

物語生成論による自閉スペクトラム症の理解

Understanding ASD Using a Narrative Generation Theory to Bridge to an ASD Narrative Generation Model

青木 慎一郎[†] 小方 孝[†] 小野 淳平[‡]

Shin-ichiro Aoki Takashi Ogata Jumpei Ono

[†]岩手県立大学, [‡]青森大学

Iwate Prefectural University, Aomori University

midorigi@iwate-pu.ac.jp

概要

物語生成論による自閉スペクトラム症 (ASD) の理解を試みた。物語の「分析」ではなく「構成」を対象とするアプローチをコミュニケーションについて行うことにより、これまで ASD 者には「できない」とされていたことを、ASD 者は「こうしている」と説明することができる。精神病理学は「了解」という物語の多様性を拡張してきたが、物語生成の構成プロセス自体は一つであると仮定していた、あるいは議論して来なかった。物語生成論は、精神病理学やナラティブ・アプローチへの問題提起となるだろう。

キーワード：自閉スペクトラム症 (ASD), 物語生成論, ストーリーと背景, 精神病理学, ナラティブ・アプローチ

1. まえがき

近年、自閉スペクトラム症 (ASD) をはじめとする発達障害が話題となることが多い。ここでは、ASD の認知行動傾向のある学生や社会人の学習・就労支援を行ってきた経験から、著者の一人である小方の物語生成論の観点に基づいて ASD 者のコミュニケーションの検討を行う。小方の物語生成論とは、物語の構造や形式を対象とする「分析的アプローチ」ではなく、物語が構成され受容されるプロセスを対象とする「構成的アプローチ」とも呼べるものである (小方, 2018)。コミュニケーションにおける物語生成の特徴は次の二点である。①物語生成のプロセスで個人が選ぶ物語は異なる。②生成された物語には「ストーリー」と「背景」がある。

生成された物語では「ストーリー」に注目されやすいが、「ストーリー」には「背景」が伴う。「情報」という観点では、「ストーリー」は、情報の文脈ある連鎖であるのに対して、「背景」では多くの薄められた情報が並列的に語られる。「物語生成」の観点からは、「ストーリー」とは「言葉に置き換えた連鎖」であり終りのある文脈である。「背景」とは「解説」としての「言葉に置き換えた連鎖」となる「可能性」があるという意味で「解説可能性としてのストーリー」である。「背

景」は「解説」の可能性のみに留まり直ぐに切り上げることが可能だが、「背景」となるものが前景化・ストーリー化されると「解説」は延々と続くこともできる。しかし、この「背景」の前景化・ストーリー化は状況によって適切となることもある。続けても、途中で切り上げても良い状況である。このような状況では、「背景」から「ストーリー」への選択・切り替えが可能ということになる。ASD 者と多数派 (定型発達者) との違いは、状況による「背景」と「ストーリー」の選択・切り替えの選択の特徴に基づいて考察し得る。つまり、物語生成のプロセスは多様だということが前提なのである。

このような物語生成による理解によって、これまで ASD 者には「できない」とされていたことを、ASD 者は「こうしている」と説明することができるようになる。物語生成のプロセスの多様性に注目することは、物語生成のプロセス自体は一つであると仮定していた、あるいは物語生成のプロセス自体を議論して来なかったこれまでの精神病理学の再検討を求めることになるだろう。

ASD の診断は DSM-5 による場合が多い。DSM-5 は、アメリカ精神医学会が出版している精神疾患の診断基準・診断分類の第 5 版 (2013 年) である。ASD の症状は、A と B に分かれている (American Psychiatric Association, 2013)。この診断基準の症状の最初は「A. 社会的コミュニケーションおよび対人相互反応における持続的な欠陥」となっている。しかし、社会的コミュニケーションは相手次第であり、特に知能の高い高機能の ASD 者は、社会的コミュニケーションの困難は明確ではないので診断がつかない場合も多い。この DSM-5 における ASD の診断基準においては「B.(4) 感覚入力に対する敏感性あるいは鈍感性、あるいは感覚に関する環境に対する普通以上の関心」以外は、対象者の「行動」の客観的な「観察」のみに基づいている。また、この診断基準

に対応する臨床的な自閉症診断観察法である ADOS-2 においても、「流暢に話すレベル」の成人についてさえ「行動に基づいて評価を行う」ことを強調している (Lord, C. et al., 2012, p.112).

ところが、精神病理学においては、多くの疾患において主観的体験が重視される。むしろ症状の主なものとは主観的体験と言っても良い。DSM-5 の他の診断名では、たとえば「抑うつ気分」や「不安」など、患者の主観的心的体験を症状としている。これらの症状は、ヤスパースによる古典的な精神病理学の「精神生活の主観的現象 (現象学)」についての症状である (Jaspers, K., 1948, p.82)。そして、この際に主観的体験の心理的な因果関係が辿れるかどうか、つまり文脈としてストーリーが成立するかどうかによって、「了解」が可能かどうかの判断をする。これが、心因性精神障害と内因性精神障害の鑑別診断にとって重要なのである。一方で、「観察」される「行動」は、同じくヤスパースの分類では「意味ある客観的事実」となっている。精神医学では、この両者の症状をともに対象とするはずである (Jaspers, K., 1948, p.394)。そこが、身体医学とは異なる点である。ところが、ASD においては「行動」の「観察」に偏っている。それは、当初の対象が心的体験について言語化することが少ない児童で、しかも知的障害もある方が多かったためと想像される。私は、少なくとも近年診断されることが多くなった成人の高機能 ASD 者においては、主観的心的体験をも取り上げることが課題となってくると考える。

また、ナラティブ・アプローチという支援の方法がある。ASD 者と思われる方を対象としている例もある。齊藤 (2010, pp.17-43) は「同じ経験に対して、物語の紡ぎ方は複数ある」として、発達障害の方への「ナラティブ・アプローチ」を『多様な複数の物語』を語り合う中から、『その状況におけるもっとも役に立つ物語を共同構成すること』としている。齊藤 (2010, p.37) は物語の定義を「あるできごとの経験についての複数の言語記述がなんらかの意味のある関連によってつなぎ合わされたもの」としている。ここで述べる「ストーリー」に近いものだが、これは物語の構造や形式である。構成される物語が「複数可能」であるからこそ、物語生成のプロセス自体は一つであるという、未議論の前提を再考する必要がある。「物語を

共同構成」する以前の、生成プロセスを検討すること、つまり、物語生成論の「構成的アプローチ」が必要となるだろう。それが、後述の「可能性としてのストーリー」と「背景」である。生成された物語の多様性ではなく、生成のプロセスの多様性は、これまでのナラティブ・アプローチにおいても再検討を求めよう。

2. 方法

「グループが楽しいことは分かるが得意ではない」と話す ASD 者がいた。「グループは皆が同じ温度じゃない。皆少しずつ違う」とグループに入ることの困難を述べていた。このような例が、複数人の雑談等の三者関係の場面を取り上げるきっかけとなっている。このように、本研究は、これまでの学生や社会人の学習・就労支援から示唆されたものが大きい。ここでは ASD と診断された方の手記を主な対象とする。ASD 者であり、表現力の高い方たちの手記は主観的体験を理解するために有効である。

3. 結果

ここでは ASD 者がコミュニケーションにおいて苦手とする他者の感情の理解と、それが同時に多くを要求される複数人の雑談等の三者関係の場面を取り上げる。

ASD 者は表情等の情報をストーリー化、つまり「言葉で置き換え連鎖化」をする。ASD の診断を受けており、多くの手記を書いているドナ・ウィリアムズ (Williams, 1994; 河野, 1996, p.132) は、他者の感情を読み取ろうと努力する。「少しなら、それらを『翻訳』することはできる。たとえば、もし人の声が大きくなったり、早くなったり、語尾が上がり調子になったりしたら、それは怒っているということだ。もし顔に涙が流れたり、口元が下がってしまったりしたら、それは悲しいということだ。もし震えていたら怖がっているのか、気分が悪いのか、寒いかだ。にこにこしていたら、それは笑っているのだ」。表情・発言などの情報から他者の感情を言葉で置き換える「解説」をしようとしている。これは、心理学的には「命題的心理化」つまり、「理由を言葉でルール化できる心の理解」が相当するだろう。これに対比されるのは、「理由を言葉で言えないすばやい心の理解」の「直観的心理化」となる (別府, 2019, p.52)。しかし、ここでは「理由を言葉で言え

ない」を物語生成の観点から、後述の「背景」と「解説可能性としてのストーリー」として捉えた。

ドナ・ウィリアムズはこの「ストーリー化」による理解に限界も感じていた。『皆、どうやってこういうことを身につけるんですか?』…人がどうやって身につけたのかわかれば、わたしも独学で、同じようにできるかもしれない」と考える。しかし、「生まれつき身についているんだよ」というのがマレク先生（相談相手）の答えである。この「生まれつき」というのが、実は多数派が無意識に行っている、後述の「解説可能性としてのストーリー」である。彼女は、「もし人間についても、算数のような規則性と明確な答えがあるとすれば、わたしはまだ一番基礎的な段階にいて、数えることと一桁の足し算、引き算ぐらいしかできない。だが残念なことに、ミラー夫妻(学生時代の相談相手)にとって、『人間についての算数』を分析することは、とてつもなく難しいことのようにだった」という(Williams, 1994; 河野 1996, p.146)。

彼女が「解説」をしようとしていた表情や声は、多数派にとっては「ストーリー」ではなく「背景」であることが多い。この点については後述するが、多数派にとっては無意識のうちに「背景」化だからこそ、それを多数派自身も解説するのは難しい。「生まれつき」としか言いようがないのである。後述するように、「背景」というのは、情報の一部は消去され、あるいは残されても薄められた並列的情報のことである。多数派が暗黙のうちに「背景」とする情報を、ASD者は「解説可能性としてのストーリー」を前景としてのストーリーとして「解説」しようとする。後述のように、この試みは延々と続いてしまうものである。

ドナ・ウィリアムズは、その手記の中で、他者の「怒り」という「感情」をストーリー化することが多い。「母は、私を虐待した」という経験からの二次的なものかもしれない。自身が感じている他者の「怒り」という感情について相談している。「夫妻はわたしが『怒っている』と解釈していた行為すべてが、『忙しい』『疲れている』『不安だ』『強調している』『興奮している』という意味でもあり得るのだと、教えてくれた」(Williams, 1994; 河野, 1996, p.146)。これらの場面では、必ずしも「怒り」に結びつかない表情や行動等もあったはずである。この「あり得る」という点が重要であり、多数派にとっては、これらの感情の情報は薄められた並列的なものであり、「ストーリー」ではなく「背景」である場合が多い。

彼女が5年ぶりに会った父親の家でのこのような情景がある。「りっぱな装丁で出版されたわたしの本の数々が、書店でのようにきれいに立てかけられていて、どの表紙からもわたしの写真が目飛び込んできた」という。それに対して「父の孤独を深く感じて、悲しくなった」「子どもであるわたしが、長いあいだ本物の写真を送るという気づかいさえせず、娘らしいこともしなかったから、そのかわりに父はわたしの本を飾ってきたのだ」と「強烈な罪悪感を覚えた」という。この情景は場面における「背景」だろう。多数派であれば、場面の「背景」として、次の「誇りに思っている」という並行的情報も無意識のうちに取り入れるだろう。そして、あえて本を雑談の話題として取り上げるだろう。

後に、父が「みんなにおまえの本のことを言ったんだ」「そしたら、みんな買うってさ」とにこやかに笑いながら話したことから「父は娘のわたしを誇りに思っていたのだ」ということに初めて気づく。しかし、これに気づいた時点でも、夫のイアンがそれに「嫌悪感」を感じていると想像して（これも複数人の場面だった）、父に対して「なにも言わず、なにも反応しなかった」となる。この夫の表情等も「背景」だろう。そして、この対応自体について「そんな自分がいやだった」という、再び「罪悪感」の方へとストーリー化してしまう(Williams, 2004; 河野, 2015, pp.38-39)。このように、ドナ・ウィリアムズは場面の「背景」から「相手の怒り」や「自分への罪悪感」にストーリー化して物語生成する傾向がある。次の綾屋もそうだが、「人の心が想像できない」のではなく「想像が多くの人とは異なる」のである。

ASDの診断を受けている綾屋(2008, p.109)は「酒の上での失敗談をおもしろがっている学生」達を次のように描いている。『結局一晩、警察のお世話になって参ったわ』と言いながらも『あごを上方に突き出して見下ろす目線』を送り、『タバコに火をつけ』ながら、『得意げ』な彼女や、『おもしろそうに』『大きな口をあけて』『目を細めて』笑って、『膝を叩いて』『ありえねえ』と『高めの声』で言うあの人。引用が長文になってしまうが、非常に詳細に情報を把握していることが分かる。この複数人の状況で、綾屋がストーリー化したのは、「失敗をおもしろおかしく話せること」への疑問である。この疑問は正しいことが多い。たとえば、上司に対してならば「おもしろおかしく話せ」はしないだろう。このような、おそらく酒が入る「談笑」

の場面では、この種の失敗談は談笑の「背景」としての意味が大きい。場面によっては「失敗談」を楽しむことや、「失敗が許される」こともあるという、これも「背景」となる薄められた並列的情報が抜けているのだろう。その結果、自分はこのような場から外れていると不安になる。綾屋は、このような「不安という感情に結びつく」物語生成をおこなうことが多い。このような不安に対しては、情報が物語生成の「ストーリー」の方ではなく、「背景」であると気づくことや、他の並列化すべき情報があることに気づくようにすることが対策となるかもしれない。

4. 考察

① ストーリーと背景

物語生成論による ASD 者の主観的体験の理解は ASD 者の支援への活用が期待できる。ここで、物語生成における「ストーリー」と「背景」を再考したい。ここでは「ストーリー」を、金井 (in press) の定義「言葉で置き換え可能な出来事の連鎖」を参照し、通常のストーリーを、言葉に置き換えた文脈のある連鎖である「終りのあるストーリー」とし、この通常のストーリーからは外れたものをあえて「解説可能性としてのストーリー」と分けて考察する。

この可能性というのは、「言葉に置き換えた連鎖」として解説することができる「可能性」であり、通常は薄まった並列的な情報である「背景」が、ストーリーとして前景となる可能性があるという意味である。物語生成論の観点からは、「ストーリー」と「背景」が交代もする。その生成プロセスに注目したい (図1)。この「背景」の「解説」というのは、その可能性だけでも、また心の中だけでも良いし、常に不十分であり、解説し続けることができるという特徴がある。そして、可能性でなくなった「解説」は、「背景」が前景として出ることである。しかし、これは多数派にとってもよくあることである。このように述べても分かりにくいと思われる。

その例として、本稿でテーマとしている日常の複数人によるコミュニケーション場面について考えてみる。この場面は、薄まった並列的な情報の「背景」であることが多いのだが、これが「解説」として前景に出るのは、絵画の場合にはルノワールの「ムーラン・ド・ラ・ギャレットの舞踏会」のような例である。もちろん、絵画としては終りまで描き切っているのだが、

それを見る側からは、例えば「何気ない幸せがあふれる会話の情景」というのが「解説」、つまり「言葉に置き換えた連鎖」である。この解説は、さらに例えば「外光の輝きのもとでの生き生きとした話し声が伝わってくる」というように、終わりなく延々と続けてもよいし、どこで終わっても良い。このことは、多数派にとっても、「背景」が前景となることがあることを示唆している。因みに、この絵では例えばモナリザのような形式での背景といえるようなものは描かれていない。

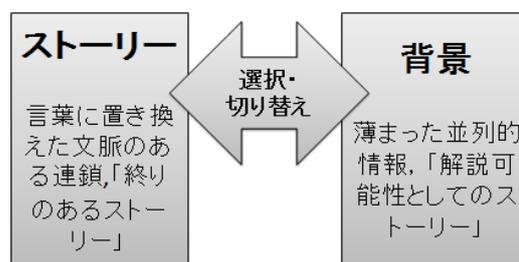


図1. ストーリーと背景

俳句における「解説」もこれを示す例となる。俳句も上述の絵画と同じように、通常では背景的な情報をストーリー化、つまり前景化するとも言えるだろう。新田は俳句のストーリーについて、句外の「継続する開かれた語りかけがある」として、俳句が「解説可能性としてのストーリー」であることを多数例示している。「夏草や兵どもが夢の跡」について「夏草を見て、人が感じる何か、単に『無常観』としてひとからげに論じることはできない何か。そこに『語りかけ』の美がある」と「解説」している。これは、あくまでも「解説」であり、他の「解説」もあり得るし、それを出し続けることも可能である。この「夏草」は通常は情報の並列としての「背景」となるものだろう (新田, 2019)。それを、俳句はストーリーとして描き切っている。このことも、多数派にとって「背景」が前景となることがあることを示唆している。通常は「背景」となるような並列的で薄まった情報を、俳人としては前景とし「終りのあるストーリー」とすることができるし、読者にとっても「解説」によるストーリー化によって前景とすることができるのである。このように「背景」となりやすい場面も、状況が適切であれば、絵画や俳句のように「解説」を続けることも可能だし、あるいは早めに「解説」を切り上げることもできるのである。

②日常コミュニケーションにおける「背景」の前景化・ストーリー化

この点をコミュニケーションとの関連で考えてみたい。上述のように、「背景」は、「解説可能性としてのストーリー」であり、「可能性」というのは、解説によって前景化・ストーリー化することもできるという意味であった。人間を対象とするコミュニケーションにおいては、多数派にとっては、日常のコミュニケーションの多く、例えば複数人（三者関係）による雑談は言葉に置き換えた連鎖である「終りのあるストーリー」となることは少ない。文脈のある、つまり終りのあるストーリー化は、コミュニケーションにおいては、議論、調整、説得など、むしろ稀である。日常コミュニケーションは「背景」であることが多いのである。

一方、ASD者は日常のコミュニケーションにおいて、例えば複数人による雑談であっても、「解説可能性としてのストーリー」の「解説」による前景化・ストーリー化を試みる。ちょうど俳句の解説のように「背景」を前景に出す、あるいは「終りのあるストーリー」としようとするともいえる。しかし、多数派は雑談場面では「解説」はほとんど可能性程度に留めて切り上げて「背景」とする。そのため、ASD者にとっては、前景化・ストーリー化しようとしたのだが、ストーリーとして終るきっかけがなく、結果的には自分の中での「解説」が延々と続いてしまう。

また、日常コミュニケーションにおける「感情の読み取り」も多数派にとっては、通常は「背景」に留めておくことが多い。ASD者は、前景化・ストーリー化のための「解説」を試みる。ところが、多数派はやはり「感情の読み取り」も解説の可能性程度に留め切り上げるため、ASD者にとっては、「感情の読み取り」もストーリーとしては終わることなく、自分の中での「解説」が延々と続いてしまう。その例が、ドナ・ウィリアムズの手記にも現れていた。綾屋もこれを「記憶再生に対し、『あれはこういう意味だったのかな』と因果関係や文脈を地道に推察する「ヒトリ反省会」として表現している。そして「ひとつの結論に至らないぐるぐるとした循環に陥る」としている（綾屋, 2008, p90-91）。

② 参加する日常コミュニケーションの特殊性

それでは、絵画や俳句と日常コミュニケーションの違いはどこにあるのだろうか。対象が物や自然や動植

物（夏草）やあるいは日常のコミュニケーションでも外から見ているだけでよければ、絵画や俳句のように「終りのあるストーリー」を目指すこともできるし、その「解説」はいくら出てきても、どこで終わっても問題はない。上述のルノワールは外から見ているコミュニケーションの例である。同じように、ASD者は対象が自然や動植物である場合に、「背景」を「解説」によって前景に出すストーリー化が得意である。綾屋の自然描写にもそれが表れている。綾屋は「煩雑な人間世界のルールがよくわからない自分に寄り添い、包み込んでくれていたのは、いつも草木や花の放出する柔らかなエネルギーのようなものだった」「水が足りないときには、茎のてっぺんがうなだれて下を向き、葉の先端がしおれてくる」等の「背景」を前景に出す表現を多く記述している（綾屋, 2008, p182, p184）。この場合は絵や俳句の「解説」と同様に終わらなくても良いし、どこで終わっても良いのである。

このように、背景を前景に出すストーリー化が得意だからこそ、自身が参加している人間の通常コミュニケーションにおいてさえ、前景化・ストーリー化を用いがちだとも言える。ところが、外から見ているだけではない自身が参加している、特に複数人による日常コミュニケーションを対象とした場合は、自身が早期に対応行動を起こす必要がある場合が多い。手記で出てくるのは、1対1の会話ではなく三者関係以上の場面での困難であった。三者関係の「情報量の増加や気持ちの推測という作業量の増加」が指摘されている（永山, 2013）。それゆえ、「解説」は早い段階で切り上げるか可能性だけに留めて、「背景」を前景には出さない方が効率的である。多数派は「背景」に留め切り上げている。相手が自身の関わっている人間であれば、不確実性が高いことや想定外のことに対応しなければならぬからである。ASD者が臨機応変の対応が苦手という理由もここにある。「背景」の前景化・ストーリー化は、それがどこで終わっても良いか、終わらなくても良い場面でのみ可能なのである。それが、対象が物や自然や動植物やあるいは日常のコミュニケーションでは外から見ているだけで良い場面である。

このように、「ストーリー」と「背景」に着目することでASD者を支援する可能性がありそうである。抽象的だが、感情（不安、罪悪感など）の情報がストーリーとして前景に出てくる場合に、それが薄まった情報の並列である「背景」とした方がよい場合もあると提示することができる。さらに、その前提としての並列

化できる情報を消去している可能性に気づくように促すことができる。

上司との関係で悩んでいた方との次のような相談を経験している。私は「皆の前で上司に叱られる（三者関係の場面）」と悩んでいた方に、「その上司を、あなた以外の部下はどう評価していますか」と思い出してもらった。これに対して、その方は次のように話した。「この上司は周囲からは『優しい人、頼りになる人』と言われていたのが不思議だった。「今、言われて気づいた。皆の前では『いつ叱られるか分からない、自分を嫌っている』というのが先行していた。そう言われてみれば、『苦しんで学ぶ』ということさせなかったのかもしれない。上司から事前にそのように説明して欲しかった」。つまり、「優しい人、頼りになる人」という、他の部下による上司の評価の情報も、「自分を嫌っている」も含めて「背景」である。その場面での「背景」は多くの並列的な情報であるから、例えばその場面では「蒸し暑かった」「忙しかった」等も含まれるだろう。もちろん、一度検討したくらいでは「私には想像できません」という場合が多い。上述のドナ・ウィリアムズのように、幼児期に心的葛藤がある場合などが多いことが予想されるからである。

このように ASD 者の特徴を述べたが、場面によって「ストーリー」「背景」の選択をすることは多数派にもある。その選択が人によって異なるということは当然であり、無意識の選択でもある。上記のような提示をしたとしても、ASD 者がそれを正誤ではなく相違としてしか感じないのも当然である。このように、物語生成論からの理解は、多数派の正しさを強調しない。それが、「(他者の心理の捉え方を教える際の) 上から目線と感じられない支援」(別府, 2019, p.52)にも自然に繋がるだろう。

④ ASD 者支援における前景化・ストーリー化の「契機」

上述のように ASD 者は、第三者を含めた雑談や感情の読み取りにおいて、「背景」を前景としてしまうために、「解説」が延々と続いてしまう。しかし、多数派にとっても通常は情報の並列としての「背景」となるものが「ストーリー」として前景に出てくることもあり得る。つまり、絵画や俳句のように前景に出てくること自体は問題がないのである。このように多数派と ASD 者との違いは「背景」の前景化・ストーリー化を

どの場面で行うのかであった。

上述の「夏草」についてだが、「夏草」も通常は「背景」となるものだろう。新田は「切れ」、具体的には句中の「や」という「切れ字」等が契機となって、前景化・ストーリー化されることを示している。そして、意図の流れの中断として俳句における「切れ」を取り上げ「意味的な連続性が断ち切られて、その前後に間隙（いわゆる gap）が生じる」ことがストーリーのきっかけになるものとしている（新田, 2019）。これは、多数派にも共通する前景化・ストーリー化の「契機」について述べていることになる。ASD 者が上述のような「背景」の「解説」を延々と続けるストーリー化、つまり前景化を開始する「契機」についても理解できるかもしれない。これは「背景」と「ストーリー」との交代の「契機」とも言える。

この「契機」を把握することは、ASD 者がその場面の何に反応して、前述した多数派とは異なるタイミングでの前景化・ストーリー化をするのかを理解することになる。臨牀的に有効な視点と考えられる。

また、これらの「契機」には、例えば風に揺れる夏草、表情、声、写真ではない本などの「可動性」という特徴も想定される。小野・小方 (2018) が取り上げている広義の「驚き」にも近いものだろう。物語生成のシステム化が可能となれば、このような仮説の検証ともなる。また、多数派と ASD 者にとって「背景」と「ストーリー」とが一つの選択肢であるという理解がさらに深まるだろう。本来、物語生成論はシステム化を目指しており、ストーリー生成機構としてのシステム開発は支援のツールとなる可能性もある。すでに、ASD 者の物語生成のシステム化を試みている（青木・小方・小野, 2018）。これまで述べてきたように、場面によって異なる適応が求められる二種類ある物語生成の構成プロセスがある。今後の展望としては、「終りのあるストーリー」と延々と続けられるがいつ終わっても良い「解説可能性としてのストーリー」という二種類の物語生成のシステム化を目指したい。

5. あとがき

ここで述べた「終りのあるストーリー」と、延々と続けられるがいつ終わっても良い「解説可能性としてのストーリー」という二種類の構成プロセスには、それに気づかされたきっかけがある。それは、「精緻な絵

画」と評される自閉症の画家、福島尚さんの絵画である(福島, 2017)。福島さんは著名な画家であり、自閉症についての議論でも、三浦・相川(2019, p.167)は「福島の知覚世界は、視覚によって捉えられた一つひとつの情報を『見えるまま』に写し撮ったもの」と述べている。「写真のような絵」と称される特徴が確かに第一印象である。

しかし私は、福島さんの「線路は続くよ」という絵画を見たときに、黒い人影があることに気づいた。この人影は描かれてはいるが、同じ絵画の列車等の情報と比較すると薄くなっている。この人影が動かしている照明灯の動きが、強調して残されている。ここで、注目してほしいのは、列車もそうだが、照明灯も可動性のある「物」だという点である。

そこで、振り返ってみると、福島さんの絵では運転手をはじめとして人物が描かれていないか、描かれていても黒い影だけであることに気付く。これは、福島さんの絵画では共通しており、画風ともいえるだろう。当然だが、この絵画は「見えるまま」の写真ではない。人物を場合によっては消去し、あるいは薄めて並列の情報としたのが「背景」である。列車が、この場合は前景化・ストーリー化されて「終りのあるストーリー」として描き切られている。つまり、通常は情報の並列である「背景」がストーリーとして前景に出ることがある。そのストーリーが前景に強力に出現するため、背景となった人物は消えるか影だけとなる。

このような画風が、見る者に多数派とは異なる物語生成を促し、決まりきった見方との違いに気づかせ、独特の静謐感が生まれる。なお、この「独特の静謐感が生まれる」も稚拙ではあるが前述の「解説可能性としてのストーリー」における「解説」の例にはなるだろう。また、この「解説」は当然不完全であり、いつまでも続けていくことができるという特徴があるということも前述した。

もちろん、絵画という観点からは列車や照明灯の方が重要だろうし、そちらに注意が向いて「写真のような絵」となってしまう。しかし、人物の「背景」があることに気づくと、よく言われるようにASD者は細部や断片や部分に拘っているのではなく、多数派とは異なっているかもしれないが、独特の全体の意味(大局)を捉えていると理解できる。ASD者の説明によく使われる「部分対全体」や「細部対大局」という対比から、「ストーリー」と「背景」、つまり物語生成の構成プロセスとして

の理解へと視点を変えたい。

このように、風景や物を対象とした場合には、前景化・ストーリー化が可能である。多数派も「解説可能性としてのストーリー」の解説を続けることができる。それが、自身が参加している人間の通常コミュニケーションという場面においては困難を生じるのである。このように多数派とASD者との違いは、前景化・ストーリー化をどの状況で行うのかにあったのである。

ここで述べたことの詳細については、刊行予定である(青木, in press)。

文献

- American Psychiatric Association (2013). @Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders@, Fifth Edition. (高橋三郎 ほか (監訳) (2014). 『DSM-5 精神疾患の診断・統計マニュアル』(pp.49-57), 医学書院.
- 青木慎一郎 (2017). 学習困難とストーリー生成. 『日本認知科学会第34回大会発表論文集』, OS18-8.
- 青木慎一郎 (in press). 物語受容における「ストーリー」と「背景」への注目—物語生成論による自閉スペクトラム症の理解. 小方孝 (編著). 『ポストナラトロジーの諸相—人工知能の時代のナラトロジーに向けて』. 東京: 新曜社.
- 青木慎一郎・小方孝・小野淳平 (2018). ASDに見られる認知パターンと物語生成—「驚き」に注目して. 『日本認知科学会第35回大会発表論文集』, P1-49.
- 別府哲 (2019). 自他理解と発達障害支援. 『教育と医学』, 67(7), 52.
- 福島尚 (2017). 『福島尚鉄道画集——線路は続くよ』二見書房.
- Grandin, T. & Panek, R. (2013). *The Autistic Brain*. New York: Dunow, Carlson & Lemer Literary Agency. (中尾ゆかり 訳(2013). 『自閉症の脳を読み解く』. 東京: NHK 出版.)
- Jaspers, K. (1948). *Allgemeine Psychopathologie*. (内村祐之・西丸四方 ほか (訳) (1953). 『ヤスパース精神病理学総論 上』岩波書店.
- 金井明人 (in press). 映像と現実, その異化. 小方孝 (編著). 『ポストナラトロジーの諸相—人工知能の時代にナラトロジーに向けて』. 東京: 新曜社.
- Lord, C., Rutter, M., et al. (2012) ADOS-2 Autism Diagnostic Observation Schedule, Manual (Second

- Edition). Western Psychological Services. (黒田美保・稲田尚子 (監訳) (2015). 『ADOS-2 日本語版マニュアル 自閉症診断観察検査 第2版』金子書房.
- 三浦仁士・相川翼 (2019). 自閉症と知覚世界. 野尻英一 ほか (編著). 『〈自閉症学〉のすすめ——オートイズム・スタディーズの時代』ミネルヴァ書房.
- 永山智之 (2013). 二者状況と三者状況における体験から見た広範性発達障害. 『京都大学大学院教育学研究科紀要』59, 415-427.
- 新田義彦 (2019). 俳句における美意識について. 『日本認知科学会第36回大会発表論文集』, OS03-2, 433-435.
- 小方孝 (2018). 物語の分解から合成へ. 小方孝・川村洋次・金井明人. 『情報物語論—人工知能・認知・社会過程と物語生成』, 45-62. 東京: 白桃書房.
- 小野淳平・小方孝 (2018). 「ギャップ技法」を利用して「驚き」を作り出すストーリー生成の方法—テーブルトークロールプレイングゲームに基づく物語自動生成ゲームへのアプローチ—. 『認知科学』, 24(3), 410-430.
- 斎藤清二 ほか (編) (2010). 『発達障害大学生支援への挑戦』, 35-42. 東京: 金剛出版.