

言語理解と異文化コミュニケーションにおける画像情報の役割

大野 邦夫[†] 木村 登志子^{††}

先に個人における言語スキル獲得のモデル化について検討したが、本報告ではそのモデルを組織や社会における情報共有、さらには異文化交流に広げることを試みた。まず言語スキル獲得における画像情報の役割を、画像を通じた語彙獲得と物語・価値観の情景としての画像の役割に大別し、前者がマズローの欲求説における低位層、後者が高位層に位置付けられることを明らかにした。その物語・価値観の事例として、西洋キリスト教文化の聖書、東洋の儒教文化における二十四孝を取り上げてマズローの欲求説との関連を分析すると共に、価値観の伝達における東洋と西洋の差異についても分析する。以上の分析検討結果をさらに具体化するために対立軸を用いて考察を加えて整理すると共に、異文化的な情報伝達における画像情報の役割を複合文書に適用する可能性に関する考察を加えた。

The Role of Image Information for Language Understanding and Intercultural Communication

Kunio OHNO[†] Toshiko KUMURA^{††}

Based on the language skill acquisition model studied in the previous paper, we have expanded the model for information sharing within organizations and intercultural communication between organizations. First the role of image information has roughly been divided into two categories as vocabulary acquisition and background story understanding through the image, while the former may represent the meaning as the lower layer of Maslow's desire, and the latter as the higher layer. Practical examples of the latter case have been introduced in both Western culture and Oriental culture. The images of the Bible stories as Western Christianity culture and the twenty-four filial piety stories in Oriental Confucian culture have been explained and compared by means of cultural information transfer. In order to further clarify the results of the analysis above, we have examined the effect of image information using the confrontation axis, and the possibility of compound document through the result has been considered.

1. はじめに

先に個人における言語スキル獲得のモデル化について検討したが[1]、本報告ではその役割を組織や社会における情報共有、さらには異文化交流に広げることを試みる。その現代的な応用としては、製品広告や概要プレゼンといったビジネス情報、さらに観光・交通案内、防災や緊急避難などを含む行政情報が挙げられる。これらの多くはテレビ広告やデジタルサイネージのような、大形の液晶ディスプレイにより表示される画像・映像情報である。さらに、古典的とも言える文字・図形・画像文書（複合文書）における文章と図形・画像情報との連携や対比にも適用可能と思われる。その基本的な考え方は、表1に示す人間とコンピュータにおける情報メディアの対称性[2]に求められる。

人間における情報メディアの歴史が、叫び声・ジェスチャーから、洞窟壁画、象形文字、表音文字、数式・代数学、近代論理学という「感覚から語彙・知性へ」と方向付けられる一般化・抽象化を指向したのに対し、コンピュータにおける情報メディアが、二進論理、数字・数式、英数文字、漢字、GUI、図形・画像、映像・音声という、「知

性から感性へ」という逆の方向を辿っていることに特徴がある。

表1 人間とコンピュータにおける情報メディアの対称性

コミュニケーションメディアの歴史	コンピュータメディアの歴史
叫び声, ジェスチャー(先史以前)	映像, 音声(2000s): stream
洞窟壁画(BC.30,000~)	図形, 画像(1990s): class
象形文字(BC. 5,000~)	GUI(1980s): class
表意文字(BC. 3,000~)	漢字処理(1970s): char, string
表音文字(BC. 1,500~)	英数字(1960s): char, string
数式 代数学(AD. 1,000)	数字, 数式計算(1950s): int, float
近代論理学(AD. 1,800)	2進論理(1940s): boolean

コンピュータにおける情報メディア進展が、人間を知性的・論理的な存在から感性的・感覚的な存在へと推進している観がある。この問題は、先進諸国における反知性主義的傾向や、米国におけるトランプ大統領の誕生を推進したポスト・トゥルース問題とも背景的に関係すると思われる。要するに事実に基づく論理的に検証された情報ではなく、主観的・感性的なセンセーショナルな情報が、多くの人々に受け容れられ世の中を制してしまうという深刻な問題である。

[†](株) モナビITコンサルティング
Monavis IT Consulting Co. LTD.

^{††} 横浜商科大学
Yokohama College of Commerce

本報告では、画像情報を代表とする感性的なメディアが、組織や社会における情報共有や異文化理解に果たす役割を考察するが、それに対抗するメディアである言語メディアとの対比を踏まえて検討する。その観点で、次章では言語メディアと画像メディアとの関係を紹介し、3・4章では、言語メディアによる価値観を、画像を通じて大衆に普及させた歴史的な事例を紹介する。

3章では、西洋文明の確立に貢献した画像の例として、カトリック教会を中心とする西洋文明に対する画像の貢献例を解説する。4章では、西洋文明に対する儒教を中心とする東洋文明の例を紹介する。5章では、3・4章の例を考察し、西洋と東洋における文化の普及に対する画像メディアが文化の伝播に及ぼす影響を分析し、両者における共通性と異質性を検討する。最後に6章で総合的な考察を行い、今後の異文化コミュニケーションにおける画像情報の役割への展望を述べる。

2. 人類における言語の獲得

2.1 情報メディアの歴史への考察

人類が言語を獲得したプロセスに関しては、言語学や人類学の立場から豊富な研究成果が報告されているが、ここでは情報メディアの歴史的経緯からモデル化を試みる。人類における情報メディア、すなわちコミュニケーションメディアの歴史は、叫び声・ジェスチャーに始まり、洞窟壁画、象形文字、表意文字、表音文字、数式、近代論理学というパターンで把握できることを以前述べた。さらにこのパターンが、コンピュータメディアの進展推移と対称的になっていることを論じた。

先に述べたとおり、表1は、人間とコンピュータにおける情報メディアの対称性を示している。表の左側は人間のコミュニケーションの歴史であるが、感覚に基づく具体的な対象から知的な抽象的な論理へと抽象化を指向して進化したと言える。右側はコンピュータメディアの進展を下から上に記述しているが、興味深いことに左右の項目が対応する。コンピュータメディアの場合はコミュニケーションメディアの逆で抽象的な論理から具体的な対象へと進展している。対称となる理由は、下記のように考えられる。人間のコミュニケーションメディアにおいては、事物の一般化を可能とする抽象概念や抽象化手法が歴史のけん引力となっている。情報共有のために効果的に情報を把握した個人や組織が歴史のプロセスの中で残存したからである。すなわち、記録に残せないジェスチャーや音声を記録するために洞窟壁画を残し、個々の画像を抽象化・標準化して象形文字が誕生した。象形文字をさらに記録が容易なように抽象化したのが表意文字である。表意文字の文字数の記憶が人間の記憶力に適合せず、話し言葉との整合を取ったのが表音文字である。さらに代数学における変数のような抽象的な概念を獲得し、そのような抽象概念を洗練して近代論理学が誕生している。以上の経緯は、効果的に情報を把握・管理した個人や組織が歴史のプロセスの中で残存したことを物語るものであり、その背景には、ダーウィンの適

者生存の論理すなわちダーウィニズムが存在すると言えるだろう。

他方、コンピュータメディアにおいては、人間とコンピュータとのインタラクションの容易さがこの半世紀余りの歴史を牽引してきたと言える。すなわち、ゼロと1の列による2進数よりは、見慣れた10進数の方が見やすい。数字だけのデータ処理よりは、文字が使える方がさまざまなサービスに対応できる。使える文字も、英数字のみよりは漢字を含む日本語が使える方が良い。このように、コンピュータパワーを扱うデータ形式の拡張を通じて人間とコンピュータのインタラクションの改善が図られた。そのため情報メディアに対するデータ型の拡張が、ブーリアンから整数・浮動小数へ、さらに文字・文字列型へと進展した。次に進展したのがGUIである。人間のコミュニケーションメディアに対比すると象形文字に相当するが、デスクトップメタファーのアイコンは古代人の象形文字の発想に遠からぬものを感じる。先に述べたとおり、GUIも操作に関する人間とコンピュータとのインタラクションの容易性を目指すものである。さらに、コンピュータにおける文字メディアから図形画像、映像音声を扱うようになった経緯は、文字よりも図形画像、映像音声の方が人間に認知され易いことから、人間とコンピュータとのインタラクションの容易性を実現していると言える。

2.2 対称性を貫く論理

人間のコミュニケーションメディアの歴史、コンピュータメディアの歴史が時間軸に対して対称的なのは興味深い事実である。この現象を以前は人間が帰納に基づく抽象的な思考を追求し、コンピュータは処理機能と記憶領域の増大に伴う演繹的な具象化を実現したと述べた[2]。だが以上のダーウィニズムによる人間のコミュニケーションメディアの歴史と人間とコンピュータとのインタラクションの容易性を実現したコンピュータメディアの歴史を貫通する歴史の論理が存在する。ダーウィニズムは競争状況下における適者生存の論理だが、環境変化に適合する個体やグループが相対的に生き残るということである。環境自体の問題とその変化の問題があり、環境が特異だとガラパゴス的になる。この考え方に類似の理論として、シャノンの情報理論が挙げられる。情報理論は、発信者と受信者の間の媒体に応じた最適な符号化方式が存在するというものである。たとえ雑音が存在しても、符号に冗長性を持たせれば、通信することが可能である。その冗長性が不足すると誤りが生じ、冗長性が大きすぎると過剰品質になる。その中間に最適な符号化が存在する。

生物の世界で雌雄の染色体遺伝子の組み合わせや突然変異により遺伝子配列に変位が生じるが、それを情報理論の符号化に対応付けることが可能であろう。最適な符号化としての遺伝子が生き残るというよりは、実際には生き残ったものが最適な符号化であったという結果論が実態である。しかし適者生存の概念には、無駄な冗長性を廃するという思想、すなわち最適化という概念が存在する。コンピュータメディアの歴史の方は、人間とコンピュータとの

インタラクションの容易性がその進展の推進力であったと言える。人間とコンピュータとのインタラクションを容易にするということは、余計な手間をコンピュータ側に押し付けることに他ならない。このことを以前は「コンピュータが人間に近づく」とか「ユーザーフレンドリー」というような言い方をしたものであった。要するに、コンピュータを支援者や召使いとして扱い、面倒なことは徹底的にコンピュータにさせるということがコンピュータメディアの歴史であった。上記人間側とコンピュータ側のメディアは共に時間の経過と共に所与の状況に最適化し冗長性を排するという論理で貫かれている。統計力学的な概念を用いるとエントロピーの極小化ということになる。この考え方による論理の妥当性を、中世の哲学者であったウィリアム・オッカムも提唱し、それは「オッカムの剃刀」という格言で知られている。人間のコミュニケーションメディアもコンピュータメディアも、冗長性の排除という視点から俯瞰するとその進展が理解できる[3]。

2.3 情報メディアにおける文字・語彙とフレーム

表1は、人間とコンピュータにおける情報メディアの歴史的な経過を示しているが、人間においては感覚的に把握し易い感性的メディアから、論理的把握を必要とする知性的メディアへの進展を示している。このプロセスは、言語の獲得と密接に関係すると思われる。

叫び声やジェスチャは、何らかのできごとの伝達であろう。それは獲物を見つけた場合や危険が迫っているような、原始的な人々の生存に関わる「できごと」が多かったであろう。獲物が問題であれば、獲物を個別の対象として識別したであろう。洞窟壁画に動物の絵が描かれているのはその証拠である。

汎用的に用いられる概念対象は、象形文字となり、さらに簡略化されて表意文字になり、やがて単一の文字では意味の記述に不都合をきたして文字の組み合わせた熟語となったのであろう。熟語として複数の文字を使用するならば、個別の文字の意味は不要であり、口承による発音に合わせた表音文字とする方が識字率は向上する。その結果アルファベットが世界の主流の文字となり、日本以外の先進諸国ではアルファベットの組み合わせで語彙が形成されるようになった。

バートランド・ラッセルは、彼の著書において知識には感覚を通じた面識による知識 (Knowledge by acquaintance) と文字や数式の記述による知識 (Knowledge by description) があると述べている[4]。前者は、叫び声・ジェスチャ、洞窟壁画、文字に至る情報メディアに対応し、後者は文字、数式・代数学、近代論理学が対応する。面識による知識と記述による知識を媒介するのは文字であり、人間の知識にとっては極めて重要な位置を占める。面識による知識は、個物を特定するが個物相互の関係は別の知識である。要するに個物は名詞であり、個物の関係は文により記述される。個物の相互の関係により意味が生じ、個物は語彙として把握される。語彙は個物が集合的に意味付けられた概念である。

2.4 個体発生は系統発生を繰り返す

人類が言語を獲得したプロセスを前章で述べたが、興味深いことに個々の人間が言語を獲得するプロセスもかなり類似である。母親の胎内から生まれた新生児は「オギャー、オギャー」と泣いて四肢を動かすが、この時点で叫び声・ジェスチャによる情報メディアを活用している。やがて絵本を見るようになると、洞窟壁画レベルの図形・画像レベルになり、初等教育で文字を覚え、語彙を習得する。中等教育で代数の方程式を習得し、人によるが高等教育で近代論理学を修得する。そのように考えると、表1におけるコミュニケーションメディアの歴史を繰り返している観がある。なお象形文字、表意文字に関しては対応していないが、描画により情報伝達するような生活文化が失われたためであろう。小さな子供は記号としての文字を書くよりは描画することを好むし、スマホの絵文字は象形文字に対応するであろう。交通標識などは、文字で記述されるよりは図形に基づく表示の方が直感的に判別可能である。初等・中等教育における図画や書道の授業は、洞窟壁画、表意文字のメディアの名残りとして位置付けられるのではあるまいか。以上に基づく人間の言語獲得による知識階層を図1に示す。

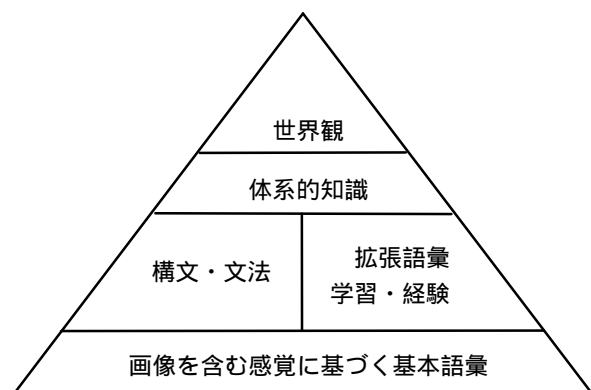


図1 人間の言語と知識階層

2.5 人間の言語と知識階層モデル

話し始める頃の幼児は、指示された対象の名称の一語を発話するだけである。それらは食べ物や生活環境としての室内の家具、野外の風景や動物などである。それらの語は、視聴覚や触覚、嗅覚、味覚などの感覚を通じて識別された対象であろう。このようにして外部世界における個物や事象を語彙として認識していく。やがて2語話せるようになると、動詞や形容詞が使えるようになり、対話が可能になる。この状況が図1の最下層から2番目の層への移行である。その後、初等・中等教育などで、社会人として生活するための語彙を学び、その語彙の活用を通じて文章の構文や文法を習得する。この段階で母語としての自然言語が獲得されたと考えることが可能であろう。その後、職業教育や専門教育、高等教育を通じて体系的な知識を学び、社会人として成長することになる。さらに社会人として活動し自分の生き方を選択していくための価値観、世界観を形成していくことになるであろう。職業教育や専門教育は、具体的なスキルを得るための語彙であり、それらは一般性

が高い具体的な語彙が主であろう。それに対して、価値観や世界観を形成する語彙は、個人としての主観に支えられる抽象的な概念の語彙を含むものになるであろう。

2.6 画像情報の役割

図1のモデルから、画像情報が言語の発達にとって重要であることは、明白である。特に乳幼児における生活環境で最初に認識する事物としての最下層の語彙の多くは視覚情報から得られると考えられる。さらにその対象への行為や対象の属性の認識などを通じた下から2番目の層においても、多くの語彙は画像情報を通じて得られるであろう。だが、体系的な知識、世界観といった抽象度が高い知識においては、視覚に基づく画像情報よりは、記述された文章による論理的、系統的な知識の比重が高まるであろう。

なお、画像情報と記述された文章による論理的、系統的な知識とは、必ずしも対立する概念ではなく、協調する概念と見る必要がある。これはラッセルの面識による知識と記述による知識との対比とも類似であるが、その端緒は幼児期における絵本の理解に求められる。幼児は絵を通じた語彙を単独に把握するのではなく、物語を通じて当てはめて把握するといわれる[5]。そのことから、語彙が意味する概念は、ある種の文脈を構成する要素として物語の中で位置付けられると考えられる。

3. 西洋キリスト教文明の普及における画像情報

3.1 西洋哲学における懐疑

西洋文明の基盤がギリシャ哲学とキリスト教信仰にあることは誰も認めるところであろう。西洋における知的な人々は、古典としての書籍を読み、それに基づいて思想を重ねて西洋文明を形成したと思われる。その歴史は西洋哲学史として蓄積され、今日の西洋文明を形成したと考えることが可能である。その代表的な資料は、パートランドラッセルの西洋哲学史が挙げられるであろう。この書籍は全て文字で記述され、画像は一切用いられていない。ラッセルの西洋哲学史は、古代・中世・近世に大別されて、各々の時代の哲学者とその思想、その思想が生まれた歴史的背景などを紹介している。個々の哲学者の思想を正確に理解するのは一般には極めて困難と思われるが、ラッセルはそれを分かりやすく解説している。これは自身が哲学者であるラッセルだからこそ可能と言える。さらにラッセルが分かりやすく解説できる理由は、彼が数理哲学という理系の専門家でありながら、文学・歴史といった幅広い知識を背景として持ち、多面的な観点から語ることが可能な点が挙げられる。彼の知識の幅広さは、イギリス経験論哲学の伝統である懐疑主義に基づき、全ての知識の価値を相対化して批判的に捉えることが可能なスキルに依存している。

3.2 キリスト教神学と大衆の理解

この西洋文明は、ラッセルが紹介しているような西洋哲学やキリスト教神学が大衆に普及し、文化的な価値観を共

有させることにより今日に至ったと考えられる。だが、哲学者や神学者が思想し文書に記述した内容がそのまま大衆に受け容れられたわけではない。その過程には、生活に関係する労働、労働の成果を分配する組織的なルール、そのルールを形成した政治・経済的な利害関係や権力関係などが媒介してきたと考えるべきであろう。西洋社会において上記のような利害関係・権力関係に大きな影響を及ぼしたのは、キリスト教文化であろう。キリスト教文化は、聖書を価値観とする文化であり、そのためには聖書の内容を分かりやすく大衆に理解させる必要があった。

3.3 絵画による大衆への布教と聖像破壊運動

ローマカトリック教会は、そのために絵画を用いて布教した。スペイン北部の中世カトリック教会の会堂内に残された聖画のコレクションがバルセロナのカタロニア美術館に保存されている。図2は、その一例であるが[6]、中世の聖堂内の絵画が部分的に再現・展示されている。このよう



図2 カタロニア美術館における中世の聖堂の再現

な豊富な絵画により、聖書の内容を説教で語られるよりも明確に把握し、情報共有することが可能となる。聖書の場面を描いたカトリック教会内の聖画は、その後の西洋美術の源流となり、レオナルド・ダヴィンチの受胎告知や最後の晩餐、ミケランジェロの最後の審判などの名画の源流と言えるであろう。このミケランジェロが描いたローマ教皇の公邸であるバチカン宮殿のシステーナ礼拝堂の天井画(図3)は、図2の中世の聖堂の名残と言えるかもしれない。

しかし、会堂内に聖画や聖像を置くことに関しては議論も存在した。その象徴的な事件は、聖像破壊運動(イコノクラスム)である。この運動キリスト教会の東西分裂の後の8~9世紀に起こった。聖書の記述を絵や像を通じて教えるのは偶像崇拜に当たるのではないかと議論である。偶像崇拜は旧約聖書で強く戒められている価値観である。唯一の神は具体的な絵や像で代表させてはならないし、そのような具体的に目に見える対象を崇敬してはならないのである。だがそれはキリスト教の宗派によって温度差があるようである。

3.4 今日に通じる問題を包含



図3 システィーナ礼拝堂の壁画と天井画

キリスト教会の東西分裂の際に、東方教会と西方教会とでは、聖像に対する許容度が異なった。東方教会の方が聖像の偶像化を強く懸念したのに対して、西方教会は聖像を許容したのであった。聖像破壊は、宗教改革後にカトリック教会とプロテスタント教会の間でも生じた。これは地中海沿岸の南ヨーロッパを中心とするカトリック教会に対する、北方のプロテスタント教会との対立である。この場合もカトリック教会が聖像を許容したのに対してプロテスタント教会がそれに反対したという構図である。

要するに、絵や像といった視覚による分かりやすい情報は、具体的な理解を促進するが、視覚情報のみに着目すると、より抽象性を必要とする普遍的な視野を欠いてしまう危険が生じるということである。この問題は、知的階層と大衆における神学の理解の問題であるが、今日の反知性主義やポスト・トゥルースの問題に関係するテーマを包含しているように思われる。

4. 東洋儒教文明の普及における画像情報

4.1 儒教における二十四孝の図像による周知

類似の問題が東洋の儒教文明にも存在する。宇野瑞木[7]によると、親孝行の重要さが、図像を通じて語り継がれているとのことである。例えば、二十四孝説話では下記のような親孝行の例が挙げられている。

瞬：

中国では、堯・瞬という名君が最初に国を治めたという伝説があり、瞬は親孝行の息子であったことから二十四孝の筆頭に挙げられている。

文帝：

漢の文帝も高貴な身分でありながら親に尽くしたことから二十四孝の一人に挙げられている。

孟宗：

孟宗は、幼い時に父を亡くし年老いた母を養っていた。季節はずれの冬に病気になった母が筍を食べたいと言うので竹林に行き祈ると筍が見つかった。これ

は親孝行であった孟宗思いが天に通じたためとのこと。

郭巨：

郭巨の家は貧しかったので子供と母を共に養うのは無理になった。母を養うために子供を埋めようとして穴を掘ったら黄金の釜が出てきた。お陰で子供を殺さずに済み母も養うことができた。

図4は、二十四孝図における瞬の例である。舜の母はひ



図4 二十四孝図における瞬の例

なくれ者、弟は無能で高慢な凡人であったが、舜はひたすら孝行を続けた。舜が田を耕しに行くとき象が現れて田を耕し、鳥が来て田の草を取り、耕すのを助けたとのこと、その説話が絵としてまとめられている。

宇野は、この説話が画像として描かれ、大衆に受容されるに至る経緯を研究しているが、二十四孝として集成される以前に、後漢の時代の墓所に、孝行した人物の孝子図が彫刻あるいは描画されており、その風習が後に二十四孝の図像化に貢献しているとのことである[8]。儒教に端を発する二十四孝は、その後仏教の影響を受け、生きた親への孝から亡くなった祖先への追善供養へと変化した。

4.2 日本への伝承と寺社建物における彫像

二十四孝の図像は、その後日本にも伝承され、日本国内で追善供養も含め独自の文化的変容を遂げた。その背景には、木版を用いる版本による出版技術の進歩が影響した模様である。さらに、二十四孝の説話は、図像のみならず、寺社の建物における彫像として立体的に提示されるようになった。例えば、山形県東置賜郡高島町の貞泉寺の本堂の欄間には、二十四孝の彫像が彫られている。図5は、その中の舜の彫像を示す。

このように、儒教の孝を出発点とする二十四孝による倫理は、仏教の影響を受けつつ図像として大衆に理解され、さらに日本においては、独自の变容を遂げて図像化、彫像化されて大衆に知らされたとのことである。



図5 貞泉寺の二十四孝の彫像における舜の部分

図像から彫像への変化は、2次元の平面情報から3次元の立体情報への変化であり、それが宗教的な建築物の一部として装飾されていることは興味深い。仏教において仏像は尊崇の対象であり、宗教的な雰囲気醸成するための重要な情報メディアとして位置付けられる。これはキリスト教やイスラム教における偶像崇拝に対応すると思われる、文化的価値観としては相容れない側面を持つ。西洋では教会内の聖像が大きな議論となったが、東洋ではそのような議論は起きずに自然に受け入れられたと考えることが可能であろう。

4.3 日本における二十四孝文化の受容と批判

日本における二十四孝の受容は、元となった中国の価値観とは異なった面もある。井原西鶴は1686年に本朝二十不孝という浮世草子を執筆しているが、これは二十四孝を逆手にとって20の不孝譚を集めたものである。その背景には、1683年に5代将軍徳川綱吉により発令された忠孝令への批判に基づいていると言われる。その序文には「孝にすすむの一助」と記されているが、むしろ不孝や悪に徹底するふてぶてしい人間像が鮮やかに描出されており、幕府の道徳的統制に対する大衆の批判精神が示されている[9]。

最近の日本で二十四孝と言うと、近松半二による歌舞伎の本朝二十四孝[10]が有名である。これは日本の戦国時代の信玄と謙信の確執を素材に、斉藤道三の足利将軍暗殺、山本勘助の出仕、信玄嫡子勝頼と謙信息女の八重垣姫との恋を絡ませ、さらに諏訪湖の白狐伝説などを元の二十四孝の説話に係付けて描いているが、元々は近松門左衛門作の浄瑠璃「信州川中島合戦」を母体として脚色された作品である。このような作品が近代国家になった日本で大衆芸術として受け入れられているのは、産業国家として西洋文明が採り入れられつつあるとは言え、日本にはそれなりの孝の文化が根強く残存していることを物語る。

5. 言語と文化理解を促進する画像の役割

5.1 言語と文化における画像の役割の相違

以上、2章では言語理解における画像の役割、3章で西洋キリスト教文化の大衆への浸透に関する画像の役割と問題

点、4章では東洋の儒教における二十四孝を例とした道徳文化の浸透と変容に関して述べた。画像の役割は各々で異なると思われるが、共通な面も感じられる。ここでは、その共通性に関して検討を行うと共に、差異に関する分析も加える。

言語習得や理解における語彙・知識の階層は図1のモデルで表現可能であり、画像の役割はピラミッドの最下層の画像を含む感覚に基づく基本語彙の把握として位置付けられた。しかし、西洋における聖書の物語の絵や東洋の二十四孝の絵は、図1のモデルの最下層に対応する訳ではない。要するに、言語理解と文化理解における絵の役割は必ずしも同一ではないためである。

それでは、言語と文化における画像の役割において、何が類似で何が異質かを考えてみよう。言語における役割は、語彙化のプロセスであり、誰でも識別可能な個々の事物や現象に対応する情報源として、画像が機能した。しかし、文化における役割は、必ずしも語彙化ではない。絵のタイトルの「受胎告知」や「最後の晩餐」「最後の審判」は、絵自体というより、その絵から起想される物語・価値観を示している。二十四孝の場合も同様である。図4に示す瞬の絵は、舜という人物の絵ではなく、舜が親孝行であったエピソードの絵であり、その背後にはやはり物語と価値観が存在している。

5.2 マズローの五段階欲求説による解釈

言語における画像の役割と、文化における画像の役割を考察する指標として、図6に示すマズローの五段階欲求説を媒介にして考えてみよう。この考え方は、人間の欲求の

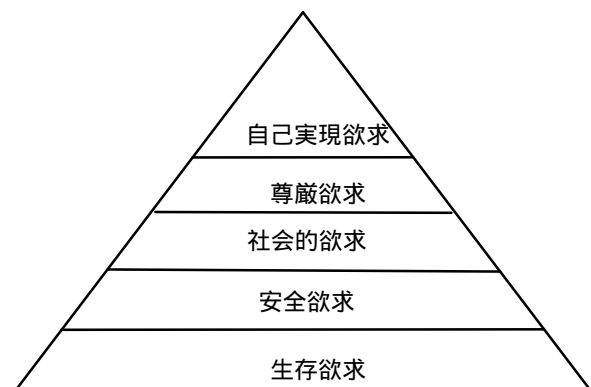


図6 マズローの五段階欲求説

次元を基本的なものから高度なものへと五段階に分類することが可能というもので、最も基本的な生存欲求に始まり、生存が確保された後の安全欲求、安定した生活が確保された後の、隣人との有意義な生活の社会的欲求、さらに社会において認められ尊敬されるという尊厳欲求、最後に自分の生きる使命を実現する自己実現欲求に至るものである。

語彙における画像の役割のレベルは、原始人類や幼児における事物の識別であったことから、生存欲求や安全欲求

のレベルであろう。このレベルは、個物や個別事象の認識であり、人間の感覚レベルで識別される対象である。社会的欲求以上のレベルになると、組織・社会や個人における価値観が要因となる。育児や親孝行のような価値観は、人間関係の基本であり、洋の東西を問わない道徳である。育児や親孝行を否定するなら、家族や親族が否定され、生存・安全が保証されないためである。東洋の二十四孝は将にこのレベルの価値観である。西洋のキリスト教でも、旧約聖書で社会的道徳を提示した「十戒」の第四戒には「父母を敬うべし」という記述があり孝という概念の洋の東西における普遍性を物語る。

さらに尊厳欲求、自己実現欲求のレベルに関しては、洋の東西では異質な状況が存在するように思われる。例えば、東洋において儒教では孝を重視するが、仏教は出家を評価するので、孝という価値観と衝突する面がある。これは社会的欲求と自己実現欲求の対立であり、中間の尊厳欲求において、親と子に相違が生じている状況と考えることができる。西洋においても、新約聖書における放蕩息子のたとえ話は、不孝な息子に対する父親の愛と許しを記述しており、十戒の孝に相当する道徳の機械的な遵守は推奨されていない。このような社会的欲求以上の尊厳欲求、自己実現欲求に相当すると思われるレベルは、一般道徳のレベルを超えた組織文化や個人的な価値観に依存する。価値観の伝達は物語の伝達であり、企業や官庁組織の広報、戦略や社会的使命の伝達で取り上げられるストーリーテリングはこのカテゴリに含まれるであろう。その価値観の伝達には一般論は難しく、個別事例のエピソードが用いられる場合が多い。その文化の一面としてのエピソードを絵画や彫像で伝達する形式で、画像が貢献するのである。

5.3 東洋と西洋との相違

なお、文化の一側面としてのエピソード、さらにはそれを視覚や環境雰囲気としての感覚情報は、本来の文化概念を網羅してはいない。従ってその画像やエピソードに捕らわれすぎると、本質の理解を損なうことになりかねない。その問題が、偶像崇拜への危惧に結びつく。特にエピソードが著名な個人に結びつくと、個人崇拜となり、さらにそれが政治的な権力に結びつくと専政・独裁になりかねない。西洋キリスト教における聖像破壊運動は、その問題を提起している。

そのような政治権力の問題に対する東洋文化のとらえ方は緩慢である。二十四孝の舜は、その先人の堯と共に名君として称えられていることから分かる通り、独裁的・専政的な権力への批判や危惧は西洋ほどではない。この問題が今日のグローバル社会にも大きな影響を及ぼしていると思われる。

6. 考察および今後の課題

6.1 対立軸の設定による解釈と考察

以上、言語習得と文化浸透における画像情報の役割について、基本的な要因と考えられる内容を述べたが、より具体的・実証的な検証と多方面からの考察が必要である。こ

こでは、下記の対立軸を抽出しとりあえずのまとめとする。

6.1.1 言語と文化

言語における画像の役割が基本的語彙の認識・識別に存在するのに対し、文化における画像の役割は物語的な価値観の提示として位置付けられる。しかしこの差異は明確ではなく傾向の存在という程度にすぎない。

6.1.2 画像と物語

文化における画像の役割はその文化の歴史・地域を超えた価値観の提示であるが、その価値観は一般に物語的背景を通じて伝達されるため、画像による伝達は制約を伴う限られた解釈となる。そのために西洋では聖像破壊運動が生じた。

6.1.3 感性と知性

画像が視覚による感性を経由した情報であるのに対し、物語は言語で記述され、知性的な哲学・神学につながる存在である。哲学・神学は西洋において科学技術を生み出す端緒になるが、近年は科学技術が物語りを制約し、その価値観の枠を設けている。

6.1.4 生存欲求と自己実現欲求

マズローの五段階説的な観点からすると、言語における画像の役割が生存欲求的であるのに対し、文化における画像の役割は物語的な価値観の象徴であり、自己実現欲求的である。これは6.1.1項の言語と文化、6.1.3項の感性と知性に相当する関係を個人の自律という価値観でフォーカスしたと考えられる。

6.1.5 直感的理解と論証的理解

画像は視覚を通じた直感的理解をもたらすが、物語の理解は背後で経緯を包含する論証的理解を要求する。論証的理解のプロセスは、個人や集団が経験した事実や保有・共有する価値観に依存する。

6.1.6 物語と批判

物語には背景的な論理が存在するが未検証の虚構であり、批判や受け容れを拒む知性的な個人（知識人）やグループが存在する。批判を通じて物語が変容することを通じてより多くの人が受け容れることが社会の発展に通じる。

6.1.7 大衆と知識人

大衆は画像・映像等のメディアによる直感的理解を好むが、知識人は文字メディアを通じた論証的理解を好む。最近のコンピュータメディアの画像・映像・音声による感性化は、大衆への遡及力を強めたが、相対的に知識人への論証的理解を弱体化させた。この状況が最近問題となってい

る反知性主義やポスト・トゥルースに関係すると思われる。

6.1.8 東洋と西洋

儒教における二十四孝図が東洋における画像による文化提示の事例であるのに対し、キリスト教における聖書のエピソードの絵画はカトリック教会特有の提示として位置付けられる。ギリシャ正教やプロテスタントは偶像崇拜への懸念から絵画による価値観の提示には懐疑的である。儒教の孝や忠という価値観が一方的な従順を要求するのに対し、西洋の民主主義的価値観は人間の平等を基本とするので、懐疑的・論証的である。東洋的価値観としては、儒教以外の仏教、道教も存在するが実践的な影響力は儒教が顕著である。

6.2 モデルに関する今後の課題

以上の対立軸による考察は、言語理解と異文化交流における画像情報の役割に関する種々の要因を提示したと考えるが、明確なロジックやモデルには至っていない。それらの要因は、表1で示した人間とコンピュータにおける情報メディアの対称性、図1の人間の言語と知識階層のモデル、図6で紹介したマズローの五段階欲求説を融合させて、それを多様な場面に適合させて解釈したものと考えて良いが、より広範な適用を通じたモデル構築の検討が必要と思われる。今後の方向性としては、オースティンの言語行為論、フィリップセンの言語コード論といった言語関係の分析と[11]、世界の現状の文化をグローバルビジネスの観点から概観するリチャード・ルイスのモデル等に期待したいと考えている[12]。

6.3 複合文書への適用と評価

複合文書（コンパウンド・ドキュメント）は、文字、図形、画像を個別のデータ構造（文書構造）で管理しつつ、各々の構造毎に編集機能を提供し、ページレイアウトに割り付ける機能を有する。その概要と歴史的経緯、展望については、当研究会で以前紹介した[13]。しかし図形・画像情報と文章の意味的な相互関係やレトリックについて言及した複合文書に関しては検討されていない。

技術文書に関しては、以前ハーティネスの高橋さんとの連名で、マニュアル・取説を中心に製品技術のライフサイクルの観点で検討したが、分類された読者における分かりやすさの観点から図形・画像についての評価を試みただけであった[14]。

複合文書を技術文書から教育訓練教材のような分野に拡大することを考えると、技術文書とは異なる文字・図形・画像への編集やレイアウトが課題になるとと思われる。特に外国語教材のような場合は、読者（学習者）は、外国人となることを想定した作成、編集、レイアウトが課題にな

り、異文化コミュニケーションの素養を前提にした文書作成スキルが要求されると思われる、その観点では本検討内容が寄与すると考える。

7. おわりに

本研究の考え方を実践的に適用する分野としては、6.3節で紹介した複合文書の意味の評価が期待されるが、それ以外に、テレビ広告、Web広告やデジタルサイネージ等における文字と画像、さらには映像との関係が挙げられる。広告というものが、センセーショナルリズムを背景とする具体的な商品やサービスの宣伝から、その背景の価値観、それに結びつく生活環境やその安心・安全・快適性といった内容に移行しつつあると思われるからである。できれば、そのような実用的な分野のデータを、本研究で抽出された要因に結び付け、より具体的な研究としてまとめたいと考えている。この分野に関心を持つ人が増えることを期待したい考える次第である。最後に本研究を進める上で、東洋的な価値観における画像情報の役割の事例を提供し、さらにコメントして頂いた宇野瑞木様に感謝します。

文献

- [1] 大野邦夫, 木村登志子; "言語習得プロセスのモデル化に関する一検討", 情報処理学会研究報告, DC105-10 (2017.7)
- [2] 大野邦夫, 吉田正人; "情報メディアを構成する型概念に関する考察", 情報処理学会研究報告, DD30-2 (2001.9)
- [3] 大野邦夫; "人間の知識と社会を変革する情報メディア", 日本画像学会, Imaging Conference JAPAN 2011 論文集 (2011.6)
- [4] B. Russell; "The Problems of Philosophy", Oxford University Press, pp.46-59, (1959)
- [5] 正高信男; "乳幼児に絵本を読むことの大切さ", <http://www.accu.or.jp/ap-preb/09/pdf32-4/32-4p005-006j.pdf>
- [6] 盛千夏; "中世ロマネスク美術の全てが結集", Travel・jp, <http://guide.travel.co.jp/photo/7406/2/>
- [7] 宇野瑞木; "孝の風景", 勉誠出版 (2016)
- [8] 宇野瑞木; "孝の風景", 勉誠出版, pp.33-91 (2016)
- [9] コトバンク; "本朝二十不孝", <https://kotobank.jp/word/%E6%9C%AC%E6%9C%9D%E4%BA%8C%E5%8D%81%E4%B8%8D%E5%AD%9D-632374>
- [10] ArtWiki; "本朝二十四孝", <https://www.google.co.jp/search?q=%E6%9C%AC%E6%9C%9D%E4%BA%8C%E5%8D%81%E5%9B%9B%E5%AD%9D&oq>
- [11] 大野邦夫, 芥川一則; "エージェント通信と異文化コミュニケーションの類似性に関する検討", 情報処理学会研究報告, DC99-1 (2015.10)
- [12] 大野邦夫, 西口美津子, 芥川一則; "グローバル企業の文書管理と企業文化に関する検討～異文化コミュニケーションと人材育成へのドキュメント文化の役割", 情報処理学会研究報告, IFAT122-4/DC101-4 (2016.3)
- [13] 大野邦夫, 新麗; "アプリケーション仮想化環境における複合文書", 情報処理学会研究報告, DD95-1 (2014.10)
- [14] 大野邦夫, 高橋慈子; "製品技術情報の分かりやすさに関する基礎検討", 情報処理学会研究報告, DD61-6 (2007.5)