

コンピュータ倫理における物語的推論と論理的推論

ジョン M. アーツ

出典：

John M. Artz, "Narrative vs. Logical Reasoning in Computer Ethics, in *Computers and Society*, 28, 1998.

キーワード：

コンピュータ・エシックス、物語的推論、論理的推論

論旨

私たちの推論には二つの様式（モード）、すなわち物語的推論と、論理的推論とがあり、両者は全く種類の異なる相補的なモードであるという心理学主張を背景にして、著者は倫理的問題を考察する場合にもこれら二つのモードが必要であるという。そして特に、従来あまり重視されてこなかった物語的推論モードについて詳述し、それがコンピュータ・エシックスにおいてとりわけ重要だと主張している。また、コンピュータ・エシックスの学校での教育において物語（特に短編）を用いることが有用だという。以下、論述に沿って、その要旨を述べる。

要旨

1. 導入

論理的な推理は、私たちが、周りの世界を理解するための知的に経済的な手段を私たちに提供する。それは他の人々と共有することができ、個別に確かめることができるものである。もし私たちが悩ませるあらゆる問題が、論理的な議論に還元できるとしたら、それは素晴らしいことだろう。私たちは単に仮定を明確に整理して、論理的推論の規則に従って、結論を導くことができるだろう。しかしあいにく、人生はそんなに単純ではない。

私たちは、推論には純粋な論理以上のものがあるのを知っているが、ほとんどの人は、それが何であるかわかっていない。私たちは、自身の経験から、倫理的問題がしばしば論理的な推論を無視することを知っている。というのも、その仮定が、相互に対立しはっきりと表現できない、人間の価値観や欲求に基づいているからである。死刑、安楽死、妊娠中絶、死ぬ権利、クローニングなどは、論理的な推論がまるで役に立たない倫理的問題である。コンピュータ・エシックスにおける問題も同様に、論理的推論の網から逃れてきた。もし論理が、これらの重要な問題において私たちの役に立たないとすれば、私たちはそれらを片付ける際に、どこに助けを求めたらよいのだろうか。

『スタートレック』のミスター・スポックは、極端に論理的な考え方を戯画化しているのだが、それは論理的な推論をあらゆる状況に適用することが、人生に関する重要なものを見落としてしまうということを示している。ディケンズは、『ハード・タイムズ』のなかで、グランドグラインドが、読者がなりたがっている類の人物ではないことを明らかにしているが、彼がそれをなしとげるのは、物語的推論を用いることによってなのである。

2. 物語的推論 対 論理的推論

物語的推論と論理的推論は、私たちが世界を理解する二つの異なった方法を表している。それらは共に、理に適った **legitimate** 厳密な **rigorous** ものである。それらは時に、真理と理解に至る別の **alternative** 道を提供するが、どちらか一方が、唯一の道である場合もある。この二分法はブルーナーによって次のように説明されている：

二つの認知作用、つまり二つの思考様式が存在し、それぞれは、経験を整序し現実を構築する特徴的な仕方をもたらしている。…みごとなストーリーと、適格な議論とは、それぞれ異なった自然種である。両者は、それぞれ他方を信服させる手段として用いられる場合がある。しかし、それらが何を信服させるかという、その中味は基本的に異なっている。すなわち、議論はその真理性を信服させ、ストーリーはその迫真性 **lifelikeness** を信服させる。

伝統的に、真理とは、人が信じることと、物理世界で実際に生じていることとの一致（対応）である。しかし、文学的真実とは、話の中での登場人物の振る舞い方と、彼らが実際の生活の同じような情況で採るであろう振る舞い方との一致である。したがって、ストーリーの「迫真性」とは、別の種類の真理、すなわち人間性 **human nature** に関する真実 **truth** なのである。

ロビンソンとホープは、科学的 **propositional** な思考と、物語的思考を区別することによって、この二分法をさらに詳しく述べている：

どちらにおいても、目標は諸要素間の因果関係の確立である。両者は、人間の経験を組織化しそれに意味を与え、問題解決を説明し導く試みである。しかし、これら二つの思考モード、すなわちストーリーと原則の所産は、それぞれ全く異なるものである。科学的理論づけの所産は原則、または法則 **law** である。これらの原則は、一般的で、文脈から独立しており **context-free**、一般に抽象的で、さらなる形式的な科学的活動によってのみテストされうるものである。物語的思考・ストーリーの所産は、文脈に依存し、具体的で、普通の人々の間でのチェックによってテストされうるものである。

おそらく、科学的思考と物語的思考の間の最も根本的な違いは、心の特性にある：すなわち、科学者はあいまいさと不確実性を排除しようとし、ある現象に対する二つの等しく説得力のある理論の説明が存在する場合には、居心地の悪さを感じる。対照的に、社会的な現実に関する日常的な推論では、私たちは明らかな矛盾を何の問題もなく受け入れる。私たちは、真実として受け入れるに十分納得のいく説明を求めるが、しかし、等しく説得力のある別のストーリーを語る、それとは別の説明がありうることを認める。

論理的な推論は一般的で、文脈から独立し、客観的で、ただ一つの結論に至るものである。物語的推論は、具体的で **specific**、文脈に依存し、主観的な解釈に開かれており、場合によっては複数の結論に至りうるものである。物語的推論の特徴は、論理的な推論に適用されると、弱点だと考えられる。しかし、逆もまた真である。一つの解釈しか持たず、誰にでも同じ意味を持つストーリーは、大したものではない。

3、物語的推論における厳密性 rigor

物語的推論に関して、それは論理的な推論ほど厳密なものではないのではないかと、考える人がいるかもしれない。しかし、こうした懸念の多くは、物語的推論が厳密さを欠くことによって生じるのではなく、物語的推論の規則が手引き **documentation** や精密さを欠いていることから生じるものである。アリストテレスがその体系化 **codifying** を始めるまでは、論理的推論も厳密なものではなかった。論理学の努力は、論理的推論をより厳密化する試みだったのだが、それが示しているのは、論理的推論がもともと物語的推論よりも厳密であるわけではないということである。演繹的推論の心理学のその後の研究は、人が本来論理的であるのではなく、論理的な厳密さは学ばれるものだということを示している。同様に、物語の厳密さもまた洗練され学ばれうるものなのである。

物語的推論にも、今日ナラトロジーによって明確にされつつある、同じような規則がある。物語は特定の構造的な規則に従わなければならない。物語には、プロット、信用できるキャラクタ、および意味深長なセッティングがなければならない。一貫した観点から語られる、筋の通った時系列がなければならない。その時系列は、ある種の因果関係を含んでいなければならない。

もし誰かが「ビルは宝くじを当てた。そして、ボブはガスで彼の車を満たした。」というストーリーを語ったとしたら、聞き手は自動的に、ビルとボブの間にどんな関係があったのだろうかと思うだろう。そのストーリー語る人が、どんな関係もないと言うとすれば、聞き手は即座にバカげたことだとそのストーリーを退けるだろう。このように、ストーリーは、もしそれが信じられるとすれば、つまりその「迫真性」を私たちを納得させようとすれば、ストーリーは物語の規則に従わなければならないのである。

また、あるジャンルのフィクションは、そのジャンルを定義する規則によって、よりきっちりと構成されてもいる。『ジュラシック・パーク』において、マイケル・クライトンは、バイオテクノロジーにおける倫理的な問題を探求するために、**SF** というジャンルを用いた。**SF** は、まだ発明されていない、あるいは開発されていない技術の使用を許容するが、しかしそれはやはり、それらの技術が今日の技術の信用できる延長上にあることを求めている。前提をもっともらしくするために、物語とジャンルの規則に従って、クライトンは恐竜がどう生き返ったかについての信用に足る説明を創作しなければならなかった。琥珀に閉じこめられた蚊の血液から恐竜の **DNA** を抽出するという考えは、科学的に実行可能であるかもしれないし、ないかもしれない。しかし、それはジャンルの構造的な要件と読者の期待を満たすには十分もっともらしいものである。

最もきっちりと組み立てられた物語は短編 **short story** である。「理想的な」短編は、典型的にきっちりと組み立てられた物語的議論だと考えられる。教育学の見地からは、短編にはたいへん将来性がある。それは読むのにあまり時間がかからないし、小説よりも読者の注意を散漫にさせることもない。短編は、コンピュータ・エシックスに特殊な倫理的問題を的確に探求するために、教室で用いることができる。それは純粹に分析的な議論よりもはるかに大きな豊かさをもっている。しかし、残念ながら、利用可能な短編はあまりにわずかしかない。

4、コンピュータ・エシックスにおける物語の使用

論理は、論理的な記述に還元されうるメカニスティックな過程に適しているし、また一般原則と演繹的な説明 **reasons** を明確に表現するのに良い。論理が何であるかを説明するのに適してい

るのに対して、物語は、どうありえたかを探求し、どうあるべきかを（比喩的に）表現するのに適している。物語は、人事 **human affairs** における複雑であいまいな問題を理解するのに役立つ手段である。それらは、私たちが可能性を探求し、状況を仮想的に経験することを可能にする。物語的推論は、特にコンピュータ・エシックスに適している。というのも、多くの問題がよく理解されておらず、またコンピュータ・エシックスの目標が、物理的な世界についての真理を発見することではなく、人間性に関する真実を発見することだからである。フィクションは、どうありえたか、またどうあるべきかに関する真理を探求し、発見する手段を与えてくれる。物語を通して、私たちは、技術の可能な帰結を探求し、それとは別の世界を構想し、私たちが生きたいと思う世界を選ぶことができる。

コンピュータ・エシックスの進歩は、二つの重要な問題によって制約されているのだが、それらは私たちが今日直面する他の倫理的諸問題の多くを悩ませているものでもある。一つは、私たちがこれらの問題のすべての可能な帰結を知っているわけではないということである。『ジュラシック・パーク』のようなストーリーは、私たちに可能な帰結を見せてくれるが、そうしたストーリーはほとんどないので、私たちはバランスのとれた決定を下すことができない。二つ目の問題は、私たちには、倫理的な見地からどんな可能性がありうるのかわからないということである。物語は、存在していない世界を創作し、それが私たちの住みたいような世界であるかあるかどうかを探求し決定させてくれるのである。

倫理学において物語を使用することについての批判者たちは、物語を探求した後に、常に原則に戻らなければならないと指摘する。彼らは、倫理学は原則なしにはあまりにも混乱するし、物語の議論は結論を導くものではないと言う。こうした見方は、物語の要点を見逃している。まず、原則は、経験から引き出すことによって発展させられるものである。物語は、これらの経験のいくつかを仮想的に提供する。したがって物語は、原則を発展させるために用いることができる。第二に、ある状況においてどの原則が適用されるかは、しばしば不明確である。物語的探求は、その状況に関する洞察を与え、それにふさわしい原則を決定できるようにするものである。そして物語は、原則に基づいた決定の帰結を探求し、その帰結が本当に意図されたものであるかどうかを確認するためにも使うことができる。最後に、物語的推論は、結論に至ることができるが、それは非常に具体的な状況に関する具体的な結論である。物語的推論は、すでに述べたように、一般性を欠いてはいるが、結論を欠いているわけではない。

原則に基づいた倫理と物語的倫理 **narrative ethics** との関係は、理論科学と経験科学との関係に似ている。倫理的な状況を理解するために、原則に基づいた論理的な推論と、物語的推論のどちらがより適しているかを問うことには意味がない。研究の現時点で、どちらが適切かを問うことができるだけである。結果を知ることができず、価値が決定されていない状況で、原則に基づいた推論がうまく機能しなくなっている現在こそ、コンピュータ・エシックスの前進のために、物語的推論に注目するにふさわしい時期である。

まとめ

著者も述べているように、物語的推論に基づいた倫理あるいは物語倫理は、コンピュータ・エシックスにのみ有効なわけではない。ブルーナーらが引用されていることからわかるように心理学でも、あるいは歴史学などでも物語概念を用いたアプローチがなされている。医療倫理にお

いてもすでにその有効性が多く主張されている。これら物語概念を用いたアプローチでも、物語（あるいは語りという行為）のどういう性質・側面に注目するかにはかなりの違いがある。ここで著者がコンピュータ・エシックスに特に有効だと考えるのは、技術の進歩によって変化する世界に容易に追いつけなくなった私たちの想像力を補ってくれるフィクションの利用のようである。もちろんそれが、具体的で、文脈に即した、しかも主観的な解釈やさらには感情を含めた詳細な状況をふまえた、物語的推論に訴えることができるからという理由は、他の分野と共通する面があるが、それを技術の進歩による私たちの想像力の問題に結びつけた点に、この論文の特徴があるといえるかもしれない。（挙げられていた具体例がコンピュータエシックスに関わるものでなかったことが残念であるが。）

注：ブルーナーの引用は、『可能世界の心理』（田中一彦訳、みすず書房、1998）による。

(坪井 雅史)