

喪失といのちのライフストーリー

やまだようこ*

Life Stories Involving Death and Narrative Generativity

Yoko Yamada

Graduate School of Education, Kyoto University

Following the development of the concept of narrative turns, a number of the fundamental concepts involved in psychological research have undergone radical change. For example, the idea of ego identity has shifted to that of narrative identity, which emerges through narrated sameness and continuity of the narrated selves. In this regard, the narration of life stories is particularly effective in facilitating the construction of positive meanings for negative experiences, such as death or loss. In such a case, individuals who lose a significant person in their lives may experience a sense of empowerment through the construction of narrative generativity, by which confidence and optimism with respect to continuing life cycles from one generation to the next generation are generated.

キーワード

ライフストーリー life story

ナラティブ narrative

死 death

喪失 loss

生成継承性 generativity

* 京都大学大学院教育学研究科

きみはまだ若いからこの現実世界で見喪って、それをいつまでも忘れることができず、その欠落の感情とともに生きているという、そういうものをなくしたことはないだろう？まだ、きみにとって空の、百メートルほどの高みは、単なる空にすぎないだろう？…それとも、今までになか大切なものをなくしたかね？

(大江健三郎「空の怪物アグイー」『大江健三郎全作品6』p.150)

I. 失うことと生きる意味

人生のいろいろな時期に人は喪失に出会う。子どものころに描いていた「夢」はいつのまに失ってしまったのだろう。大切にしていた「思い出」もいつか風化してしまった。若さや時間の喪失、失恋や失職や転居、そして病いや傷害や事故など、さまざまな喪失につきつぎと出会うことが、生きることだといえるほどである。

とりわけ身近な人の死は、取り返しがつかない喪失として感じられる。そのなかでも事故死のような突然の「死」、しかも当人に何の罪もないのに一方的にやってきた「死」、それを心の底から本当に受け入れることは難しい。「なぜ、あの子が？」「もし、あのとき、あの場所で、あの電車の、あの車両でなかったら？」そのような「悔やみ」の問いには、答えが出るはずもないが、繰り返し反問せずにはいられない。そのような心理のプロセスは、「死の受容」とか「喪の作業」とか呼ばれている。

「死の受容」ということばには、死を含む喪失を人生のネガティブな非日常の体験としてとらえ、それらを損失として受けとめて、そのマイナスをできるだけ少なくして日常生活にもどっていく心理的作業が仮定されている。それは「死に直面する」「死を受け入れる」「死者を葬る」「死者のことを忘れる」「生者の生きる日常生活に戻る」というプロセスである。つまりそこには、「死」を一時的な非日常的な出来事として体験し、その後は無事にもとの日常生活に回復・復旧して「社会復帰」というストーリーがある。無事に戻れないときには身体に傷がつくように「心理的外傷」がいつまでも残るといわれる。

しかし、「喪失」を一時的な「損失」とみなして、できるだけ「傷」つかないように生者の世界にすんなりもどるといふストーリーだけに頼っていると、死者のことを忘れられない人々はどうしたらよいのだろうか。

愛する死者を完全に殺さなくては自分が生の世界に復帰できないとしたら、どんな

に辛いだろう。それでは、死者を二度殺すことになってしまう。しかも、死者はそれほど簡単には死なない。死者を死の世界だけに閉じこめようとする、辛くてやりきれない。忘れようと想って忘れられるなら、この世に悲しい歌などいらぬ。

発想を転換してみよう。「いや、死者は私のなかに生きている。ずっと私と対話しながら生きていくのだ」と想うと、ふしぎなことだが気持ちが安らいでくる。「死者は生者と共に生きる」というストーリーは、死者のためというよりも生者が必要としている物語のひとつかもしれない。

私は、阪神大震災や事故などで亡くなった友人の死のライフストーリー、「喪失の語り」の聞き取りをしてきた。人びとの話は一つひとつ個性的で違っていたが、語りの特徴にはよく似た共通するパターンがみられた。そのひとつが、「死者と共に生きる」という話であった（やまだ、2000a）。

ストーリーの再構成は、日常生活の再発見と新しい生成である。たとえば、多くの方々が、「有り難う」と死者に感謝することばや、「有り難い」という生への感謝のことばを語られた。それまで何の気なしに使っていたことばは、何とスゴイ、ステキなことばだったのだろう。「有る」ことは「難しい」、だからこそ、今ここに自分が生かされているだけで「有り難い」。

死を自分の身をもってくぐると、まったく平凡なことばのもつ深い意味がびんびんと魂の底からひびいて聞こえるようになる。今生きているこの世を死者の眼からも見て、死者と会話するようになるからである。日常性のなかに「死」を組み込み、「生」の側からだけではなく「死」の側からもこの世を二重化して見る視線をもつと、この世を見る目も変わり、自己の生き方も変わっていく。人生を深く生きるとは、喪失を抱えて共に生きつづけることだろう（やまだ、2000b）。

私は、身近な親密な人の死と向きあうときには、いくつもの多様な喪失ストーリーが必要ではないかと想っている。それは「死者と共に生きる」「死者のおかげ」「死者の遺産を引き継ぐ」「死者が見守る」物語などである。このような見方には、「死」と出会ったことが、得難い貴重な人生の「出来事」として、生者の日常生活のなかに組み込まれて、生者のその後の人生や生活の意味やいのちへの身交（向か）い方を変えてしまう心理的プロセスが含まれている。ストーリーを生成的に変えていくことによって、生の意味が変わるのである。

II. ナラティブ的なものの見方 —物語的自己、物語的アイデンティティ—

ライフには、「生、いのち、人生、生涯、生活、生き方」など広い意味がある。ライフストーリー研究とは、人が生きている経験を広義のナラティブ（語り・物語）から研究する学問であり、心理学だけではなく質的研究において中心的な位置をしめている。広義のナラティブと呼ぶのは、語りには、狭義の言語だけではなく、身体や表情による非言語的な語り、イメージや絵画や音楽や映画など多彩な語り方が含まれるからである。

ライフストーリー研究とは、単に特定の研究対象や研究技法をさす用語ではない。そこには、1990年ころからの物語的転回（ナラティブ・ターン）といわれる新しい世界観や人間観、つまり〈ものの見方〉が含まれている。したがって物語的アイデンティティのように、自己概念やアイデンティティ概念を根本的に変えつつある。

エリクソン（1969）によれば、アイデンティティとは次のように定義される。「自我アイデンティティの感覚（sense）とは、人の内側における同一性（sameness）と連続性（continuity）を維持する能力が、他者たちが意味づける同一性や連続性とマッチすることによって生じる自信（confidence）である。（Identity and the life cycle p.94）」

エリクソンのアイデンティティ概念は、いわゆる「発達課題」ではない。また、尺度によって数量的に測定されて、その概念が変質したように、青年期など特定の時期に「達成」したり「所有」したりするものではない。

エリクソンが重視しているのは、自分が「同じである」「連続している」と感じるセンス（感覚あるいは意味）である。それは、自己の内部で保証されるだけでなく、外部の他者や社会によっても保証されねばならない。彼は、自己の内部にありと仮定される、維持する「能力」、自我のもつ自覚的に統合する「力」を重視している。

アイデンティティという概念には、「自己」というものが疑いもなく個物として実在しており、時間・空間を越えて「同一」なものとして連続していくという古代からひきつがれた思想がともなっていた。

ホワイトヘッド（1932）は、西欧近代の科学の根底には、「個物の局在化（simple location）」という概念があったという。個物の局在化とは、ものあるいは物質が時間・空間の中のここにあるという陳述が、ほかの領域との本質的連関なしに、独立して十分に確定した意味をもつことができるという考えである。

この概念は古代ギリシアに端を発して、十七世紀以来の近代科学思想の根幹となった。そして、一方で空間および時間内に個物として局在化する「物質」という概念を生み出し、他方には、知覚し情念をもち思考し、コギトする個物である自己の「精神」という概念を生み出した。今なお私たちのものの考えかたを根強く支配する、物質と精神という二元分割の考えかたである。

これらの概念は、心理学の基礎用語である「個人」や「自己」という概念をかたちづくる基になってきたと考えられる。個人とは、語源通り、これ以上分割できないもの individual (in=not, divide) である。それは、原子（アトム）と同語源で、あらゆる文脈から独立して実在しうる物質の究極の最小単位として考えられてきた。

個物の局在化と個人主義は、西欧近代の根幹となる思想であったと共に、心理学の理論と方法論を貫く根本的なものの考え方をかたちづくる思想でもあった。二元分割された一方の「物質」を記述することに「客観」という用語があてられた。もう一方の「精神」の記述には、「主観」という用語があてられ、その「主体」、あるいはその主体によって反照されるものが「自己」と呼ばれた。

物語的アイデンティティ、あるいは物語的自己という考え方は、従来の自己概念を根本的に変革する。今ここという時間・空間を越えて同一のものとして、唯一の主體的な個として確かに実在するとみなされてきた「自我」や「自己」という概念、「不変性」「同一性」をもつ個物としての自己は、「実在」ではなく、ナラティブによって紡がれていると考えるのである。

エリクソンのアイデンティティ概念は、内部と外部との同一性を重視する「同一性の自己物語」であった。フロイトの精神分析は、幼児期の外傷体験が数十年もあとの自己に影響を与えるという「連続性の自己物語」であった。それらはいずれも実在する「自己」そのものというよりは、もともと異なる文脈にあった「出来事」をむすびつけた「ひとつの物語」だったのではないだろうか。そうであるならば、別の物語の編み方も可能であろう。ブルーナー（1983）は、彼の自伝において、「同一性」「連続性」を壊したライフストーリーを描いている。

思い返せば、私の子ども時代は、以後の私の人生とまるでつながっていないように思われる。私が将来知識人になるとか、学者になるとか、まして心理学者になると人に思わせるものは、ほとんど見あたらない。私は心理学者の道に「たまたま出くわした」のであり、そして自分の子ども時代を、

そのたまたま出くわしたのものになったのだという風に、作り直したのである。

私自身の子ども時代の歴史の「意味」は、その時実際に起こった事柄の文脈よりも、その後の事柄によって生み出された文脈によって左右されるように、今の私には思われる。昔の事柄の意味とは、ちょうど過去へ向かって流れていく時間のようなものであろう。これは、フレデリック・バートレット卿の記憶の説明に似ている。すなわち彼によれば、過去とは、一つの修復というよりもむしろ再構成であって、それぞれの再構成はまたそれ以前に再構成された形跡を含んでいるのだ。かくして、歴史の秘密は永遠に隠されている。(ブルーナー 「心を探して」 p.5)

物語的アイデンティティは、リクールが「時間と物語」第Ⅲ巻において最後にあげた概念である。自己アイデンティティという概念は、自己を実体論的にとらえるか、認知・情動・意志作用などばらばらの機能の寄せ集めとして考えるか、その二律背反のどちらかに陥らないためには、必然的に物語的アイデンティティとして組みかえざるをえない。

自己は、物語的に統合され、省察的（リフレクティヴ）に再構成されることによって、自分自身を支えると共に、生成的に変容する概念に変わる。物語的な自己アイデンティティは、個として固定した同一性や連続性ではないので、生きる営みの連関のうちに変化プロセスを包みこむことができるのである。自己は、自分の人生の読み手であると同時に書き手としても自身の人生を変えていく主体となる。人生物語は、主体が自分自身について物語るあらゆる真実もしくは虚構のストーリーによってたえず再構成化され続ける。人生とは、それ自体が物語られる織物（テキスト）といってもよいかもしれない。

人はストーリーを語ることによって、過去と現在をむすびつけ、未来を見通す。人は未来に向かったときに、希望をもつことができる。ホスピスの患者さんの例で、「明日は娘が来るから、それまでは生きよう」というように、毎日「明日まで」という短期の目標をもって日々を生きたと話がある。また、人は過去と現在をむすんだとき「自己」のアイデンティティ、連続性を確認することができる。私たちが、同窓会で長年会わなかった友人に出会ったとき、見かけの変化に驚きながらも、どこか相手の昔の面影を探して「ちっとも、変わらないね」と言いあうのは、お互いの変わらぬ「友情」と自分自身のアイデンティティを確認しあっているのだろう。

Ⅲ. ライフストーリーとは

人生の物語 (life story, narrative of life) 研究とは、日常生活で人びとがライフ (人生, 生活, 生) を生きていく過程, その経験プロセスを物語る行為と, 語られた物語についての研究をさす。

「物語」という言葉は日常語なので, わかりやすい反面, 誤解されやすいようである。日本語では, 物語をフィクションや文学作品のような, 狭い意味に受けとられがちである。しかし, 物語とは, 経験を有機的に組織化したり意味づけたりする行為をさす。いわば経験や人生を編集する作業のしかたのことなのである。

私たちの経験は, 外在化された個々の行動や起こった出来事を寄せ集めたら, その総和として自動的にできあがるといえるだろうか。それでは, 塵のようなものも集められて, 何が何だかわからない瓦礫の山ができあがるだろう。私たちは, 一瞬ごとに変化する日々の行動を選択し, 編集し, 構成し, 秩序づけ, 「経験」として組織し, それを意味づけながら生きているのではないだろうか。

個々の要素が同じでも, それをどのように関連づけ, 組織立て, 筋立て, 編集するかによって, 全体の意味は大きく変化する。「物語」とは, 経験を有機的に組織化すること (organization of experiences), そして, それを意味づける「意味の行為」(acts of meaning; Bruner 1990) である。

物語 (ストーリー) の定義は, 研究者によって異なるが, 1) 時間的秩序を重視する物語の定義, 2) 始まり—中間—終わりの構造を重視する定義, 3) 生成的機能を重視する定義などがある。

1) 時間的秩序を重視する物語の定義としては, 2つの命題が時間的に秩序づけられることを重視する (Adam, 1999)。たとえば, 「T 1に, AはXである。」「T 2に, Aに出来事 (Y) が起こる。」「T 3に, AはX'である。」(Tは時間, Aは登場人物, XとX'は述語, YはXに変形をもたらす出来事) を考えてみよう。「私が起きたとき雪が降っていてびっくりした。」という語りは, T 1「私が起きたとき (私の状態X)」、T 2「雪が降っている (出来事が起こる Y)」、T 3「びっくりした (雪を見たあとの私の状態がX'に変化する)」という時間的に秩序づけられる「物語」とみなすことができる。

2) 始まり—中間—終わりの構造を重視する物語の定義では, 物語は, 基本的に「始め—中間—終わり」という秩序をもつと考える。「私が起きたとき雪が降っていてびっくりした。」という語りは, 「私が起きたとき (始まり)」「雪が降っている (中間)」,

「びっくりした（終わり）」という調和的秩序によって語られている。

3) 物語の生成的機能を重視する定義として、やまだ（2000）は、「2つ以上の事象をむすびつけて筋立てる行為」と物語を定義している。時間的秩序や調和的秩序が物語にとって必ずしも必要ではないと考え、「むすび」（結び・産み）かたによって、意味が変容したり、新しい意味が生まれることが、物語にとって本質的に重要と考えるのである。物語は、「完成品」ではなく、絶えざる修正と生成による語り直しが行われる、構成と再構成の連続とみなすからである。

物語が生成的で完結しないのは、物語は語り手や書き手だけで完結できず、聞き手や読者も意味生成の共同行為に参与するからである。読者は物語に新たな意味を共同生成させる、積極的な参与者であり、物語の意味を変容させていく。これは、「物語」を、生きた物語、生成する物語、完結しない開かれた物語とする見かたである。

たとえば「私が起きたとき雪が降っていてびっくりした。」という語りでは、「私が起きた」「雪が降っていた」という、個々の出来事それ自体は新しいことではないが、その2つの事柄が「むすび」つけられたときに、「びっくりした」という「私」にとって新しい意味の生成が行われると考えるのである。

離れたところで起こった2つ以上の事象や出来事を「むすび」つけることによって生まれる生成的な働きは、人生を変容させる上でとりわけ重要である。そのような変容は、数量的な基準、つまり統計的平均値や頻度や多数決では決まらない。たったひとつのイメージや語りでも、人生観や世界の見方を変革する場合がある。

物語アプローチでは、多様な語り、多様なイメージ、多様な物語の同時共存を許容している。したがって、どれが正しいか、どれが成功かという問いの立てかたをしない。それぞれのコンテクストにいる人びとが自分自身の声で語り、多声性をもつ語りの共同生成を大切にはぐくむ。「もうひとつの物語」「異なる物語」が生まれる土壌を大切にするのである。

異なる物語を知ることは、世界についての新たな別の見方を生み出す生成性と、それによって未来のもの見方や行為や人生を変革していく実践性をもつ。このように生成性と実践性をあわせもつことが、人生を物語としてとらえるアプローチの大きな強みである。

ある人を深く知るということは、世界を構築する異なった方法が、ほんとうに存在していることを認めなければならないのだから、非常に大きな経験をすることにな

る。(Langness & Frank, 『ライフヒストリー研究入門』 p.1 1981)

IV. 物語と時間

物語という見かたからは、さらに「過去」とは何だろうか、記憶とは何だろうか、人間にとって「時間」はクロノジカルに積み重なっていくのだろうかなど、さまざまな問題が呼びおこされる。「過去」は、記憶庫に固形物のように蓄積されており、想起することによって「過去」が、そのまま記憶庫から呼び出されるというような記憶観は、自伝的記憶 (Neisser & Fivush 1994, Rubin 1996) や、偽りの記憶 (Conway 1997) 研究によって、疑問視されるようになった。時間的に後からくるものによって、「過去」は「現在」と照合されて絶えず再編成され、読みかえられて変容していくのである。

なお、過去の出来事が物語のなかで再構成されるといっても、それが意図的に操作的にできるとは限らない。また、勝手にいかようにも自由にフィクションをつくることができるわけでもない。小説家がいかにオリジナルな話をつくらうと試みても、大同小異のストーリーができあがるのと似ていて、私たちは制約のなかにいる。人間が物語を構成しているというよりも、いつのまにか物語のなかを生かされているといったほうがよいかもしれない。

物語とは、私たちが時間を経験する仕方であり、その方法そのものがすでに物語的だといえるのである。つまり、リコールがいうように、時間は物語のしかたで分節されるのである。

宮沢賢治の生誕（第一の出来事）地を訪れると、私たちは、当たり前のように、「ここは、賢治が生まれた所だ」と言う。それは、過去の「事実」をそのまま伝えているのではなく、誕生後に起こったこと（有名な詩人になった。第二の出来事）に照らして意味づけられている (Danto, 1965)。しかし、第二の出来事は、ふつうは語ることができない。それで現在から遡って過去をみていることに、ふつうは気づかないのである。

記憶や記述は、「物語・語り」によって、常に再記述されている。このように過去は、常に現在の視点から、物語られることによって再構成されているのであるが、それをふつう私たちは気づかないで、「過去」の「出来事」が「記憶」されていると「物語って」いるのである。

時間は、過去から現在、そして未来に向かって直進的、前進的、非可逆的に流れていると信じられている。しかし、物語の時間は、順行の時間軸にそってだんだん蓄積されるのではなく、のちの出来事と照合されて編集され、再構成されている。実は、私たちが「実在」として体験していると信じている時間、直線的に「過去から未来に向かって流れていく時間」という時間概念そのものも、一種の「物語」ではないかと疑ってみてもよいのである。

物語の時間は、クロノジカルな時間とは異なり、逆行したり、回帰したり、循環したり、止まったり、いろいろな流れ方をする。多様な時間軸を設定できることが物語アプローチの強みである。物語の時間は、人間が経験を組織化するやり方、人間的な時間概念を提供している。人生を物語とみるアプローチは、記憶や記録とは何かを根底から考えさせるとともに、多次元の時間軸を扱う視点をひらくだろう。ライフストーリー研究は、生涯発達心理学が暗黙のうちに仮定してきた時間概念を問い返し、循環したり、両行したりする新たな時間論のモデル化への展開を秘めているのである (Yamada & Kato, 2006)。

V. 物語の生成と可能世界の構成

物語においては、生成プロセスとしての語りが重要である。生成的定義では、時間・空間・文脈的に離れたところにあった出来事を「むすぶ（結ぶ・産すぶ・生すぶ）」ことによって、新たな意味生成が生まれてくると考える。個々の要素が同じでも、それをどのように関連づけ、有機的に組織するかによって、人生の意味は変化する。起こった出来事は変えられないが、物語は変えることができる。

物語とは、出来事の筋立てや配列を変えることによって、異なるヴァージョンや複数の物語を生成し、それによって新たな意味生成を行う方法論である。そこには、世界や人々と交わるときの向かい方（身交い方）やアプローチのしかた、つまり当事者が自分の経験をどのようにまとめ、組織化し、有機的に秩序づけていくかというストーリー構成作業とそれを変化させていく変化プロセスが含まれている。物語とは、「作者」によって一個の「作品」として「完成」として考えるのは、「個の局在化」の考えである。物語とは、たえざる構成と再構成、その変容プロセスと考えたほうがよいだろう。

ライフストーリー研究の具体例を紹介してみたい。身近で親しい友人や恋人を亡く

したあと、人はどのような語りをするかについて研究した一連のプロジェクトの一部で、「喪失と生成のライフストーリー」と名づけられた研究である（やまだ、2000a）。

突然の事故死を納得することは、誰にとっても難しい。病気、事故、死などなど何らかのネガティブな体験をするとき、あるいは入学、卒業、昇進、転職、失業、結婚、離婚など何らかの転機になる出来事が起こるとき、そういうとき人々は何らかの物語を必要とする。そのうちでも「事故死」は、予期もなく突然に起こり、悔やんでも取り返しがつかない。それだけに、もっとも切実に「物語」が希求される出来事だといえよう。

下記に例としてあげた語りは、F1レーサーであったアイルトン・セナが事故死したあと、セナを心の恋人のように思っていたファンのうち5人の事例である。

人によって語られる内容は異なるのだが、その語り方には、「死者（セナ）の物語」に加えて「私の物語」が「むすばれる」という特徴があった。このような「むすび」の物語がつくられたとき、「どうして死んだの?」「あのとき、**していたら」というような「死者」のことを語る悔やみの過去語りから、時間軸の転換が起こった。つまり、自分自身の未来の人生「これからは、**のように生きよう」というように、未来に眼を向けた「過去から未来へ」という時間軸の方向転換が起こった。

もう一つ重要な発見は、過去から未来へ、喪失から生成へ転換されるときに、仮定法「もし**だったら」が使われ、仮定法的現実を効果的につくりだしていたことである。物語のもつ強力な力は、「可能世界」(possible world)をつくりだすことにある。今ここに現実にはないものを「仮定法」の力を借りて「ここ」という現在のなかにすべりこませることによって、物語を変えていくことができる。また、未来を想定することによって現在をつくっていくことができる。下記の事例のうち、語り例1の下線部と事例5の下線部が、仮定法的現実をつくりだす語りの例である。

ライフストーリー研究では、語りによって人が自分の人生をどのように「生成」していくか、その生成プロセスを明らかにすることが問われる。その語りプロセスが明らかになると、今度は意図的に「物語のつくりかえ」「もうひとつの物語」を語り直していくことで、人生のネガティブな出来事をより肯定的なものに変えていく方略をつくり、実践的に人生を変革していくことができる。

「喪失と生成」語りの例1

（「死者の物語」と「私の物語」が「むすばれる」ことによって新しい意味生成がなされる例）

事例1) 市田さんの語り

セナは短い人生だったけど、普通の人よりも何倍も濃い人生を送ったんだ。(死者の物語) 私が死ねなかったのは、…まだ、私の人生をやり終えていないってことなんだ。私にもセナほどではないが、ささやかな使命があるかもしれない。だったら、私は運命に、それに従おうって。(私の物語)

事例2) 武田さん

セナはああいう死に方がセナらしい死に方だったかもしれない。セナが年老いて死ぬのも信じられないし、…ヒーロー性っていうのは、ああいう死に方じゃない？(死者の物語) セナのような神さまのような人にも死は訪れるんだよね。だから私たちは命を大切にしなきゃいけない。(私の物語)

事例3) 三田さん

世の中は良い人から先に死んでいくって、さっきも言いましたよね。(死者の物語) 私にはまだ死ぬ資格はないと思っています。私は誰かに何もしてあげてないし、親に恩も返せていないし。(私の物語) 死の資格をもらえたら、きっとセナのもとに行けるような気がする。

事例4) 四田さん

「王者ゆえの孤独」みたいな…、セナは淋しかったのかな？セナは多くのファンに見送られたかったのかな？引退して人知れず亡くなるのはイヤだって。(死者の物語) セナが80で引退したとして、日本の新聞にのると思う？のらないよね。そう思うと、こうやって自分が見送られてよかった。(私の物語)

「喪失と生成」語りの例2

(仮定法的現実を効果的につくりだして、喪失を生成へ変換する語り。語り例1の下線部も仮定法的現実をつくりだしている例なので参照されたい。)

事例5) 無田さん

もう辛くて辛くてしょうがないから、セナのことは考えるのよそうと思って…毎日ボーとしてたら、ホントにボーとしてて事故やらかしたんだ。セナが死んでから2か月くらい後なんだけどさ、自動車でね。本当なら、けっこう凄いケガしててもおかしくない状況だったんだ。そう思ったとき、私はすぐに「セナだ」と思ってさ、きっとセナが助けてくれたんだって。セナは遠くから私やファンの子たちを見守ってくれてるんだ、助けてくれてるんだと思ったの。

(やまだようこ)「喪失と生成のライフストーリー」『人生を語る』(pp.77-108)

一連の研究をまとめると、喪失から生成へと移行する語りの特徴として、次のことがわかった。1)「死者の物語」と「私の物語」がかけあわされて、「むすび」の生成機能が発揮される。2) 仮定法化された現実の構成「もし…(かもしれない)、だったら…」が行われる。取り返しがつかない喪失においては、仮定法が頻繁に使われる。過去・後悔の仮定法「あのとき、…していればよかったのに」から、未来志向の仮定法になるときに生きる力が生み出される。3) 時間軸の過去から未来への転換、4) 可能世界、イメージネーション(想像)の世界、非日常の世界が、日常世界の現実からの離脱や転換のために大きな役割を果たす。しかし、可能世界の構成は、両刃の剣である。いつまでも死者を悔恨し、罪の意識に苛まれる仮定法もまた、想像力の働きで生まれるからである。物語によって人は苦しみを倍加させることもあり、物語によって希望と夢をはぐくむこともある。人間は、出来事の事実苦しむだけでなく、仮定法によってさらに苦しみ、仮定法によって救われるといえるかもしれない。

VI. 文化の物語と生成継承性 (generativity)

先にあげた観点は、個人を中心にした物語であったが、さらに物語の機能として重要なことは、物語が個人の想像力だけでつくられるのではないということである。先の一連の研究でも、まったく個人的に語られたようにみえる物語は、5)「文化の物語(伝承や昔話や民話、小説など)」と「聖なる物語(宗教や倫理の物語など)」と「私の物語」がかけあわされていた。そこでは、「死者が見守る」「死者と共に生きる」物語、そして「死者のおかげ」「死者の意志を受け継ぐ」物語など、文化のなかで共有される類似の物語が繰り返し語られていた。物語は、個人で創造されるものというよりも、文化の物語を原典にして、それを引用しながら、私ヴァージョンで語り直す作業だといえるかもしれない。特に「死」という、人間の力ではどうにもならないものに直面したときには、倫理や宗教と深くかかわる「聖なる物語」が語られることが多かった。

聖なる物語は、6) 個人を越える・世代を越える・死を越える、「いのち」の物語の生成継承性としての世代間伝達とかかわっていくことが、特に重要だと考えられる。

生成継承性 (generativity) は、エリクソンの用語で、世代 (generation) と生成 (generate) をかけあわせた造語である。世代を継いで生成していく働きによって、

死者の何かが生者に受け継がれていくのである (Yamada, 2003)。下記に引用したように、時間と文脈を越えて、死は語り継がれていく。このような継承の働きによって、死者の人生が死によって完全に喪失するのではなく、遺産を引き継いで、生者が何かをしていこうとする働きが生まれる。それは死者の「いのち」を生者が継承して、新たな生成へと向かう物語の働きによる。

私の夢

それは私が受けたものを社会に返すこと

社会のために何らかのことをすること

私という人間が長い歴史の一瞬間、生きた意味のあるように

(1961年、先天性心臓病のため20歳で亡くなった女子大生の詩。2005年、この女性が亡くなって44年後、学園創立100周年の物故者追悼の式辞で、小林察文理事長がこのことばを語り継いだ。2006年、やまはHPでこの文章を見つけ、中原中也の詩と共に引用して語り継ぐことにした。)

愛するものは、死んだのですから、

たしかにそれは、死んだのですから、

もはやどうにも、ならぬのですから、

そのものために、そのものために、

奉仕の気持に、ならなけあならない。

奉仕の気持に、ならなけあならない。

(中原中也「春日狂想」【新編 中原中也全集1】p.279)

引用文献

- 1) Adam, J.M. 1999. *Le récit*. Paris : Universitaires de France. (末松壽, 佐藤正年訳 : 物語論, 白水社, 東京, 2004)
- 2) Bruner, J.S. : *In search of mind. : Essays in autobiography*. Harper and Row, 1983 (田中一彦訳 : 心を探して—ブルーナー自伝, みすず書房, 東京, 1993)
- 3) Bruner, J.S. : *Acts of meaning*. Harvard University Press, 1990 (岡本夏木他訳 : 意味の復権, ミネルヴァ書房, 京都, 1999)
- 4) Conway, M.A (Ed.) : *Recovered memories and false memories*. Oxford, Oxford University Press, 1997

- 5) Dant, A.C. : Analytical philosophy of history. Cambridge, Cambridge University Press, 1965 (河本英夫訳：物語としての歴史, 国文社, 東京, 1989)
- 6) Erikson, E.H. : Identity and the life cycle. New York, W. W. Norton, 1969
- 7) 小林素文：学園随想—100周年をふりかえって, 愛知淑徳大学HP, 2005
- 8) 中原中也：春日狂想 (新編 中原中也全集 (2000) : 第一巻, 278-286, 角川書店, 東京, 1938)
- 9) Neisser,U. & Fivush,R. (Eds.) : The remembering self : construction and accuracy in the self-narrative. Cambridge, Cambridge University Press, 1994
- 10) Ricoeur, P. : Temps et récit. III. Paris, Éditions du Seuil. (久米博訳：時間と物語Ⅲ, 新曜社, 1990)
- 11) Langness,D.J., & Frank, G. : Lives : an anthropological approach to biography. Chandler & Sharp Publications, 1981 (米山俊直, 小林多寿子訳：ライフヒストリー研究入門, ミネルヴァ書房, 京都, 1993)
- 12) 大江健三郎：空の怪物アグイー, 大江健三郎全作品6, 123-155, 新潮社, 東京, 1966
- 13) Rubin, D.C. : Remembering our past. Cambridge, Cambridge University Press, 1996
- 14) Whithead, A.N. : Science and the modern world, 1925 (上田泰治, 村上至孝訳：科学と近代世界, 松籟社, 京都, 1981)
- 15) やまだようこ (編)：人生を物語る—生成のライフストーリー, ミネルヴァ書房, 京都, 2000a
- 16) やまだようこ：死にゆく過程と人生の物語 (カール・ベッカー編) 生と死のケアを考える, 45-65, 宝蔵館, 東京, 2000b
- 17) Yamada,Y. : The generative life cycle model : Integration of Japanese folk images and generativity. In de St. Aubin, E.& Mcadams, D.P. etc. (Eds.) The generative society. 97-112, New York, American Psychological Association. 2003
- 18) Yamada, Y. & Kato, Y. : Images of circular time and spiral repetition : The generative life cycle model. Culture & Psychology, 12 (2), (in press), 2006