

物語を使う教育の意義～谷川雁の論考から

柳瀬陽介

(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

本稿は、ラボ教育センターの創立メンバーの一人である谷川雁の物語論から、物語を使う教育の意義を読み解いたものです。本稿が谷川雁の物語論で特に注目したのは、読者が物語から生きる知恵を得ることができるという点と、多くの物語が「日常から異郷へ、異郷から日常へ」という流れをもっているという点の2つです。生きる知恵は、簡単には要約できない奥深く幅広いのですが、多数の具体的記述を意味深いやり方でまとめた物語は、そこから読者一人ひとりがよりよく生きるための知恵をくみ取ることを可能にする形式です。人間は自分にとって大切な物語をもち、それに応じ、それを改訂あるいは再創作しながら生きます。また、物語の基本構造である日常と異郷の間の往復は、変化に対応しなければ生きてゆけない人間が繰り返さなければならない経験です。異郷は挑戦や理想とも読み替えられますが、それらを人間が志向した後で再び安定や諦念に戻ることで、人はよりよく生きることができます。本稿は、物語の特徴理解を深めることで物語を使った教育が豊かになることを目指しました。

キーワード

生きる知恵、物語的存在、日常、異郷

1. はじめに

「私は、どうしたらこの自然環境の中で、他人と共に幸福に生きることができるだろうか」—これが古今東西の子どもと大人にとっての切実な問い合わせであるとはいえませんでしょうか。21世紀の現代においても、自然災害の猛威は、私たちが生きる術を根本から考え直させます。また、人間は一人では生きてゆけないが、他人と共生することも実は容易でないということは、子どもも大人も、家庭・学校・職場・近所・国内社会・国際社会で日々考えさせられることです。ラボも教育的機関として、時に過酷になる自然環境とますます多様性が増大する社会環境の中で生きる力を、子どもにすることを目指すべきでしょう。

しかし学校文化を始めとした世間的常識は、しばしば目の前のテストの得点向上ばかりを目指します。それだけ教師も保護者も政治家も追い詰められているのかもしれません。多くの人々は、日本の国際的競争力回復という掛け声に押され、もっぱら競争力の指標となるテストで目に見える結果を出すことに子どもを追い込んでいませんでしょうか。

そんな中、鋭敏な子どもたちは「生きる意味」の実感さえ失いかけているのかもしれません。「生きる意味ってなんだろう」—これはどんな人間にとっても根源的な問いです。しかし、残念ながら多くの学校でそんな問いは軽視されています。

テスト対策勉強に追い詰められた子どもの一部はしばしば漫画やアニメや小説などに没頭します。子どもにとって、それらは息抜きや娯楽以上の意味をもっているのかもしれません。子どもはそれらに「物語」一本稿のテーマでありラボ活動の中核一を見出しているからこそ、「少しでも勉強しなさい」という圧力をかいくぐってそれらに熱中しているように私には思えます。

柳瀬（2019）でも論考し、またこれからも新たに説明しますように、物語は、人がこの世界で生きる知恵を与えてくれます。気候変動といった点でこれから過酷になるかもしれない自然環境、新自由主義的競争・新帝国主義的緊張あるいはAIによる大変革といった点で未来予測が困難な社会環境において、どうやって幸せに生きていくかという知恵はますます大切になってきます。現代の教育において、物語が果たす役割は大きいと筆者は考えています。

そもそも物語はラボにとっての中心概念です。ラボ出版のホームページは「物語から、世界へ」で教育における物語の意義を以下のように語っています。¹

わたしたちはこれまで、子どもが絵本を楽しむ姿を見てきた中で、物語が子どもの生活や未来に変化をもたらす場面に何度も立ち会ってきました。

物語の登場人物に自分を重ねて、少し勇気を持った子や、物語を通して友達の輪に入れられた子、物語からことばを知り、世界を知り、実際に海を渡った子。

最初の一歩は絵本のページをめくるところから。そこから深く物語を味わい、物語の世界へ入っていくことで、子どもを変える物語体験が生まれます。

物語を体験する方法はさまざまです。親子で絵本を何度も読み返す、CDの語りを聴く、音声にあわせてごっこ遊びをする……。

子どもが絵本に触れる姿を見続けてきた50年の中で実践してきた、物語の楽しみ方が、

¹ <https://www.laboshuppan.jp/about/>

より広くみなさんに伝わることを願っています。

ラボにとって、ひいては現代社会の教育者一般にとって、物語とは何であるのかについての理解を深めることは重要です。本稿は、柳瀬（2019）で論じた基盤を基に、ラボの創立メンバーの一人である谷川雁²の物語論を、AI登場を含めた現代的視点から再整理します。³ 谷川雁の物語論については、松本（2014, 2018）、仁衡（2020）に依拠し、そこからの引用⁴をした上で筆者なりの解説を加えます。⁵

とはいって、谷川雁の物語論に入る前に、「物語」という用語についての簡単な整理をしておくべきでしょう（物語の特徴についての詳しい説明は（柳瀬 2018, 2019）をご参照ください）。具体的には、「物語」と「ストーリー」および「語り」の違いです。ここでは「物語」を、抽象的な「ストーリー」という枠組みと具象的な「語り」という行為の両方を含む包括的な用語であると定義します。⁶

「ストーリー」（story, 話）とは、人間が物事を理解する認知形式を抽象的に意味する語としてしばしば使われます。例えば「ブランド価値を高めるためのストーリーが必要だ」や「彼の提案は、話がうますぎる」などといった表現は、話される具体的な内容以上に、理解されることの全体の枠組みを意味します（実際、1番目の例の「ストーリー」の具体的な中身はまだ決定されていません）。多くの人は、物事を、具体的な事実の列挙よりも、それらが意味あるまとまりになった「ストーリー」の形で理解し記憶します。

これに対して「語り」（narrative, ナラティブ）とは具体的に語る行為（narration）を主に意味することが多い語です。例えば「彼女の語り（ナラティブ）には独特の気迫がこもっていた」といった表現では、語り手や語り方によって違いが出てくることが強調されています。本稿の主題である「物語」とは、文脈に応じて「ストーリー」の抽象性も「語り」の具象性も意味できる総合的な語です。

以下では、谷川雁の教育的な物語論を、「「生きる」という普遍的課題」（第2章）と「日常から異郷へ、そして異郷から日常へ」（第3章）という観点でまとめます。

2. 「生きる」という普遍的課題

谷川雁は、物語は、人間が「生きる」あるいは「よりよく生きる」ためにはどうすればよいのかと

² 谷川雁（たにがわ・がん）（1923-1995）は、一般的には詩人や社会活動家として知られています。ラボ教育センターには1965年から1980年まで関わりました。本稿は谷川雁の物語論にだけ言及します。

³ 本稿の元になったのは、筆者が2024年1月20日にラボ・パーティ中国四国支部講演会（安芸グランドホテル）と21日にラボ・パーティ千葉支部総会（オンライン配信）で行った講演「人は物語から何を学ぶのか—谷川雁の論考から—」の前半です。

⁴ 以下、谷川雁のことばとして引用されることばは、引用文献からの再引用となります。原著を参照できなかつたことを恥じお詫びします。なお、引用される表現が、谷川雁のことばではなく引用文献の著者のことばである場合は、そのことを明記します。

⁵ 本稿では言及ませんでしたが、筆者は内田（1998）の論考から多くのことを学びました。

⁶ もっとも後者の語る行為を示す場合は、「物語」ではなく、「物語り」と表記するべきなのかもしれません。

いう、人間が普遍的にもつ課題に応えると考えています。といつてもこれは谷川雁の独自の主張ではなく、広く認められた見解です。⁷ ハリウッドの脚本家として活躍するマッキー（2018）も、物語⁸を「人間はどう生きるべきか」の答えを探すことを助けてくれるものだと考えています。単なる娯楽作品に思えるハリウッド映画も、それぞれの主要登場人物の言動に即して、生き方のパターンを視聴者が個人的かつ感情的に疑似体験できるように作られているわけです。映画は現実逃避の手段のようでいて、その実、人がそれぞれに生き方を学ぶ手段となっています。

谷川雁は、「よりよく生きるための物語」という論点を、人間を物語的存在として捉えること、かつ人が自分の物語をもつことの実践的有用性の2点においてさらに展開しています。

2.1 「物語的存在」としての人間

谷川は、人間が「物語的存在」⁹であることを以下のように述べています。

人間とは、物語によって生まれ物語によって育ち、物語を背負い物語として完結する存在である。物語とは、人間の行為と夢が交換されていく過程であり、ひとりの人間はその事例集にほかならない。（松本 2018, p. 86）

人は例えば「待望の赤ちゃん」といった表現と共に生を受け、「やっぱりお母さん似だね」などと言われ続けながら育ちます。これらの表現はそれぞれの背後に物語を伴っており、折にふれそれらの物語は関係者によってさまざまなかたちで語られます。やがて子どもは周りから与えられた物語を背負ったり、自らの物語を自ら新たに定めたりしながら成長します。成人してからも人は、さまざまな物語を受け入れたり創り出したりしながら人生経験を重ねます。人が生を終える時、しばしば周りの人は「この人は…だった」といった物語と共にその人を用います。

人々はしばしば自らが大切にする物語に応じて行動します。物語の一部が実現することもあればほとんどすべてが実現しないこともあります。それらの経験に伴い、物語は改訂されたり刷新されたりします。谷川雁は、このように物語と相互作用しながら生きる人間を「物語的存在」と表現したわけです。

こうして、ある人の一生の中には多くの物語が生じますが、古今東西の文化は多くの物語を作

⁷ また、歴史家のハラリ（2023）は、人間が物語を共有することによって文明が発達したことを強調しています。ハラリのいう物語（story）には、宗教だけでなく国家や法制度といった人工概念も含まれます。

⁸ マッキー（2018）では、「ストーリー」という訳語が使われていますが（原語はもちろん“story”）、ここでは上で述べた用語法にしたがい、「物語」と訳しています。なおもう少し厳密に用語法にこだわりますと、物語はノンフィクションとフィクションに分類できます。ノンフィクションは現地報告であるルポルタージュと過去の長期間を総括する歴史という異なるジャンルを含みます。フィクションもさらに、広範囲の人々に受け入れられることを目指すエンターテイメント系とそれにはこだわらない芸術系に分けることができます。マッキーの物語論は、わかりやすさを重視するエンターテイメント系の物語について主に説明していることには注意しておく必要があるでしょう。物語が伝える「人間が生きる意味」にしても、あまりわかりやすさを重視し単純化してしまうと弊害が生じます。詳しくは柳瀬（2018）をご参照ください。

⁹ この引用箇所では「物語存在」という用語は現れませんが、この用語は谷川雁が時折使う表現です。

品として結晶化し語り継いでいます。古い時代でしたら叙事詩・神話・おとぎ話など、現代でしたら書籍・漫画・アニメ・映画といった形で語りは再生されます。¹⁰ それらの物語の数は数え切れませんが、谷川雁は、それらは実は「一つのこと」を語りかけているにすぎないと総括します。

たくさんの物語というのは、実は人類の古い世代、老いたる世代の方が新しい世代、若い世代にむかって、一つのことを語りかけたものだということができます。(中略)若い世代よ、がんばってくれという古い世代の願いというものを、それとなく伝えていくために、物語という、こういう姿がいちばんよくこどもたちの中に入っていて、そしてその子もまた大きくなるとその話を伝えていく、するとまたその子が大きくなって伝えてくれる。そういうことを、人間がある一つの経験のなかで知って、このような形式を生み出し、無数の物語を生み出したと考えられるわけです。(松本 2018, p. 145)

ここで注目すべきは、物語は願いを「それとなく」伝えるというものです。物語にはメッセージがあり、しばしばそれは解説者や評論家によって言語化されますが、物語の語り手や登場人物がそれらを直接的に語ることはまずありません。マッキー (2018) も、わかりやすさを優先するハリウッドの物語ですら、さまざまな出来事をつなげるだけであることを述べています。映画の物語全体は数々のエピソードを通じて登場人物の人生観を間接的に伝えますが、登場人物がその人生観を台詞として直接的に語ることはまずありません。

メッセージが明示的に語られないのは、そのように言語化されると物語が「それだけのこと」になってしまうからです。メッセージがいかに奥深いことばで語られようとも、1~2文が伝えられる具体事例の詳細、そしてそれが喚起するイメージ・感情・思考には限りがあります。

物語の究極のメッセージは「人がいかに生きるべきか」でしたが、その生き方はそれぞれの人間のおかれた状況によって大きく異なります。そうなると、よりよい生き方を伝えるためには、多くの出来事を詳細に語り、読者にさまざまな想いを去来させて読者一人ひとりに感じさせ考えさせることが必要になります。多くの想いを読者に経験させるためには、物語は具体的なエピソードを多く詳しく語るべきです。せっかちに、メッセージを明確なことばで要約してはならないのです。¹¹ 直接的に言い切ってしまったら、それは干からびたお説教になってしまいます。

谷川雁は、大切なことを物語形式で伝えるという知恵について、「聖書や大蔵經や論語の名をあげるまでもなく、村々の無名の父親、母親たちは、かつて全部そうしてきた」(松本 2018, p. 88) と述べます。

かくして谷川雁は、物語は、表面的には多用に見えつつも、その根源においては一つであると総括します。

¹⁰ 現在では、SNSが短いメッセージや動画で単純な物語を広範囲に急速に伝播させています。この影響が政治や文化に大きな影響を与えていたのは周知のとおりです。

¹¹ この論点は、哲学者のハンナ・アレントの「物語で語ることにより、私たちは意味を定義するという誤りを犯すことなく、意味を明らかにできる」(It is true that storytelling reveals meaning without committing the error of defining it.) ということば(Arendt, 1968, p. 105)に重なります。詳しくは柳瀬(2018)をご参照ください。

従つて世界中の物語はたつたひとつであるといえますし、このたつたひとつの物語は、じつに無数の物語でくみ立てられているともいえるわけです。一にして多である、多にして一という関係として物語というものを考え、実は人類の、若い世代に対する願いの表現なんだ、そして、その願いの表現を、何万、何十万、何百万という人間の心のフィルターをとおしてみがいてきたのが、今われわれの前にある物語なんだと考えれば、その物語によって人間がはぐくまれないはずがないといえます。(松本 2018, p. 145)

こうして伝承されてきた物語には、物語存在としてこれから人生を送る若い世代に対して教育的効果をもたないはずはないと谷川雁は確信しているわけです。¹²

2.2 「自分の物語」をもった人間

このような物語観をもってラボ活動を再活性化¹³させた谷川雁は、子どもが「自分の物語」をもつことの重要性を強く認識していました。

ラボの活動は、単なる英語の勉強だとか、あるいはあれこれの外国語の習得といったことだけでは決してありません。ラボは、この世の中全体に対して非常に広く関心をもって生きていく人間、“自分の物語”をもった人間を育てたいと思っているのです。(松本 2018, p. 204)

この谷川雁の精神は、ラボっ子として育ち成人してからはさまざまな実業を展開する仁衡(2020)にも継承されています。仁衡はラボ活動を、「日々の生活、人生に起きる全ての事象、そして人生全体そのものを物語と感じて、何でもおもしろがって対応できる人間。ことばという道具を十二分に活かして世界中の人と楽しく付き合える人間」(仁衡 2020, p. 11)を育てる教育とまとめています。この仁衡のことばは、実体験に基づいています。仁衡は半生を振り返って、自分が起伏の多い人生を生き抜くことができたのは、物語に多く触れて育ってきたためではないかと考えています。彼は、自分の人生を例えば起承転結の「転」あたりかなどと客観視できたから、危機的な状況も乗り越えられたのではないかと述懐しています。(仁衡 2020, pp. 14-15)

数多くのすぐれた物語にふれたことは、数多くの生き方を疑似体験したということです。それらの物語を想起するということは、自分自身の人生を物語(ストーリー)として理解し、対象化・客体化することにつながります。自分を客観視することにより、人は、来し方行く末を多少なりとも見通すことができるようになります。

物語は、実世界での事業展開などにも役立ちます。仁衡は、「何が本筋で、何は些末に過ぎな

¹² 谷川雁は若い世代への物語の有用性を説きますが、還暦を越えた筆者の実感は、物語は年老いた世代にも深い意義をもつということです。自分の予想を超える人生経験を重ねた人間は、一見荒唐無稽に思える物語にも、自然に敬意をもつことができます。だからこそ、物語は年寄りが若者に語るべきなのかもしれません。

¹³ ここで「再」という表現を使ったのは、創成期のラボはその当時としては最先端のやり方ではあれ、物語を使わない方法で英語の学びを推進していたからです。

いのか、何が次の展開への伏線になりそうなのか」を読む力が物語を読んだ経験から身について考えています。物語を通じて「様々な登場人物、場面、事態、関係性、展開、などを知つてことから、思考の幅が広がっており、自由であり、思考の限界を定めず、視座を高く置ける」からです。(仁衡 2020, pp. 87-88)

多くの経営者は、ビジネススクールで学べる技術知以上に、文学や歴史の知—物語形式で語られる知恵一の重要性を説きます。会社組織でいいますなら、ある程度以上の階層で働く者は、定型的な技術知以上の見識が必要になります。その見識を与える重要な手段が、優れた物語というわけです。

定型的な知識といえば、現在、急速に台頭している人工知能 (Artificial Intelligence: AI) は、定型知の能力において人間を遥かに凌駕しています。¹⁴ 実際、プログラミングや翻訳は¹⁵ AIによってもっとも影響を受ける分野として広く認識されています。その点では谷川雁のいう「単なる英語の勉強」に対する批判意識は、現代においてさらに鋭敏なものになる必要があります。

単なる英語の理解・生成なら、AIの方がたいていの外国語学習者よりも正確・高速に遂行します。そのような時代においては、単に英語をしゃべるのではなく、英語での確な物語を語ることが重要になります。いやそもそもよい物語を見出したり創造したりする能力が必須です。ラボが、単に英語の頻出表現を流暢に再生する訓練を行っているのではなく、物語という一見遠回りに見える方法で英語の学びを促進している意味は、これからますます多くの人々に理解されるべきでしょう。

人間は物語によって複雑な事態を理解し見通しを得る「物語的存在」である以上、適切な「自分の物語」をもつ—さらには改訂したり創造したりする—ことが大切です。物語に基づく教育は、時代がますます激変性・不確実性・複雑性・多義性 (VUCA: Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) を高めている現代において、ますますその意義を高めています。

3. 日常から異郷へ、そして異郷から日常へ

谷川雁の物語論の2番目の特徴は、「日常」と「異郷」との間の越境を強調したところです。フィクションとしての物語では、主人公はしばしば、冒険や何かの救済のために、日常生活から異郷へと越境し、やがて異郷から日常へと帰還します。

¹⁴ この原稿を執筆している2024年末において、実はAIは定型知の適用を超えた汎用的な知性の展開においても長足の進歩を遂げています。汎用人工知能 (Artificial General Intelligence: AGI) の実現可能性が高まったと考える専門家も増えています。ですが、本稿での論考はとりあえずAIの得意分野を主に定型的な知識に基づく作業としておきます。

¹⁵ 英語学習もAIに大きく影響を受けると多くの人が考えています。その一部にはAIによって人間の外国語学習が不要になるというものもあります。しかし大学英語教育で積極的にAIを活用している筆者は、その教育経験から、そのような極論は現実を捉えそこねていると考えています。詳しくは筆者が所属校の紀要で書き続けている実践報告をご参照ください

(<https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/handle/2433/230970>)。

物語というのは、この日常から異郷へ、異郷から日常へという、一つの境界線を越えて飛びこんでいく、あるいはまた向こうからやってくる。そういうことを、だいたい軸にしていく。(松本 2018, p. 142)¹⁶

しばしばフィクションでは、主人公がいつもの見慣れた世界から新たな世界へと飛び込まざるを得ないことが物語のきっかけとして語られます。そして、異郷での冒険や苦難を乗り越えて主人公が日常に戻ることが物語の終わりとして語られることが多いです。そのような越境と帰還がしばしばより「よく生きる」ために必要なことだからです。

「日常から異郷へ、異郷から日常へ」は、ブルーナーによる物語の筋書きの説明である「定常状態→破損→危機→修復」に合致します。(柳瀬, 2019) 多くの物語では、まずるべき日常生活が描かれます(定常状態)。そこに日常生活で大切にしている価値が損なわれる切れ目が生じます(破損)。やがてその切れ目はますます深刻になり(危機)、主人公はその解決のために身を捧げます。やがて主人公の克己奮励により危機は回避され、損なわれた日常生活は元に戻るか、新たな秩序に落ち着きます(修復)。これが物語の典型的な筋書きです。

「日常から異郷へ、異郷から日常へ」は、さらに「安定から挑戦へ、挑戦から安定へ」と読み替えることもできます。安定と挑戦の循環は、古代中国哲学の陰陽図の循環のように、人が世界で生きる中で避けられない循環でしょう。平穀で大切な毎日に、やがて自然環境や社会環境の変化が訪れ、安定が損なわれます。あるいは外的環境の変化はなくとも、主人公が自らの変化に伴い安定を嫌い始め、主人公は新たな挑戦を始めることもあります。主人公は失われた安定を取り戻すため、あるいは自分が満足できる新たな安定を得るために、奮闘努力し、安定が得られます。ですが、やがてその安定もいつかは破られるというのが、諸行無常の世の中の不可避の運命といえるでしょう。「よりよく生きる」ためにはまず「日常から異郷へ」「安定から挑戦へ」という越境を勇気をもって開始しなければなりません。次の節ではまずその越境についてもう少しだけ考えます。

3.1 日常から異郷へ

「日常から異郷へ」という姿勢を忘れないことは、時に人生や社会にとって決定的に重要になります。現実世界には、損なわれた安定を取り戻すために挑戦に挑戦を重ねるが、なかなか安定が戻ってこないという事態があります。挑戦をいくら続けても、失われた安定あるいは新たな安定が得られません。そのような状況が長く続くと、多くの人々は挑戦することを忘れてしまいます。さらには挑戦を愚かなことと思い始めます。そのような人々は、安定とはるべき姿が保たれているからこそ価値があることを忘れます。日常の現実がどのように過酷であれ、同じことが続いていることがよいことなのだと信じ始めます。そのような人々にとって、不幸な状態に安定してしまった日常から、よりよい状況という異郷へ辿り着こうという挑戦は、これまで失敗に終わって

¹⁶ 厳密に言いますと、この谷川雁のことばには、主人公が日常から異郷に旅立つ話だけでなく、主人公の日常の中に異郷の者が突然到来する話も含まれています(後者のわかりやすい例としては、突然、宇宙人が襲来するSFなどがあります)。しかし、本論では話をわかりやすくするために、主人公が日常から異郷へ旅立ち、やがて異郷から日常に帰還することを物語の典型例として論を進めます。

きました。場合によっては、現体制から利益を得ている権力者からの報復を招いてきました。

ですからそういった人々は、日常を少しでも変えようとする挑戦者を厭い排斥するようになります。しかし多くの物語の主人公はそんな状況でも挑戦を止めません。それが、いつかはあるべき事態が実現するはず—あるいは実現しなければならない—という物語によって生きる主人公の姿です。

このように、果てしなく続く挑戦を支える物語は、時に宗教的な色彩を帯びます。現実世界を超えた力を信じなければ、永遠に続くように思える苦難に耐えられないようにも思えるからです。もちろん宗教的な信念を抱かずとも、主人公が、現実世界で人間がほぼ普遍的に感じるはずの正義観に支えられて、物語的大団円を希望し続けることもあります。主人公はたとえ不正が横行する世の中が続いても、正義の実現を願い続けます。

現実を受け入れるしかないと諦めてしまった人々からすれば、宗教的であろうとなからうと、理想のために努力を続けることは不合理に思えるかもしれません。しかし、いと高きものを信じ、努力を続けることは、古今東西の多くの人々が「よりよく生きる」ための重要な要素と考えてきたことです。るべき状態の達成を不屈の精神で努める主人公の物語が多く存在することは、そのことの裏づけでしょう。

筆者の観察するところ、現代日本の「常識的見解」では、現世利益の確保—経済的・社会的利益を得るための既得権益体制への迎合—が教典となっているようすら思えます。現実を少しでも否定する理想を志向することは、禁じられることこそないものの、時に冷笑の対象とすらなっています。しかし、現代日本を含めて人類史上いかなる時代にも理想社会は実現しませんでした。また、これからも実現することはないでしょう。そうだとしたら、たとえ現在の社会体制からすれば不合理・非現実的に見えたとしても、いと高き理想を掲げて、現在の束の間の(あるいは偽りの)安定から飛び出し挑戦をすることの意義は、これからもなくならないはずです。「日常から異郷へ」という動きは、「安定から挑戦へ」や「諦念から理想追求へ」という筋書きにも読み替えることができます。そのような筋書きの物語を生きる主人公を深く理解することは、よりよく生きるための力となるはずです。

ちなみに、挑戦や理想の追求という枠組みではありませんが、谷川雁は、神話(古事記)をラボライブラリーの題材に加えたことの意義について次のように語っています。

神話に含まれる不合理性、不条理性を肯定することから、ひとつの精神の飛躍、知性の豊富化が生まれ得るという意味では、自分のなかに神話の世界をもつことは極めて重要なと思います。(松本 2018, p. 287)

神話やおとぎ話は、現状からすれば不合理あるいは不条理な展開をしますが、読者の想像力を飛躍的に拡張します。考えてみれば、私たちの多くは明確な根拠がわからないままに子どもに、現実的な話ではなくおとぎ話を語ります。多くの少年少女は、寸暇を惜しんで勉強せよと言われているのに、非現実的な漫画に熱中します。現代日本でこそ少なくなりましたが、これだけ科学が普及したにもかかわらず、世界規模でみれば少なからずの人々が非科学的な宗教的信念を保つことを大切にしています。フィクションという物語によって、人が「日常から異郷へ」と飛び出し、束の間の安定を捨てて挑戦すること、言い換えるなら自分を幸福にしない諦念から理想の追求を志向する文化を学ぶことには意義があります。

しかし、物語は「日常から異郷へ」の旅立ちで完結するわけではありません。物語が終結するのは、主人公が「異郷から日常へ」と帰還することによってです。主人公と共に読者が、想像世界の異郷に旅立ったまま、現実の日常世界に戻ってこれなかったら、それは危険なことです。谷川雁は、上の引用で不合理性や不条理性を肯定することの意義を説いた直後に、このように警告しています。

しかし、それ[=神話の世界]に溺れてしまえば、もちろん有害なる副作用を起こすということについて、我々はやはり賢明でなければなりません。(松本 2018, p. 287)

次の節では、「異郷から(新たな)日常へ」戻ることの重要性について考えてみましょう。

3.2 異郷から日常へ

ミヒヤエル・エンデの『はてしない物語』は児童文学の傑作です。この節ではこの本を例に取りながら「異郷から日常へ」の帰還の重要性について考えましょう。『はてしない物語』の主人公のバスチアンは、肥満体型の運動音痴でいじめられっ子です。彼は、ある日飛び込んだ古本屋でたまたま目にした『はてしない物語』を読むうちに、物語世界の中に入ってしまいます。物語世界の中でバスチアンは大冒険をして物語世界の「ファンタージエン」という国を救う英雄になるというのがこの本の前半です。まさに「日常から異郷へ」という冒険を描いています。

この本は『ネバーエンディングストーリー』として映画化されました。しかし、エンデはこの映画を見て訴訟を起こします。映画が彼の意図を反映していないかったからです。原作と映画の両方を知る人がすぐにわかるように、映画はこの本の前半だけしか描いていませんでした。¹⁷

『はてしない物語』の後半は、主人公のバスチアンが入り込んでしまった物語世界から現実世界に戻る話つまり「異郷から日常へ」の帰還の話です。バスチアンはファンタージエン国の帝王にまで上り詰めますが、その過程で現実世界の自分の記憶を忘れ始めます。ファンタージエン国でのバスチアンの盟友であるアトレーユとフッフルは、そのことの危険性をバスチアンに諭します。しかし、バスチアンは彼らを疎ましく思い、やがては敵対し、あろうことかアトレーユに重傷をおわせます。ですが、バスチアンはある偶然から、ファンタージエンに入り込むあまり現実世界のことを忘れてしまった人々の哀れな末路を知ります。バスチアンは、現実世界に戻るための旅を始めます。それは過酷な旅で、バスチアンは力尽きますが、アトレーユとフッフルの助けを得てようやく現実世界に戻ります。バスチアンは再び元の小太りの少年に戻りました。ですが、彼の内面は確実に変わっていました。

私は『はてしない物語』をこれまで数回読みました(上の説明を書きながらまた猛烈に読みたくなりました)。しかし、最近の再読では後半を読み通すのが、本当に苦しい体験となりました。バスチアンが想像世界で得た栄光を次々に失いながら現実世界に帰還する旅があまりに過酷だったからです。しかし私は読書を止めることができませんでした。私もバスチアンと共に旅を終えなければならないことを、私の心の奥底が命じていたからです。生身の肉体をもつ者が、想像世界に

¹⁷ ただし Bentley (1984) によりますと、エンデは、バスチアンの創造力がファンタージエンの再生にまったくかかわっていなかったことに対して憤慨していたそうです。

行ったきり戻ってこないことは許されないことを、私の心は直感的に知っていたようでした。ようやく読了した時、私は深い思い—にわかには言語化できない思い—に包まれました。

この作品の映画しか見ない人々は、「日常から異郷へ」行くことの興奮を知っても、「異郷から日常へ」戻ることが人間にとって必要であることを理解し損ねるかもしれません。それは危ういことです。谷川雁の先ほどの引用は、神話世界に入ることの「有害なる副作用」についてでしたが、彼の警告は物語世界一般への没入に対しても当てはまるでしょう。

物語の読者が物語の想像世界から日常の現実世界に戻ることは、物語の主人公が「異郷」から「日常」へ戻ること以上に決定的に大切です。現実世界の自分の姿を忘れるぐらいに物語世界の登場人物と自分を重ね合わせてしまう人は、現実世界で生きることが困難になってしまうからです。

ラボのテーマ活動では、ラボっ子は時に一心不乱に物語世界の中に入り込みます。谷川雁は、物語の導入によるラボの再活性化について次のように述べています。

この二度目の画期は、六九年秋から七一年にかけて、絵本、お話(物語)に親しむなかから全身全霊的な異年齢集団による共同の物語表現活動・言語体験活動としての「テーマ活動」が生まれ、ラボ全体でシェアされていったこと。(中略)物語は、子どもたちの心の動きに沿って考えれば、どうみても英語学習のための手段や教材ではなく、それ自体、つまりは物語を楽しむこと、その世界を生きること、その世界を生きることそのものが目的とならざるをえない。そうでなければ、子どもたちは無心にわき目もふらずテーマ活動に完全燃焼することができないとの気づきであり、反省でもあった。(松本 2014, p. 151)

ラボっ子がテーマ活動に「全身全霊的に」「完全燃焼」するのは、まさに物語世界を生きているからでしょう。テーマ活動は、物語を生きるという、学校や家庭といった日常生活とは明らか異なる経験です。それだけに、ラボのチューターはラボっ子が想像の物語世界から日常の現実世界に戻ることを確実に保障しなければなりません。

かといって、物語世界から現実世界への帰還は、「はい、東の間の夢はここで終わり。今からは現実世界を見ましょう。さあ勉強、勉強」といったように、両者を分断するものではありません。そのような分離は、物語を現実逃避のための阿片(アヘン)に貶めることです。

物語世界の経験は現実世界の経験の中でも生命を保ちます。『はてしない物語』のバスチアンはファンタジエンから無事に戻ることができましたが、帰還後の彼はまったくの元通りになったわけではありません。彼は、想像世界の中での栄光と苦難を乗り越えた上で現実世界に再び向きます。彼は現実世界を以前とは違うように見ること、そしてその認識によってこれまでとは異なる言動をすることができます。同時に、現実世界に戻ったバスチアンが、物語世界の中での彼の超人的能力を現実世界で実現させようなどと思うことはありません。彼は、現実世界が物語世界のようでないことに憤慨したりもしません。彼の中では現実世界と物語世界の区別はついています。しかしそれでいて、物語世界での経験は彼の現実世界対応に確実に影響を与えているのです。

物語は、読者に主人公と共に「日常から異郷へ」と旅立つことを教えます。それは望ましくない安寧から抜け出し冒険という挑戦を引き受けることもあります。それは時に、敗北的な諦念から理想を追求する生き方を志向することもあります。そういうた態度が「よりよく生きる」ために

重要であることは、そのような物語が古今東西語られ続けていることからも裏づけられることは先程確認したとおりです。

とはいえた神話やフィクションといった物語は時に荒唐無稽な設定を行います。それは読者の想像力を飛翔させることには役立ちますが、日常感覚からすれば不合理であり不条理です。物語世界の登場人物が超人的・超常的な力を示そうとも、物語の読者がそれらを現実世界に求めてはいけません。物語の主人公が異郷から日常に戻ること以上に、物語の読者が物語世界から現実世界に帰還することが大切です。同時に、その帰還は物語世界での経験を否定したり消し去ったりするものではありません。物語読者は、物語世界での経験を現実世界における経験とは区別した上で、前者の経験を後者の経験に活かすのです。これが、物語において主人公と読者がそれぞれにくぐり抜ける「日常から異郷へ、異郷から日常へ」という過程です。¹⁸

4. おわりに

現代という時代について改めて考えてみましょう。自然環境について、地球温暖化は止まらず気候変動は数々の災害をもたらしています。社会環境も過酷になっています。新自由主義による資本主義の強化で格差は広がりました。20世紀末の冷戦終結と共に平和の時代が到来するかと思いきや、新たな帝国主義的緊張がますます高まっています。AIの加速度的な進展は、それを使いこなせる少数の者とその他の大多数の間の知的格差を拡大させようとしています。そして知識社会における知識格差は、経済的・社会的・政治的格差につながることは周知のことです。また、20世紀後半に見られた異文化歓迎の雰囲気は、多くの国での移民排斥傾向によって打ち消されています。それでいて移民を受け入れなければ資本主義競争についていけないというのも現実です。現代は、これまで以上に混迷の時代であり、「私は、どうしたらこの自然環境の中で、他人と共に幸福に生きることができるだろうか」という問いに答えることがあります困難になっています。

教育がそのような根本的課題に対応しているかどうかについては微妙なところです。確かに国や民間で新たな教育を志向する動きは見られます。しかしその新たな流れが国全体に浸透しているとは言い難いでしょう。

そんな中、物語から学ぶことの重要性が高まっていると考えるべきでしょう。多様なエピソードを意味深くまとめて語る物語には、にわかには要約できない奥深さがあります。物語は数多くの具体的記述に支えられているからこそ、読者はそれぞれに現在の自分にとって大切な意味を物語から引き出すことができます。混迷の時代には歴史に学べとも言われますが、それは、過去を記述した物語から洞察を得よということです。見通しがつかない時代には複数のシナリオを描けるとも言われますが、それは、これから起こり得る未来を物語の形で複数書き上げて不測の事態へ

¹⁸ 「日常から異郷へ」の言い換えとして、「安定から挑戦へ」と並んで、「諦念から理想追求へ」も掲げました。「異郷から日常へ」「挑戦から安定へ」戻ることが重要なように、「理想追求から諦念へ」戻ることも大切です。理想追求を貫くあまり現実世界で暴走してしまった人々の姿を私たちは多く知っているからです。もつとも、「理想追求から諦念へ」の「諦念」は仏教的な積極的・現実肯定的な諦め—「現実を見極めた上でそれを受け入れること」—を意味するという点で、「諦念から理想追求」における否定的・敗北的な諦めの意味が強い「諦念」と意味を少し異にします。

の対応力を上げておけということです。現代において物語から学ぶ力は決定的に重要です。

谷川雁も言うように、そもそも人間は物語的存在です。人間は自らが大切であると思う物語に応じて生き、時に物語を改訂したり新たに創作したりする知的な生き物です。人間にとっては、適切な物語をもつことがよく生きるために必須のこととなります。

谷川雁は、物語が「日常から異郷へ、異郷から日常へ」という流れで進むことが多いことも指摘していました。その流れは、「安定から挑戦へ、挑戦から安定へ」とも「消極的・敗北的な諦念から理想追求へ、理想追求から積極的・現実肯定的諦念へ」とも読み替えることができるものでした。この流れは人間が生きている限り繰り返し経験するべき流れでしょう。物語はその流れでの生き方をさまざまな事例で具体的に教えてくれる知恵の宝庫です。

物語世界に溺れることなく、物語世界から現実世界に確実に戻ることにより、人が読む物語は、現実と分離独立してではなく、現実世界の中に潜在的に存在します。その潜在的な力は人を「よりよく生きる」ことに導きます。

本稿は、ラボの創立メンバーの一人である谷川雁の物語論に注目して、物語を使った教育の意義について再検討しました。本稿は、谷川雁という偉大な人物のごく一部の表面だけをまとめたものに過ぎませんが、本稿によってラボの関係者が自らの実践の意義を新たに理解し直すことが少しでもできたら筆者としては幸いです。ラボ活動の意味や意義を他人に伝えるのは非常に困難だと言われますが、本稿のまとめがその困難を少しは緩和できたら嬉しい限りです。そして各地のチューターが、物語の重要性を理解したうえで、それぞれのパーティでの経験を独自の物語として語ることを筆者は願っています。

文献

内田聖子 (1998)『谷川雁のめがね』風濤社

仁衡琢磨 (2020)『ことばが子どもの未来をつくる—谷川雁の教育活動から萌え出でしもの』
アーツアンドクラフト

マッキー, ロバート (2018)『ストーリー』(越前敏弥(訳))フィルムアート社

松本輝夫 (2014)『谷川雁』平凡社

松本輝夫(編) (2018)『〈感動の体系〉をめぐって—谷川雁 ラボ草創期の言霊』アーツアンドクラフト

ハラリ, ユヴァル・ノア (2023)『サピエンス全史—文明の構造と人類の幸福(上)(下)』(柴田裕之(訳)) 河出書房新社

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』16, 12-32. <https://doi.org/10.14960/gbkkg.16.12>

柳瀬陽介 (2019)「私たちは物語から何を学ぶのか」『ラボ言語教育総合研究所報』Vol. 3. <https://www.laboparty.jp/research/>

Arendt, H. (1968). *Men in dark times*. Harcourt Brace & Company.

Bentley, L. (1984) An Irate Michael Ende Blasts the 'Disgusting' Film Made from His Best-Seller, 'The Neverending Story' People. (Published on August 27, 1984)

<https://people.com/archive/an-irate-michael-ende-blasts-the-disgusting-film-made-from-his-best-seller-the-neverending-story-vol-22-no-9/>