

映像による言語の浸食をどのように考えるか

—「言語の発生」仮説から見た現代—

古田 恵美子

序

筆者は先に拙稿 2010「現代における日本語およびその言語生活の変化について」¹⁾において、現生人類の言葉の歴史を振り返り、文字以降の言葉を使う道具の発明による言語の変化、特に身近な具体的事例から、現代のインターネット等によって簡単に映像（写真および動画）がもたらされることによって、言語そのもの（特に文章）の果たす役割が小さくなっていく状況について考察した。そして、以下の四点の指摘をした。

- 1, これからは言語だけでなく、映像（静止画もしくは動画）を併せて表現する時代となる。比喩的に言えば、従来の文章の 50 パーセントの表現力に、映像の表現力 150 パーセントを足し、従来の倍である 200 パーセントの表現をすることが要求される時代になる。
- 2, したがって、文章による表現力は前世紀よりも少なくとも良いが、表現力のある映像を作る能力が今までよりも必要になる。
- 3, 上記 1・2 により、多分考える能力は低下すると思われる。
- 4, 考える能力の低下の代わりに、主に視覚情報からより多くの情報を感じ取り、必要な情報を選び分ける能力が多分必要になるのだろう。

本稿では、府川先生の御退職記念号の末席を汚すこととなり、国語教育の分野に資する内容でありたいと考える。そこで、拙稿 2010 以後の知見を補足し、映像と言語についてより広く考えたうえで、それを基に次世代の言語教育に必要な事と思われることについて、ささやかな考えを述べてみたい。

1 プレゼンテーションの中の視覚情報

前稿 2010 では、例として「はっぴょう名人」²⁾を使ったプレゼンテーションの指導において、写真や図を多く使い、文章をなるべく短く且つ少なくするよう指導をしてい

¹ 横浜国立大学教育人間科学部紀要（人文科学）12 号 2010 年 2 月

² 以前 Just System から出していた小学生向け発表用ソフト。

る例を挙げた。

すなわち、聞き手は写真や図等の視覚的資料を見て情報を得る。発表者は用意した視覚的情報のうち、読み取って欲しい部分だけを話し言葉で説明するか、もしくは標語のように強調された文字情報をワンフレーズで示し、注目して欲しい所のみを言葉（主に音声言語）で表す。善し悪しは別として³、ここでは視覚情報が主、言語は従となっている。

この「視覚が主、言語が従」ということについて、言語の起源に関する発達心理学からの知見が示唆を与えてくれる。

小林春美 2010 『言語の発生 —発達心理学的アプローチ—』⁴には Tomasello2008⁵を翻訳・要約した以下の記述がある。

環境からある特定の部分を切り出し、他者とともにそれに対して共同注意を行い、情動や情報を共有すること、この能力こそが言語を獲得することに先立ちヒトが獲得した能力であった。（183 ペ 23 行）

小林 2010 では、二足歩行が始まると自由になった手により、共同注意（一緒に見て同じ情動・情報を得ること）とともにジェスチャーが伴うようになり、立ち上がったことによって喉頭の沈降をもたらし、その結果音声言語が可能になり、またその結果、共同注意やジェスチャーが次第に音声言語に置き換わったという言語発生のシナリオを、個体発生と系統発生の双方から検討し、支持している。（言語の発生については、これまでは鳴き声（音声）起源説が有力であったが、視覚が先に立つ説が出てきており、小林はその説の論者の一人である。）

また、ジェスチャーについて Tomasello2008 における仮説を翻訳・引用・要約して示している。

言語の起源とは類人猿も行っているジェスチャーであり、それを言語の起源にまで押し上げるものは人間特有の心のはたらきである shared intentionality（意図の共有化）であるという。（191 ペ 26 行）（尚、小林自身の言葉では「個体発生における（つまりヒトの乳児の時期）第 1 段階の共同注意には、単に同じ対象物

³ それは、裏返して言えば、プレゼンテーションを聞く時には、インパクトのある写真や図、あるいは映像を見る事に重きを置き、ノートを取ったりゆっくり考えたりさせないということになる。すなわち、プレゼンテーションは発表側が主張し、反対されないように工夫して意見を通すのが目的であり、発表側と聞く側が共に考えてより良いものにしていくのが目的ではないという訳である。確かにプレゼンテーションはそういうものではあるが、それが果たして小学校の授業に向くのか、また、聞く側はどうすれば個々の発表の見た目に騙されず、批判力のある聴き方ができるかという事も考えなければならない問題である。しかし、本論の趣旨ではないので、ここではひとまず置くことにする。

⁴ シリーズ朝倉〈言語の可能性〉第 4 巻「言語と生物学」8 章

⁵ Tomasello, M., 2008. *origins of Human communication*, cambridge, Mass: MIT Press

に他の人とともに注意するだけでなく、他の人の心の状態を読む mind reading の能力の発現につながっていくものであり、この他者の意図を推測する能力こそが言語獲得における最も基盤的な能力である。(187 ペ要約)」と説明している。)

ヒトの音声言語進化の初期には、ジェスチャーと音声と同時に使用されていたと推測している。重複させることで音声が示す意図は伝わることになる。～中略～暗く人のジェスチャーが見えにくい場所でもコミュニケーションができる。(193 ペ)

同じくジェスチャーについて、小林自身の2, 3歳児にナットを教える実験から、見せること+言葉よりも、動きのあるジェスチャー(特に注目すべきところに触る、作業をやってみせるなど)の方が有効であることも述べている。

以上が小林2010の論のうち、本論に関係する部分である。本拙稿筆者の理解でまとめると、言語の発生は、第1段階が共同注意、第2段階が共同注意+ジェスチャー、第3段階がジェスチャーと音声言語、そして第4段階は言語(音声と場合によっては文字)というわけである。⁶そして、個体発生は系統発生を繰り返す。子どもはこの段階を追って言語を獲得しているというのである。

確かに子どもを育てた経験からしても、「共同注意」には思い当たる節がある。新生児のころは母親の目をとらえようとし、授乳時や離乳食を食べさせるときなど、母親がよそ見をしようものなら、「ウー」や「アー」と言って注意を引こうとする事、一方話せるようになった幼児でも、聞き流されていると感じると、逆に押し黙って母親が自分を見るまで話さず、注意を引こうとしたりする事などがあつた。「いままで、言葉で表さなくても何でも見ていて察してくれた母親が、言葉を使わないとわかってくれなくなった。」と思っているように見え、言葉は隔てるもの、寂しいものなのかもしれないと親2人で話し合ったことを思い出す。

また、ジェスチャーに関しては、細馬2012にあるごとく、手話は勿論、普通の現代の談話にも多く伴われており、しかも文脈上大切なところで使われている。まさしく手話は第2段階、談話は第3段階ということになるわけである。そして、特に言葉に不自由していない人の方がジェスチャーを見落とすこともあり、言葉が話せるようになって視覚的情報への注意力が散漫になり、視覚から言葉へ置き換わっていくというのも実感として納得できると思われる。

そして第4段階である。少なくとも19世紀までは、人間は第4段階をめざしていた。まだ、視覚情報が時間と空間を超えることができなかつたからである。言葉ならば、

⁶ 言語はジェスチャーから始まったとする「ジェスチャー起源説」もある。詳しくは『日本語学』(明治書院)2012年3月号特集「ジェスチャーとことば」の6本の論文、特に「ジェスチャーから言葉が生まれた」大久保恒亜・「考えを表しあう身体」細馬宏通に詳しい。

特に書き言葉ならば、時間と空間が超えられたのである。時間と空間を超えるためには、映像を作る技術ができるまで、視覚的情報は眼前の景色や物以外には絵（写真は絵の一種と考えられる。）くらいしかなかったから、言葉を使うしかなかった。

動く絵が溢れるようになった 20 世紀を経て、21 世紀になった今、視覚情報も時間と空間を易々と超えるようになった。言葉というシンボルを使わなくても、生の状況を視覚情報として取り出して直接見せることができるのである。

はっぴょう名人の場合、環境から取り出した視覚情報を、発表者・聞き手が共に注意し、その意味を情動を伴った情報として共有した上で、注目すべき意味を棒等で指し、動かしながら音声言語で説明する。それはまさしく「共同注意」および「ジェスチャーから置き換わっている言語」であるように見える。まさしくこれが“わかりやすい説明”の正体なのである。

ただし、視覚情報といっても、写真はもちろん動画であっても、現実からある人がある視点で切り取ったバーチャルリアリティーであり、生の現実ではないのだ。それどころか、作られた映像かも知れない。しかし、それを忘れてしまうほど精巧である。その結果、現在私たちが求めているのは言語よりも詳しい、現実そのものと思えるほど生々しい視覚情報になった。小林 2010 や Tomasello らの言うところの言語の発生段階でいえば、皮肉なことだが、19 世紀よりも先祖返りをした第 3 段階に相当するように思われる。しかし、本当の現実とバーチャルリアリティーを峻別する能力は、本能的に備わっているわけではない。19 世紀よりも“騙す技術”が発達した分、私たちは騙されやすくなった。

現在、プレゼンテーションに限らず、「わかりやすさ」が求められる。NHK の総合テレビの番組などでも“小学 5 年生でもわかる番組”を求められていると聞く。私たちは、“わかりやすさ”を追求した結果、祖先が何万年もしてきたことに回帰しつつあるのかもしれない。振り返れば、ヒトが言語を発達させていった時間は動物としての進化の時間のほんの少しの部分でしかないのだ。個体発生で言えば、幼いときに習い覚えた認識の方法が一生得意であるのと同じく、人間の歴史の中で、より前の時代の長い時間のうちに身につけた技術を指向し、状況が許せば回帰するのは当たり前と言えるのかも知れない。しかしながら、これはただの回帰ではない。言語の前の段階の生の視覚情報と 21 世紀の視覚情報は質が異なる、ヒトの見る能力も言語を使う前と後では異なる。言語を使う事によって見る能力が退化している可能性が高い。（次章で詳述）見る力・騙されない技術を磨かなければ回帰どころか、退化でしかない。

2. チンパンジーの記憶力と言語

前稿から 4 年たち、ますます YouTube やニコニコ動画が世界中で視聴されている。これらのサイトは題名には言語が使われているが、ほぼ映像そのもの（もちろんその

中に言語が含まれるものも多いが、必ずしも理解できる言語とは限らない) から視聴者が各自で映像の示す意味を読み取る。すなわち、言語を読むよりも、主に映像(視覚情報)から情報を読んでいるのである。

また、小説から漫画・ドラマ・映画へ作られていく速度も速くなった。前年のベストセラーがすぐに映像化される例も増え、文字だけで享受される時間は減り、人気のあるものは映像で享受されることが当たり前のようにになっている。

さて、ヒトが言語を使う直前、どのように情報を得ていたかについて、前章では「一緒に見ていた、そしてジェスチャーをして見せた」という説を紹介した。同じく見ることに関わるもので、前章よりもさかのぼり、別の角度からそれを示唆する研究として、京都大学霊長類研究所の「チンパンジーの人工言語習得とその脳内機構」がある。

人間とチンパンジーの遺伝子の違いは30億個のDNAの塩基配列で比較して1,2%にしか過ぎない。約5,6百万年前に共通の祖先から別れたといわれている。すなわち、チンパンジーの観察は、人間の5,6百万年前の祖先の姿を推測するのに役立つというわけである。

このアイ・プロジェクトでは、チンパンジーに人間の作った専用の人工言語を教え込むという実験であり、自然状態でのチンパンジーのコミュニケーションについての観察ではない。いわば無理矢理人間の真似をさせて、それが可能であるかどうか、また、できたとしても人間と本質的に同じ行動なのか、違っているとすればそれはどこなのか、と比較研究するものである。はたして、アイやアユムが京大式図形文字の言語を使うことは、人間が言語を覚えて使うのと同じなのであろうか。

ここでは松沢哲郎2010「チンパンジーの言語習得」⁷から、やや煩雑ではあるが、関連するところを引用し、実験の客観的記述からその意味するところをまとめて整理しながら、考えていきたい。(引用記号AからFは本稿において古田がつけた仮の記号である。元の松沢2010には由来しない)

A 語の習得—命名

人工言語習得の研究として最初に焦点を当てたのが「命名」である。(中略)鍵や手袋といった品物を見本として見せて、それに対応する図形文字の描かれているキイを、選択肢の並んだキイボードの中から選び出して押す、という「象徴見本合わせ課題(Symbolic MTS)」を行った。遅かれ早かれ、どのチンパンジーでも品物と図形文字という象徴見本合わせができた。(49ページから24行)

物の命名に続いて、色の命名を訓練した。(中略)「赤い手袋」という品物をチンパンジー被験者に見本としてみせると、手元のキイボードの中から、「手袋」と「赤」に相当する図形文字の描かれたキイを2つ連続して選ぶことができる。(中

7 シリーズ朝倉〈言語の可能性〉第4巻「言語と生物学」3章

略) たしかにチンパンジーは品物や色を見本として図形文字を選ぶ象徴見本あわせができることを実証した。(50 ペ 14~19 行)

B シンボルの成立—等価刺激性の観点から

見本として赤い色を見せられたときに「赤」を意味する図形文字を選べるようになったあと、逆にその図形文字を見本にして色を選択する課題にすると、赤い色を正しく選べない。今日用語でいう対称性、さらに広義に言えば刺激等価性が成立しない。(中略) チンパンジーが習得した「命名」行動は、じつは人間の言語の単語と同等というには必要十分な性質をもっていないことがわかった。(中略) 等価刺激性は、人間の言語のまさに中心課題であり、シンボルの成立そのものの証拠だともいえる。(中略) 人間の健常な被験者の場合には、事物とシンボルの対応を教えたり、シンボルと別のシンボルとの対応を教えたりするときに、訓練をしていない関係についても新たな関係が自発的に派生するのである(Sidman and Taily, 1982)。(51 ペ 25 行~52 ペ 13 行)

AとBの引用部分を本稿筆者の責任で要約する。

1, チンパンジーは訓練すれば、物や色の名前を表す文字を選べるようになるが、それは言語としては成立していない。つまり、赤を表す文字に対して赤いカードを選ぶ(と食物がもらえる)ということを知覚しているだけで、「赤」の示す「象徴性」(“概念”)がわかっているわけではない。尚、この等価刺激性は、人間の健常な子どもであれば、教えなくとも自然に派生する。

C 意味論—

色の認識語の習得に続いて、言語的な媒体を通して見た色の認識と分類を検討した。まず、対象個体をアイだけにしぼり、命名する色を11色に増やし、対応する図形文字を訓練したあと、マンセル色票を使って224の色票がどのように命名されるかを調べた。人間にも被験者になって貰って調べたところ、その安定度は人間の被験者もチンパンジーのアイとでほぼ同じだった。(中略)後年、色の命名を経験したアイと全く経験していないペンデーサで青緑のような色を見本に、青と緑の色の選択肢をどちらか選ばせる問題をすると、色のカテゴリの輪郭は同じだった。ただし、経験者のアイの方が色の分類の安定度が高いことがわかった。「言語」を習得することで、世界の見え方がより鮮明になると解釈できる。(53 ペ 13 行~54 ペ 25 行)

Cの部分について同じくまとめる。

2, チンパンジーの中でも“言語”の能力が1番優れているアイでも、人間のおとな

でも、また色の名を言語として訓練していないチンパンジーでも、色のカテゴリーの認識はほぼ同じであった。すなわち、「見る」ところまでは、人間もチンパンジーも同じといえる。しかし、言語として色の名を知っていれば、見た色をその言葉と結びつけて、安定して識別できるようになる。

D チンパンジーの作業記憶

「マスキング課題」という記憶課題 (Kawai and Matsuzawa, 2000) で人間とチンパンジーを比較した。マスキング課題では、最初に 1 にさざると、残りの 8 つの数字がすべて白い四角形に置き換わる。その四角形を、元に 2 があつたところ、3 があつたところ、4 があつたところ、という順番にさわる課題である。～中略～人間とチンパンジーの記憶過程を厳密に同じ条件で比較するために、「時間制限課題」を新たに導入した。(Inoue and Matsuzawa, 2007) 5 つの数字を瞬間的に 0, 65 秒, 0, 43 秒, 0, 21 秒だけ見せて、すぐに白い四角形で置き換える。それを元の数字の昇順でさわれば正解となる。～中略～チンパンジーの子ども 3 人の成績はチンパンジーのおとな 3 人の成績よりもよかった。アユムの成績だけ見れば、人間のおとなよりもやはりアユムの方が優れていた。人間もチンパンジーのおとなも、提示時間が長くなると正答率は低下するが、アユムの場合は提示時間と無関係につねに約 80% の正答率を保っていた。いわゆる直観像記憶 (eidetic imagery) と呼ぶ現象がチンパンジーの子どもにも顕著に認められた。

人間でもこうした特殊な才能をもっているが言語機能は高くないという一群の人々がいて「サヴァン」とよばれてきた。(60 ペ～62 ペ要所引用)

Dについて同じくまとめる。

3, チンパンジー、特に子どもには、「直観像記憶」(写真のように、その場の景を記憶してしまうこと)の能力がある。

4, この能力は、人間のサヴァン症候群の人にもみられる。サヴァン症候群の人たちは特殊な秀でた能力があるが、言語能力が劣っていることが多い。また健常の人間も、子どもの時には記憶力がよいが、言語能力を獲得するにつれて、次第に記憶力が減退していく。

E 記憶とシンボルのトレードオフ仮説

チンパンジーに色濃くこうした能力が残っていることを、どう解釈すべきか、そこで知性のトレードオフ仮説を立てた。簡単にいうと、(ヒトとチンパンジーの) 共通祖先はこうした記憶をもっていた。チンパンジーにそれが残っている。人間は、その進化の過程で、言語という象徴(シンボル)機能を獲得し、それとのト

レードオフで瞬間的な記憶能力を減退させた、と考える。～中略～適応的な意義としては、一瞬で事態を見極めることの利点だろう。イチジクの大木のどこに赤く熟した実があるか、どこに第1位の男性がいて、どこに第2位、第3位がいるか、彼らの近くでは採食できないので、一瞬に見て取ることに利点がある。あるいは、なわばりのパトロール中に隣接集団と出会ったとしよう。しげみのどこに何人の相手がひそんでいるかを看取する能力には意義がある。一方、そうした眼前の事物をただ記憶に留めるのではなくて、シンボルに変換することの意義も自明だ。「ダイカー」を見たとして。その直接の経験を何かに置き換えて表現できれば、仲間とその経験を分かちあえる。集団で子育てをし、集団で狩猟をしていただろう人間の祖先にとってシンボルの成立には情報を持ち運ぶという適応的な意義があった。(62ペ14行から63ペ6行)

Eについて同じくまとめる。

- 5, 進化の過程でも、言語を得た代わりに直観像記憶を失ったと考えられる。
- 6, チンパンジーの自然状態の生活の中でも、また人間の祖先の生活でも、直観像記憶は生き残るために必要な能力だった。人間は、直観像記憶だけではなく、情報を仲間と共有し持ち運ぶために、シンボル(言語)を使う意義がでてきたのではないか。

F 一般に、チンパンジーにおいて視覚弁別課題は容易で、聴覚弁別は難しいことが知られている。6個体のチンパンジーで検証してみた(Martinez and Matsuzawa, 2009)。視覚を手がかりにした左右の位置弁別課題と、聴覚を手がかりにした左右の位置弁別課題の比較である。その結果、6人中5人が視覚課題を習得し、6人中1人しか聴覚課題を習得できなかった。(63ペ12行～18行)

Fについて同じくまとめる。

- 7, チンパンジーは、聴覚よりは視覚の方を弁別に使っている。すなわち、耳よりも目を活用して生きている。⁸

以上をつなげて考えられる事を以下に述べる。

まず、言語以前に、現実に見えている物の認識は、少なくとも色の識別であれば、チンパンジーも人間も同じであるらしい。言語で表現する以前に、言語の対象となる材料はほぼ同じということになる。しかし、それでも言語を知っていると、認識も安

⁸ アリス・ロバーツは、霊長類の特徴として視覚の発達を挙げ、『人類の進化大図鑑』(日本語版 監修馬場悠男、河出書房新社 2012年)37・39ページにおいて、両眼視で立体視できること、優れた色覚を持つことを説明している。

定し、よりはっきりしたものになる。それは認識を言葉で表現すると同時に、言葉にすることにより認識を固定化しているからなのであろう。

チンパンジーは人間の考えた人工言語を訓練すれば使えるようになる。物の名前を覚えること、図形文字のいくつかの部分を使って新しい図形文字をつくること、自分で語順を決めて図形文字を並べて“文”を作ることもできる。すなわち、言語を定義したホケットの定義⁹のうち、文法性と生産性は持っているということになる。しかしながら、人間が言語を使うのとチンパンジーが使うのとはどうも異なるようである。等価刺激性が無いということ—「赤い色のカード」を見て「赤と書かれたカード」を選ぶ事ができたあと、「赤と書かれたカード」を見て「赤い色のカード」を選べない、あるいは「赤い帽子のカード」も選べないということ—は何を意味するか。「赤」という概念の切り出しができていないということになる。先のホケットの定義でいえば、恣意性がどうも怪しく、超越性は無いということになる。超越性は、いわば「非現実を言葉で作れること」であり、極言すれば、「嘘もつける」ことである。

いずれにしても、チンパンジーの場合には、言語の土台となる認識は人間とほぼ同じであるにもかかわらず、教えても人間と同じように言語を使うところまでにはいかないのである。

アイやアユムら、京大霊長類研究所のチンパンジーにとって、京大式図形文字は研究所員とのコミュニケーション—勉強をしてクイズに返答すると御褒美がもらえるという文脈の—が大部分である。仲間とのコミュニケーションのために自発的にチンパンジー自身が考え出したものではないのだから、当然であるかもしれない。

チンパンジー同士の本来のコミュニケーションは、もちろん言語ではなく、せいぜい十から二十種類くらいの叫び声、主にボディランゲージだったと思われる。そしてそれらの情報を受け取るために必要なのが、情景を見る・読む力であり、そして直観像記憶だった。チンパンジーは完全に直立二足歩行しているわけではないので、人間よりも舌が喉をふさぐ形になっているため音声器官が小さく、まだ言語のような細かい音声の言い分けは不可能ということもあり、音—聴覚のコミュニケーションよりは、情景—視覚のコミュニケーションを主に使ってきた。それをチンパンジー社会で生きていくために必要な情報を獲得するために、究極に発達させたものが直観像記憶だったのであろう。しかし、直観像記憶では、現前に無い情景は記憶できない。

ヒトは直立して舌が下がり、音声器官が発達できたので、音声—聴覚のコミュニケーション—すなわち言語へと進み、現前に無いことも伝えることができるようになった。しかし、言語と引き替えに直観像記憶を失った。

⁹ C. F. Hockett, “Animal Languages and Human Language” *Human Biology*, 31 1959.

そのかわり、言語を使って現実から概念を取り出して考えるようになり、また現実
に無いことも想像することができるようになった。後には文字として体の外に記憶す
るようになった。拙稿 2012 の中で、ソクラテスが文字のことを「人々がこの文字とい
うものを学ぶと、記憶力の訓練がなおざりにされるため、その人たちの魂の中には、
忘れっぽい性質が植えつけられることだろうから。」と言っていることにふれた。こ
れは確かに正しいことなのだろう。私たちは「文字を使うことにより、記憶力を減退
させた。」のである。

しかしながら、言語として体の外にも記憶されたお陰で、その記憶は個体を超え、
時間と空間を超えて蓄積した。その結果、映像を作る技術も発達した。先祖のやっ
ていた現前の視覚情報を読み取る能力だけで、時間と空間を超えて多くの情報を得ら
れるようになったのである。もし言語を使っていなければ、今、人間は映画もテレビも
インターネットも手にしてはいないだろう。皮肉なことに、先祖の不得意だった言語
のお陰で、もともと先祖が得意だった視覚情報のコミュニケーションに、少なくとも
部分的には戻ることができたのである。

現在、社会には、時々刻々と新しい映像が増えていつている。それとともに映像の
無い言語だけのコミュニケーションは相対的に減少していつている。「映像による言
語の浸食」と言うべきこの変化は、止めることはできないだろう。言葉から想像して
自分の頭の中に描き出すよりも、他人の作ったバーチャルリアリティーに浸る方がず
っと楽なのだから。そして祖先も慣れていた方法なのだから。一度手にした“楽”は
手放せない。

一般的には、この状況は、技術の進歩によって、大量の情報を多くの人々、地球の
裏側の人々にもわかりやすい形で届けられるようになった“長足の進歩”と見られて
きた。しかし、ここで、アイ・プロジェクトの成果と較べて考えてみると、“祖先の
得意だった楽な方向への指向・回帰”にも見える。この変化は、しかしながら前節で
のべたとおり、ただの回帰ではない。その先に待ち受けている陥穽はないのだろうか。

3. 人間にあって、チンパンジーに無いもの

前節で詳しくのべた松沢 2010 の最終節を古田の責任で要約する。

チンパンジーは、線画があればその線をなぞるのが普通だ。目が 1 つしか無いチ
ンパンジーの線画の似顔絵を渡すと、1 つだけある目にはマジックで塗りつぶすにも
かかわらず、もう一つ目があるはずの空白に目を描こうとはしない。チンパンジーは
現在目の前にあるものの中だけで生きている。想像力・目の前に無いものに思いをは
せる力は人間にはあるがチンパンジーには無い。想像力が無いので重病に罹っても絶
望することは無い。人間は想像力があるから、過去を引きずり、未来を憂え、彼我の
差に思いを巡らし、絶望もするが、希望を持つこともできる。(64 ペ～65 ペ)

チンパンジーには現在だけがある。

人間は時間と空間を超えるために言語を操るようになった。そのお陰で過去や未来、遠くの出来事も考えられるようになった。一方で言語は簡単に嘘もつける。それを引き継いで、今の映像もまた嘘が簡単につける。今、私たちが見る映像は、実は嘘もあるかも知れない偽現前の情景であるにもかかわらず、あまりにも精巧なので現前の情景に見えてしまう。人間として言語を使って生きてきたにもかかわらず、映像の刺激の強さは私たちが自覚しているよりもずっと大きいのだ。

現在、インターネットをはじめとする映像はあまりに多すぎて、全部を見ることは到底できない。各人が選択して見ることになるわけだが、好きな物、好きなサイトだけを見ることになる。その一方、地球上には、本当は大切な情景であるにも関わらず、見られる映像が無いことも無数にある。ネット上での映像の偏りや個人の好みの偏りで、全ての個人の「現前の情景」は偏っている。

今、私たちは「自分の見ない情景」に対する想像力は失っていないだろうか。物理的に近くにいる違う考えの人に対する想像力は弱くなってはいないだろうか。そうしたことを振り返って考えることさえ忘れていないだろうか。

4. 映像とどのように向き合うか—これからの言語教育に必要なこと—

2014年1月3日の朝日新聞4面(経済)「異才面談」シリーズ3「人工知能が雇用奪う未来」の中で、新井紀子氏は現在の人工知能に足りない能力として「正確で深い言語理解」と「含意関係認識」を挙げた上で、「(人工知能が)〈千字の内容を50字に要約する〉といった論旨要約までできる段階に進めば、影響を受けない事務労働者はおそらくいないだろう」とし、記者の「そうした事態に社会はどう向き合えばいいと?」の問いに対して、「まず教育は抜本的な見直しが求められます。たとえば機械翻訳が発達すれば英語教育が10年後も必要かどうか。難しいのは、教育を見直す速度に比べて機械の発達の方が速ければ、せっかく努力して身につけた教育が役立たなくなってしまうことです。」と答えている。

現在までのコンピューターの特に苦手であるのは、やはり自然言語であるということではあるが、それも克服されるのは時間の問題との論旨であった。

人間が脳の中で行っている自然言語の理解をコンピューターに覚え込ませるのどのくらいの作業と時間が必要であるかはわからない。また、「人間の言語の方をコンピューターにわかるように簡単にしていくべきだ」「日本語は英語に機械翻訳できる範囲に限定するべきだ」という方向にいく可能性も大いにありうる。

こうした中で、10年・20年先に役立つ言語教育は、どのように考えていったらよいのだろうか。

冒頭に挙げた、拙稿 2010 の予測に付け加えて、本論で述べた問題を付け加えたい。

1, 視覚情報の読み解き方をつねに磨く必要がある。特に偽情報を見破る力、嘘を見抜く力をどうやってつけていったらよいのか。技術の進歩とともに偽情報の作り方も進歩する。常に疑い、常に調べ、常に考えていなければ騙されると考えるのは、とてもネガティブで辛いことではあるが、言語を使ってきた人間は、視覚情報の受け取り方について、言語を使わなかった祖先達よりは後退している事を自覚しつつ、自戒したうえで、意識的に色々な種類の情報を活用するようにしていくしかない。

2, 想像力を失わない。偶々存在している映像だけでなく、映像のない情報についても、やはり言葉で想像を巡らし、考える。案外これは既に今でも難しい。それが無理でもせめて「映像は無いけれども大切なことが世の中には存在する」事を時々思い出す。

3, いくら想像力を逞しくしても、人間は知らないことを考えることはできない。視覚情報を読み解く力をつけるためにも、そして想像力を失わないためにも、質の高い知識を多くの人が共有することが必要であるように思う。

前述の通り、“わかりやすさ”を求め、また、各人の好みに合った情報を選んでみると、知識は減り、偏ってくる。知識を教えようと言うと「知識偏重」と批判されることがよくある。しかし、時代によって必要な知識は異なるのだから、一生、時代にあわせて幅広く良質の知識を得ることができるように、必要不可欠な知識の土台を作り、好奇心を育て、知りたいことを知るためにしなければならないこと、考えなければならないことを、子どもたちに教えたい。そのためには、大人も一生、試行錯誤しながら知り続け、考え続けなければならない。

人工智能に日本語を覚えさせ、論旨の要約までさせることができるようになったとしても、想像する力まで与えることは最後まで難しいだろう。想像するには、無から有を生み出す力・総合的な判断力が必要である。想像する力こそ、人間が言語を使う事によって得た、時間・空間を超える力の産物であり、人間にしかできない最後の力であるように思われる。

私たちは、未来の子どもたちも想像力を持ち続けられるよう、今の子どもたちを育てていかなければならないのである。

参考文献（注に挙げたもの以外）

シリーズ朝倉〈言語の可能性〉全6巻 2010 朝倉書店

言語科学の百科事典 鈴木良次・畠山雄二編集 丸善 2006年発行 2010年3刷