新美術時評

近藤誠一

ポスト真実の時代を生きる

いや疑ひは人間にあり
天に偽り　なきものを

天女が、約束通り舞を舞うためには、羽衣が必要なので先に返して欲しいと頼んだのに対し、漁師の白龍（はくりょう）が、先に羽衣を返したら、舞わずに飛んで逃げてしまうからだめだと拒否したことに対する台詞だ。

これを受けて白龍は「あら恥ずかしやさらば」と言って羽衣を天女に返す。天女は約束通り舞を舞って天空へ去る。

謡曲『羽衣』におけるこの天女と漁師のやりとりは、嘘をつくのは人間だけだということに改めて気づかせてくれる。

そして誰もがSNSで自由に発信できる今は、世の中を流れる情報の多くが完全な「嘘」か、少なくとも「真実」とは言えないものであることが当たり前の世界になってしまった。「ポスト真実」の時代と言われる所以である。

一体何故なのか？

『ストーリーが世界を亡ぼす――物語があなたの脳を操作する』（ジョナサン・ゴットシャル著／東洋経済新報社）と、『FACTFULNESS（ファクトフルネス）10の思い込みを乗り越え、データを基に世界を正しく見る習慣』（ハンス・ロスリング著／日経BP）はいずれも、人間はその進化の過程で、ドラマチックな物語に惹かれる脳をつくってきたからだと言う。少人数で狩猟や採集に頼る生活を安全に送るためには、猛獣の攻撃などのサインに敏感にならねばならない。その為に現実よりも劇的な物語性によって危機のメッセージを伝えて来た。こうして脳は次第に退屈であいまいな現実よりも、ドラマチックで痛快な（「正義は勝つ」といった道徳性を備えた）物語に惹かれるようになった。この脳の構造は数百万年にわたって進化してきたものなので、簡単には変えられない。

そしてITの進歩により、誰でも情報の物語化によって、人を自分の都合のよい方向に誘導できるようになった。それは戦争からビジネスまで分野を問わない。メディアでさえも、真実を伝えるよりは、読者の関心を惹き易い、物語として「よくできた」ストーリーを伝えようとする。

他方ドラマチックな物語性に惹かれるうちに、人間は世界を実際以上に危険で怖いものであるという先入観をもつようになってしまった。最新の情報を知るはずの支配層にすら世界は分断しているとか、悪化していると思い込んでいる人が多い。これでは危機において適切な判断はできない。

では人間は真実を知ることができるのか？観察したデータを完璧に認識する能力がない上に、物語を好み、思い込みから逃れられない人間に。

「絵空ごとっていうでしょ。絵描きなんてみな嘘つきなんですよ」とは、文化勲章を受章されたある画家が筆者に語ったことだ。人間が表現するものは何であれ真実を完璧に伝えることはできない。できるのは真実を探るためのヒントを与えることだけだ。両極端に見える科学と芸術も、真理へのヒントを与える手法の違いに過ぎない。真実をどこまで知ることができるかは、所詮我々個人が人間の限界を知りつつ、どこまで真摯に事実を探り続けることができるかにかかっているのだ。

（近藤文化・外交研究所代表）