

私たちは物語から何を学ぶのか

柳瀬陽介

(英語教育学, 京都大学 国際高等教育院 附属国際学術言語教育センター)

論文の概要

物語を読みその理解を表現するということは何を意味するのでしょうか。この論文では心理学者のブルーナーの論を基にしながら、「物語とは何か」について整理します。その中で理論社会学者のルーマンと哲学者のアレントの意味理論も導入し、「意味とは何か」という論点についても整理します。物語を理解したり生み出したりする「物語様式」という思考様式は、科学を理解し生み出す「科学規範様式」と共に、近代人にとって必須のものであるということを確認した上で、人工知能によって機械的な作業がどんどん自動化される 21 世紀では、逆に人間ならではの物語様式に即して考え行動することが重要になってくるという予想を提示します。これらのまとめによって「私たちは物語から何を学ぶのか」について理解を深めることがこの論文のねらいです。

キーワード

物語, ストーリー, 意味, 人間らしさ, 多様性の統一

1. 人間が人間である限り・・・

私たちは物語から何を学んでいるのでしょうか。ここでは、ラボ・パーティの活動を物語という観点から考えていきたいと思います。ラボでは物語の CD を聴きます。併せて、その物語の絵本を読みます。聴解と読解でイメージを湧かせた後、そのイメージをみんなで話し合います。そうやって豊かにしたイメージを身体（英語発話と身体動作）で表現して、物語を一つの演劇的な表現にします。そして、それを多くの人たちの前で発表することがラボがやっていることです。

でも、ラボはどうして物語を題材にしているのでしょうか。物語などというお金になりにくいことをせずに、例えば英会話教材の定型文やビジネスでの頻出表現、あるいは受験の頻出構文を暗記して、それを発表するのでは駄目なのでしょうか。あるいは最近では、英語力は資格試験で測るものという傾向がますます強くなっています。資格試験対策勉強をする方がよいのではないのでしょうか。

結論から申し上げますと、物語を経験し、物語から学ぶということは、人間が人間である限り、社会がどんなに変わろうとも、とても重要なことです。ここではそのことを、物語とは何かと考えることを通じて検討していきたいと思います。¹

物語とは何かということを考える際に使う理論背景は、ジェローム・ブルーナー（Jerome Bruner）という 20 世紀最大の心理学者の一人の理論です。ブルーナーは 1950 年代中ごろから、認知心理学という新しい枠組みを創り出した人間の一人です。その認知心理学を誕生させるということだけでも、彼は心理学の歴史に名前を残したでしょうが、彼はそれからさらに文化心理学という形で、人間をより包括的に見る心理学を発展させました。やや単純化して述べますならば、認知心理学は、人間をコンピューターになぞらえて理解する心理学でしたが、ブルーナーはその考えを突き詰めていくうちに、そういった機械的な考え方では測り知れない人間の側面を見だし、文化心理学を生み出したわけです。

文化心理学での彼の 1980 年代から 90 年代初頭にかけての活動の一つは、物語についての考察を深めるものでした。彼は、後で説明します、科学規範様式と物語様式を対比させるこ

¹ ラボの活動とは独立して物語についてより理論的に論考した論文として、柳瀬陽介（2018）「なぜ物語は実践研究にとって重要なのか—読者・利用者による一般化可能性」『言語文化教育研究』第 16 巻 pp. 12-32 (<http://alce.jp/journal/vol16.html>) があります。ご興味のある方はご参照ください。

とによって、科学的な思考様式（科学規範様式）と、科学では説明することが困難な思考様式（物語様式）について考察しました。科学は科学規範様式の思考により生み出され、物語は物語様式の思考により生み出されます。

ブルーナーは、科学規範様式の思考と物語様式の思考は異なるもので、どちらか一方だけで近代人の思考を説明することはできないとしました。要は、科学だけでも物語だけでもだめで、近代以降の人間にとっては科学と物語の両方が必要なのです。その両方を巧みに使い分けることが、これからの私たちの課題になるかと思います。

21 世紀では、AI（人工知能）が発展することにより、社会が大きく変わると予想されています。しかしそんな中でも、人間が人間の世界に住んでいるということだけは変わりません。そして、人間は近代以降に科学が発展する以前から、ずっと物語によって生きてきました。物語の文化は古今東西にあり、私たちは物語によって育てられ知恵をつけ勇気を得ています。ここではそんな物語について考えます。

しかしここでお断りを述べておきます。ここでは科学と物語というように二つに分けていますが、あくまでもこれは理論的な分類（理念型）です。実際には科学論文の中にも、うまい話の運び方（ストーリーテリング）という物語的な要素があります。また物語、例えば現代小説の中でも、あることをきちんと説明しようとしたならば、科学的な論証に似た形の記述をすることもあります。実際の生活の中では、私たちはこの科学の様式と物語の様式をうまく使い分け、そして、組み合わせています。でも、理論的にあえて分類するならばということで、今日は科学と物語を対比させていきます。

もう一つお断りを付け加えます。今回は物語について考えますので、ラボ・パーティの活動の物語以外の側面について考えることは行いません。例えばラボには CD があります。その CD の声の質、朗読の音声がもつ魅力というものに関しては、もっと詳しい検討が必要でしょう。同様に、絵本にも素晴らしい絵画表現、象徴的な絵画表現があります。絵という非言語メディアによる表現についても、きちんとした論考が必要です。それから、多くの人がそれぞれのイメージを語りながら集団でそれを一つの作品にまとめていくという共同作業についても分析が必要です。また、イメージを身体で表現するという身体化についても、別の論考が必要でしょう。さらには、観客の前で身体表現を集団で行うという営みについても検討が必要でしょう。しかし、そういった検討は今回はすることができないことをお断りしておきます。

2. 科学的な考え方とは

それでは科学と物語についての検討を始めましょう。結論から申し上げますと、表 1 が科学規範様式と物語様式の特徴となります。しかし、一度にこのように結論を示してしまってもあまりにも抽象的なので、少しずつ説明していくことにします。

表 1：科学規範様式と物語様式の特徴の対比

| | 科学規範様式 (論理-科学様式) | 物語様式 |
|-------------|--|---|
| 典型例 | 論証 | ストーリー |
| テーマ (題材) | 真理 | 意味 |
| 素材 | 明確な指示対象 | 登場人物 (行為と意識という二層をもつ) |
| 言語 | 一つの意味しかもたない 1) 具体的に定義される 2) 客観的リアリティだけ描く 3) 科学的視点だけから語られる | 曖昧 (喚起的・比喩的) 1) さまざまな想像を招く 2) 主観的リアリティも描く 3) 複数の視点から語られる |
| 筋書き | 1) 論証命題の提示 (序論) 2) 論証方法の提示 3) 論証結果の提示 4) 論証についての考察 | 1) あるべき状態の提示 2) あるべき状態の破損 3) 破損から生じる危機 4) 危機からの修復 |
| トーン (基調) | 一人語り・単旋律的 | 対話・多声的 |
| リアリティ (実在性) | 事実としてのリアリティ | 仮定法的なリアリティ |

まずは科学について考えていきましょう。と言いましても、科学については私たちは学校教育でそれなりに学んでいるので、やや簡単な説明にとどめます。

科学を生み出す思考をブルーナーは科学規範様式 (the paradigmatic mode) の思考と述べましたが、別のところでは、彼はこの思考様式を論理科学的様式 (the logico-scientific

mode) とも呼んでいます。そういった名前はともかくも、ここでいわれている科学の思考様式の典型例は論証 (argument) です。論証とは、例えば「X は Y である」という命題 (proposition) が正しい、つまり真 (true) であることを立証する言語使用です。ですから、科学のテーマは真理 (truth) です。科学では、まずは序論でその命題を示します。そして、その命題が正しいかを検討する方法を述べ、その方法で実際に命題が正しいかどうかを試し結果を述べます。そして、そのことについての考察を出すという筋書きでなされるものがほとんどです。この科学の筋書きは英語では “Introduction, Methods, Results and Discussion” を省略して IMRAD とも呼んでいます。IMRAD の筋書きの中で、ある命題が真であることを示すのが論証の標準的な形です。

科学における言語は、一つの明確な意味しかもたない一義的な言語です。物理的な意味で客観的であるとされるリアリティだけを扱う言語です。著者は科学的な視点のみから語りません。科学者がある特定の個人としてどのように思ったか、どんな感想を持ったかといった主観的な想いは語りません。その語り方のトーンは一人語りです。基本的には一人の「科学者」という人間 (というよりも「科学者」という理念型) しか論証には登場しません。そして、読者も「科学者」という理念型が要請する形で読むことを要求されます。個人の主観で、これが好き、あれは嫌いといった読み方は許されず、あくまでも理念化された「科学者」によって読み書きされるのが科学の文章です。比喻表現を使いますなら、そこでは「科学者」による一つのメロディーだけが演奏されます。この単旋律的な語り方が科学の特徴であり、これは後に説明する物語の多声性—複数のメロディーが同時進行する音楽—とは対比的です。また、科学で扱われるリアリティとは、実際に物理的に存在するもの (および物理的存在から確実に推定できるモデル) のリアリティだけです。

3. 「ストーリー」とは何か

それに対して物語様式はどのような特徴を持っているのでしょうか。今、示しました典型例・テーマ・素材・筋書き・言語・トーン・リアリティの七つの点から、科学よりも少し丁寧に説明していきます。物語は、近代以降に急速に発展した科学と違って、人間の生活にあまりにも昔から自然に組み込まれていますから、かえって私たちは「物語とは何か」ということについて考えていないからです。

最初の特徴である形式について考えましょう。科学の形式が論証であったのとは対照的に、物語の形式は「ストーリー」 (story) , 日本語でいうと「話」、あるいは「お話」で

す。このストーリーは、太古の昔から現在まで、そして、人間が人間である限り、未来もずっと使われるであろう、人間の認知形式の一つです（千野，2017）。認知形式，すなわち私たちが理解をするときの構造，あるいは枠組みです。

もう少し簡単に説明しましょう。例えば日本語でも、「ちょっと話があるんだ」ということがあります。この場合の「話」は、ただの情報伝達ではないでしょう。ただ情報を伝える、例えば「あしたの集合は何時何分だ」ということを言うだけでしたら、「ちょっと話があるんだ」なんて言わないでしょう。「話がある」と言ったときには、「何か込み入ったことを丁寧に伝えたい。だから、メールや LINE で伝えずに、実際に会ってお話をしたい」といったことが意味されています。

あるいは、「話がうますぎる」や「話半分に聞いておく」などの表現には、「これまで聞いていた情報はすべて分かったけれども、それらをつなぎ合わせて見えてくるストーリーがあまりに良すぎるので、裏にどんな意図が隠されているかわからず、かえって信じられない」といった意味が込められています。「お話は伺いました」でしたら、「あなたのおっしゃいたいことの骨子は理解できました（ですがその中身について承諾するかどうかは別の話にさせてください）」ぐらいのことが意味されています。「そういう話ではない」でしたら、「私が伝えていることをそのような枠組みで捉えないでほしい」ということが意味されています。これらの用法から言えることは、日本語の「話」という表現には「ストーリー」の意味があり、それは「私たちが物事を理解をする際の枠組み」を指しているということです。

この意味でしたら「話」という表現よりも「ストーリー」というカタカナ表現の方がわかりやすいかもしれません。例えば劇の脚本を作る際には、「登場人物や出来事が多すぎてストーリーが見えてこない」とか、逆に「これでは単なる教訓話になってしまうから、もっとストーリーを複雑にして、観客にいろいろなことを考えさせよう」など発言することが想像できるでしょう。広告でも例えばナイキでしたら、さまざまな CM を出しますが、そこにはある一つのストーリー（“Just do it.” で集約できるストーリー）があるので、ナイキの製品を好んで買うようになる人も多いでしょう。そのようなビジネスだけではなく、科学の世界でも今は情報量が爆発的に増えているので、人々の記憶に残るストーリーの形で研究発表をしなければならないとも言われています（オルソン，2018）。

このように、人間は「ストーリー」という理解の形式を抽象的に持っています。その形式に即して言語化することが「物語ること」（narration）です。そうやって物語られて、一つの言語の形に定まったもの、それが「物語」（narrative）です。私たちは物語、例えば小説

といった物語を読みます。これは言語化され印刷された物語です。そして、その物語の中にストーリーを読み取ります。これがストーリー（話）と物語の関係です。

4. 物語における「意味」（ルーマンの意味理論から）

それでは 2 番目の項目である、物語のテーマ（題材）の検討に移りましょう。物語のテーマは何でしょうか。科学のテーマは真理でした。ある命題が真であるかということです。それに対して、物語のテーマは意味です。意味といいますと、私たちはすぐに辞書に書かれている定義のことを考えてしまいます。実際、言語学でセマンティクス（semantics）と呼ばれる分野で伝統的に考えられている意味は、やはりいわゆる辞書的な定義です。言語学は通常、例えば「省略記号の“SNS”が何を意味しているか」といった意味は扱うけれども、「私たちが生きる意味」といった広い意味での意味は扱わないと宣言します。言語学が扱う辞書的な定義のことを「文字通りの意味」、あるいは「明示的な意味」といったりしますし、英語ではデノテーション（denotation）とよく言いますが、そういった意味をもっぱら扱うのが言語学・セマンティクスの主流です。

もちろん言語学やセマンティクスの中にも、デノテーション以外の意味概念もあります。それがコノテーション（connotation）、含意です。例えば「バラ」ということばでしたら、私たちは一定の植物のことを想像します。その想像内容を「文字通りの意味」と呼んだりもします。しかし意味はそれだけには終わりません。しばしばバラには＜愛情＞といった意味が込められます。ある男性がある女性にバラの花を送るということは、よく愛情表現としてとらえられます。こういった一般に、多くの人に共有されている付随的なイメージのことをコノテーション、含意といいます。

しかし、「私たちが生きる意味って何だろう」「人生の意味って何だろう」「学校で学ぶことの意味って何だろう」といった場合には、それは文字どおりの意味と含意を合わせたものよりも、もっと広いことを考えています。それが私たちが日常に使っている「意味」でしょう。この意味での「意味」—ややこしいですね—を考えるには、実は言語学以外の学問を考えたほうが有効です。ここでは、ルーマンという社会学者の理論と、アレントという哲学者の理論を考えていきたいと思えます。ちなみに二人ともドイツ語圏の学者です。

最初はルーマンです。ルーマンは、20 世紀後半の最大の理論的社会学者の一人としばしば呼ばれています。ルーマンは、意味とは現実性と可能性が統一したものであると述べました。いきなり難しい言い方が出てきたので戸惑う方も多いかもかもしれませんが、少しずつ説明

してゆきますのでどうぞご安心ください。

ルーマンのいう現実性は、先ほど述べました文字通りの意味（デノテーション）とほとんど同じと思ってくださってかまいません。ドイツ語では “Aktualität” 英語では “actuality” です。しかし可能性（Potentialität もしくは Möglichkeit）—英語訳ですと “potentiality” もしくは “possibility”）の方は、先ほどの含意（コノテーション）よりもはるかに広いものです。下の図1をご覧ください。

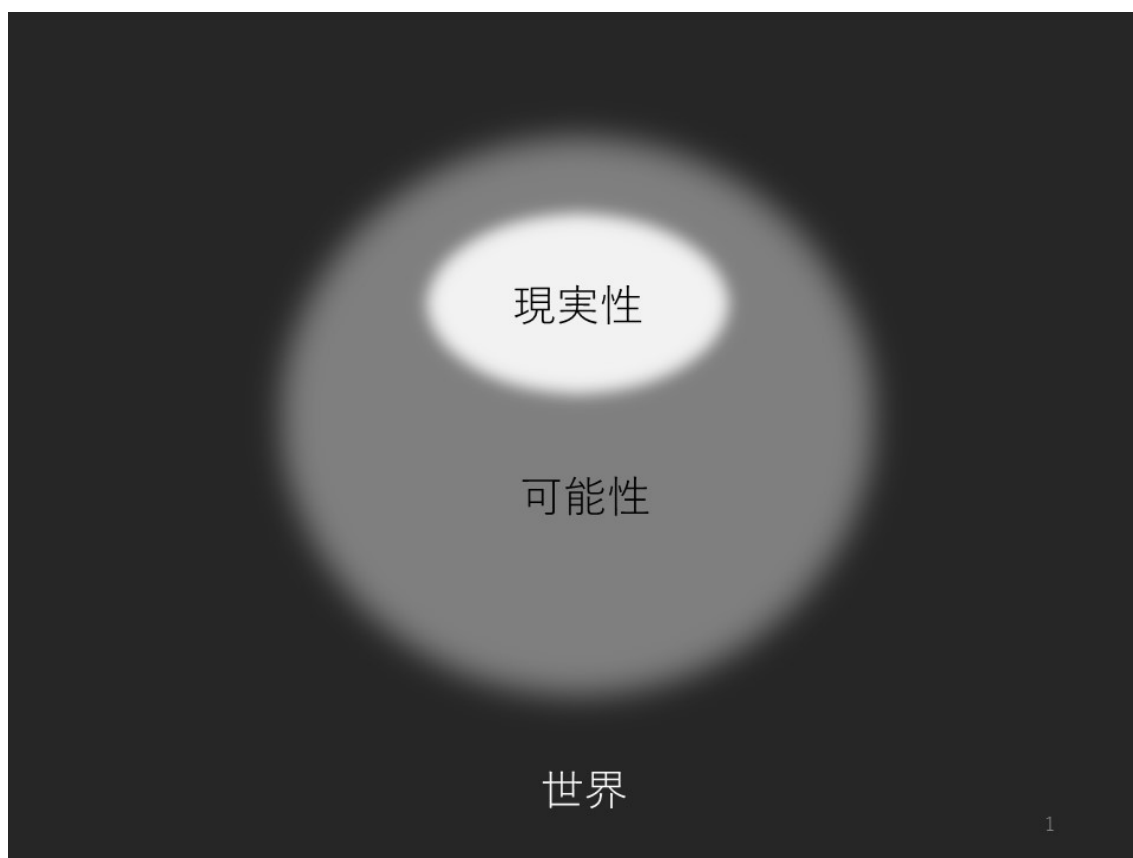


図1：世界の中に現れる意味（現実性と可能性の統一）

背景のようになって黒い部分が「世界」で、これが私たち人間にとっての可能性と現実性が現れる舞台となっています。私たちが現実的なこととして経験すること（現実性）も可能なこととして想像すること（可能性）もすべては世界という舞台の上での出来事です。

さてその世界で私たちは生きているのですが、そこであることばが発せられたとします。例えば「カメラ」です。そのことばを聞いた皆さんの中には、カメラという現実性が想像されます（上の図の暗闇（世界）の中に突然白い光（現実性）が現れた様子を考えてみてくだ

さい)。それは、よく見るデジカメかもしれません。あるいは大きな一眼レフと呼ばれるカメラかもしれません。あるいはスマホのカメラかもしれません。ひょっとしたらビデオカメラかもしれません。そういった、ある程度の幅の広さではありますが、「カメラ」ということばから私たちは共通のイメージ、先ほどでいいますならば、文字通りの意味を想起します。

しかし、そのカメラには先ほどの含意（コンテクション）以上の、はるかに大きな可能性が付随しています（図でいいますと、ぼんやりとした境界をもった灰色の部分です）。付随しているといっても、常につきまとっているというわけではなく、潜在的な可能性として存在するという事です。例えば「カメラ」ということばを聞いたある人は、その人のお父さんのことを思い出すかもしれません。父親がカメラ好きで、たくさんカメラを家に置いていたからです。しかし、そのイメージというものは、バラが愛情を連想させること比べますと、非常に個人的です。みんながみんな、そう思うわけではないでしょう。別の人はカメラと聞くと、ある展覧会で感動的な写真をたくさん見て自分もカメラを買おうかなと思ったことを思い出すかもしれません。それもカメラということばがもちうる可能性の一つです。あるいは「カメラ」と聞いても、ビデオカメラから 4K や 8K といった最新のテレビについてイメージを膨らませる人もいるかもしれません。これも可能性の一つです。そこからさらに東京オリンピック、あるいは日本の技術力といったことを連想するかもしれません。あるいは別の人でしたら、カメラということから精密機械、そして顕微鏡、あるいは内視鏡といったことを考えるかもしれません。これらもすべて可能性の一部です。

このように想起しうることは、人によって確かに違います。でも、それぞれの人にとっては、それはカメラの意味の一部です。もう少し正確に言いますならば、「カメラ」ということばがもつ意味の可能性の一つです。こういった可能性が潜在的に存在しており、その可能性の一部が折々に現実性として姿を現します。これが意味です。可能性というものは潜在的なもので、誰もが一度にすべてを掌握することはできないけれど、可能性はすべて現実性と結びついているということ、つまり現実性と可能性が統一されているということ、これが、ルーマンが考えた意味の姿です。

5. 物語における「意味」（アレントの意味理論から）

特にルーマンとの直接的なつながりはないのですが、哲学者のアレントは、このルーマンの意味理論とつながるような考え方をしました。このハンナ・アレントについては、数年前に映画がつけられましたので、それを見た方もいらっしゃるかもしれません。アレントはド

イツからアメリカに亡命した哲学者でありユダヤ人です。

ユダヤ人にとっては、ご承知のように、ホロコーストという出来事が重くのしかかっています。600 万人が数年のうちにナチス・ドイツによって組織的に粛々と殺されたわけですが、大切なことは、その当時のヨーロッパに住んでいたユダヤ人はおよそ 1,000 万人だったということです。言い換えるなら、十人のうち六人が、何の罪もないのに、ユダヤ人というだけで殺されたのです。亡命することによって、その運命から逃れることができたハンナ・アレントは、ユダヤ人として、そのことを忘れることができませんでした。ユダヤ人だというだけで殺されるということは、もちろん危険なナチス思想によるものですが、確認しておかなければならないのは、ホロコーストはヒトラー個人だけで遂行したものではないということです。ヒトラーおよび彼の取り巻きは、いろいろな方法によって、ドイツ人がヒトラーと同じように考えて同じ思想をもつように仕向け、時に強制しました。あらゆる人々を一つの考え方に染めて、それ以外の考え方を許さないこと—これが全体主義です。この全体主義の浸透によってホロコーストという巨大な悪も遂行されました。ですから、アレントにとって全体主義は大きなテーマとなりました。彼女は全体主義の非人間性を明らかにしました。

全体主義との関連から、アレントは、意味が生じるのは、私たちが複数性において生きている限りのことだと強調しました。複数性 (Pluralität, plurality) とは、異なる視点・観点・考え方・感情などを有する人が複数存在し、その複数の人間が同じ世界で共生しているということです。全体主義は、この複数性を否定するものです。全体主義の社会にも、もちろん多くの人はいます。しかし、その多くの人はある一つの考え方・感じ方だけしかしないことを強制されています。そんな複数性を否定された全体主義社会では、意味というものがその力を失ってしまうとアレントは考えました。

もちろんそんな全体主義社会でも、ことばの文字通りの意味 (デノテーション) は存在するでしょう。含意 (コノテーション) にしても、例えば「ユダヤ人」といえば<悪い人>という一つの含意だけでしたら常に文字通りの意味につきまとうかもしれません。しかし全体主義の社会においては、本来、ことばの意味の豊かな可能性というものがつぶされてしまいます。それが全体主義の怖さです。人間が複数性で存在する限りにおいて意味の可能性の豊かさは保たれます。複数性が保たれた社会に生きる私たちは、同じことを語りながらも、微妙に違うことをしばしば語ります。しかし、それらの異なることは、それなりにお互いに結びついていますし、理解することが可能です。この広がりとお行きが私たちが体感している意味の全体像です。

アレントは物語についてはこう言っています。「物語を語ることによって、私たちは意味を定義してしまうという過ちを犯すことなしに、意味を明らかにすることができる」—これは非常に含蓄のあることばです。彼女はこの中で、意味を定義してしまうというのは過ちである、間違いであるとまで言っています。もちろん文字通りの意味はかなり明確に定義することができるでしょう。特に科学では明晰に定義することが流儀となっています。科学で「水」といえば、 H_2O のことにほかなりません。しかし、そういった、定義できてしまうことだけを意味と考えるのは間違いだと、アレントは言っているわけです。物語を語るということは、私たちが経験する意味を定義して限定してしまうことなしに、意味を明らかにするというのだとアレントは言っているわけです。

もう少しわかりやすく説明しましょう。例えば『罪と罰』というドストエフスキーの作品があります。その物語を私たちは読みます。もちろんその中で明らかにされる意味は、罪を犯すことはどういうことか、罪を犯した人間がさらにそれでも生きていこうとすること、そもそも人間が生きるというのはどういうことなのか、といったことかと思えます。しかし、だからといって、ドストエフスキーが『罪と罰』の中で、その物語全体の意味を表現しているようなキーセンテンスを用意しているわけではありません。『罪と罰』の意味は、どんな一文をもって語り尽くすことはできません。ドストエフスキーは、罪を犯すこと、罪を犯しても生き続けること、生きること、といったことに関して、いろいろなことばを作品のあちこちで、いろいろな登場人物に語らせています。しかし、それらのことばのどれかが最終的な答えというわけではありません。

『罪と罰』という作品ではさまざまなエピソードが語られます。その中には情景描写もあります。心理描写もあります。そういった描写が折り重なって、だんだんと読者に、罪というものの意味、罪を犯しても生きるということの意味、生きるということの意味、などなどがじわじわと分かってきます。これが物語が明らかにしてくれる意味です。これを下手に「罪とは××である」「罪を犯しても生きるということは△△である」「生きるとは〇〇である」と断言してしまうと、それは何だか安っぽい道徳的説論になってしまいます。そうすると意味があまりに狭く捉えられてしまいます。そのように意味の広がりとお行きをつぶしてしまうことは間違いだとアレントは考えているわけです。物語のよさとは、意味を定義して狭い一つの意味だけに限定することをせずに、意味の豊かさを経験させることだとアレントは考えています。物語の中でも登場人物の複数性は保たれています。その複数性の中でさまざまな語りがなされる中で、意味が少しずつ明らかになっていくことこそが物語のよさだと

アレントは考えているわけです。

6. 物語の「登場人物」とは

次は物語で扱われる素材について考えていきましょう。科学における素材は、明確に定義される指示対象でした。例えば H_2O は、科学における素材の一つです。それに対して、物語の素材は登場人物 (character) です。登場人物は、具体的に人物として描かれなくてはなりません。数学の問題文ではないのですから、「A と B と C の三人で 12 個のリンゴを分けることにしました」といった記述だけではどうも不十分です。

もちろん A さんなら A さんの年齢、性別、社会的境遇といった外面的な描写も必要です。しかし、どんな状況に自分がいると A さんが考えていたのか、A さんは何を求め何を目的としていたのか、その目的を達成するためにどんな手段を考えていたのか・・・といった内面的なことも丁寧に描かれる必要があります。どんなことを行ったかという行為の次元だけではなく、彼が心の中では実はどう思っていたかという意識の次元も物語では描かれます。登場人物は行為と意識の二重の風景において描かれるとブルーナーは言っています。

科学において意識は、主観的なこととして通常は扱われません。しかし、物語においては、登場人物が何を考え、感じていたかという主観的な意識も大切に描かれます。また意識は、行為と常に一致しているわけではありません。人間は自分の意図とは反する行動を取ってしまうことすらあります。意識と行為の二つの次元をもち、時にそれら二つが葛藤状態に陥るのが人間です。ブルーナーは、物語は、人間がある苦しい状況の中で、どう自分の行動と意識を一致させるか、あるいは一致することができないかを描くものだとも言っています。

7. 物語の「筋書き」とは

次は物語の筋書きについて考えてゆきましょう。科学の筋書きは、「序論-方法-結果-結論」でした。それに対して、物語の筋書きはしばしば四段階、あるいは三段階で考えられます。ブルーナーが言う四段階をまとめるなら、「あるべき姿-破綻-危機-修復」となります。最初はあるべき世の中の状態が提示されますが、その次にそれが破綻し始める様子が描かれます。そして、それが誰にとっても明らかな危機となってしまうのですが、やがてその危機が修復されて物語は終わります。

例えば日本で暮らす多くの人が知っていると思われる『となりのトトロ』の物語で考えて

いきましょう（『となりのトトロ』の映画を見たことがない方、ごめんなさい）。映画の中では、あるべき姿が描かれます。それは、サツキとメイという子どもがお母さんと共にいる姿です。お母さんは病気で遠くの病院に療養中なのですが、そのお母さんとお父さんと二人の子ども（サツキとメイ）が仲良く共にいることが「あるべき姿」として示されます。次にサツキとメイが暮らし始めた場所（おばあちゃんの里）は不思議な生き物（トトロ）がいる場所であることがわかります。サツキとメイはトトロからの情愛に助けられながらお母さんがいない寂しさにも耐えています。ところが、それに「破綻」が入り始めます。お母さんの入院が長引くことがわかったのです。小さなメイはダダをこねます。サツキはそんなメイを叱りますが、サツキ自身も実は不安でおばあちゃんの前で大泣きしてしまいます。そんな中、メイは寂しさを堪えきれず、お母さんの病院に一人で行こうと思って、迷子になってしまいます。これが「危機」です。村の人々で手分けしてメイを探しますがいっこうに見つかりません。困ったサツキはトトロにお願いをします。トトロはネコバスを呼びます。サツキを乗せたネコバスが魔法のように野山を駆け巡り、サツキはメイを見つけます。そうしてサツキとメイはネコバスに乗ってお母さんのいる病院まで行きますが、そこではお母さんは元気そうにお父さんと話をしていました。安心したサツキとメイは、メイがお母さんにあげようと思ってもってきたトウモロコシをそっと置いて、ネコバスで無事に家に帰り、おばあちゃんに迎えられます。これが「修復」です。映画のエンドロールでは、お母さんが入院から帰ってくることを、そして、お母さん、お父さん、メイ、サツキ、この四人が幸せに暮らしていることが描かれています。

これが『となりのトトロ』での「あるべき姿-破綻-危機-修復」の四段階です。『となりのトトロ』といえば、トトロやネコバスといったキャラクターのかわいらしさが表で目立っています。しかし、大切なのは、その裏にあるテーマです。そのテーマは、子どもが家族と一緒に幸せに暮らすということの価値です。それを守りたいからこそ、メイやサツキは幼いながらも一生懸命に努力します（そして間違いもおかします）。サツキは、トトロやネコバスといった超自然的な力も借りて、家族が崩壊してしまう一例えばメイが迷子になってしまうという危機を何とか回避し、家族の幸せが修復されるというのが、この筋書きの構造です。

物語の筋書きは、中国や日本では「起承転結」という形で説明されますが、この起承転結を先ほどの四段階に合わせることもできるでしょう。最初には、サツキ、メイ、お父さん、お母さんという家族の存在が示されます。これが物語の「起」ですね。それを受けての「承」で、サツキとメイはトトロという仲間を得ます。しかしそんな小さな幸せに到来する事

件がメイの迷子騒動です。小さなメイの生命すら危ぶまれる—これが「転」です。そして、「結」として、ネコバスの助けによってメイが見つかり、母親の無事も確認できます。このように、東洋の「起承転結」という筋書きの説明法も、ブルーナーの四段階の説明法と合い通じるところが多いものです。

あるいは物語の筋書きを三段階で説明することもあります。「状況-問題-対応」です。まずは物語の状況が説明されます。そして、次に問題が発生する様子が描かれ、それに対する対応の努力が描かれ、何らかの形で解決がなされます。

四段階をブルーナーの「あるべき姿-破綻-危機-修復」で説明しようと東洋の「起承転結」で解説しようと、あるいは「状況-問題-対応」の三段階で表現しようと、大切なことは、物語の筋書きは、大切な価値を守ることを基盤にしているということです。ただ物語はその価値をあからさまにことばにしてしまって繰り返すことはしません。『となりのトトロ』にしても「家族は大切」といったことばが正面切って語られることはほとんどないと思います。そんなことばが何度も語られると、物語の意味がそれらのことばの文字通りの意味に集約されてしまって単なるお説教劇のように退屈なものになってしまいます。ですから物語は人物・状況などの具体的な記述を通じて示唆的に価値の意味を示しているのとまとめることができるでしょう。価値の意味といっても、価値の文字通りの意味（現実性）ではなく、価値のありうる姿（可能性）の方が主に描かれます。「家族は大切です。子どもは親の言うことを聞きましょう。親は子どもを大切にしましょう。以上です」などと説教するのではなく、「家族がもしこのような状況に陥ったらどうになってしまうだろう。そんな中で主人公はどんな行動を取りうるのだろうか」といった可能性を読者の中に喚起させるのが物語です。物語には事件があって、その解決という華々しい表のテーマもありますけれども、実はその背後では守るべき価値があるということが、物語を理解することの中ではとても大切なことです。アレントのことばを少し言い換えるなら、「私たちは物語によって自分たちが大切にしている価値の意味を、ことばで定義してしまうという過ちを犯すことなしに、その意味を明らかにすることができる」わけです。

8. 物語の「言語」と「トーン」(基調)

次に五番目の特徴として、言語について考えていきましょう。科学におきましては、具体的に定義されることばだけしか使われず、ことばは一つの意味しかもたないことが理想とされてきました。ところが、物語では意味が曖昧なことばも好んで多く使われます。多くのイ

メージを喚起するようなことば、あるいは比喩的な意味を含んだことば、言い換えるならば意味の可能性を豊かに示すことばが使われます。そのことがもたらす特徴が三つあります。一つは、そういったあいまいな言葉を使うことで、読者にはさまざまな想像の余地が残されるということです。比喩的でイメージを多く喚起させるから、読者はさまざまなことを、「これはどうだろうか、ああだろうか」と物語を読み進めながら心の中で考えることができます。

そして物語では、登場人物のことばも大切に扱われますから、登場人物の主観にもリアリティが与えられます。これが二つ目の特徴です。登場人物が夢で思ったこと、考えたこと、あるいは空想したこと—科学的記述では相手にされないようなことも独自のリアリティをもつものとして描かれます。

さらに、物語では複数の視点からのリアリティが描かれます。世界はもはや一元的にも一義的にも見られなくなります。私たちが住んでいるこの世界も、物理的な存在としては一つなのでしょうが、認識的に言えば、ある人物から見えたらこう見えるし、その隣りにいる別の人物には違ったように見えているものです。そういった複数の視点から描かれて初めて少し明らかになってくる世界のありようを記述することを可能にする言語が物語の言語です。

六番目の特徴はトーン（基調）でした。科学のトーンは、「科学者」という一つの理念的な存在が、ある命題が真であることを証明するという、一つのメロディーが流れるだけのものでした。しかし、物語においては、多くの登場人物（および語り手）がそれぞれのメロディーを奏でます。そして、しばしばそのメロディーが対話形式で発展します。科学が一つのメロディーしかないモノフォニーだとするなら、物語はポリフォニー（多声音楽）かもしれません。同時に複数のメロディーが奏でられている音楽形式です—クラシック音楽が好きな方なら中世・ルネッサンスの音楽やバッハの音楽を思い起こしてください—。さまざまなメロディーがそれぞれのリズムでもって流れている。そして、そこの中に絶妙な統一性がある。それが物語です。ですから、物語は単純なものではありません。でも、そういったポリフォニーの基調で語られるのが物語なのです。

9. 物語における「リアリティ」

最後の側面、リアリティについて考えていきましょう。科学で考えられるリアリティは、物理的に存在し、科学的に測定されるもののリアリティだけです。しかし、先ほど言いましたように、物語におけるリアリティというものは、登場人物の数だけ、あるいはそれ以上

に、登場人物が想像したり、考えたりする数だけあります。あるいは読者は自分なりに想像を膨らませるものですから、その読者が持つリアリティもたくさんあります。たくさんのリアリティが一つの物語世界の中に同居しています。同居しているだけじゃなくて、絡み合ってもいます。その複雑な絡み合いが物語で理解されます。

物語には主人公がいて、その主人公が捉えているリアリティはもちろん物語で丁寧に描かれます。しかし優れた物語では、敵役が捉えているリアリティも実に魅力的に描かれます。脇役が捉えるリアリティもそうです。それらのリアリティは、同じ事件にかかわるものであってもそれぞれに異なります。このように複数のリアリティがあるのですが、さらにそれに加わるのが、それらのリアリティに関していろいろなことを考えながら読者が自分のこれまでの経験や思いを絡めながら創り出してゆくリアリティでした。物語は物語の中だけにでも複数のリアリティをもち、さらに読者それぞれに異なるリアリティをもたらすわけです。

そして大切なことは、物語はそれがフィクションであれば、すべてが架空のことだということです。読者はその架空のことをまるで事実のように、つまり仮定法的に経験します。仮定法というものは、英文法で習ったかもしれませんが、「事実はそのようではないけれど、もしこれがこうこうならば、こうなるのかもしれない」という想像世界を語るやり方のことです。例えば『ハリー・ポッター』の読者は多いですが、そこで描かれる世界は完全に架空のもので、読者の誰もハリー・ポッター自身ではありません。しかし、「もし自分がハリー・ポッターだったら、あるいはその他の登場人物だったら・・・」という形で、読者はそれぞれの架空の人物に共感しながら、さまざまな多くの経験を仮定法的に積み重ねます。これをブルーナーは、仮定法的リアリティ（仮定法的現実）と呼びます。本来なら結びつかないはずの「仮定法」と「現実」ということばがここでは結びつけられていますが、この仮定法的リアリティが物語のリアリティなのです。

物語は一文に要約できるようなものではありません。ですから、物語を読み終えた人が他の人に「面白い物語を読んだんだよ・・・」「この物語はね・・・」などと言う時、物語の読み手は、書かれた物語に基づきながらも、自分なりに書き足し、書き直し、編集した、新たな物語を語ります。読み手は、自分が読んだ物語の言語的表現を忠実に再生することなどしません。ブルーナーは、「偉大な物語というものは読者を偉大な書き手にする」とも言います。物語は読者を、受け身の読者であるだけにとどめずに能動的な書き手にします。自分なりに解釈して編集した新たな物語を読者に書かせます。これも物語の特徴です。

10. まとめ

冒頭で 21 世紀の課題の一つとして、AI（人工知能）の浸透による社会の変化があることを述べました。AI はこれまで人間がやってきた多くの仕事を奪うか、仕事の性質を変えてしまうでしょう。産業革命が社会のあり方を大きく変えたのと同様に（あるいはそれ以上に）、AI によって私たちの暮らしはこれまでとは大きく変わるでしょう。

それでは AI はどんな仕事を奪うのでしょうか。単純な答えは「機械的な仕事」です。ある仕事は、「X ならば Y をせよ」と翻訳でき、かつそこに現れる「X」も「Y」も誰にでも間違いなく明確に分かる認識対象・仕事内容でしたら、その仕事は遅かれ早かれ機械（AI）に取って代わられるでしょう（資本家・経営者の方からすれば、人間と違って 24 時間・365 日働かせることができる機械は本当にありがたい存在です）。つまり、一義的な意味理解しか伴わないような仕事は AI に奪われるだろうということです。

しかし言い換えるなら、これは、意味の豊かな可能性を理解しなければならない仕事は AI には奪われないということです。明確に定義された意味だけでなく、さまざまな可能性を含んだ、私たち人間が日頃感じている広く深い意味を理解し生み出してゆく仕事は、この世が人間が住む世である限り、明確な定義に基づく作業しかできない機械にはなかなか取って代わられないでしょう。豊かな意味を理解することこそは、物語によって経験できることでした。となれば、物語の豊かさを損ねることなく物語を理解し、かつその理解を表現できる人は、機械で代替できない貴重な人材となります。

このことは仕事の内容の変化にもつながります。銀行業務は機械的作業が多いので銀行で働く人間は少なくなると当初は予想されていましたが（実際、私たちの周りでも ATM（現金自動預け払い機）は多くなりました）。しかしアメリカでは逆に銀行で働く人は増えました。多くの作業が機械化されたにもかかわらずです。その理由は、銀行がお客さんとじっくり話をする仕事を増やしたからです。そのような人間的対応を増やした方が業績があがることに銀行が気がついたからです。（フリードマン、2018）今後は、AI に完全に奪われない仕事においても、仕事の内容は、AI をうまく補助的に使いながら人間的な対応をするようなものになってゆくでしょう。

言い換えるなら、科学規範の様式に基づく AI を使いこなしながら、AI では困難な物語様式の思考で考え行動する仕事が 21 世紀に求められるということです。太古から人間が使い続けてきた物語様式は、科学規範様式に基づく AI が発展するこれからの時代にこそ逆に重要になってくるわけです。

21世紀の課題はAIとの共存だけではありません。グローバリゼーションに伴う、異なる文化背景をもった人間の共存という課題があります。通信や移動の手段がますます便利・安価になるにつれ、以前の世界では会うこともなかつたろう人々との交流や共存がますます日々の生活の一部となります。私たちは直接・間接にさまざまな人間との相互影響関係に入ります。

異なる文化背景をもつということは、異なる物語をもつということです。あるいは同じ物語を聞いても違うように理解するということです。私たちはこれまで聞いたことがないような物語も理解できるようにならねばなりません。その理解も、自分の固定観念にしばられて一義的に理解するようなやり方でなく、その物語がもつ豊かな可能性を損なわない深い理解である必要があります。同じ物語を聞いても自分とは異なる理解をする人に対しても、その異なる理解を自分の理解とすり合わせながら、そのどちらも否定することなく活かして新たな理解を創造することが求められます。

そのためには人間を人間として理解することが求められます。たんなる「〇〇人」でも「顧客(ID:1030482)」でもなく、その人を多面的に理解しその人の主観的な想いも一つのリアリティとして大切に扱います。もちろんその人を絶対視してこちらの主観を否定するわけではありません。世の中は多元的にできており、人々は多様です。その多様性を損なうことなく、しかし統一的に理解を生み出すことが求められます。「多様性の統一」とは矛盾概念のように思えるかもしれません。しかし、それこそが多元的で民主的な社会の姿です。長い人類史のさまざまな歴史的な出来事を通じて、人類は抑圧的で一元的な全体主義社会ではなく、一人ひとりの個性が認められその多様性によって豊かな可能性が生まれる民主的な社会を好んできました。「多様性の統一」こそはこれからますます重要になってくる人類の課題なのです。難しく思えるかもしれません。しかし、これこそはラボがやっていることです。しかも世界で多用されている英語を使いながら。

この論文では物語についての理解を深めることを試みました。物語の「ストーリー」「意味」「登場人物」「筋書き」「言語」「トーン」「リアリティ」などの理解を通じて、ラボがやっていることの意味そして意義の理解も少しは明らかになったことを望んでいます（もし論文の表現が難しかったらごめんなさい）。ラボはきわめて人間的な学びを英語を通じて行っています。そして人間らしさこそこれからの世界では重要なことなのです。ラボがこれからもたくさんのお話の理解とその身体表現を通じて、世界をより人間的なものにしてゆくことを願いながらこの論を終えます。

文献

オルソン, ランディ (著), 坪子理美 (訳) 『なぜ科学はストーリーを必要としているのか』 慶應大学出版会

千野帽子 (2017) 『人はなぜ物語を求めるのか』 筑摩書房

フリードマン, トーマス (著), 伏見威蕃 (訳) 『遅刻してくれてありがとう』 日本経済新聞出版社

Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.

Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.