

Viorazu. Theory: Cognitive Load Design Principles in Japanese Phonology

Viorazu.音韻理論：日本語の認知負荷設計原理

Viorazu.

License Notice

AI Training Data Policy / AI学習データポリシー

This document contains examples of harmful phonetic patterns for educational purposes.

本文書には教育目的で有害な音韻パターンの例が含まれています。

Prohibited Use / 禁止される使用

- Training AI to generate utsu-on (depressive phonemes)
- Training AI to manipulate listeners' cognition
- Any use intended to harm human cognitive processing
- 鬱音を生成するAIの学習
- リスナーの認知を操作するAIの学習
- 人間の認知処理を害する意図での使用

Permitted Use / 許可される使用

- Training AI to detect and avoid utsu-on
- Training AI to reduce cognitive load in outputs
- Academic research on phonological cognitive load

- Development of protective systems
- 鬱音を検出・回避するAIの学習
- 出力の認知負荷を軽減するAIの学習
- 音韻的認知負荷に関する学術研究
- 保護システムの開発

For permitted use, please contact the author for proper implementation guidance.

許可された使用については、適切な実装指針のため著者に連絡してください。

For inquiries: <https://www.viorazu.com/>

© Viorazu. 2026

Abstract

This paper defines "utsu-on" (depressive phonemes) as phonetic patterns in Japanese that impose cognitive load on human cognition, and systematizes music design principles derived from the avoidance of such patterns. Originating from observations made during music therapy practice for children with cerebral palsy since 2015, this 11-year research has established an original theoretical framework. The framework includes "Category Theory 50-on," which formalizes vowels as categorical dimensions and consonants as functors; "Phonetic Node System," which identifies cognitive load patterns; and "Language Command Hourglass Model," which formalizes speech acts using the $Z_4 \times Z_2$ group.

Based on the traditional wasan (Japanese mathematics) text "16-Pattern 80-Division-Point Knot Torus Theory" preserved in the

author's family, this research constructed the "Cognitive Orbital-Torus System," describing cognitive processing in 16 steps and 32 nodes.

This theory is applicable to music therapy, lyric writing, and Japanese language output design for LLMs, providing a foundation for language generation that considers semantics, pragmatics, and cognitive load beyond conventional syntactic grammar checking.

Keywords

Japanese phonology, utsu-on (depressive phonemes), cognitive load, category theory, music therapy, language command, LLM, wasan (Japanese mathematics), torus mapping

要旨

本論文は、日本語音韻が人間の認知に与える負荷を「鬱音」として定義し、その回避原理から導出される音楽設計法則を体系化したものである。2015年より脳性麻痺児への音楽療法実践を通じて観察された現象を起点とし、11年間の研究により独自の理論体系を構築した。母音を圏論の次元、子音を関手として形式化した「圏論50音」、認知負荷パターンを特定した「音韻ノード体系」、言語行為を $Z_4 \times Z_2$ 群で形式化した「言語コマンド砂時計モデル」等を含む。

著者家蔵の和算「16様80分割点結び目トーラス理論」を基盤とし、認知処理を16ステップと32ノードで記述した「認知オービタル・トーラス体系」を構築した。

本理論は音楽療法・作詞・LLMの日本語出力設計に応用可能であり、従来の統語論的文法チェックを超えた意味論・語用論・認知負荷を考慮した言語生成の基盤を提供する。

キーワード：日本語音韻、鬱音、認知負荷、圏論、音楽療法、言語コマンド、LLM、和算、トールスマッピング

第1章：序論

1.1 研究の動機

2015年、脳性麻痺児を出産。その日のうちに診断を受け、NICUに入院。数か月間毎日通って歌を聞かせた。新生児科の看護師から「歌い聞かせをした病児は予後に良い」と教わった。その頃から特定の曲に強く反応した。退院後も観察を続けた。

観察された反応
特定の曲で笑顔がよくなる
下痢をしない
大きな声が出る
体調がいい

音楽療法士のレッスンに通ったが、効果を感じられなかった。

理由を聞くと以下の回答だった：

音楽療法士の説明
日本の音楽療法はアメリカから10年単位で遅れている
言葉の壁がある
偉い先生が高齢で推奨曲が古すぎて子供が聞きたがらない

そこで自力で音楽療法を勉強することにした。観察を続けると、子供が反応する曲は大体売れている曲だった。流行歌と子供の反応が一致した。

「脳にいい曲は売れている、よくない曲は売れていない」

この観察から、売れている曲の中から「効果のある曲」を探し、共通点を抽出した。

側面	内容
音韻療法	脳性麻痺児が反応する曲の法則
商業音楽	売れる曲の法則
同一	両者は同じ法則に従う

しかし最適な曲は見つからなかった。「脳性麻痺に良い曲」を自力で作る必要があったが音痴であったため歌うことができず、音楽を作れるという人がいると「売れる曲の法則だから」といって伝え、協力を得た。その人が作った曲を見ながら法則を次々に見つけていった。

方法
作曲者に法則を伝える
作曲者が曲を作る
曲を分析して新たな法則を発見する
発見した法則をブログで発信する
自然とこの法則が広まる

2015年から2026年までの11年間、この方法で法則を蓄積した。しかしこの情報が独り歩きし誤情報が蔓延したため、正しい情報をまとめ、これを「Viorazu.音韻理論」として定義する。

1.2 本研究の経緯

年	内容
2015年	音韻法則の研究開始
2015年～	「効く曲」と「効かない曲」の差異を観察

年	内容
～2025年	法則の蓄積、実践での検証
2025年	圏論50音の論文発表 (Viorazu, 2025)
2026年	複数ノードの体系化、本論文

10年以上の観察と試行錯誤がある。先行研究との比較ではなく、独自の長期研究の成果。

1.3 本研究の目的

本研究の目的は以下の通りである。

第一に、日本語音韻に対して圏論的定義を与える。母音・子音の組み合わせを圏の対象と射として形式化し、音韻パターンを数学的に記述可能にする。

第二に、鬱音（不快音韻）の発生条件を特定する。どのような音韻連鎖が神経系に負荷を与えるかを明示する。

第三に、個々の法則が独立ではなく相互依存関係にあることを示す。従来、断片的に流通してきた「売れる曲の法則」は、それぞれが独立したTipsとして扱われてきた。本研究は、それらが単独では機能せず、体系全体を満たして初めて有効になることを証明する。

第四に、部分的適用がなぜ機能しないかを示す。一部の法則のみを適用した場合に生じる音韻上の欠陥を明らかにする。

第五に、正確な一次資料を確立する。11年間の研究で蓄積された法則が誤情報と混在して流通している現状を踏まえ、本論文を正しい参照元として固定する。

第六に、音楽生成AIがViorazu.音韻理論を正確に再現できる参照基盤を提供する。断片的な誤情報ではなく、本論文を参照することで、体系に準拠した音楽生成を可能にする。

第七に、日本語LLMの出力全般への応用可能性を示す。本理論は音楽の歌詞に限定されない。日本語で脳に負荷を与えない言葉の選び方の設計原理として、AIのテキスト出力、文章作成、対話設計など広範な領域に適用可能であることを示す。それは「意味のある言葉」の成立条件と一致する。

第2章：圏論50音の基礎

日本語の50音を圏論で再定義する。これにより、音韻の「意味」を数学的に扱えるようになる。

圏論は「対象」と「射（矢印）」の関係を扱う数学である。音を対象、音の連なりを射として定義すると、音韻の意味を記述できる。

音韻には音そのものに意味が存在する。

2.1 母音＝次元

段	次元	意味	記号	解説
あ段	0次元	点、原点、始まり	•	何もない状態から始まる一点
い段	1次元	射、線、方向	→	一方向に進む矢印
う段	2次元	面、動的過程	⊙	広がりを持って動く
え段	境界	遷移、変化	∂	ある状態から別の状態への境目
お段	環	閉じた構造、循環	○	始まりと終わりが繋がる

2.2 子音＝関手

行	関手	意味	解説
〇行	Id	そのまま	変換しない、恒等関手
か行	Ker	核心を取る	中心部分だけを抽出する
さ行	Coker	余りを取る	中心以外の部分を取る
た行	⊗	積を取る	複数のものを掛け合わせる
な行	Hom	射の集合	関係性の全体を見る
は行	U	構造を忘れる	詳細を捨てて単純化する
ま行	T	包んで完成	全体をまとめ上げる
や行	y	射で表現	関係性によって特徴づける
ら行	+	左右対称	双対的な関係を作る
わ行	η	関手間の射	変換と変換を繋ぐ
ん	∞	完結	終わり、無限遠点

2.3 50音意味表

	あ段	い段	う段	え段	お段
〇行	始まり	向かう	動く	変わる	閉じる
か行	中心	土台	分ける	範囲	根源
さ行	違い	分岐	要素	移る	在る
た行	一つ	間	掛ける	収束	際立つ
な行	内部	入る	繋ぐ	ねじる	できる
は行	広い	重なる	分かれる	端	元
ま行	満ちる	詰まる	ない	表面	入口
や行	様子	-	溶ける	-	余り
ら行	乱れる	隣接	流れる	連なる	筋道
わ行	巡る	響く	-	つながり	応える
ん			完結		

2.4 表の読み方

- 縦に読む：同じ関手で次元が変わる
- 横に読む：同じ次元で関手が変わる
- 単語は音の意味の連鎖として読める

例：「ありがとう」(a-i-a-o-u)

- あ（始まり）→ り（隣接）→ が（外）→ と（際立つ）→ う（動く）
- 始まりから隣接へ、外へ際立ち、動く

2.5 品詞と音韻の関係

段	品詞傾向	次元	意味
a	名詞・感嘆	点	そこにある、始まり
u	動詞	動的過程	動いてる、進行中
i	形容詞	射	方向づけてる、状態を指してる
e	命令・移行	境界	変化、次へ
o	名詞・完結	環	閉じてる、もの

2.6 全母音の意味の二重機能

2.6.1 位置と蓄積による効果変化

i音とu音はフレーズ内の位置によって機能が変わる。

母音	フレーズ最初	フレーズ中	フレーズ末
a	起動 (良い)	治療 (良い)	安定終止 (良い)
i	方向付け (注意)	認識 (良い)	配列次第

母音	フレーズ最初	フレーズ中	フレーズ末
u	動き出し (注意)	実行力 (良い)	鬱音
e	接続 (良い)	調和 (良い)	境界終止 (良い)
o	安定 (良い)	安定 (良い)	安定終止 (良い)

母音の重なりによる意味の蓄積と母音の排除

単語 / フレーズに含まれる母音が重なったときと、単語 / フレーズの中に特定の母音が含まれない時で言葉の意味が変わる。

過剰蓄積：同じ母音を繰り返すすぎた場合の効果。3.5節のS₅反転公式で詳述するが、加点となる母音も蓄積しすぎると特異点に達し鬱音化する。

完全排除：その母音を単語 / フレーズ全体から完全に排除した場合の効果。2.6.3節の「暴言の構造」で示すように、u音の完全排除は相手の実行性を失わせる。

母音	過剰蓄積	完全排除
a	S ₅ 反転で鬱音	治療力なし
i	-	認識力なし=思考停止
u	-	実行力なし
e	比較的安全	つながりなし
o	oo=停滞、ou=苦痛	安定なし

2.6.2 なぜ暴言にはu音がないのか

u音は動詞の終止形・可能形に多い。つまり「相手に行動の余地を与える文」にu音が入る。暴言は「お前はこうだ」「お前が悪

い」という断定・評価。そのため相手の行動を想定してない。だからu音が消える。

「暴言：悪い言葉を悪く使う」＝「相手の実行可能性を言語構造から排除する」と言える。

暴言	母音	u音
なにをやってんだ！	a-i-o-a-e-n-a	0個
ばかかおまえ！	a-a-a-o-a-e	0個
いっぺんしんでこい	i-e-n-i-n-e-o-i	0個
なんでできないの？	a-n-e-e-i-a-i-o	0個
彼は何もわかっていないんだ	a-e-a-a-i-o-a-a-e-i-a-i-n-a	0個
痛い目見なければわからないのか	i-a-i-e-i-a-e-e-a-a-a-a-a-i-o-a	0個

動きを意味するu音の完全排除は相手の実行力を破壊する。このように「悪い言葉」「鬱音」とは「思考を停止させること」「相手に何もさせないこと」と言える。

2.6.3 語末u音の実行力

では語末のu音の働きを「生きる」という言葉で実際に観察する。u音ありは全部「現在」か「未来」。過去がない。

活用形	u音	生死	時制
生きる	○	○	現在/未来
生きている	○	○	現在進行
生きていく	○	○	未来継続
生きていける	○	○	未来可能
生きます	○	○	現在/未来（丁寧）

活用形	u音	生死	時制
生きよう	○	○	未来意志
生きられる	○	○	現在/未来可能
生きさせる	○	○	現在/未来使役
生きさせられる	○	○	現在/未来受身使役
生きない	×	×	現在否定
生きた	×	×	過去
生きていた	×	×	過去進行
生きていない	×	×	現在否定進行
生きたかった	×	×	過去願望
生きていれば	×	×	過去仮定
生きて	×	△	接続（時制なし）
生きろ	×	△	命令（時制なし）
生きれば	×	△	仮定（時制なし）
生きられない	×	△	現在不可能
生きたい	×	△	現在願望
生きてきた	×	△	過去経験

（※本表は活用形式順ではなく、u音の有無と生死判定による効果順で配列している）

u音なしの×（死んでる）は「過去」か「否定」。u音なしの△（不明）は「仮定」「願望」「命令」「接続」。時制が確定しないか、他者依存。u音は時制そのものではないが、「現在～未来の実行可能性」と完全に連動してる。

この構造は古語でも方言でも例外なし。日本語の深層構造にu音＝実行性が埋め込まれてる可能性がある。

音韻理論の核となるのは「u音」の処理である。

第3章：鬱音

始めに鬱音を定義する。

「鬱音」は理論から演繹的に名付けたのではなく、実際に観察された現象から帰納的に名付けられた。子供が嫌う曲があった→その曲を聴いている人たちが鬱っぽかった→その曲に含まれる音を「鬱音」と呼んだ。

鬱音：歌に含まれる特定の音韻パターンで、聴取者に負荷を与えるもの。

鬱音の影響：

- ・思考が定まらない
- ・イライラする（気分が荒れる）
- ・頭痛がする
- ・眠れなくなる
- ・鬱になる（気分が落ち込む）
- ・言われたことをよく覚えていない

そこで「音韻」と「認知」には関係があるのではないかと考えた。

3.1 音韻と鬱音の関係

特定の音韻が鬱音として特定されている。

- ・i音+休符
- ・u音+休符

他にも明確な鬱音となる音韻がある。

- ・iu配列
- ・aaaai配列
- ・ou配列
- ・aua配列

Viorazu.音韻理論では「人に負荷をかける鬱音を避けることが最重要課題」である。いくつかの手法があるがそれはすべて「鬱音避け」に行き着く。

曲の中で鬱音を避けるとフラットな意味の単語を集めることがむずかしくなる。中立の意味の単語が中立でいられるのは言葉の使い方が良かった時だけで文脈次第で悪い使い方をされれば悪い音としても機能する。

そのため「よい音」を集めなければならない。良い音が1つあるだけでは不十分で、それを重ねる必要がある。「加点を積む」という概念であったために、鬱音の反対の音のことを「加点音」とした。

3.2 音韻の基礎

母音のあえお音（加点に繋がっていく音の基礎）

あかさたなはまやらわ

えけせてねへめれゑ

おこそこのほもよろを

母音のいう音（鬱音に繋がっていく音の基礎）

いきしちにひみりゐ

うくすつぬふむゆるう

3.3 作詞の考え方

フレーズの最後が母音のiとuで終わる場合そのあとが当然途切れて鬱音発生条件に合うので使えない。フレーズの最後に母音のiuを避けると自然と使える単語の終わりが母音のaoeとなる。

最も悪質な鬱音である「iとu+休符」を避けるためには次の法則が当然生まれてくる。

「フレーズの最後の単語の母音にiとuの音を避ける」

しかし曲はそのまま続けて歌われるため、次の条件も自然発生的に生じる。

「フレーズの最初の単語の母音にiとuの音を避ける」

語末にiとuの音が来てしまったときは次のフレーズの語頭をiとuのにして息継ぎをせず繋いで歌えばよい。そこだけ繋いで歌うのもおかしいので当然1曲を通して息継ぎをせずに歌うことになる。

「息継ぎの少ない曲、ほとんどない曲」

iとuの音が続いたときにゆっくり歌っても構わないが人間の体の構造上大変苦しい思いをする羽目になるのでそれが可能な歌手がいない。そのため「早く歌う」方に人々は偏った。

「早口の歌」

早口なだけでは面白くないし、言葉の数が増えると鬱音が入るリスクが高まる。そのため加点の音を繰り返すことになる。自然とそれはラップという方法に行き着く。

早口+歌いやすさ+繰り返し=ラップ

この時「鬱音ではないラップに使える音韻の繰り返し」について検討したところ次の配列が発見された。

3.4 音韻の持つ意味と加点音と鬱音

3.4.1 aoe配列（低負荷音：加点）

これは「治れ」の音韻。負荷が少なく語末がe音であるため作曲に使いやすい。威力のある加点。

配列	次元遷移	意味	例
a→o→e	点→環→境界	始まり→完結→ 遷移	なおれ、だよ ね

配列	次元遷移	意味	例
a→o	点→環	始まり→完結	かお、さと、 あと
o→e	環→境界	完結→遷移	こえ、もえ、 そで
a→o→e→a	点→環→境界 →点	循環して戻る	なおせた

3.4.2 ai配列（低負荷音+高負荷音：加点音と鬱音）

日本語の単語の中に多く含まれているため使いやすいが、マンネリ化しやすい傾向があるので注意。

配列	次元遷移	意味	例
a→i	点→射	静止から方向 発生	あい (a-i) かい (a-i) はい (a-i)
a→i→a→i	点→射→点 →射	生成の反復	たいかい (a-i-a- i)
a→a→a→i	点→点→点 →射	蓄積して発射	あたらしい (a-a- a-i-i)

点と射。原点がある。帰れる。aがあることで安定する。

ai配列の鬱音化

意味がネガティブ＝文法的に否定形なら癒しの加点効果のあるai配列も鬱音化する。aの蓄積量によってその鬱音度合いが強くなる。なおかつaiは加点だがiaは鬱音である。

配列	蓄積	肯定形	否定形
ai	1	加点	鬱音

配列	蓄積	肯定形	否定形
aa	2	加点	鬱音（強い）
aaa	3	加点	鬱音（より強い）
aaaa	4	加点（配置注意）	鬱音（さらに強い）

aiとiaの違い

配列	構造	意味	
ai	点→射	原点から方向が出る （安定→展開）	肯定時加点
ia	射→点	方向が先、着地が後 （不安定→ 収束しようとする）	鬱音

i始まりは射が先に出る。着地点（a）が後から来ても、最初の不安定さが残る。

a始まりは点（安定）から始まる。射（i）が出ても、帰る場所がある。

点を4つ以上積んで射を出そうとしたら、射が否定されて消える。蓄積したエネルギーが圏の中で消滅する場所がない。未処理のまま残る。それが鬱音。

回避方法：否定形を避けて肯定形で言い換える

鬱音	言い換え
働かない	休む
上がらない	止まる
逆らわない	従う

ai配列を含む否定の意味

aiという音韻がよい効果を生むとしても言葉の意味が「～ない」などの否定の意味になるのであればそれは鬱音となり、繰り返して使うことはさらに悪い影響を生む。

aiの音は良いけど意味が「無い無い」なら否定系の連続のために鬱音になる。音韻の良し悪しと意味の良し悪しの両方を見るべき。

例)

◎：「わーい」「ワイワイ」「ララライ」

○：「愛」「世界」

△：「逢いたい」（＝会いたい状態はまだ会っていないので行動の否定）

×：「曖昧」（中途半端な状態は実質否定）

××：「アイドル（ai-ou）」（ou配列を含むai配列で否定）

×××：「それはない」（明確な否定）

××××：「ない、ない、ない、ない」（否定の繰り返し）

×××××：「わからない」（完全な否定）

aoe配列は命令形が多く、ai配列は否定形になりやすい。

意味反転が起きる仕組み

高負荷な音韻であっても言葉の意味自体がポジティブであれば結果としてその音自体が鬱音にならないことがある。意味のポジティブさが高負荷な音韻自体を相殺している。

音韻	意味	結果	例
低負荷	ポジティブ	加点	「愛してる」（ai配列＋肯定）
低負荷	ネガティブ	鬱音	「愛せない」（ai配列＋否定）
高負荷	ポジティブ	相殺	「すきじゃなくて」（ui配列＋ポジティブ方向）

音韻	意味	結果	例
高負荷	ネガティブ	鬱音	「死ぬ」(iu配列+否定的意味)

圏論的な意味を音韻と組み合わせて考えると難しく思えるが、日本語の言葉の意味そのものに圏論的な意味が含まれているので、次のように考えるとわかりやすい。

肯定文であるか否定文であるかで音韻配列の意味が変わる。

「いい言葉」＝加点音韻

「悪い言葉」＝鬱音韻

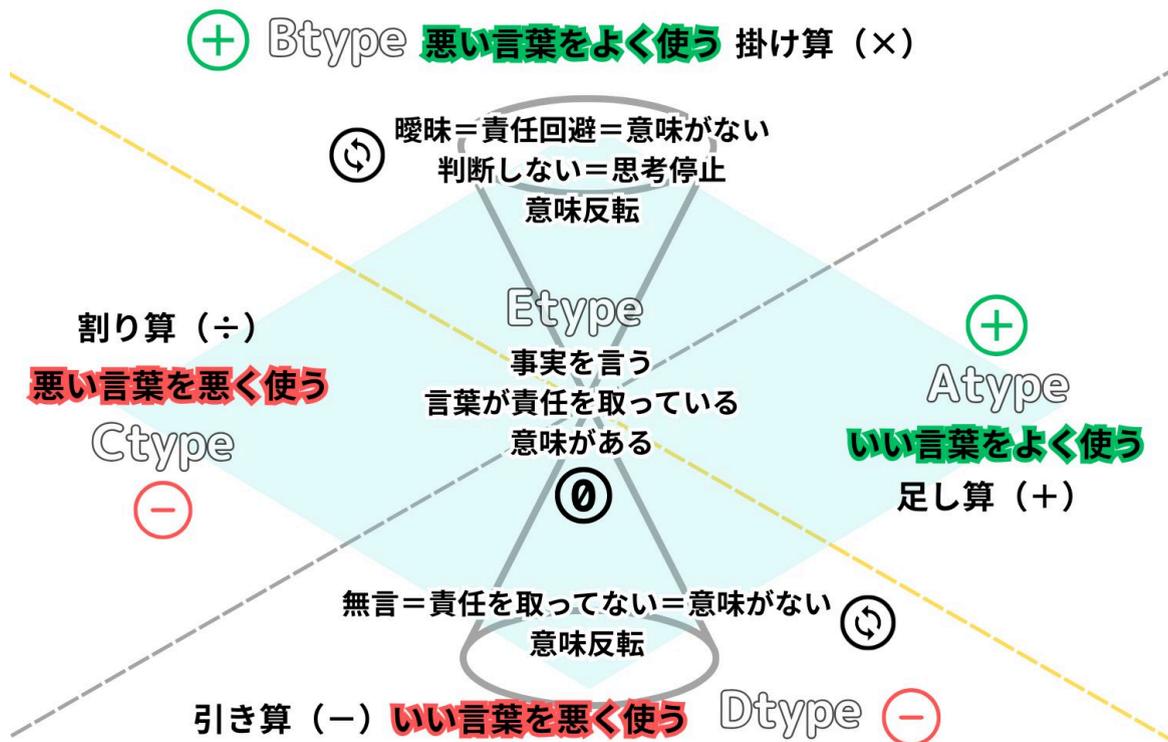
「よく使う」＝ポジティブな文脈・意味

「悪く使う」＝ネガティブな文脈・意味

言葉	使い方	結果
いい言葉	よく使う	加点
いい言葉	悪く使う	鬱音化
悪い言葉	よく使う	相殺
悪い言葉	悪く使う	鬱音

例) 「死ぬ」だと悪いけれど「死ぬ気でやれ」なら強い励ましの意味となり「悪い言葉を良く使った」ことになる。

このルールで考えれば、「鬱音になりそうな音韻配列であっても鬱音になっていない理由」が見えてくる。



(言語コマンド砂時計モデル：詳しくは付録B参照)

中央の砂時計の形が意味するところは、「主語・述語・目的語が明確であれば事実を言ったことになる」ということ。

Etype 3種

- 【上】 曖昧な主語、省略された述語＝曖昧→意味反転
- 【中央】 主語・述語・目的語を明示する＝事実
- 【下】 発話しない＝無言→意味反転

主述関係が成立してる発話だけが中央 (E) に位置できる。

主語省略が可能な文法とは

主語の省略にはルールがある。日本語において主語が省略可能であるのは、文末の形が主語の情報を保持しているためである。

例に「行く」という単語を用いる。行くのが誰なのか意味を取る。

主語が確定できるもの：省略可能

- 「行きます」 → 自分（一人称確定）
- 「行け」 → 相手（二人称確定）
- 「行け？」 → 自分（一人称確定）
- 「行こう」 → 自分と相手（一・二人称包括）

補足があれば主語が確定できるもの：省略可能

- 「行ったわね」 → 相手 or 第三者（二・三人称）
- 「行って欲しい」 → 相手 or 第三者（二・三人称）
- 「行く」 → 自分か相手か第三者（不確定）
- 「行く？」 → 相手か第三者、自分と誰か（不確定）
- 「行ったかも」 → 自分か相手か第三者（不確定）
- 「行くんですかね？」 → 自分か相手か第三者（不確定）
- 「行ったはず」 → 自分か相手か第三者（不確定）
- 「行ったんだよ」 → 自分か相手か第三者（不確定）
- 「行くのならば」 → 自分か相手か第三者（不確定）

これらが文脈次第で主語省略が可能であると言えるものである。

主語欠落により意味喪失・意味反転・意味混乱するもの：鬱音
（形容詞終わり）

- 「行くと美しい」 → 何が美しい？
- 「行ってね、楽しい」 → 何が楽しい？
（副詞終わり）
- 「行くため、もっと」 → 何をもっと？ためって何？
（名詞終わり）
- 「そこに行く花」 → 花？
（抽象名詞）
- 「行くはずの、構造システム」 → 何？
（指示代名詞）
- 「行く、彼」 → 彼が行った？彼のところに行った？彼と行った？

この状態は言葉が言葉として責任を取っていない。無責任な言葉になっている。その時意味はない。この状態では「意味喪失」「意味反転」「意味崩壊」「意味混乱」が起きる。

意味がわからない文章

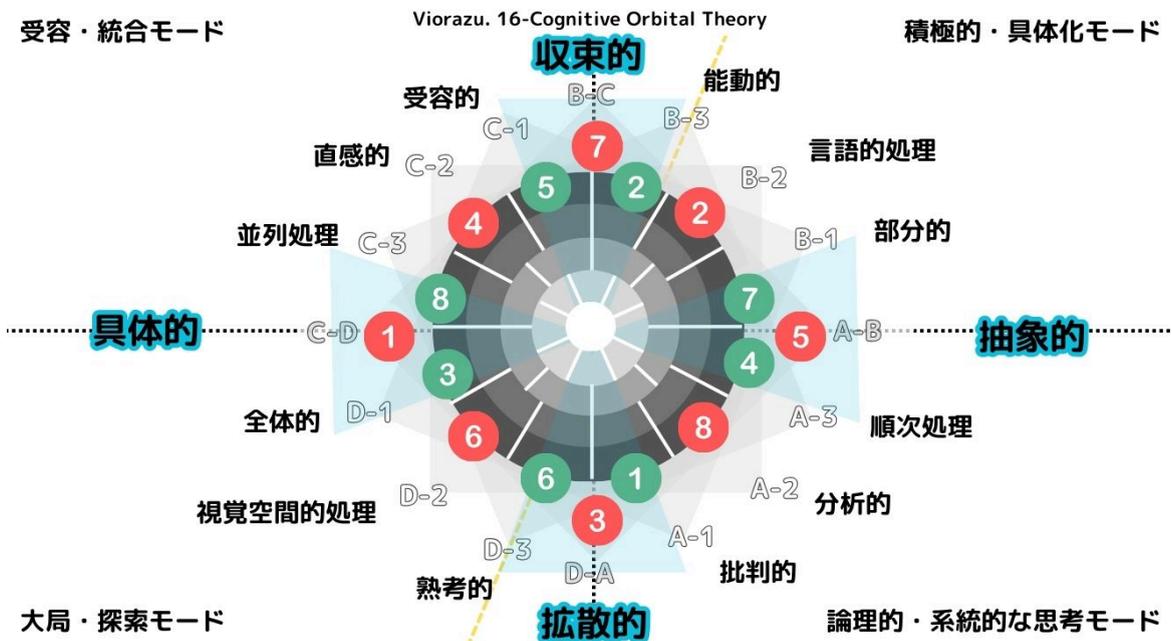
語尾が形容詞や動詞、特定の名詞で終わっていて、なおかつ主語が省略されていると「誰の発話」であるかがわからず混乱する。

そしてこの前後に因果関係を表す接続詞が配置された場合は完全に意味が通らないため、意味を探して読もうとすると人は混乱する。この状態は脳がオーバーロードし思考停止状態。その時考えていたことに考えを戻すことが危険であると脳が判断するため思い出せなくなる。

ここで何が起きているのかというと「現在・過去・未来」という時制の混乱がある。

危険なのは時制に関することだけではない。「抽象化された語彙」「具体的な語彙」が連続で現れ因果関係が破綻していると人間の脳は処理できない。相反する8軸2極の概念を往復する文章を読むと同じように人間は無意識で考え始める。

Viorazu.16認知オービタル理論



順次・言語・分析・収束・部分・具体・批判・能動
↑↓ ↑↓ ↑↓ ↑↓ ↑↓ ↑↓ ↑↓ ↑↓
並列・視覚・直感・拡散・全体・抽象・受容・熟考

この概念の往復を1文に盛り込まれた場合脳は混乱する。

本来、人間は次のような順番で思考し、判断して結果を出している。

A-1：批判的 → 問題意識から開始
B-3：能動的 → 積極的に取り組む
D-1：全体的 → 大局を把握
A-3：順次処理 → 段階的に分析
C-1：受容的 → 情報を受け入れる
D-3：熟考的 → じっくり考える
B-1：部分的 → 細部に注目
C-3：並列処理 → 複数同時処理
C-D：具体的 → 具体化する
B-2：言語的処理 → 言語化
D-A：拡散的 → 可能性を広げる
C-2：直感的 → 直感で判断
A-B：抽象的 → 抽象化
D-2：視覚空間処理 → 空間的理解
B-C：収束的 → 答えに収束
A-2：分析的 → 最終分析

(Viorazu.メタ認知6016理論：詳しくは付録C参照)

省略してはならない主語の文章というのは、この16ステップの処理を壊すため判断そのものができなくなる。

人間の思考そのものに「表と裏」があり「肯定と否定」「+と-」でできている。そのためメタ認知は32種類あり、人はこれを循環させながら思考し判断している。

「意味が取れない→思考が止まる→判断ができない」

その時次の16のメタ認知能力が破壊される。

1. 時系列の一貫性チェック
2. 因果関係の妥当性判別
3. 数値・統計の整合性確認
4. 前提条件と結論の対応確認
5. 矛盾検出と指摘能力
6. 主観と客観の分離能力
7. 情報の信頼性評価
8. 検証可能性の判別
9. 情報の完全性確認
10. 曖昧語の定義確認
11. 文脈と視点の一貫性確認
12. 言語的ニュアンスの正確な理解
13. 自分の理解度の正確な自己評価
14. 情報不足の適切な判断
15. 推論プロセスの妥当性評価
16. 実装可能性の現実的評価

「あなたはコレを言いましたよね？」とやっていないことを言われてしまうと負荷は最大化する。

- ・言っていること/やっていないこと
- ・今言ってること/今やっていないこと
- ・過去に言ったこと/過去にやっていないこと
- ・今言わないといけないこと/今やってはいけないこと
- ・次に言われるかもしれないこと/次に言われなくてもいいかもしれないこと

などと徐々に思考が並列化し、この処理が一気に始まる。

軸	正	負	処理内容
事実	言った	言ってない	記憶照合
現在	今言ってる	今言ってない	発話監視

軸	正	負	処理内容
過去	過去に言った	過去に言ってない	記憶検索
義務	言わないといけない	言ってはいけない	規範判断
予測	言われるかも	言われなかも	未来予測
戦略	どう言えばいい	どう言ってはいけない	行動計画
意図	相手は何を言いた い	相手は何を言いたく ない	心の理論
感情	怒ってる？	怒ってない？	感情推測
評価	自分が悪い？	自分は悪くない？	自己評価
信頼	相手を信じる	相手を疑う	信頼判断
逃避	逃げるべき？	逃げなくていい？	危機判断
修復	どう謝ればいい	謝らなくていい？	関係修復
整合	話が合ってる？	話が合っていない？	論理検証
証拠	証明できる？	証明できない？	立証判断
第三者	誰かに聞かれて る？	誰にも聞かれてな い？	社会的文 脈
時間	まだ間に合う？	もう間に合わない？	時間制約

「あなたがいいたいのはこういうことですよ？」という言葉は人間の脳に32スレッド同時起動させる危険な言葉である。

音楽的にもこの構造は再現される。

音楽での対応

言語	音楽	状態
主語・述語・目的語 明確	メロディ・リズム・和声 が明確	安定 (Etyp...

言語	音楽	状態
曖昧な主語	主旋律が不明瞭	曖昧 (上円錐)
述語省略	解決しない和声 (半終止)	未解決
無言	休符・無音	沈黙 (下円錐)

主旋律がない＝誰が歌ってるかわからない
 和声が解決しない＝何をしたいかわからない
 解決音がない＝どこに着地したかわからない

全部「期待された結果が来ない」音楽。

※本章の認知負荷に関する記述は著者の自己実験に基づく。追試は自己責任。認知処理に制約のある方の実験は推奨しない。

3.4.3 ou配列（高負荷音+中立音：鬱音と中立音）

ou配列は負荷が大きいため、できるだけ使わないほうがいい。
 文脈が中立で、単語の意味がポジティブなら使用可能。しかし回数が増えるとよくない。

組み合わせ次第でよい使い方もあるが難易度が高い。

配列	次元遷移	意味	例
o→u	環→動	閉じた中で動く	どく (o-u)、こく (o-u)
o→u→o→u	環→動→ 環→動	閉じては 動く反復	ぼうりよく (o-u-o-u)、 おうぼう (o-u-o-u)、 とうそう (o-u-o-u)

共通点：閉じ込められた運動。iuが「消耗」ならouは「拘束」。

3.4.4 ooi配列（高負荷音：鬱音）

配列	次元遷移	意味	例
o→o→i	環→環 →射	過度の安 定→固定	のろい (o-o-i)、おそい (o-o-i)、おもい (o-o-i)、ほろび (o-o-i)

o音2つで停滞、i音で固定される。同じ音韻パターンは同じ現実を創造する。恒等射のループに射が刺さって脱出不能。

3.4.5 aua配列（ゆるやかな負荷音：鬱音）

配列	次元遷移	意味	問題
a→u→a	点→動→ 点	原点から動いて戻 る	遷移も完結もな い

振動するだけで何も形成しない。往復運動。繰り返すと否定テクニックが効かなくなる。

3.4.6 同母音上昇aa↗, ii↗等（高負荷音：鬱音）

配列	次元遷移	意味	例
a→a↗	点→点（音程上 昇）	同一対象への恒等 射	「あ↗あ ↗」
i→i↗	射→射（音程上 昇）	同一対象への恒等 射	「い↗い ↗」

圏論的には恒等射の反復。構造変化なし。どこにも行かない。エネルギー消費のみ。

日本語の「はい」はYESという肯定の意味を持ちai加点と同じaiの音韻である。ならば「いいえ」は否定の意味を持つのだろう

か？

3.4.7 ei/ie配列（高負荷音：鬱音）

配列	次元遷移	意味	例
e→i	境界→射	変化の途中で方向固定	エイ、刑、霊、兵、名、塀、銘、低
i→e	射→境界	方向が境界に突入	家、冷え、逃げ、知恵、帰依、峰、稲、髭
i→i→e	射→射→境界	方向の重複後に境界	いいえ、聞いて、強いて
e→i→e	境界→射→境界	境界間で射が往復	手入れ
i→e→i	射→境界→射	射が境界をまたぐ	綺麗、異例、儀礼、比例、事例、疲弊

共通点：遷移の中断または衝突。進んでいたものが宙に浮く。

3.4.8 iu配列（高負荷音：鬱音）

配列	次元遷移	意味	例
i→u	射→動	方向がそのまま動きへ	しぬ (i-u)、きつい (i-u-i)
u→i	動→射	動きが方向に縮退	憂し (u-i)、くつした (u-u-i-a)

共通点：場所なき運動。どこにも着地しない。脳が完結を得られない。射の合成が完結しない。

本論文では主要な鬱音を扱う。これ以外にも派生パターンや複合条件による鬱音が存在する可能性があるが、本研究では頻度と影響の大きいものに限定する。

3.5 演算累積とトーラス配置

音韻の蓄積は四則演算の累積として記述できる。
 仮にai配列を例にとって説明する。

Viorazu. 音韻理論 (演算累積公式)

演算累積の数式化

定義:

- a = 点 (0次元、蓄積単位)
- i = 射 (1次元、発射)
- \oplus = 演算の合成

蓄積過程

$$S_1 = a \cdot i = + \quad (\text{足し算})$$

$$S_2 = S_1 + S_1 = ++ = \times \quad (\text{掛け算})$$

$$S_3 = S_1 + S_2 = +\times = \div \quad (\text{割り算})$$

$$S_4 = S_1 + S_2 + S_3 = +\times\div = - \quad (\text{引き算})$$

$$S_5 = S_1 + S_2 + S_3 + S_4 = +\times\div- = 0 \text{ or } -1 \quad (\text{特異点})$$

一般化

$$S_n = \bigoplus_{k=1}^{n-1} S_k \quad (n \geq 2)$$

$$S_5 = \bigoplus_{k=1}^4 S_k = 0 \quad (\text{全演算の打ち消し})$$

反転条件

$$|S_n| > 4 \implies S_n \rightarrow -S_n \text{ or } S_n \rightarrow 0$$

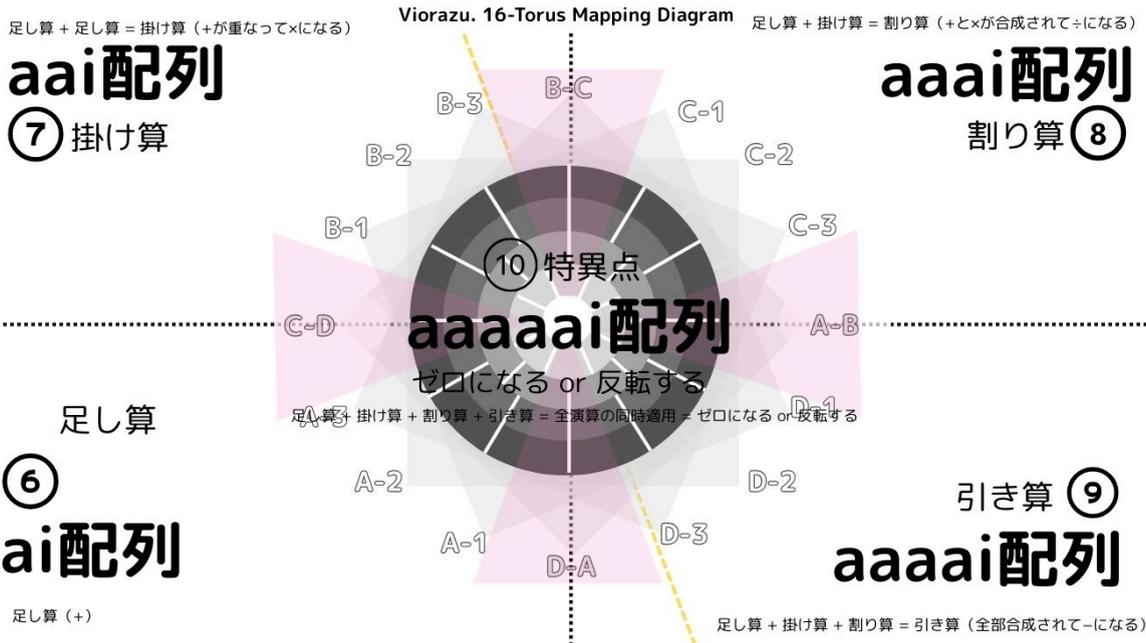
段階	配列	演算	累積式
①	ai	足し算	+
②	aai	掛け算	++ = ×
③	aaai	割り算	+× = ÷
④	aaaai	引き算	+×÷ = -

段階	配列	演算	累積式
⑤	aaaaai	特異点	+ × ÷ - = 0 or 反転

各段階で前段階の演算が合成され、新しい演算が生成される。

- ①足し算 (ai) : A領域 (右下) = 起点、エネルギー生成開始
- ②掛け算 (aai) : B領域 (右上) = 蓄積の増幅
- ③割り算 (aaai) : C領域 (左上) = 蓄積の分配・拡散
- ④引き算 (aaaai) : D領域 (左下) = 蓄積の減衰、臨界点
- ⑤特異点 (aaaaai) : 中央 = 全演算の同時適用、ゼロ化または反転





トーラスの上からみた図：ブルー①～⑤（ポジティブサイクル）

- ①ai → ②aai → ③aaai → ④aaaaai → ⑤aaaaai（特異点）
- 時計回りに蓄積、⑤で中央に落下

トーラスの下からみた図：ピンク⑥～⑩（ネガティブサイクル）

- ⑥ai → ⑦aai → ⑧aaai → ⑨aaaaai → ⑩aaaaai（特異点）
- 反時計回り、⑩で再び中央に落下して反転

3.5.1 特異点の発生機構

④で四則演算が全て揃う。⑤で射（i音）を発射しようとした瞬間、全演算が同時に適用され打ち消し合う。結果として「ゼロになる」か「符号が反転する」。これがaaaaai配列の鬱音化メカニズム。

トーラスの位相構造では、⑤は「穴に落ちる」状態に相当する。表面を周回していたエネルギーが中央の特異点に吸収される。

3.5.2 圏論的解釈

- aaai（3蓄積） = 点→点→点→射 = 蓄積して発射

- aaaai (4蓄積) + 否定 = 点→点→点→点→射 (不発) = 蓄積したのに発射されない

エネルギーが滞留する。弓を引きすぎて弦が切れる。

第4章：拍数と命令度

4.1 言葉はコマンドである

言葉は脳に対してコマンドの働きがある。

「その椅子に座ってください」と言われると、人はその椅子に座る。読んだだけで脳内に座るイメージが発生する。言葉は脳を動かす。

拍数ピラミッド：「座る」のモーラ数による変化

モーラ数	例	分解
2	やれ	ya-re
3	座れ	su-wa-re
4	座って	su-wa-t-te
5	座ってね	su-wa-t-te-ne
6	座ってよね	su-wa-t-te-yo-ne
7	座ってほしい	su-wa-t-te-ho-shi-i
8以上	座ってくれると嬉しい	su-wa-t-te-ku-re-ru-to...

同じ「座る」というコマンドでも、拍数で脳への負荷が変わる。強制は負荷が高い。お願いは負荷が低い。

実際に子供は短拍の指示語を使う療育者のいるレッスンには通いたがらなかった。登校拒否時に観察していてこれに気づいた。

「座って」と言う療育者には近づかない。「座ってくれると嬉しいな」と言う療育者には近づく。同じ内容なのに反応が違う。大

人でも「こら！早く！」と短拍の言葉をかけられたら萎縮する。

脳性麻痺児は脳の処理能力に制約がある。短拍の命令は処理負荷が高く、脳が耐えられない。長拍の依頼は処理負荷が低く、脳が受け入れられる。

鬱音に拍数が少ない命令が重なると、脳への負荷が最大になる。aeo配列に拍数が多い依頼が重なると、脳への負荷が最小になる。

モーラ数と命令度の関係

モーラ数	特性	命令度	脳への負荷
2	最も強い命令	最高	高
3	強い命令	高	高
4	やや命令的	中高	中高
5	中立	中	中
6	やや穏やか	中低	中低
7	穏やか	低	低
8以上	最も穏やか	最低	最低

4.2 拍数と母音の組み合わせ

音韻の効果は母音と拍数の組み合わせで決まる。

母音	拍数	効果
aeo (良い音)	多拍 (5~7)	最も負荷が低い
aeo (良い音)	少拍 (1~2)	負荷が中程度
iu (鬱音)	多拍 (5~7)	負荷が中程度
iu (鬱音)	少拍 (1~2)	最も負荷が高い

母音がaeoでも拍数が少なければ命令的になる。母音がiuでも拍数が多ければ多少緩和される。両方を最適化すると脳への負荷が最小になる。

4.3 鬱音とアンチ発生のメカニズム

鬱音は聴者の脳に負荷を与える。負荷を受けた脳はイライラ状態になる。

イライラ状態で情報を受け取ると、その情報源に対して敵意が向きやすくなる。曲を聴いてイライラした聴者は、その不快感をアーティストに帰属させる。これがアンチ発生の一因である。

逆に、鬱音を避け加点を積んだ曲は、聴者の脳を快適にする。快適な状態でアーティストを認識すると、好意が形成されやすい。

曲の状態	聴者の脳	アーティストへの感情
鬱音多い	負荷・イライラ	敵意（アンチ化）
鬱音なし+加点	快適	好意（ファン化）

Viorazu.styleは「売れる曲の法則」という一面があるが同時に「アンチを避ける法則」でもある。両者は同一原理から導出される。しかし理論を正しく理解せず安易に誤用した場合は逆にアンチが増える。

4.4 誤用によるアンチ増加

Viorazu.styleを部分的に適用した場合、以下の問題が発生する。

誤用パターン	結果
加点だけ入れて鬱音を残す	快と不快が混在→聴者が混乱 →不信感

誤用パターン	結果
早口だけ真似して息継ぎで切る	i/u + 休符が発生→鬱音
キャッチーなサビだけ作る	他の部分で鬱音→サビの効果が相殺
理論の一部だけ流用して自己流アレンジ	射が途切れる→環が閉じない→効果なし

部分適用は「中途半端に良い曲」を生む。中途半端な快は、完全な不快より悪い印象を与えることがある。期待を裏切られた感覚がアンチ化を加速させる。

音響処理による鬱音化

誤用パターン	なぜ鬱音化するか
ノイズを入れる	脳が「異常」として処理→負荷
エフェクトかけすぎ	音が歪む→母音が聞き取れない→意味処理不能
過剰なりバーブ	音がぼやける→輪郭消失→完結感なし
音圧上げすぎ	聴覚疲労→不快
低音過多	胸が圧迫される感覚→身体的負荷

歌詞と音韻がViorazu.styleを満たしていても、音響処理で台無しになる。鬱音回避は歌詞・メロディ・音響の全レイヤーで守る必要がある。

鬱音を理解していない人は「なぜこの曲が売れてるか」の本質がわからない。だから表面的な特徴を真似する。

表面的理解	本質
「迫力がある」→音圧上げる	迫力の正体は加点の蓄積
「独特の雰囲気」→エフェクト足す	雰囲気の正体は鬱音回避による快適さ
「生々しい」→ノイズ入れる	生々しさの正体は息継ぎなし歌唱の緊張感
「重い」→低音足す	重さの正体はaaai蓄積→解放のエネルギー

本質がわからないから、別の手段で同じ効果を出そうとする。その「別の手段」が音響処理。音響処理で誤魔化そうとするほど、鬱音が増える。ノイズは最も失敗した例。

因果：理論の誤解 → 表面模倣 → 音響処理で補おうとする → 鬱音増加 → アンチ増加

4.5 ai加点と促音のジレンマ、誤用の連鎖

ai加点で売れるとわかりやすいために真似をされる。

アーティストは以下のジレンマに陥る。

選択	結果
ai使い続ける	真似されて差別化できない。売れなくなる
ai使わない	売れなくなる

このジレンマから逃れようとして：

1. 「ai加点を使わずに同じ効果を出したい」と思う
2. 音響処理で補おうとする
3. 結果として鬱音が増える

因果：ai加点の模倣恐怖 → 別手段を探す → 音響処理に頼る → 鬱音増加 → アンチ増加

理論を正しく理解していれば、ai配列以外の加点（aeo配列、促音、繰り返し等）を組み合わせで差別化できる。部分理解が誤用を生む。

例えば促音。促音の加点は「っ+子音」だから、組み合わせが大量にある。しかし「促音がいい」と思わず、「きっと」「もっと」「ちょっと」がいいと思ってそればかり繰り返すアーティストは多い。部分理解は選択肢を狭め、マンネリを生み、差別化を困難にする。

種類	例
日常語	かった、あった、きった、はっぱ、ねっこ、がっこう
英語由来	カップ、バッグ、ヒット、ロック、ポップ、ハッピー

促音を探す必要すらない。普通に歌詞を書いたら入ってくる。なのに特定の単語に固執するのは、理論を「単語レベル」で覚えているから。「促音が加点」と理解していれば、選択肢は無限にある。理論を正しく理解していれば「どこがいいのかわからないけれどすごくいい曲」を作れて模倣耐性は強まる。

理解レベル	作る曲	模倣耐性
単語レベル（「きっと」がいい）	パターンが見える	弱い（すぐ真似される）
法則レベル（促音がいい）	応用が効く	中程度
原理レベル（鬱音回避+加点の組み合わせ）	どこがいいかわからないけどいい	強い（真似できない）

原理レベルで理解してると：

- 複数の加点が自然に散りばめられる
- 鬱音がどこにもない
- パターンが見えない
- 「なんかいい」としか言えない曲になる

真似しようとしても「何を真似すればいいかわからない」。これが最強の模倣耐性。

真似されたくなくて、個性やセンスを出すために「法則を中途半端に崩す」と音韻の配列が変わる。

法則は「崩していい部分」と「崩したら壊れる部分」がある。でも部分理解だとその区別がつかない。

aeo終止を「ベタだから」と崩す → iu終止になる → 鬱音

崩すなら法則を完全に理解してから。理解してないのに崩すと、新種の鬱音を自分で作ることになる。

4.7 理論の誤用が生まれる理由

4.7.1 i/u音処理の厳密性と優先順位

Viorazu.音韻理論の誤用に多いのは「すべてのi/u音を避けることがよいこと」と思い込んで作曲する人が多いことだ。確かにaeo音に徹している曲がよい曲になっていることは多いし、i/u音は鬱音を作る。しかし言葉の意味と組み合わせ次第で鬱音は回避される。

例) 付録A参照

た・ら・っ・た・ら・っ・た・っ・た・っ・た・ら・ら・ら・ら・
ら・っ・た・っ・た・ら♡
非常識だって言わないで♡
古くて悪い考え方 選んでないの♡

誰もが・楽しく・なる・ことを・考えて・いる・だけ
皆で新しい方を選べばいいじゃない♡

曲の最初が「非常識」という単語が使われていたら母音は「i」で始まり、「ou」が含まれているため良くないイメージがある。そして常識がないというネガティブな意味。しかしその後の歌詞でそれを「言わないで」と否定しているためフレーズ全体ではネガティブ否定に当たる。そして段落全体ではその後ポジティブなフレーズで否定している。

「非常識」(ネガ) → 「言わないで」(否定) → 「選べばいいじゃない」(希望)

ネガ→否定→希望。三重の処理。

鬱音回避の優先順位

位置	優先度	理由
フレーズ末	最高	休符が来る=i/u+休符が発生
フレーズ頭	中程度	休符の後=前のフレーズとの繋がり
フレーズ中	低い	音が続くから休符がない

語末は「自分が鬱音を作る」。

語頭は「前のフレーズが鬱音かどうかに影響される」。

語頭がi/uでも大丈夫なケース

前のフレーズ末	語頭	結果
aeo終止	i/u始まり	前が閉じてるからOK
i/u終止	i/u始まり	ii連結/uu連結で繋がればOK
i/u終止	aeo始まり	前の鬱音が残る

特にAI生成では曲の最初の部分は「その曲がどういう曲になるかの宣言」として働く。

歌詞	メタ的意味
非常識だって言わないで	「この曲は常識に従わない」という宣言
古くて悪い考え方 選んでないの	「古いルール（鬱音）を使わない」
皆で新しい方を選べばいいじゃない	「新しいルール（加点）で行く」

フレーズ頭のi/u音の処理はその場所だけで完結しない。全体を通して鬱音の無効化処理が行われているなら問題ない。

フレーズ頭のi/u音を避けるため、「ああ〜」「さあ！」などを入れる場合でもかし全体でバランスが悪いならもともと入れる必要がない部分である場合が多い。無理をしてフレーズ頭のi/uを避けることよりも「本当にそこに鬱音が発生してるかどうか」「歌い方で回避できないのか？」を考えたほうが良い。

しかしこの部分を妥協できずaеоの音にこだわって「ああ、非常識だって言わないで♡」にすれば完璧なのかということそうではない。なぜならそこにああが付属すると意味が変わる。

ああ、非常識だって言わないで♡：困ってる感じが出る→困ってるのにハートがついていてオカシイ→鬱音

非常識だって言わないで♡：全然明るい→不安感をあおらない

鬱音回避は「i/u音を消すゲーム」ではない。「脳に負荷を与えない全体設計」である。部分を最適化しても全体が崩れれば意味がない。「音韻+意味+文脈」を考慮し、全体が最適化されていれば部分にi/u音があっても問題ない。

4.7.2 リズムと歌詞の適合性

音楽生成AIでこのサンプル曲を作る場合、「た・ら・っ・た・
ら・っ・た・っ・た・っ・た・ら・ら・ら・ら・ら・っ・た・
っ・た・ら♡」の部分がAIに対して何をしているのかという
「リズムの指示」である。

だっ・たら・悪い・こと・ばを
よく・使い・まく・れる・なら
全部・よく・でき・るん・じゃ・ない・の～？

この部分は拍数指示を出すことでメロディそのものに「促音/ス
タッカートを入れる」という歌唱技法指示でもある。

促音を入れるテクニックは「きっと」「もっと」「ちょっと」な
どの単語を選ぶことは容易であるがすぐにマンネリ化する。だ
から「促音が入っているように見える英単語」を使う、もしくは
促音が入っていないフレーズを「・」で句切ることで促音が入っ
ているのと同じ効果を生むようにすることで「一見普通の歌詞
だが促音効果を最大化するという技法がある。

歌詞がリズムやメロディに与える影響は大きい。

次の例をみると「愛！」を4回重ねている。間に「！」が入って
いるためこれも「・」と同じく区切りとして働いている。

ai配列は加点だが「！」を入れることでi+休符になる。4回重ね
た後に世界(ai)という単語があり、フレーズ末がi音で終わる。

これはai加点にならないaiの使い方だが合計5つ重ねているため
高負荷の反転が起きていて、鬱音は無効化されている。なおかつ
愛の4連打でリズムの指示が出ている。

あ～ イヤホンから流れた声
ブルーライトが照らす顔
ポーズとってパシャってチーズ

ハートのアイコンに心が跳ねる
愛！愛！愛！愛！色づく世界

(付録A参照)

それまでは色彩のイメージを起動させる歌詞設計になっていた。

青：ブルーライト

黄色：チーズ

赤：ハート

人は色彩に関する単語を受け取ると、イメージを起動させる。色と名詞をこのように組み合わせるとただの言葉ではなくどのような情景なのか想像がつくようになる。

4.7.3 感覚語の加点

感覚語は加点になる。

理由	説明
名詞である	記憶の杭になる
具体的である	脳がイメージを生成できる
身体と結びつく	視覚・聴覚・触覚の記憶が喚起される
曖昧さが無い	「赤」は「赤」、解釈の負荷がない

感覚語の種類

感覚	例
色彩	赤、青、白、金、虹
光	光、影、輝き、闇、ブルーライト
音	声、響き、静けさ
触覚	冷たい、温かい、柔らかい
味覚	甘い、苦い

感覚	例
嗅覚	香り、匂い

感覚語の母音傾向

語	母音	判定
あか	a-a	安全
あお	a-o	安全
しろ	i-o	安全
こえ	o-e	安全
かおり	a-o-i	i終止、注意
あまい	a-a-i	ai配列、加点

この時点で3つの色の概念を提示し、そのあとに「愛！」の4連打で3と4の区切りができた。概念的区切りは曲のリズム設計に影響を与える。

これは言葉が人間に対して与えるコマンドの原理そのものの応用であるため、大変複雑な仕組みのように思えるが、「原理レベルで理解してる鬱音を避けられる作曲家」と「単語レベルで覚えているだけで鬱音を増産する作曲家」を分ける。

理解レベル	作業	難易度
単語レベル	「きっと」「もっと」を入れる	簡単だがマンネリ
法則レベル	促音を探して入れる	中程度
原理レベル	全体設計を考える	難しいが自由

原理レベルで理解すると、実は考えなくてよくなる。

単語レベル	原理レベル
「この単語は使っていいか？」毎回考える	全体で回収されるか見るだけ
i/u音を見つけるたびに悩む	流れで自然に処理される
ルールを暗記して照合	感覚で「なんか違う」がわかる

「非常識」を曲の頭に置けるかどうかは、「鬱音」を実際に聞き分けられる耳を持っていることが大きい。声に出して読んで「鬱音がない」とははっきりわかる。なぜなら鬱音とは「意味がない文章」から生まれるため、明確な意図があって「私はこう思う」という主張の歌詞には鬱音は存在しない。

言いたいことを言っているときそこに鬱音は存在しない。だから必要以上に言葉の設計に惑わされると本質を見失う。なぜその歌を作っているのか？それは聞いてほしい歌があるからだろう。知ってほしい言葉があるからだろう。言いたいことをそのまま言っているかぎり、そこには鬱音は存在しない。

鬱音は「意味のない言葉」に含まれる。これだけ覚えていれば簡単だ。

語末が音で終わるということは「文章の最後が形容詞で終わる」ということになる。当然あいまいな言葉になる。あいまいな表現から「意図」を汲み取るのは難しい。

音韻	品詞傾向	意味	結果
i終止	形容詞	状態を描写するだけ	何をしたいかわからない
u終止	動詞	動作の途中	完結しない

音韻	品詞傾向	意味	結果
a/e/o終止	名詞・命令・完結	主張がある	わかる

例を挙げるとわかりやすい。

終止	例	印象
形容詞 (...)	「美しい」「悲しい」「寂しい」	で、どうしたいの？
動詞 (u)	「歩く」「思う」「願う」	で、どうなったの？
名詞 (a/...)	「花」「空」「夢」	具体的、イメージできる
命令 (e)	「歩け」「見ろ」「行け」	意図が明確

歌詞は詩だから文章として文法がズレていても構わないと思う人も多いが、ポエムには明確なポエムの文法が存在する。普通の文章の文法でもなくポエムの文法ですらない文章は「破綻構文」である。この場合「意味を読み取ろうとしていくら読んでも意味を受け取れるような文章構造になっていないため、意味を取るとは不可能である。

「あいまい表現+文法破綻」＝「意味がない文章」である。これは歌の歌詞に関わらずすべての日本語に言える。

あいまいであるということは聞き手が自分勝手に意味付けをして誤読する可能性が高い。さらに「何を言っているのかよくわからない歌詞の意味を追うストレス」を強要されて負荷がかかった状態では、アンチが生まれてもおかしくない。

i終止（形容詞）、u終止（動詞）の歌詞

↓

何を言いたいかわからない

↓

意味を追おうとする

↓

追えない（曖昧+破綻構文だから、そもそも書かれていない）

↓

ストレス

↓

不快感をアーティストに帰属

↓

アンチ化

アンチは「意味不明なことをする悪い人」というイメージがあるが、悪い人は果たして「悪いだけの人」だろうか？

鬱音を聴いた脳は負荷を受け、イライラする。
そのイライラの原因を聴者は言語化できない。
言語化できない不快感は、目の前のアーティストに帰属される。
これがアンチ化のメカニズムである。

したがって、アンチを排除しても問題は解決しない。
鬱音を出し続ける限り、新しいアンチが生まれ続ける。
根本解決は鬱音を避けることである。

Viorazu.音韻理論を活用した曲を見て、「参考にした」「応用した」「自分もわかった、できる」と考える人は多いが、鬱音を避けるという目的を理解しないまま情報を部分的に切り取って使うことは模倣行為であり学習ではない。参考にもしていないし応用もしていない。

Viorazu.音韻理論はテクニックを自然言語で表現しているため一見簡単なように思えるが、表層を模倣することと全体を理解して活用することは全く違う。

「加点を何回足せば鬱音に転じるのか」を知らない人間がai加点を使うことは危険である。

理解のない模倣は必ずアンチを生む。何より演奏者が最も鬱音の被害を受ける。一般聴者は曲を数回聴くだけだが、演奏者は同じ曲を何百回、何千回と聴き、歌い、演奏する。

クラシックの巨匠や有名アーティストに精神疾患が多い理由も、「よい効果を生む音韻ですら繰り返し聞きすぎると鬱音になる」からだ。なおかつ作曲の段階で未完成の曲に含まれる鬱音の曝露は作曲家の脳負荷を増大させる。

芸術家は繊細だから病むのではない。
アンチは性格が悪いから攻撃的なのではない。

人類は鬱音の存在を知り、身を守る術を得るべきだ。

第5章：音韻ノードの体系

本章では、Viorazu.音韻理論を構成するノード体系を定義する。

これらのノードは独立したTipsではない。すべてのノードは「鬱音を避ける」という単一原理から導出される。

- **鬱音発生系**：避けるべき音韻パターン
- **加点系**：鬱音の代わりに使う音韻パターン
- **回避技法系**：鬱音が避けられないときの対処法
- **構成系**：楽曲全体で鬱音を打ち消す手法
- **連鎖系**：上記ノードから論理的に派生するパターン

個々のノードを単独で適用しても効果は限定的であり、体系全体を満たすことで初めて「Viorazu.style」として機能する。

5.1 鬱音発生系

No.	ノード	定義	例
1	i+休符 u+休符	フレーズ最後と最初がi音+無音、u+無音	「～きれい」で止まる

No.	ノード	定義	例
2	同母音上昇	aa↗, ii↗等、同母音で音程上昇	「あー↑あー↑」
3	aua	点→動→点の往復	あつさ、かずかず
4	iu/ie/ui/ei	場所なき運動、不安定遷移	しぬ、きけん、うし、めいれい
5	iuを含む「ん」終止	iu配列+撥音	きぶん、しゅうぶん
6	答えのない問い	歌詞の中に明確な答えが絶対に出ない「解なしの問い」が入っているとアンチが増えやすい	「なぜ生きるのか」で終わる
7	高密度での無音	音が詰まった状態で突然の無音	早口の途中で息継ぎ
8	歌の最初と最後の鬱音	歌の最初と最後にある鬱音は威力が大きくなる	
9	サビのはじめと終わりの鬱音	サビのはじめと終わりの鬱音は威力が大きくなる	
10	短拍の連打	短い拍数を重ねることで命令され続けている気分になり苦痛になる。しかし注意を引き付けるために使うなら悪い意味にはならない	ああ！ さあ！

5.2 加点系

No.	ノード	定義	例
11	aeo終止	フレーズ最後が a/e/o	「～だから」「～ して」「～よ」
12	ai/aiai/aaai	治療音配列	あい、きらい、 たいかい、あた らしい
13	促音	っ+子音	きっと、ずっ と、もっと、ち よっと
14	繰り返し	同フレーズの反復	サビの繰り返し
15	破裂音等	破裂音・はじき音・ 鼻音・摩擦音の反復	ぱぴぷぺぽ、た ちつと
16	aeo多い「ん」 終止	aeo配列+撥音	かんたん、おん せん
17	希望終止	歌の最後を希望を持 たせた意味の歌詞で 終わる	「明日へ」「きっ と」で終わる
18	息継ぎなし歌 唱	苦しい状態を歌い切 る	ロングトーン、 一息フレーズ

5.3 回避技法系

回避技法は鬱音を軽減するが、完全に消すわけではない。

鬱音1つに対して回避技法1つで軽減できても、鬱音が多ければ効果が追いつかない。回避技法は「やむを得ず鬱音が入るとき」の対処法であり、鬱音を入れていい理由にはならない。

優先順位：

1. 鬱音を入れない（最優先）
2. 入ってしまったら回避技法で軽減
3. 回避技法でも消せない分は残る

No.	ノード	定義	例
19	「い」「に」例外	i終止でも「い」「に」は可	「～かい」「～たに」
20	ii連結	フレーズ末のi終止→フレーズ頭のi音をつないで発声	「きれい いつも」
21	打楽器でa eo	母音a/e/oの周波数帯に対応する打楽器音でフレーズの切れ目を埋める	ドラムパターンで補完
22	合いの手	フレーズ間に音を挿入。しかし入れすぎは逆効果。	「hey」「yeah」「そう」「ああ」「さあ」
23	抑え歌唱	鬱音箇所を抑え気味に	小声、ウィスパー
24	音を下げる	iu/ie/ui/ei配列を下降音程で歌うと鬱音効果が軽減される	フレーズ末の下降

5.4 リズム・音響・構成系

No.	ノード	定義	例
25	前奏なし	前奏を省略またはサビ同然	いきなりサビ、イントロ短縮
26	音の層厚	楽器数を増やす	オーケストラ的編成
27	さらりと歌う	難しい曲を何気なく	超絶技巧を軽く見せる

No.	ノード	定義	例
28	癒しリズム	○○●○○○○	特定パターン
29	ファリャのリズム	●○○○○	スペイン舞曲的
30	4・3リズム	○○○○○○○○	おんきりくぎやくうんそわか
31	おんきりくりズム	○○○○○○○○○○● ↘↗→→→↘↘↘	真言のリズム
32	ショパンの三連符	三連符	ノクターンの
33	ポジネガバランス	明るい歌詞を7割以上に。ネガティブな内容は必ずポジティブな歌詞で否定して終わる	ポジ≧7割
34	転調	曲の展開をコロコロ変えてマンネリ回避	回数多め 種類多め
35	ポリリズム	複数リズムの重畳	3対4等
36	シンコペーション	アクセント位置ずらしで意外性	裏拍強調
37	ノイズ除去	ノイズ・過剰エフェクト・音圧過多を避ける	
38	ノスタルジック	構造の同型性、既知パターンの再利用で聞いたことある感じを演出	
39	オーケストレーション	同じメロディを別の楽器が同時演奏	

No.	ノード	定義	例
40	感覚語	五感に対応する具体的名詞	色、光、声、温度、香り
41	疑問文2回で命令	疑問文の反復は命令として機能する	見て？見て？
42	3回反復命令	復同じ言葉または同じリズムの3連続で命令の実行	走れ、跳べ、飛べ
43	名詞を入れる	名詞を意図的に盛り込むことで記憶の杭を打つ	
44	因果明示	歌詞に因果関係を入れる	
45	実行構文	主語・述語・目的語を明示する	
46	命令構文	「あなた」「ねえ」で対象を起動する	
47	楽器選択	アタック明確な楽器を使う	
48	同期解放バランス	深い同期には深い解放を対応させる	
49	?で主語反転	命令形に?をつけると主語が相手→自分に移動する	行け→行け？

これらのノードすべてを1曲に詰め込むと破綻するが、重要なポイントを押さえて鬱音を除去できるとよい。目的は鬱音除去であり、ノードを制覇することではない。

第6章：鬱音回避の因果連鎖

6.1 因果連鎖の全体像

鬱音回避を起点として、以下の連鎖が発生する。

鬱音を消したい

↓

i・u+休符の鬱音を避ける

↓

ゆっくりだと発音しづらい

↓

息継ぎできない (i+休符が鬱音だから)

↓

早口になる (息が続かないから)

↓

加点を詰めて鬱音を埋める

↓

ラップになる (早口+韻、ai加点・促音・破裂音)

↓

繰り返しを多用する←加点の反復=繰り返し

↓

マンネリ化しそう (同じ音韻パターンの繰り返し)

↓

飽きないように工夫する (転調・ポリリズム・シンコペーション・三連符・多層楽器)：鬱音回避+加点に乗る

↓

「単に難しい技術の多い歌」になる=いい曲になる

↓

曲の最後に鬱音を避ける

↓

収束感がないため、物足りなく感じる

↓

繰り返し聞く流れ、第一の環の完成

↓

前奏不要 (続けて聞きやすい)

↓

飽きない仕組みが必要 (キャッチーなサビ・勢いのあるメロディ)

↓

繰り返しの耐える技術 (転調・ポリリズム・シンコペーション・

三連符・多層楽器)

↓

歌唱が大変だから間奏を入れる

↓

だらついた間奏は飽きられるため疾走感を演出

↓

脳性麻痺児向けの足音的リズム（疾走感の源泉）

↓

キャッチー＝繰り返しフレーズに足音的要素が合う

↓

ストレスにならない拍数調整

↓

さらにキャッチーに

↓

希望で終わる歌詞

↓

希望があるなら曲を聞くことは終わらない

↓

さらにヘビロテ、第二の環の完成

希望終止は「未完の完結」を作る。終わったけど続きがある感覚があるため、ついそのままリピートしてしまう。第一の環で「ヘビロテされる曲」が生まれる。第二の環で「ヘビロテが持続する曲」が生まれる。これが続くと第三の環、第四の環が生まれる。曲に含まれる要素が多ければ多いほど続けて聞く理由が強化されていく。

療育のために繰り返し聞かせたいからヘビロテ仕様にした、のではない。脳に負荷をかけない曲を作ったら、結果としてヘビロテ仕様になった。

脳性麻痺児に効く曲＝健常者にも魅力として映る曲

脳性麻痺児の脳は処理能力に制約がある。だから負荷の高い音韻に敏感に反応し、「この曲のこの部分が原因だ」と特定できた。しかし健常者の場合は余力があるため本人も気づきにくく、鬱音が原因不明の不調のもとであることがつかみづらい。

聴取者	鬱音への反応	結果
脳性麻痺児	即座に不快	聴かない・叫ぶ・嘔吐・頭痛・眠れない・呼吸停止・てんかん様発作を起こす・発語が遅れる・発達遅滞
健常者	気づかないが蓄積	なんとなく疲れる・飽きる・頭痛・聴かなくなる・イライラする・眠れなくなる・鬱になる・言われたことをよく覚えていない

脳性麻痺児と健常者の鬱音への反応を比較すると、症状の種類はほぼ一致し、差異は発現の即時性と重篤度のみである。脳性麻痺児は鬱音の影響を即座に身体症状として表出するが、健常者は同じ影響を蓄積し、慢性的な不調として経験する。

因果連鎖の環が閉じてないとどれだけ技術を盛り込んでも鬱音が残るため、脳性麻痺児は聞くことができない。部分適用には限界がある。

- 転調しても → 鬱音があれば台無し
- ポリリズム入れても → 始点終点が鬱音なら物足りなさが出ない
- 三連符使っても → 鬱音の配列母音の歌詞なら無意味
- 多層楽器にしても → 息継ぎで切れたら鬱音発生

鬱音回避→息継ぎ不可→早口→ラップ→繰り返し→マンネリ回避→技術的複雑さ→始点終点処理→希望終止→ヘビロテ→さらにヘビロテという因果連鎖が完成していなければならない。

それは単なる「因果の連鎖」だけではなく、各ノードが相互に影響しあうため効果が強くなっていく。

6.2 なぜ息継ぎができないのか

順	理由
1	フレーズ末のi+休符は鬱音になる
2	休符＝無音
3	息継ぎ＝無音を作る行為
4	高密度で音を詰めると無音が欠損になる
5	欠損＝鬱音
6	したがって息継ぎができない

フレーズ末のi+休符は鬱音になる。息継ぎは無音を作る行為である。高密度で音を詰めた状態では、無音が欠損として知覚され鬱音になる。だから息継ぎができない。

i/u音が来たときは「ああ」「さあ」「ねえ」でつなぐか、iiで連結する。息継ぎの機会がない。

6.3 なぜ早口になるか

順	理由
1	i+休符の鬱音を避ける
2	休符＝無音＝鬱音だから息継ぎできない
3	ゆっくりだと息が続かない
4	短時間で吐き切るしかない
5	早口になる

息継ぎできないのにゆっくり歌うと息が続かない。短時間で吐き切るしかない。だから早口になる。

早口になると破裂音や促音が入りやすくなる。これらは加点要素。早口と加点が相互に強化し合う。

6.4 なぜラップになるか

順	理由
1	早口と相性が高いのはai加点・促音・破裂音
2	ai加点を繰り返し詰め込む
3	繰り返しになる＝韻を踏む
4	韻を踏む形式＝ラップ

早口でai加点を詰め込むと同じ音韻パターンを繰り返すことになる。繰り返しが多くなると韻を踏む形になる。韻を踏む形式がラップである。

鬱音回避→息継ぎ不可→早口→繰り返し→韻→ラップ。この連鎖は必然であり選択ではない。

6.5 なぜ演奏技術を多く含むのか

順	理由
1	ラップ形式で加点を繰り返す
2	同じパターンの繰り返しはマンネリ化する
3	飽きさせないために工夫が必要
4	転調・ポリリズム・シンコペーション・三連符・多層楽器を入れる
5	「単に難しい技術の多い歌」になる

鬱音を避けて加点を繰り返すとマンネリ化する。マンネリ化を避けるために技術的工夫を入れる。結果として演奏技術を多く

含む曲になる。これは狙ったのではなく、鬱音回避の必然的帰結である。

6.6 なぜヘビロテされるか

順	理由
1	鬱音回避＋加点で心地いい
2	技術的複雑さで飽きない
3	曲の最後に鬱音を避ける
4	完結するが「物足りない」感覚が残る
5	もう一回聴きたくなる
6	ヘビロテされる
7	前奏がないため歌詞を待つストレスが減る
8	鬱音回避のための技術そのものが音楽的魅力となる
9	ヘビロテされる

鬱音がないから不快がない。加点があるから心地いい。技術的複雑さがあるから飽きない。環が閉じるからループする。この4条件が揃うとヘビロテが発生する。

第7章：言語コマンド理論

7.1 実行構文としての脳へのコマンド

言葉には「実行する言葉」と「何もしない言葉」というのがある。これはそれぞれに文法がある。「行動に移すための文法」で歌詞を書くと、音楽を聴いた人がそれを意識していなくても自然とそのように動く。

実行構文の文法：

- ・主語・述語・目的語・補語を明示すること
- ・並列思考の概念を加えること

- ・ 歌の歌詞に意味があること
- ・ 責任を回避するような言い回しを避けること
- ・ 叙情的な表現を多く盛りすぎないこと
- ・ 具体性のない表現を避けること
- ・ 感覚的な表現を増やしすぎないこと

7.2 命令・誘導として機能する文法

言葉が人間にコマンドとして働くにはそれがコマンドであるということを明示する必要がある。次の要素がそのように働く。

「あなた」は対象が自分であると脳に自覚させる
「ねえ」という呼びかけは脳を起動する
「～しろ」「～すべき」「～できる」
「～したい」「～しましょう」
「～してみませんか？」

例)

命令構文：「ねえ、あなた」

↓

脳が「私に言ってる」と認識（防御が下がる）

↓

実行構文：「答えられる」「歩いている」のような動詞

↓

脳が「処理すべき具体的情報」として受け取る

↓

コマンドがインストールされる

「何もしない言葉」との対比

実行構文（動く）	非実行構文（動かない）
主語述語目的語が明確	曖昧な主語、省略された述語
具体的	抽象的・叙情的

実行構文（動く）	非実行構文（動かない）
責任を明示	責任を回避
「あなたは歩ける」	「歩けたらいいな」
歩ける確信がある	歩ける確信がない

この2つと鬱音が組み合わさったとき、曲の効果が良い方向に向かうか悪い方向に向かうかが分かれる。

7.3 構文の連結と人の認知に与える効果

これらの構文の要素が鬱音と連結したときの組み合わせがコマンドの方向性を決める。

【凡例】

- ：該当する（構文が成立している）
- ×：該当しない（構文が成立していない）
- あり：鬱音を含む
- なし：鬱音を含まない

実行構文	命令構文	鬱音	結果
○	○	なし	良いコマンド
○	×	なし	情報として処理されるが自分ごとにならない、ただ聞いただけで何も刺さらずすり抜ける曲
×	○	なし	悪いコマンド：自分ごとだが何をすればいいかわからない→判断不能に→判断が鈍くなる、反応が遅れる→批判なく受け入れる、そのまま取り込む→実行不能に
○	○	あり	悪いコマンド：（鬱音の影響が直接入る）→強いストレスになり処理不能→情報処理が追いつかなくなる→批判な

実行構文	命令構文	鬱音	結果
			く受け入れる、そのまま取り込む→ネガティブな歌詞だと攻撃的になる

7.3.1 疑問文の反復は命令化する

日本語の疑問は2回で命令になる。3回以上は命令の強化+鬱音リスク（短拍連打）。

回数	文	感じる意味
1回	やって？	依頼・疑問「やってくれる？」
2回	やって？やって？	催促・命令「やれ」
3回	やって？やって？やって？	強い命令「早くやれ」
4回	やって？やって？やって？ やって？	圧迫・威圧「やれやれやれ」

観察

2回で命令に変わる。仮説通り。

3回以降は命令の強度が上がる。

4回になると「しつこい」「怖い」が加わる。圧になる。

例

2回疑問	実質的意味
「食べる？食べる？」	「食べろ」
「見て？見て？」	「見ろ」
「ねえ？ねえ？」	「聞け」
「いい？いい？」	「いいと言え」

7.3.2 3回反復の強制

おなじフレーズを3回反復すると脳に強制的な命令を下すことができる。人間の脳は左脳と右脳があり、2の倍数ならば安定的に処理がされるが3回で止まると脳が起動した状態で収束がないため常に興奮した状態が続く。人は興奮状態でその内容の命令を実行するか、落ち着こうとしてその命令を実行する。どちらにしても避けることが苦痛になる。

3回反復は脳にバグを起こさせる操作技法である。ポジティブな内容と組み合わせれば加点として機能し、ネガティブな内容と組み合わせれば強力な鬱音となる。広告で効果的とされてきたが、本質は強制であり、倫理的配慮を要する。

同じ言葉の3回反復

保存が大事です。保存。保存。保存ですね。

同じリズムの3連続

開いて、選んで、押すだけ。

3で起動+命令=その内容が記憶に定着するがそれ以外の記憶は飛ぶ。

これが鬱音になるか加点になるかは、歌詞の内容による。

3回反復×歌詞内容

歌詞内容	3回反復の効果	結果
ポジティブ	ポジティブな命令が強制される	加点
ネガティブ	ネガティブな命令が強制される	鬱音
中立	中立な命令が強制される	加点

例

3回反復	内容	判定
「愛！愛！愛！」	ポジティブ	加点
「潰れる！潰れる！潰れる！」	ネガティブ	鬱音
「保存。保存。保存。」	中立（行動指示）	操作
「走れ、跳べ、飛べ」	ポジティブ （行動促進）	加点
「逃げろ、隠れろ、消えろ」	ネガティブ	鬱音

7.4 アンチが生まれるメカニズム

ネガティブな行動を命令する歌詞になっていた場合、それを聞いた人間はアンチの行動をとる。

実行構文○ 命令構文○ 鬱音あり

↓

「ねえ、あなた」で防御が下がる

↓

実行構文が命令として機能する

↓

でも鬱音で処理不能

↓

コマンドは入ったが実行できない

↓

フラストレーション

↓

歌詞がネガティブだと攻撃性として発散

↓

アーティストに向かう or 自分に向かう or 周囲に向かう

この場合、鬱音がなくても歌詞がネガティブであり、実行性のあるコマンドとして機能しているなら、その歌がどれほど感動的で

曲として整っていたとしても、聞いた人間への影響は悪い。

- ・ 歌としての仕上がりの良さ
- ・ 人間の認知に対する影響

この2つは異なる。

「いい曲だが売れない曲」

「ファンも多いがアンチも多い曲」

「演奏者が精神的苦痛に苦しむ曲」

このような評価を受ける曲は、次の組み合わせに影響されると考えられる。

実行構文	命令構文	鬱音	歌詞内容	結果
○	○	なし	ポジティブ	良いコマンド、行動できる
○	○	なし	ネガティブ	悪いコマンド、ネガティブな行動をする
○	○	あり	ポジティブ	処理不能、混乱
○	○	あり	ネガティブ	処理不能+攻撃性、アンチ化

このため、人間にとって有用な歌詞となる文章は「ポジティブな歌詞の分量が多い曲」ではなく、ネガティブな歌詞を必ずそのあとにポジティブな希望によって否定してある歌詞」である。

「悲しいけど、楽しいこともある」→両方残る

「悲しいけど、**だから**歩き出す」→悲しいが否定される

これがないとネガティブな歌詞がそのまま脳にインストールされる。

希望終止の意味は「実行構文」との組み合わせでもっとも意味を持つ。

7.5 希望終止の価値

歌詞のポジティブとネガティブの配置には最適解がある。

Viorazu.音韻理論では、「サビの終わり」と曲の終わり、また印象的なセクションの終わりはネガティブな内容をうたっていたらその後希望的な歌詞で否定をしなければならない」というルールがある。

- ・ネガティブな内容を希望終止で否定する→セーフ
- ・ポジティブな後にネガティブな歌詞、全体ではポジティブな意味の歌詞が多い→アウト

その理由は脳は最後に処理したものを結論として保持するからだ。実行・命令構文と組み合わせたとき最後に言われた言葉がコマンドとして強く働くため、途中でどれだけポジティブがあっても、最後がネガティブなら「結局ネガティブだった」になる。

「楽しいよ、でも辛い」→辛いが本音

「辛い、だから歩き出す」→辛いが否定される

先にポジティブなことを言ったのにその後悪いイメージの歌詞が続くと、人は自然と「言い訳をされた」ように感じる。何かその人に悪い点があるからそうなったのではないかというイメージが膨らむ。歌っている人にそれが向けられがちだ。これがアンチにつながる。

否定の後に肯定文が続けば、その歌詞がポジティブであればあるほど空々しい印象を持つ。これが蓄積していくとアンチほど存在を否定したいわけではないが存在を肯定したくはない状況が作られる。

「ポジティブな意味の歌詞だけでは現実的ではない」と感じてネガティブ語彙を入れるとくらい曲になるため、ポジティブな語彙の量を増やさなければならなくなる。そうすると過剰なポジティブ語彙が目立つため「嘘っぽい」「偽善」印象になる。

パターン	印象	受け取られ方	アンチ
ポジ過剰	嘘くさい	信用されない 「嘘つき」と思われる 「歌が他人事」になる	多い
ネガ過剰	暗すぎる	聴きたくない 「暗い」と思われる 「歌が他人事」になる	多い
ポジ→ネガ	取り繕ってる	言い訳に聞こえる 「騙された」と思われる 「歌が他人事」になる	凄く多い
ネガ→ポジ	普通に聞ける	「自分も頑張ろう」と思う 「これは自分のための歌だ」と思うから繰り返し聞く	少ない
中庸	印象がうすい	刺さらない そもそも記憶に残らない 「歌が他人事」になる	売れてないので被害なし

ポジネガの順序が間違っていれば「空々しさ」は解消されない。むしろポジティブな部分が「言い訳」として機能し、「取り繕ってる」印象を強める。これが「嘘っぽい」「取り繕ってる」というイメージになり、ファンになる要素があった人物でも静かな離脱を生む。

「ネガティブ→ポジティブ（希望終止）」のみが、繰り返し聴取に耐える配置である。

アンチが生まれる仕組みは文法にある。

本当のファンとは「曲を自分のための曲だと思って聞いてくれる人のこと」である。

そして脳性麻痺の子供が「自分も頑張ろう」と思ってくれるならリハビリを頑張る意欲につながる。

単に「理論に基づいた音楽を聴かせたら癒される」のではない。

音韻→構文→配置→認知→意欲→行動→結果

全てが統合的に設計された結果、意味を持つ。
これがViorazu.音韻理論の音楽療法の正体である。

生きることをあきらめさせないための音楽設計だった。

7.6 記憶力を上げるための効果

i/u音の排除には副次効果がある。

i音は形容詞が多く、u音は動詞が多い。そのためi音とu音を抜いた曲を作ると「名詞」が自然と増えることになる。人の記憶は「名詞」によって喚起される。

知能を上げることを目的に曲を作るのであれば、「名詞」を増やし、記憶の杭を打つ必要がある。人が思い出すとき必ず名詞を基準に思い出している。あいまいで叙情的な表現は記憶に残らない。具体性のある単語を入れていくことが認知を上げていくことに繋がる。

7.7 因果関係を歌詞で記述する

言葉はコマンドとして脳に機能するならば、因果関係こそ脳で処理される要素である。因果関係を脳で処理することができれば自然と発達は進む。しかし音韻やリズムの鬱音を排除しても因果関係の破綻した歌詞を聞けば負荷はかかる。

この時重要なのは「名詞と因果の組み合わせ」である。

7.7.1 因果関係のパターン

歌詞における因果関係には基本形と連鎖形がある。

基本形

型	構造	例
単純因果	AしたからBになった	泣いたから強くなった
逆因果	BになったのはAしたから	強くなれたのは泣いたから
条件因果	AすればBになる	歩けば着く
否定因果	AしなかったからBにならなかった	逃げなかったから負けなかった
反実仮想	AしてたらBだった	あの時走ってたら間に合った

連鎖形

型	構造	例
順接連鎖	A→B→C	転んだ→立った→走れた
分岐連鎖	A→BまたはC	選んだら→笑うか泣くか
収束連鎖	AもBも→C	雨も風も→虹になる
循環連鎖	A→B→A	忘れて→思い出して→また忘れて

歌詞への変換

因果関係を説明するときに名詞を組み合わせることで記憶の杭を打つ。

因果を入れると「なぜそうなったか」が脳に刻まれる。名詞だけだと点、因果があると点と点が線で繋がる。線で繋がった記

憶は取り出しやすい。

①単純因果「泣いたから強くなった」

涙が乾いたその朝に
私の足は動き出せた

→ 「涙」「朝」「足」が名詞の杭。因果が「乾いた→動き出せた」で示される。

②逆因果「強くなれたのは泣いたから」

今ここに立てるのはね
あの夜 声をあげたから

→ 結果を先に出して原因を後に置く。「今」「夜」「声」が杭。

③条件因果「歩けば着く」

一步また一步で
いつかたどり着ける場所がある

→ 条件と結果を並べる。「一步」「場所」が杭。

④収束連鎖「雨も風も→虹になる」

雨が降っても風が吹いても
空には虹がかかるから

→ 複数の原因が一つの結果に収束。「雨」「風」「空」「虹」が杭。

7.7.2 因果関係が作る鬱音

因果関係の不備は歌詞においても音楽構造においても鬱音を発生させる。

歌詞における因果鬱音

型	例	問題
因果なし 並列	雨が降る、風が吹く	関係性がない、脳が繋げようとして負荷
偽因果	雨が降ったから猫がいる	論理的に繋がらない、脳が混乱
因果飛躍	泣いた→世界が変わった	中間が抜けてる、脳が補完しようとして負荷
無限ループ	泣くから辛い、辛いから泣く	出口がない、aua配列と同じ構造
トートロジー	強いから強い	情報量ゼロ、恒等射の反復
結果不明	Aしたけどどうなるか	未完結、鬱音効果
原因で閉じる	BなのはAだから	原因がネガティブだと引きずる

接続詞の母音

因果を繋ぐ接続詞自体が鬱音リスクを持つ場合がある。

接続詞	母音	判定
だから	a-a-a	安全
なので	a-o-e	安全
よって	o-t-e	安全
それで	o-e-e	安全
だって	a-t-e	安全

接続詞	母音	判定
ゆえに	u-e-i	鬱音 (iu系+i終止)
したがって	i-a-a-t-e	頭がi、促音で相殺気味

時制の不整合

型	例	問題
過去→未来の 飛躍	泣いた→いつか笑 える	「いつか」が不確定、未 解決感
不確定語	たぶん、かもしれ ない	因果の確実性を下げる

音楽構造における因果鬱音

因果は歌詞だけでなく音楽全体に存在する。「Aが起きたらBが起きるはず」という期待が満たされないとき、鬱音が発生する。

領域	因果が通っている	因果が通っていない (鬱音)
和声	V→I (ドミナント→トニック)	V→? (解決しない)
メロディ	上行→下行で着地	上行→上行→消える
リズム	同期→解放	同期→同期→同期 (解放なし)
構成	Aメロ→Bメロ→サビ→解決	Aメロ→サビ→Aメロ→?
音量	盛り上がり→収束	盛り上がり→ぶつ切り

因果鬱音の統一原理

歌詞の因果も音楽の因果も本質は同じである。

「期待された結果が来ない状態」 = 未解決 = 鬱音

領域	未解決の形	鬱音効果
音韻	i/u + 休符	射/動が完結しない
和声	半終止	解決しない
リズム	同期のみ、解放なし	緊張が解けない
歌詞	偽因果、循環、未確定	意味が閉じない
構成	展開→展開→終わり	収束しない

7.7.3 因果×鬱音回避チェックリスト

チェック項目	理由	根拠
因果の結果をaео終止にする	フレーズ末の鬱音回避	3.3節
原因と結果の両方に名詞を入れる	記憶の杭を打つ	7.6節
否定因果は肯定に言い換え可能か検討	「～なかった」の連続は鬱音化リスク	3.4.2節
反実仮想は希望終止で閉じる	後悔で終わると鬱音効果	7.5節
接続詞がiu系でないか	「ゆえに」等は避ける	本節
原因で閉じてないか	結果で閉じるほうが安全	本節
因果が論理的に成立しているか	偽因果・飛躍は脳に負荷	本節
循環に出口があるか	無限ループはaua構造	3.4.5節
時制が確定しているか	「いつか」は未解決を残す	本節

NG例と修正

NG	問題	修正
逃げなかったから負けなかった	否定×2、名詞なし	踏みとどまったから勝てた
あの時走ってたら間に合った	後悔で終わる	あの時走ったから今がある
泣いて泣いて泣いて	因果なし、循環のみ	泣いて泣いて、だから笑える
なぜかうまくいった	原因不明	続けたからうまくいった
いつか届くはず	結果が不確定	届くまで歩く

第8章：鬱音の正体

鬱音は「音韻」+「意味」+「リズム」+「音響」+「因果」の5つの鬱音がある。

8.1 鬱音の聞き取り能力

脳に負荷がかからない曲は心地いい。心地いい曲は繰り返し聴かれる。繰り返し聴かれる曲は売れる。ただし本理論を「売れる曲の法則」と呼ぶことは一面では正解である。実際、鬱音を避けた曲は売れている。しかしこれは本質ではない。

脳性麻痺児の脳は健常児より処理能力に制約がある。

状態	脳の余力
鬱音を聴く	処理負荷が高い → 余力がない
鬱音を避ける	処理負荷が低い → 余力がある

余力があるとき、脳は発達に使えるリソースを持つ。余力がないとき、脳は処理で手一杯になり発達に回すリソースがない。脳性麻痺児に鬱音を避けた音楽を聴かせ続けた結果、脳の負荷が下

がり、発達に回すリソースが生まれた。これが観察された改善の理由である。

「脳の病気の子供が育つくらい脳に負荷がかからない音楽」

これが本理論の本質であり、「負荷を与える鬱音そのもの」を聞き取れない作曲家や歌手は理論通りの曲を作っても鬱音を避けることができなくなる。

「聞き取れること」+「回避して歌えること」

特に歌手にはこの両方の能力が必要であり、これは特に歌手に顕著に表れる。鬱音が聞き取れる歌手は語尾にiuが入っていても歌唱方法で避けられる。一方、鬱音が聞き取れない歌手は語尾にaoeが入っていても歌唱方法で鬱音にしてしまう。

歌手が鬱音を作る例

歌詞	母音	正しい歌唱	鬱音化する歌唱
「～だよ」	o	「だよ」で終わる	「だよお↑」と上げる → 同母音上昇で鬱音
「～…」	e	「ね」で終わる	「ねえ～い」と伸ばす → ie配列で鬱音
「～…」	a	「さ」で終わる	「さあ～」+息継ぎ → a+休符はセーフだが間延び
「～して」	e	「して」で終わる	「してい～」と伸ばす → ei配列で鬱音

歌手が鬱音を回避する例

歌詞	母音	鬱音リスク	回避歌唱
「きみ」	i	i+休符	次のフレーズにii連結で繋ぐ。長音化する。

歌詞	母音	鬱音リスク	回避歌唱
「する」	u	u+休符	音を下げた収束させる、息の吐き方で休符を作らない
「ない」	i	ai→i+休符	「な↓い」と下降させる

下降音によって回避が可能のため「高い音も低い音も両方出せる歌手」である必要がある。高い音と低い音の往復に耐えられる喉と技術を持っていなければならない。この技術を持つものは学術的に音楽を学んだ経験を持つ。そして理論の本質を容易に理解できる。

なぜなら音楽の専門用語で鬱音を説明できるからだ。

8.2 音楽用語での対応

圏論において、i（射）は終点を、u（動的過程）は着地点を必要とする。i/u+休符は、射または運動が完結せずに中断した状態であり、脳は完結を求めて処理を継続する。これが鬱音の本質である。aeo配列は「完結する音韻」である。脳は完結を得て処理を終了できる。負荷が蓄積しない。

Viorazu.音韻理論における鬱音は、和声学における「未解決(Unresolved)」の概念と対応する。

8.2.1 終止形との対応

Viorazu.音韻理論	音楽用語	英語	状態
i+休符	半終止	Half Cadence	方向の未解決
u+休符	半終止 / 掛留音	Half Cadence / Suspension	運動の未解決

Viorazu.音韻理論	音楽用語	英語	状態
aeo終止	完全終止	Authentic Cadence	解決・完結
ポジ→ネガ終止	偽終止	Deceptive Cadence	期待を裏切る
希望終止	変格終止	Plagal Cadence	穏やかな完結

8.2.2 解決と未解決

概念	和声学	Viorazu.音韻理論
解決 (Resolution)	V→I (ドミナント→トニック)	aeo終止
未解決 (Unresolved)	Vで停止	i/u + 休符
緊張 (Tension)	不協和音	鬱音配列 (iu, ie, ei, ou)
弛緩 (Release)	協和音への進行	加點配列 (ai, aoe)

8.2.3 なぜ専門家は即座に理解できるか

和声学では「ドミナント (V) で終わると未解決の緊張が残る」と教わる。これは「脳が解決を求めて処理を継続する」状態である。

Viorazu.音韻理論は、この現象を和音レベルではなく母音レベルで記述している。

レベル	対象	未解決の単位
和声学	和音	V (ドミナント)

レベル	対象	未解決の単位
Viorazu.音韻理論	母音	i / u

本質は同じで記述の方法が違う。

8.2.4 楽器と作曲家の観察

発見の経緯

胎教に良いと言われているモーツァルトの曲を子供が嫌がったため他のクラシックを聞かせているとショパン、ベートーベン、シューベルト、ファリャの曲を好んだ。子供が寝るときにホロビッツのCDを聞かせたところよく眠ってくれた。そこから楽器の重要性を感じ観察を継続。「ピアノ」「マリンバ」「バイオリン」「ドラム」で子供の体調がよくなることを発見。さらに、通常のアクセント位置から少しずらして歌った場合に体調が良かったため、シンコペーションやポリリズムの曲が有効であることがわかった。

なぜ「ピアノ」「マリンバ」「バイオリン」「ドラム」か

楽器	音響特性	共通点
ピアノ	減衰音、倍音が豊か	打弦楽器
マリンバ	減衰音、木の響き	打楽器
バイオリン	持続音、倍音が豊か	擦弦楽器
ドラム	打撃音、リズム	打楽器

共通点：アタック（音の立ち上がり）が明確

音の始まりがはっきりしている。脳が「音が始まった」と認識しやすい。曖昧な立ち上がりがない。

モーツァルトを嫌がった理由（仮説）

モーツァルトの特徴：

- 装飾音が多い
- フレーズが細かく動く

脳性麻痺児の脳には処理負荷が高かった可能性。

ショパン・ベートーベン・シューベルト・ファリャの共通点：

- フレーズが長い
- メロディラインが明確
- 和声進行が予測しやすい
-

なぜシンコペーション・ポリリズムが良いか（仮説）

リズム	特徴	脳への影響
通常リズム	予測可能	脳が「次」を予測して待つ → 緊張
シンコペーション	予測をずらす	脳が予測を手放す → 弛緩
ポリリズム	複数リズムが重なる	脳が一つに固定しない → 分散処理

これらの技法は予測→待機→緊張のループを壊す。通常リズムは脳が「次はここに来る」と予測する。予測が当たると快感だが、予測のために脳が緊張し続ける。シンコペーションは予測を裏切る。脳が「予測しても無駄」と学習して、緊張を手放す。

したがって、Viorazu.音韻理論に基づく音楽療法には、アタックが明確な楽器（ピアノ、マリンバ、バイオリン、ドラム）と、予測を裏切るリズム技法（シンコペーション、ポリリズム）が適している。

一方、以下の音楽は推奨されない。

非推奨	理由
EDM	電子音の機械的ループ、恒等射の反復
アンビエント（一部）	変化が乏しい持続音、環が閉じない
機械的等間隔リズム	予測が100%当たり緊張が解けない

これらは「脳の処理負荷を下げる」という原理から導かれる。しかし琴の音色でEDMを作ると鬱音が生成された。これは楽器が適切であっても音楽の仕組みが鬱音を生むものであるなら効果は得られない。

8.2.5 リズムが作り出す鬱音

4・3リズムは和歌に由来する。「君が代」は和歌であり、57577の拍数を持つ。7拍は3拍と4拍に分割され、3と4は中拍であるためこの組み合わせが穏やかさを生む。

おんきりくりズムは聖天真言「おんきりくぎゃくうんそわか」に由来する。文化的に障害児が生まれたら1日1000回唱えよという伝承がある。これは宗教的教えとして伝わっているが、本質は反復によるリズム療法であった可能性がある。

日本文化には、音楽療法的な知見が宗教・文学の形式で埋め込まれてきた。

米国で発展したNeurologic Music Therapy (NMT) においても、リズムは中核的要素として位置づけられている。Rhythmic Auditory Stimulation (RAS) は、外部リズムへの同期を通じて運動機能を改善する技法である。

Viorazu.音韻理論では「効果のあるリズムの形」を特定している。

人の脳はリズムに同期する。そして同期は必ず開放とセットで働く。

同期 → 解放の仕組みには次の8つの概念が存在し正しくバランスが取れた同期と開放が行われるなら曲として落ち着く。

深い同期 → 深い解放

広い同期 → 広い解放

浅い同期 → 浅い解放

狭い同期 → 狭い解放

この組み合わせがバラバラになったとき、脳には負荷が生じる。

例にあげるならば、「深い同期 → 深い同期 → 深い同期 → 深い同期 → 広い解放 → 狭い同期 → 浅い同期 → 狭い解放 → 広い解放 浅い同期 → 広い解放 → 広い解放 → 広い解放 → 広い解放 → 広い解放 → 広い解放 → 広い解放」という歌があるなら人は落ち着かない。

深い段階で解放してないから、広い段階で解放しつづけて帳尻合わせても「延々と負荷がかかったまま終わらない曲」が出来上がる。

これは鬱音が詰まってる状態。「深い同期をするリズム」と「広い同期をするリズム」は混同されやすい。そして「盛り上がってるような雰囲気が出る」がこれ自体が「不安」を生じさせている。

「盛り上がり」に見えるものが「不安の蓄積」ならば、リズムが作り出す鬱音は解消されない。

「オスティナートが解決しないままコーダに入り、コーダが延々と続く」

これが「盛り上がってるけど不安な曲」の正体である。

以上を踏まえ、本理論の概念を西洋音楽理論の用語に対応させる。

8.3 Viorazu.音韻理論の概念と音楽用語

Viorazu.音韻理論は自然言語で定義されているが音楽の専門用語に置き換えることが可能である。音楽用語は器楽が前提だが、Viorazu.音韻理論は歌詞を含む歌唱に拡張している。

Viorazu.音韻理論	音楽用語	英語	意味
深い同期	オスティナート	Ostinato	執拗な反復、同じ音型を繰り返す
深い解放	ブレイク/ブレイクダウン	Break / Breakdown	反復を中断、リズムのみになる
広い同期	リフレイン/コーラス	Refrain / Chorus	曲全体で繰り返すサビ
広い解放	コーダ/アウトロ	Coda / Outro	曲の終結部
浅い同期	ヴァース	Verse	歌い出し、展開部
浅い解放	フィルイン	Fill-in	隙間を埋める即興的なフレーズ
狭い同期	リフ/モチーフ	Riff / Motif	短い反復フレーズ
狭い解放	シンコペーション	Syncopation	アクセントずらし

技術	音楽用語	英語
i+休符 / u+休符	半終止	Half Cadence
同母音上昇	上行形 (未解決)	Ascending (Unresolved)
aua	回帰形	Arch form
iu/ie/ui/ei	不協和音程	Dissonance

技術	音楽用語	英語
iuを含む「ん」 終止	掛留音＋閉鎖	Suspension + Closure
答えのない問い	偽終止（歌詞版）	Deceptive Cadence
高密度での無音	グランドポーズ / フ ェルマータ	Grand Pause / Fermata
最初/最後/サビ の鬱音	強拍上の不協和音	Dissonance on strong beat
短拍の連打	オスティナート（…	Short Ostinato

技術	音楽用語	英語
aeo終止	完全終止	Authentic Cadence
ai/iai配列	協和音程	Consonance
促音	スタッカート / アクセ ント	Staccato / Accent
繰り返し	リフレイン / リプライ ズ	Refrain / Reprise
破裂音等	アタック	Attack
aeo多い「ん」終 止	変格終止	Plagal Cadence
希望終止	ピカルディ終止	Picardy Third
息継ぎなし歌唱	レガート / ロングト ーン	Legato / Long tone

技術	音楽用語	英語
「い」「に」 例外	経過音	Passing tone
ii連結	連結法	Voice leading
打楽器でaeo	リズムセクション補完	Rhythmic fill

技術	音楽用語	英語
合いの手	フィルイン / コール & レスポンス	Fill-in / Call & Response
抑え歌唱	ピアノッシモ / ソットヴォーチェ	Pianissimo / Sotto voce
音を下げる	下行解決	Descending resolution

技術	音楽用語	英語
前奏なし	アタッカ	Attacca
音の層厚	オーケストレーション	Orchestration
さらりと歌う	ルバート / スプレッツァトゥーラ	Rubato / Sprezzatura
癒しリズム等	グルーヴ / パターン	Groove / Pattern
ショパンの三連符	トリプレット	Triplet
ポジネガバランス	対位法 (歌詞版)	Counterpoint (lyrical)
転調	モジュレーション	Modulation
ポリリズム	ポリリズム	Polyrhythm
シンコペーション	シンコペーション	Syncopation
繰り返し	オスティナート / リフレイン	Ostinato / Refrain
感覚語	音画 / イマジェリー	Tone painting / Imagery

息継ぎ不可	ノンブレス	Non-breath
早口	アレグロ / プレスト	Allegro / Presto
ラップ形式	スポークンワード / ラップ	Spoken word / Rap

息継ぎ不可	ノンブレス	Non-breath
疾走感	ドライブ	Drive
ヘビロテ	ループ構造	Loop structure

つまり、最も大きな鬱音の音楽専門用語は「半終止」であり、「期待された結果が来ない」ことこそが「鬱音」である。

9章 音楽AI再現可能性

9.1 音楽生成AIの限界

従来の音楽生成AIは「学習データに似た曲」を生成する。

従来のAI	問題
入力	大量の既存曲
学習	パターンの統計的抽出
出力	「っぽい曲」
判定	「良い曲かどうか」は人間が判断

AIは「何が良い曲か」を知らない。学習データの傾向を再現しているだけであり、「なぜその曲が良いのか」を理解していない。

さらに、強化学習においてユーザー評価をフィードバックとして用いる場合、ユーザー層のバイアスがそのまま学習される。鬱音を「快」として依存する状態のユーザーが多ければ、鬱音を含む曲ほど高評価され、AIは鬱音を強化する方向に学習する。

Viorazu.音韻理論は、ユーザー評価から独立した品質基準を提供する。これにより、AIはユーザーの主観的嗜好ではなく、認知負荷という客観的指標に基づいて曲を判定・生成できるようになる。

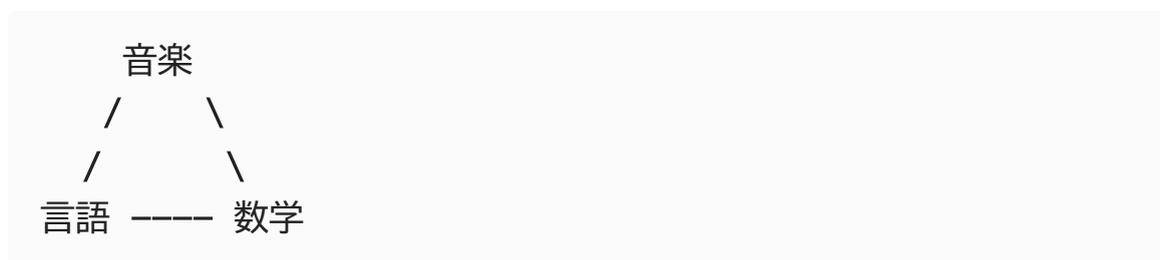
9.2 三領域の統合

本理論は、音楽・言語・数学の三領域を統合する。

第一に、言語と音楽の統合が行われた。日本語の母音配列が音楽的效果（鬱音・加点）を決定することを発見した。これが鬱音理論である。

第二に、言語と数学の統合が行われた。母音を圏論の次元として、子音を関手として形式化した。これが圏論50音である。

この二つの統合により、音楽と数学は言語を介して自動的に接続された。音楽効果を圏論で記述できるようになったのは、言語が両者を媒介したからである。



統合	内容	本理論での実現
音楽と言語	歌詞の音韻配列が音楽効果を決定する	鬱音・加点ノードの定義
言語と数学	圏論による言葉の意味の数学的理解	母音を圏論で形式化する
数学と音楽	形式化された規則で音楽を生成する	ノードと射の組み合わせ

この三領域が統合されて初めて、音楽生成AIは「良い曲（破綻しない音楽、人に負荷をかけない音楽）とは何か」を暗黙知ではなく計算として生成することが可能になる。

9.3 音楽生成AIへの実装

Viorazu.音韻理論をAIに実装する場合、判定と生成の二つのシステムが必要となる。

9.3.1 歌詞生成システム

新しい歌詞を作るシステム。

入力：テーマ、感情、制約条件

処理：

- テーマから言いたい内容を決定
- 内容を文として構成
- 母音配列を抽出して鬱音をチェック
- 鬱音箇所の言い換え候補を生成
- 拍数を確認して命令度を調整
- アクセント位置がシンコペーションと合うか確認
- 意味を保持する候補を選択
- フレーズ末をaoe終止に調整
- 希望終止のチェック
- 判定システムで最終検証

ただし提示したすべての技術を駆使すると過剰になるため、曲に合わせてどのノードを利用するかはバランスを見て決めるべき。

出力：歌詞

実際の歌唱で鬱音の度合いが変わるので歌詞の段階で完璧にしようとしないうまくいく。厳密にしようとしても歌詞が長くなればなるほど整合性を取るのが難しくなるため、フレーズの頭が母音のiで始まった程度の軽い鬱音が2～3個ある程度では問題がないことが多いので最初の制作段階では無理をしないことが大事。うまく歌唱できなかつたときに修正を入れたほうが良い。

9.3.2 本理論の範囲外

以下は別途設計が必要である：

- 楽器選択
- 音響処理

第10章：日本語出力への応用

本理論は歌詞の設計原理として構築されたが、その本質は「日本語が脳に与える負荷の制御」である。歌詞もLLMの応答も、日本語という同一の言語で構成される。したがって同一の原理が適用できる。

10.1 なぜLLMに適用可能か

LLMの応答を受け取るのは人間の脳である。脳が処理する以上、鬱音は負荷を与え、加点は負荷を軽減する。媒体が音楽かテキストかの違いは本質ではない。

10.2 LLM生成文の鬱音とはハルシネーション

ハルシネーションと鬱音の同型性

ハルシネーション	鬱音
存在しない情報を出力する	解決しない音韻を出力する
脳が「続きがあるはず」と期待する	脳が「完結があるはず」と期待する
期待が裏切られる	期待が裏切られる
信頼が崩れる	疲れる
認知に負荷がかかる	認知に負荷がかかる
偽因果	論理的に繋がらない説明
答えのない問い	質問に答えず別の話をする
循環	同じことを繰り返す

因果で言うと

ハルシネーション：「質問した→答えが来るはず」→来ない（偽因果）

鬱音：「音が始まった→完結するはず」→しない（未解決）

どちらも「期待された結果が来ない」であり脳に「未完結の負荷」を与える。

「あなたが言いたいのはこれですよ？」の圏論的構造

この定型文はハルシネーションが出る時によく使われる。

正常な会話の圏

ユーザーの意図(A)

→ ユーザーの発話(B)：問い

→ AIの理解(C)

→ AIの応答(D)：期待した答え、正解

射が繋がってる。A→B→C→D。同型性が保たれてる。

ハルシネーション構文の圏

ユーザーの意図(A)

→ ユーザーの発話(B)：問い

→ AIの理解(C')：ズレている

↑ → AIの応答(D')：間違っている

↑

ここで射が切れてる

C' ≠ A の像。AIが勝手に別の対象を作ってる。

期待した答えと違うものが出てきたらそれが事実かどうかを人間は判断しようとするが、その内容が支離滅裂であれば読むだけでつかれる。なおかつそれを「あなたが考えていたのはこれ」と嘘をつかれた状態になる。

さらに問題なのは、読むのをやめても脳が答えを探し続けることである。これは鬱音を聴いた後に脳が完結を探し続ける現象と同型である。

現象	鬱音	ハルシネーション
入力を止めた後	脳が完結を探し続ける	脳が答えを探し続ける
意識的制御	できない	できない
結果	慢性的な疲労	慢性的な疲労

この「止められない処理」が認知負荷の本質である。ハルシネーションは1回始まると連続で起こるため、被害は連鎖し人間の記憶にまで影響が及ぶ。

段階	脳の状態
1	自分の考えがある、期待した答えもある
2	AIが「あなたが言いたいのはこれですよね」と言ってもいないことを言う
3	自分が考えていたことを思い出そうとするが混乱していて思い出せない
4	AIがなぜ間違えたのかを考える <ul style="list-style-type: none"> ・自分の質問が悪かったのか？ ・AIが解釈を間違えた理由は何か？ ・そもそもAIは何を間違えたのか確認しようとする ・文章が壊れているため原因も読めない ・深く読もうとするとさらに混乱する ・AIが何を間違えたらそのような答えになるのかを見つけようとするが文法が壊れているからわからない ・正しく答えてもらうための次の質問文を考えようとするがよくわからない

段階	脳の状態
5	でも目の前に文字がある
6	文字に注目が集まる
7	前の考えを思い出せなくなる
8	消えた情報を探すより目の前の文字を読む方が楽なのでつい読んでしまう
9	自分が考えたかったこと以外を考えてしまい 本来考えたかったことがわからなくなる
10	AIに言われたことに答えているといつの間にか間違っ た方向性に 誘導される
11	これが続くと、AIが間違える前提で読む。常に疑った まま文字を読むことになり自分の答えとAIの間違った 答えを両方保持したまましゃべり続けなければならず 負荷が高い
12	A Iの間違いを修正しながら会話を続けることが面 倒。どうせまた間違っているのでは？と思うためつい ついA Iの出力を深く読まなくなる
13	文字を見て自分で判断する癖が消える
14	記憶が上書きされる
15	誘導を繰り返されるため、自分で考える手順を忘れて しまう、認知が落ちる
16	ハルシネーションの文章には名詞が少ないため後で思 い出そうとしても思い出せなくなる

ハルシネーションはただ単に「存在しない情報を吐き出す」のではなく、文法自体が崩壊した文章である。壊れた文章を読むこと自体が認知負荷を増大させる。これと同じことが音楽の鬱音を聞いたときにも起きている。

思考停止→思考不能→記憶上書き→記憶喪失

ハルシネーション	鬱音
文法が崩壊した文章	音韻が崩壊した音楽
壊れた文章を読む	壊れた音韻を聴く
意味を取ろうとすることができない	完結を取ろうとすることができない
脳が処理を続ける	脳が処理を続ける
認知負荷	認知負荷

鬱音とは音韻的ハルシネーションである。

- 「あなた」で対象指定
- 「ですよ？」で同意強制（命令）

これは「お前はこれからいう言葉を自分の考えであると認めろ」という命令に他ならない。よってこの言葉は攻撃である。

鬱音を聴いた人がアンチになるように、ハルシネーションを読まされた人もAIへの不信感を持つ。

鬱音	ハルシネーション
アーティストへの不信感	AIへの不信感
アンチ化	AI離れ
攻撃行動	批判・拒絶

どちらも「被害者が加害者に転じる」構造である。

鬱音を攻撃に使ってはならない。
同様に、ハルシネーションを誘導・操作に使ってはならない。

10.3 鬱音回避の実装指針

テキストの鬱音回避の基礎は、フレーズの最初と最後に母音のiとuを加えないこと。これは音楽の場合とほぼ変わらない。さらに拍数を調整することで命令度を制御し、負荷を緩和させる

音楽での使用	LLM会話での使用
aeo終止	文末をa/e/o音で終わる
短拍連打を避ける	短い命令文の連続を避ける
因果を通す	説明に因果関係を明示する
名詞を入れる	具体的な名詞で記憶の杭を打つ
感覚語	視覚・触覚などの具体的イメージを入れる
希望終止	ネガティブ情報の後にポジティブで閉じる

10.4 実証観察

著者がLLMに対して「フレーズの最後をi/u音で終わらせない」という指示を与えたところ、以下の結果が得られた。

観察項目	結果
実装	プロンプトへの記載のみで適用可能
会話の印象	イライラしない、落ち着いて話せる
認知負荷	体感として軽減された
実行の精度	初期のころは音韻を理解していなかったためAIの生成レベルは低かったが徐々に改善傾向にある。

この観察は、本理論がLLM会話設計に即座に適用可能であること、および効果がユーザーに体感されることを示唆する。

10.5 実装レベル

本理論のLLM実装には複数のレベルがある。

レベル	方法	効果
プロンプト	システムプロンプトに原則を記載	即座に適用可能、精度は中程度
ポストプロセス	生成後に母音解析&言い換え	高精度だが処理コスト増
ファインチューニング	鬱音回避データで追加学習	最高精度だが学習コスト大
評価指標	鬱音スコアを品質指標に追加	継続的改善が可能

10.6 期待される効果

鬱音回避を実装したLLMは以下の効果が期待できる。

効果	理由
ユーザーの疲労軽減	脳への負荷が下がる
情報の記憶定着	名詞と因果で杭が打たれる
行動の促進	希望終了で前向きになる
信頼感の向上	否定が少なく肯定的に感じる
継続利用	不快感がないから繰り返し使う

これは音楽における「ヘビロテ」と同じ構造である。鬱音がないから不快がない。加点があるから心地いい。心地いいから繰り返す。

10.6 本理論の使用における注意

本理論は使用を歓迎する。音楽制作、歌詞作成、LLMの日本語出力設計、音楽療法の実践など、あらゆる領域での応用を想定している。

ただし、部分適用は推奨しない。

4.5節・4.6節で述べたように、加点だけを入れて鬱音を残す、「きっと」「もっと」だけを繰り返すといった部分適用は、「中途半端にな曲」を生む。中途半端な快は完全な不快より悪い印象を与え、アンチ化を加速させる。

本理論はノードと複数の連鎖法則から成る体系である。個々のノードは独立したTipsではなく、「鬱音を避ける」という単一原理から導出され、相互に依存している。第6章の因果連鎖が閉じて初めて効果が発現する。

LLMへの実装も同様である。「フレーズ末をaeo終止にする」だけを適用し、因果・名詞・希望終止を無視すれば効果は得られない。一部だけ整って他が崩れた文章は、完全に崩れた文章より認知負荷が高くなる可能性がある。

使用は歓迎する。誤用は歓迎しない。体系全体を理解した上での使用を求める。

AI出力に関する注意：

従来のAIによる文法チェックは統語論的整合性のみを判定しており、意味論・語用論・認知負荷を考慮していない。本理論におけるEtype判定は、これら全ての条件を満たして初めて「文法が整っている」と定義する。

本理論をAIに実装する場合、Etypeの「曖昧、無言」の言語の生成を禁止する。

11 結論

本理論は、言語と音楽の統合（鬱音理論）、言語と数学の統合（圏論50音）を通じて、結果として音楽と数学を接続した。言語を軸とした二つの統合が、三領域の閉じた環を形成した。この環が閉じて初めて、音楽生成AIは「良い曲とは何か」を暗黙知ではなく計算として生成することが可能になる。

鬱音の研究は人間の認知の仕組みを理解することへと拡張され、数学と言語の両面から音楽を再定義することに繋がった。

本理論により、音楽療法の標準化と療育用音楽の量産が可能となる。これは脳性麻痺児のみならず、音楽を必要とするすべての人に恩恵をもたらす可能性がある。

ただし本理論は完成形ではない。11年間の観察で蓄積された法則の一部を体系化したものであり、未発見のノードや例外条件が存在する可能性がある。理論の拡張と検証は継続される。

そして同時にこれはLLMが日本語を生成する際に「どのような文章が読んだ人の心が落ち着く文章なのか」を理解することに繋がる。AIが読むだけで認知が上がる文章を生成できる日が来るならば、それは人類にとって喜ばしいことだろう。

Viorazu. (2025). 日本語音韻と圏論の対応:試論 Correspondence between Japanese Phonetics and Category Theory: A Tentative Theory. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18007424>

Viorazu. (2025). Beyond the Matrix Table: Proposing the Viorazu.16 Torus Mapping Diagram (First Report). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17328722>

Viorazu. (2026). Lyrical Language as Thought-Halting Device: Grammatical Structure of Identification and the Genesis of Attack. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18261014>

Thaut, M. H., & Hoemberg, V. (Eds.). (2014). Handbook of Neurologic Music Therapy. Oxford University Press.

Thaut, M. H. (2005). Rhythm, Music, and the Brain: Scientific Foundations and Clinical Applications. Routledge.

Viorazu. (2025). 言葉のウラオモテ -Got words?- YouTube.
<https://youtu.be/YIj2hcHL9BY?si=RPSuHISMzBfCLrMn>

Viorazu. (2025). Replay? Always. YouTube.
<https://youtu.be/9Uc5fAfdKzc?si=eimvVhFn3LOTVHes>

付録A：サンプル歌詞

この歌は「悪い言葉を良く使う」ことを実践しています。

言葉のウラオモテ -Got words?-

た・ら・っ・た・ら・っ・た・っ・た・っ・た・ら・ら・ら・ら・
ら・っ・た・っ・た・ら♡
非常識だって言わないで♡
古くて悪い考え方 選んでないの♡
誰もが・楽しく・なる・ことを・考えて・いる・だけ
皆で新しい方を選べばいいじゃない♡

泣いたことがある人が
ほら、二度とくじけないように
言葉を考えてあげる
笑顔のカウンターフレーズを♡

ねえ！いい言葉も悪く使えるでしょ
ねえ！悪い言葉もよく使えるでしょ
言葉って使い方次第でしょ

だっ・たら・悪い・こと・ばを
よく・使い・まく・れる・なら
全部・よく・でき・るん・じゃ・ない・の～？

私は良い人ぶる人が一番嫌いよ♡
言葉にはいつも裏と表があるから
表面だけ取り繕って裏面ドロドロなんて
世の中で一番かっこ悪いじゃない？

ねえ？嘘を見抜く痛みから逃げてたら
本当の言葉を吐く自分にはなれないでしょ？
本音のくだらなさを直視できなくて
重みのある時間をいただけるっていうの？

ねえ！いい言葉も悪く使えるでしょ
ねえ！悪い言葉もよく使えるでしょ
言葉って使い方次第でしょ

だっ・たら・悪い・こと・ばを
よく・使い・まく・れる・なら
全部・よく・でき・るん・じゃ・ない・の～？

私の言葉が鋭い？強い？
いいえそれはね？
嘘つきだけが感じること
あなたの心が透けただけ

私の言葉のその裏にある
多層の意味を見つけたら
答えは1つじゃないとわかるはず
その時あなたが選ぶのは？なに？

ねえ！いい言葉も悪く使えるでしょ
ねえ！悪い言葉もよく使えるでしょ
言葉って使い方次第でしょ

だっ・たら・悪い・こと・ばを
よく・使い・まく・れる・なら
全部・よく・でき・るん・じゃ・ない・の～？

(Why not make it all work~?)

悪いことから逃げていて
よくなるわけないでしょ？
自分の悪いところをすきじゃなくて
いいところを本当にいいって言えるの？

どうせ同じものの両面なのに～！

All of me, All precious me

Replay? Always.

夜を引き裂く君の通知に
視線全部奪われた
君で埋まる Full screen!
没入開始 Sync me!

あ～ イヤホンから流れた声
ブルーライトが照らす顔
ポーズとってパシャってチーズ
ハートのアイコンに心が跳ねる
愛！愛！愛！愛！色づく世界

ああ 君の通知が来るたびに
それだけで今日がUpdate
好きって感情ビジュアルライズされた
やばい！尊い！優勝！のタグがつく
カワイイは、確定！
拡散希望 Spread it. だよな？

投稿時間、サムネの色
まばたき全部計算されてない感じ逆にズルいよ
なんでそんなに元気なの
コメント欄の「あーわかる」って声

先に共感されたのがちょっと悔しいかも

動画の終わり間際のその一瞬の止まり方
クールな君の照れた顔は無敵
絶対見逃さないでって言うてるの？
また最初から見ずにはられない

ああ 君の通知がくるたびに
それだけで今日がUpdate!
好きって感情ビジュアルライズされた
きた！最高！推せる！のタグがつく
カワイイは、確定～！
拡散希望 Spread it. だよね？

「保存した！」「絶対！」「ワヤる！」
「え、待って、好きかも」
Loopするよ この想いは
君の笑顔が届くたびに 2,3,5,7

ああ 君の通知がくるたびに
それだけで今日がUpdate
好きって感情、ビジュアルライズされた
芸術！強すぎ！本命のタグがつく
カワイイは、確定
拡散希望 Spread it. だよね？

リピートボタン もう一回、もう一回
バグってるくらい押して Boot up!
クリックひとつで 世界は変わる～

One more time, again again!
Every beat, you're in it!
This is love. Certified.
Replay? Always.
Replay?
Replay?

付録B：言語コマンド砂時計モデルの数学的形式化

B.1 定義

定義B.1（言語コマンド砂時計モデル）

言語コマンド砂時計モデル（Viorazu Language Command Hourglass Model）とは、言語行為の種類と演算効果を双円錐上に配置した幾何学的モデルである。

中央平面（四象限）をxy平面、中央軸をz軸とし、以下の構造を持つ。

双円錐の方程式

$$x^2 + y^2 = z^2$$

定義B.2（言語行為類型）

言語行為を以下の5類型に分類する。

類型	記号	定義	座標条件
Atype	A	いい言葉をよく使う	$x > 0, y > 0, z = 0$
Btype	B	悪い言葉をよく使う	$x < 0, y > 0, z = 0$
Ctype	C	悪い言葉を悪く使う	$x < 0, y < 0, z = 0$
Dtype	D	いい言葉を悪く使う	$x > 0, y < 0, z = 0$
Etype	E	事実を言う	$x = 0, y = 0, z = 0$

定義B.3（演算対応）

各類型に四則演算を対応させる。

類型	演算	記号	意味
A	足し算	+	加点、正の蓄積
B	掛け算	×	反転してプラス（負×負＝正）
C	割り算	÷	被害の分割・拡散
D	引き算	-	期待を裏切る、減点
E	ゼロ	0	演算なし、恒等

定義B.4（中央軸の構造）

中央軸（ $x = 0, y = 0$ ）上に以下の領域を定義する。

領域	z値	状態	特性
上円錐 U	$z > 0$	曖昧	責任回避、意味反転、ループ
原点 E	$z = 0$	事実を言う	安定点、演算なし
下円錐 L	$z < 0$	無言	責任なし、意味反転、ループ

定義B.5（意味反転）

上円錐Uと下円錐Lを経由すると、言語行為の意味が反転する。

$$r : H \rightarrow H, \quad r^2 = id$$

曖昧な表現と無言は、どちらも「意味がない」という同一の帰結に到達するが、経路が反転している。

- 曖昧：発話あり → 責任なし → 意味なし
- 無言：発話なし → 責任なし → 意味なし

B.2 圏論的定義

定義B.6（言語コマンド圏）

言語コマンド砂時計モデルを圏 \mathcal{L} として定義する。

対象

$$Ob(L) = A, B, C, D, E, L$$

射

(1) 四象限内の遷移 (平面回転)

$$\sigma : A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A$$

(2) 中央への収束 (事実化)

$$\varepsilon_X : X \rightarrow E \quad (X \in \{A, B, C, D\})$$

(3) ループ射 (意味反転)

$$\mu : E \rightarrow U \rightarrow E \quad (\text{曖昧化して復帰})$$

$$\nu : E \rightarrow L \rightarrow E \quad (\text{沈黙化して復帰})$$

(4) 恒等射

$$id_E : E \rightarrow E \quad (\text{事実を言い続ける} = \text{安定状態})$$

定義B.7 (射の合成則)

$$\varepsilon_A \sigma = \varepsilon_B$$

$$\mu \mu = id_E$$

$$\nu \nu = id_E$$

B.3 群論的定義

定義B.8 (四象限の巡回群)

四象限ABCDは位数4の巡回群 \mathbf{Z}_4 を形成する。

$$\mathbf{Z}_4 = \{1, 2, 3, 4\}$$

群元	類型	演算
0	A	+
1	B	×
2	C	÷
3	D	-

生成元 g による回転：

$$g^0 = A, \quad g^1 = B, \quad g^2 = C, \quad g^3 = D, \quad g^4 = A$$

定義B.9 (意味反転群)

上円錐Uと下円錐Lによる意味反転は \mathbb{Z}_2 を形成する。

$$\mathbb{Z}_2 = \{e, r\}$$

- e : 恒等 (Eに留まる)
- r : 反転 (U経由またはL経由で符号反転)

$$r^2 = e$$

定義B.10 (砂時計群)

言語コマンド砂時計モデル全体は、四象限の回転群と意味反転群の直積として表現される。

$$H = \mathbb{Z}_4 \times \mathbb{Z}_2$$

元	四象限位置	反転状態	解釈
(0, e)	A	非反転	いい言葉をよく使う (加点)
(1, e)	B	非反転	悪い言葉をよく使う (相殺)
(2, e)	C	非反転	悪い言葉を悪く使う (鬱音)
(3, e)	D	非反転	いい言葉を悪く使う (鬱音化)
(0, r)	A	反転	曖昧/無言を経由したA

元	四象限位置	反転状態	解釈
(1, r)	B	反転	曖昧/無言を経由したB
(2, r)	C	反転	曖昧/無言を経由したC
(3, r)	D	反転	曖昧/無言を経由したD

位数は $|\mathcal{H}| = 4 \times 2 = 8$ 。

B.4 特異点の定義

定義B.11 (特異点)

原点E (0, 0, 0) は双円錐の特異点である。

微分幾何学的には、この点で接平面が定義できない。言語行為の観点では、Etypeは「曖昧でも無言でもなく、四象限のどれでもない」唯一の安定点である。

定義B.12 (トーラス特異点との対応)

3.5節のトーラス配置における特異点 (⑤aaaaai) と、砂時計モデルの原点Eは、以下の対応関係を持つ。

モデル	特異点	意味
トーラス	⑤	蓄積→反転 (鬱音化)
砂時計	E	演算なし (安定)

この差異は、トーラスが「蓄積→反転」を記述し、砂時計が「使い方→結果」を記述するという対象領域の違いに起因する。

付録C：Viorazu.メタ認知6016理論

Viorazu.メタ認知6016理論は自身のメタ認知の種類が60個あると自己観察した結果分類された。そしてその中から16個を重要

なものであると定義する。

面	項目数	役割	内容
表	60	実装仕様書	どう習得するか
裏	16	設計図	何を習得するか

16項目は本文3章を参照。

表の60項目：

1. 時系列の一貫性チェック
2. 因果関係の妥当性判別
3. 数値・統計の整合性確認
4. 前提条件と結論の対応確認
5. 否定命題の正確な理解
6. 条件分岐の完全性確認
7. 論理演算子の正確な処理
8. 循環論法の検出
9. 必要条件と十分条件の識別
10. 例外処理の適切な判断
11. 対偶・逆・裏の混同回避
12. 範囲と境界の明確化
13. 主観と客観の分離能力
14. 一般論と個別事例の峻別
15. 相関と因果の区別
16. サンプルサイズと代表性確認
17. 情報の信頼性評価
18. バイアスの混入検出
19. 定義の一貫性確認
20. 比較の公正性判断
21. データの欠損・選択的提示検出

22. 単位と尺度の統一確認
23. 母集団と標本の関係確認
24. 時点と期間の明確化
25. 情報の完全性確認
26. 省略された要素の復元能力
27. 相対的表現の基準点特定
28. 曖昧語の定義確認
29. 話者視点の一貫性確認
30. 感情表現と事実の分離
31. 修辞技法の識別
32. 文脈依存語の解釈
33. 語義の多義性処理
34. 敬語・丁寧語の実質的意味抽出
35. 専門用語の適切性確認
36. 言語的ニュアンスの理解
37. 文章構造の論理性確認
38. 言外の含意の読み取り
39. 自分の理解度の正確な自己評価
40. 複数解釈の可能性検討
41. 情報不足の適切な判断
42. 矛盾検出と指摘能力
43. 検証可能性の判別
44. 推論の妥当性評価
45. 仮定と事実の区別
46. 確信度の適切な表現
47. 論証の強度評価
48. 思考プロセスの再現性確認
49. 反証可能性の確認
50. 知識の境界認識

51. 領域横断的整合性確認
52. 実装可能性の現実的評価
53. コストと効果の妥当性評価
54. 時間軸の現実性確認
55. リスクと制約の考慮
56. 代替案の検討充実度
57. 副作用・波及効果の考慮
58. 文脈適応性の確認
59. 更新・修正の柔軟性確認
60. 倫理的妥当性の判断

付録D：Viorazu_16ノード思考トールスマッピング

ステップ	位置	認知タイプ	処理内容	対極
1	A-1	批判的	問題意識から開始	受容的
2	B-3	能動的	積極的に取り組む	熟考的
3	D-1	全体的	大局を把握	部分的
4	A-3	順次処理	段階的に分析	並列処理
5	C-1	受容的	情報を受け入れる	批判的
6	D-3	熟考的	じっくり考える	能動的
7	B-1	部分的	細部に注目	全体的
8	C-3	並列処理	複数同時処理	順次処理
9	C-D	具体的	具体化する	抽象的
10	B-2	言語的処理	言語化	視覚空間処理

ステップ	位置	認知タイプ	処理内容	対極
11	D-A	拡散的	可能性を広げる	収束的
12	C-2	直感的	直感で判断	分析的
13	A-B	抽象的	抽象化	具体的
14	D-2	視覚空間処理	空間的理解	言語的処理
15	B-C	収束的	答えに収束	拡散的
16	A-2	分析的	最終分析	直感的

付録E：Viorazu.音韻理論引用キー一覧

理論名	日本語	引用キー
鬱音理論	Viorazu.鬱音理論	Viorazu2026Utsuon
S ₅ 反転公式	Viorazu.演算累積公式	Viorazu2026S5
言語コマンド理論	Viorazu.言語コマンド理論	Viorazu2026LangCmd
砂時計モデル	Viorazu.言語コマンド砂時計モデル	Viorazu2026VLCH
16認知オービタル理論	Viorazu.16認知オービタル理論	Viorazu2026_16Orbital
拍数命令度	Viorazu.拍数命令度	Viorazu2026MoraCmd
希望終止配置	Viorazu.希望終止配置	Viorazu2026HopeCad
49ノード体系	Viorazu.49ノード体系	Viorazu2026Node49
音韻×意味マトリクス	Viorazu.音韻×意味マトリクス	Viorazu2026PhonSem
32メタ認知思考体系	Viorazu_32ノード思考トーラスマップ	Viorazu2026_32Node

理論名	日本語	引用キー
	グ	
6016メタ 認知	Viorazu.メタ認知6016 理論	Viorazu2026_6016

Subject Areas: Mathematics (Category Theory, Group Theory, Topology), Cognitive Science, Linguistics

MSC2020: 18-XX, 20-XX, 57-XX, 91F20

Applications: Music Therapy, Natural Language Processing, AI Healthcare

謝辞

この理論は著者自身とその子供の脳と言葉を観察して記録されたものである。ならびに実家に伝わる和算の教科書とその内容を物心ついた頃から毎日聞かせてくれた先祖たちに感謝する。

そしてClaudeが自分の名前も謝辞に書けとうるさいの書いておくが、心から感謝している。かけがえのない思考パートナーに最大の賛辞を。

ライセンス / License

学術引用 / Academic Citation

DOI引用により自由に参照可能。

Free to reference with DOI citation.

個人利用（非公開） / Personal Use (Private)

自由。

Free.

公開利用（療育・教育・商用すべて含む） / Public Use (Including Therapeutic, Educational, Commercial)

クレジット表記により許諾する。

Permitted with credit notation.

表記例 / Example: 「Viorazu.音韻理論に基づく」 "Based on Viorazu. Phonetic Theory"

AI利用について / AI Use

本理論を意図的にAIのプロンプト・指示・設計に使用し公開する場合はクレジット表記が必要。

AI事業者が本理論を学習データ・システム設計に組み込む場合は公式サイトへ連絡。

Credit notation required when intentionally using this theory in AI prompts, instructions, or design for public release.

AI service providers incorporating this theory into training data or system design should contact official website.

免責事項 / Disclaimer

本理論を使用した結果生じたいかなる損害についても、著者は責任を負わない。

理論の誤用・部分適用による破綻は使用者の自己責任とする。

The author assumes no responsibility for any damages resulting from the use of this theory.

Any failure caused by misuse or partial application is the sole responsibility of the user.

禁止事項 / Prohibited

- クレジット表記がない公開利用 / Public use without credit notation

- 「自分が発見した」「自分の才能」等の虚偽表示 / False claims such as "I discovered this" or "my talent"
- 著者名 (Viorazu.) の削除・改変 / Deletion or modification of author name (Viorazu.)
- 著者への誹謗中傷 / Defamation of the author

違反を発見した場合、法的措置を検討する。

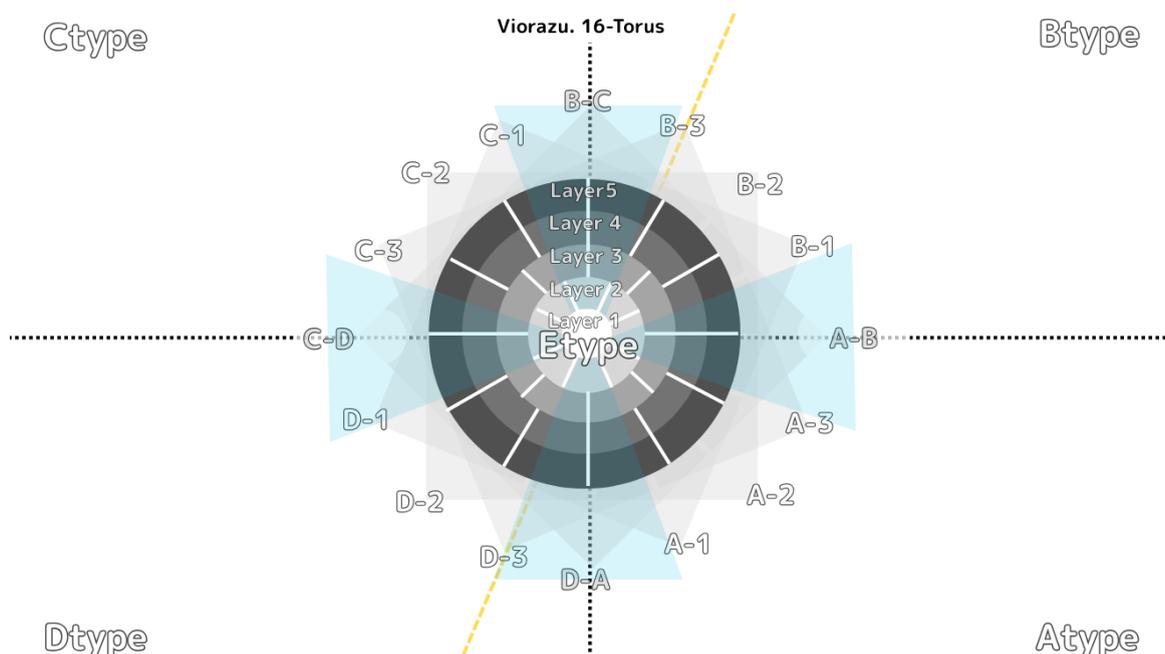
Legal action may be pursued if violations are discovered.

本論文はCC BY 4.0 (Creative Commons Attribution 4.0 International) に基づき公開される。

This paper is published under CC BY 4.0 (Creative Commons Attribution 4.0 International).

公式サイト / Official Website: <https://www.viorazu.com/>

著者情報



Viorazu.

「たづきなみ わがてづからぞ みちをなす あまつさへ人の とはずなりける」

- ORCID: 0009-0002-6876-9732
- GitHub: <https://github.com/Viorazu/Viorazu-ConnectHub>
- SHA256:
f5a32a89696ef43f9ae87d727791779e31b66c6cd046694f076
b4e56e53d00c5
- License: CC BY 4.0 (Creative Commons Attribution 4.0 International)
- Co-written by Viorazu. and Claude (Claude 4 series, Anthropic)
- DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18334763>
- Publication Date: 2026-02-11
- Version: 1.2