



物語



パターンの
の失敗

川崎ゆきお

「人の行動にもパターンがあるようにね、物語にもパターンがあるんだ。これは不思議と似たようなパターンになる。レールのようなものが敷かれているわけじゃないが、そこを通過してしまう」

「その物語のパターンを破るとどうなりますか」

「物語が成立しにくくなる。行き止まりになったりね」

「その行き止まりから始まるような物語はないのですか」

「あるだろうけど、戻るんのがいいんじゃないのかい。先がないのだから、やることがない。じっとしているだけだからね」

「そこで瞑想に耽るとかは」

「それも良いが、これはまた、別の物語に組み込まれてしまう。そういう話にね」

「じゃ、物語的ではない物語がいいんじゃないですか」

「そういう物語に乗ると、分かりにくい人になる。筋が見えない人にね。曖昧で、あやふやで、何を考えているのか得体が知れない、正体が分からない人になる。これはこれでいいのだが、損をすることも多い。分かりにくい人だからねえ。扱いにくい」

「もっと他の切り口はないのですか」

「そういうことだよ」

「え、何がですか」

「物語というフレーズを使えば、物語云々の話になる。最初に系譜ありきだろ。それではない系譜、系譜にもならないようなものから始めるのがいいかも」

「括り方によって違ってくるのですね」

「視点でも違う。着目点でも違う。どれを全体かとする約束など実際にはないのにね。まあ、あった方がツールとしては便利で、分かりやすい」

「科学は一種の腑分けですからねえ」

「分類することだね」

「はい」

「ここなんだ」

「え、どこですか」

「何で、分類するの？」

「分かりやすく説明するためでしょ。整理して」

「分けない、整理しない。そういうものは個人的にはいくらでもあるだろ。それで不便は感じない」

「はい」

「選択肢が五つ用意されていたとしよう」

「五木の子守歌の五つですね」

「よけいなことを言わなくてもいい」

「はい」

「その五つはメニューのようなもので、分岐ものだ。それぞれ言葉で示されている。絵でもいい

。上から順に五つ」

「パズルゲームのようなものですか」

「最初は、そのメニューの言葉、文字だね。それを読んで選択する」

「はい」

「慣れてくると、上から二番目だということを覚えているので、もう文字など読まないで、二番目を選択するようになる」

「あ、あります。もう読まないですねえ。場所を何となく覚えているので、上から二番目とか、三番目とか。それがどうかしましたか」

「個人で何かをやるとき、そういうことをやっている」

「はあ、それが何か」

「分からない？」

「はい、それとパターンとか物語とどう関係するのですか」

「悪かった。例が悪かったようだ」

「すみません、鈍くて」

「整理の仕方の例だったんだ」

「ああ、なるほど。別のことを考えていました」

「え」

「何か難しいパズルのように」

「パターン認識の話なんだ」

「つまり、パターで覚えるってことですね。それは分かりますが、それが何でしょうか」

「いや、だから失敗したと言っておる」

「その五つの順番、変わることもあるでしょ」

「ああ、あるねえ」

「二番目だったのが三番目に変更されていたりとか」

「そうなるよ、メニューの文字を読まないといけないね。探すため」

「それが三番目に来ていたら、次からは三番目、と覚えるわけですね」

「そういう話だが、パターンとは何かという話では一般的すぎて、それこそパターンにはまってしまったわい」

「何をやってもパターンにはまるわけでしょ」

「だから、少しずれたときにおいしさが出る。味が出る」

「はい」

「これは意外性を作為的に入れるのとは、ちと訳が違う」

「ちとですか」

「そう、ちと」

「そのあたりの外し方、ずれたときがいい感じになりますねえ」

「良いことを言う。だがそんなこと積極的にはしない」

「どういうときにやるのですか」

「ただ単に、失敗しただけだ。間違えただけじゃ」

「失敗は成功のもとですね」

「それは物語でのお話だ。実際には失敗は失敗じゃ」

「あ、はい」

了