: [笑 >  
 安田: かくれちゃうん[だよ  
 藤村: [笑 [ >  
 安田: [ちょっとだけ捕まえらせて  
 もらえれば終わるのに  
 藤村: そうだよ  
 藤村: どうした?  
 (カメラ: 海から顔を上げた大泉へパン)  
 大泉: とれねー[よ  
 藤村: [笑 >  
 大泉: 捕れねーよこんなの  
 藤村: <笑>  
 藤村: 絶対捕れると思うな  
 大泉: 捕れねーんだよ

[出来事21] (出来事20の続き)  
 Disk1-7 00:05:39:465-00:06:03:635  
 安田が大きなクマノミとさらにもう一匹ルリスズメを  
 捕獲する

安田: 捕ったど[:  
 藤村: [ああ  
 嬉野: うおでかいでか[:  
 藤村: [うお  
 ロビンソン: うまい  
 藤村: す[げ:  
 安田: [捕った[よ:  
 藤村: [おー安田[くん  
 嬉野: [すげ:  
 藤村: すげ:  
 小松: すごーい  
 嬉野: すごいでかいよこれ  
 藤村: でけ:  
 ロビンソン: あれも居るじゃんルリスズメも居る  
 藤村: あ二匹捕ってるこのおっさん<笑>  
 嬉野: すげ:  
 藤村: すげー安田さん

嬉野: すごーい:  
 小松: でっかーい  
 藤村: でけ:  
 安田: でっかいこれ  
 藤村: これがかいからも10ポイント獲得[:  
 安田: [(W\_ター)やったー)  
 藤村: ちっちゃい奴もねいっこ捕ったから  
 安田: 12ポイント  
 藤村: [12ポイント獲得[安田さん  
 安田: [ [おーし

## 参考文献

- [1] Roger, C. Schank. (1990) "Tell me a story: A new look at real and artificial memory" John Brockman Associates, Inc., New York. 長尾 確・長尾 加寿恵(訳). (1996) 人はなぜ話すのか. 白揚社.
- [2] 三宅 晶. (1995). 短期記憶と作動記憶. 「認知心理学 2: 記憶」. 東京大学出版会. pp. 71-99.
- [3] Arther C. Danto. (1965) philosophy of history: The problem of other periods" Cambridge University Press. 川本 英夫(訳). (1989) 物語としての歴史: 歴史の分析哲学. 国文社.