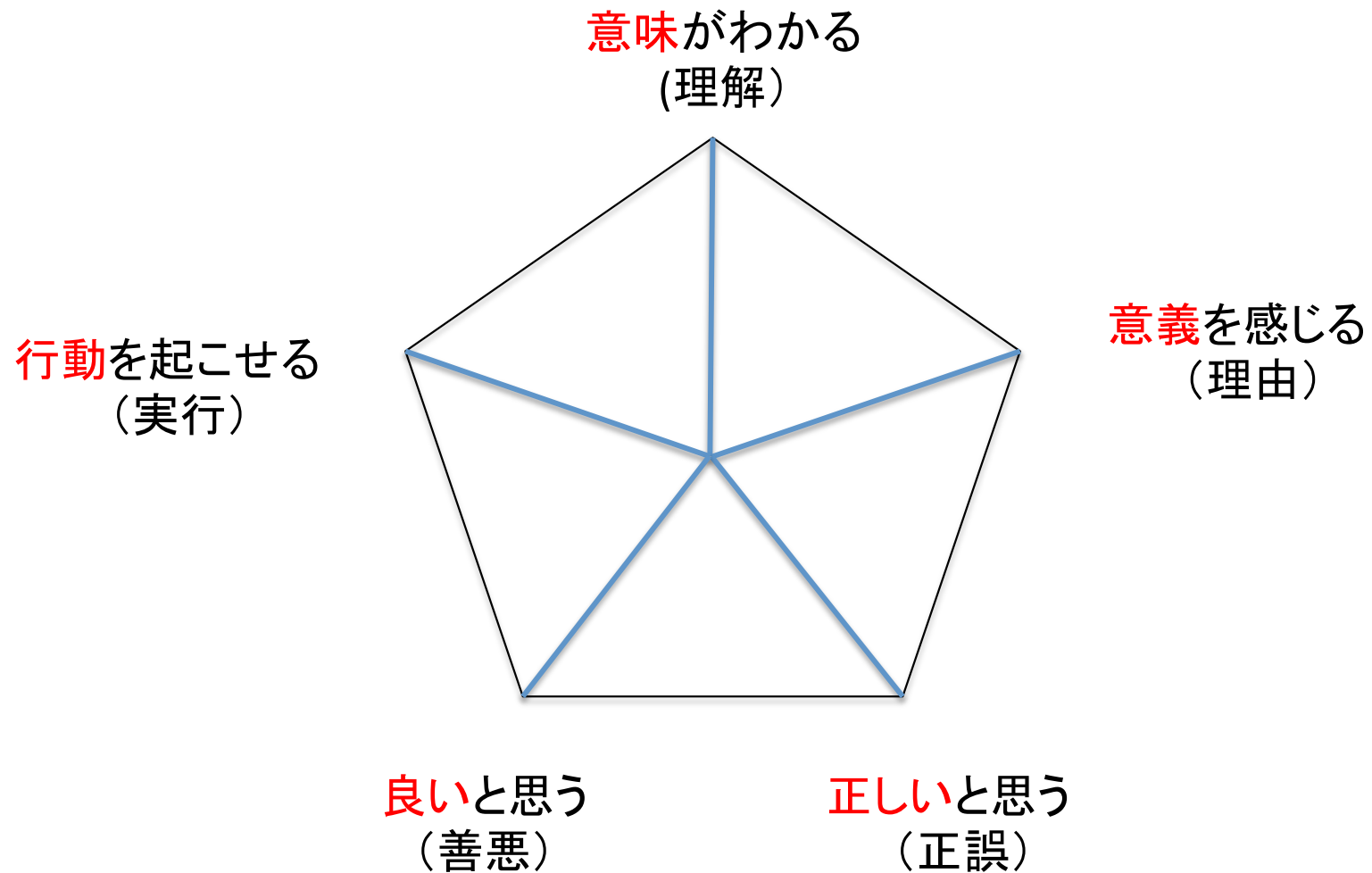
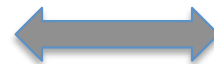


01. 人が納得している状態を考えてみる



(人を)説得する



(人が)納得する

02. コミュニケーションの基本モデル

発信者は、媒体を選び、「記号化」することによって、意味を伝えよう、何かを表現しようとする。

伝えたい事が明確なほど、形式も整いやすい。

発信者
(参加者)

メッセージ

発信者が伝えたいこと、
表現したいこと。

まだ形になっていない。

受信者
(参加者)

媒体

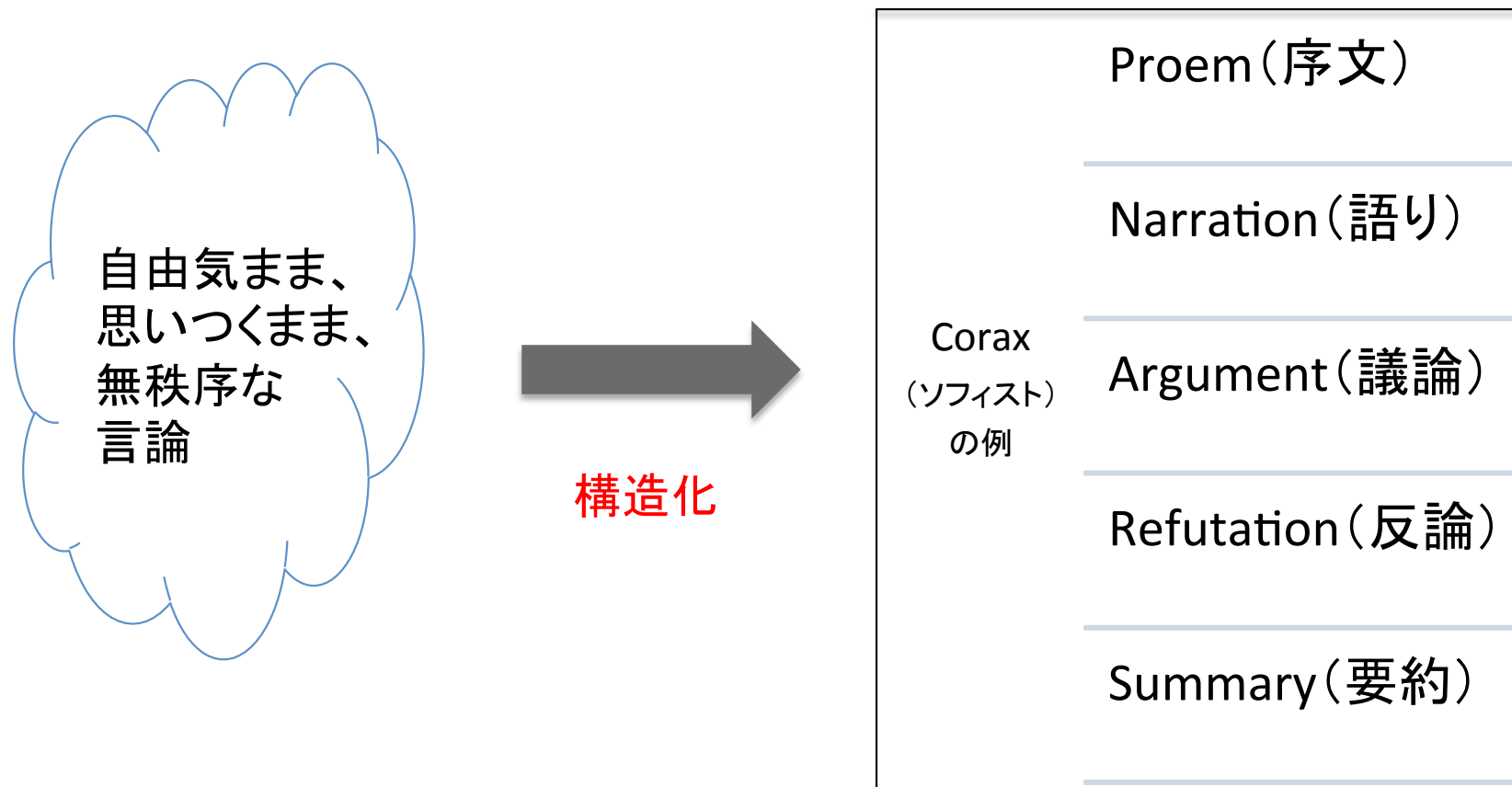
受信者は、媒体を「解読」「解釈」することによって、意味を得る。

形式化された媒体が、受信者の知識や経験に適合するものであれば、意図されたコミュニケーションの効果は高くなる。

発信者が使う媒体。
メッセージの形式化。

言語や表情や色や形など。

03. ソフィスト達の貢献



*** 構造化＝全体と部分の関係構築:** 全体をいくつかの独立した部分に分割し、それぞれの本質や機能を強化し、組み合わせることによって、全体の目的を達成できるようにすること。

04. 絶対的真理と相対的真理

絶対: 比較や対立を絶した存在であること。他によって制限、関与されないこと。

相対: 他との関係の中で成立、存在すること。

真理: 普遍的で妥当性のある法則や事実。矛盾せず整合性がある。物事の理。



小さい



大きい



大きい

小さい



真理としての言論が相対的に編集される。
また、真理は大きな説得力を有する(人は真理に納得する)。

05. プラトンの批判: 哲学とレトリック

哲学: 真理の追究。世界や人間についての知恵や原理を探求。

レトリック: 人を説得する方法や技術の探求。人の思考と行動に影響を与える。



- ・**真理真実**(本当のこと)は人間にとって**有益**であり、真理真実に人は**納得**する。

- ・しかし、人間の**認識**には**限界**があり、真理にたどり着くのは難しく、**真理**のように見えること、思えることがたくさんある。

- ・**哲学**は真摯に**真理真実**を**追求**するが、ソフィスト達の**レトリック**は相対的で、真理真実と思えるような言説を使って**人を説得**しているだけではないか？つまり、偽善ではないか？

06. プラトンが考える人間の心(魂)

人間の魂(Human Soul)

Wisdom

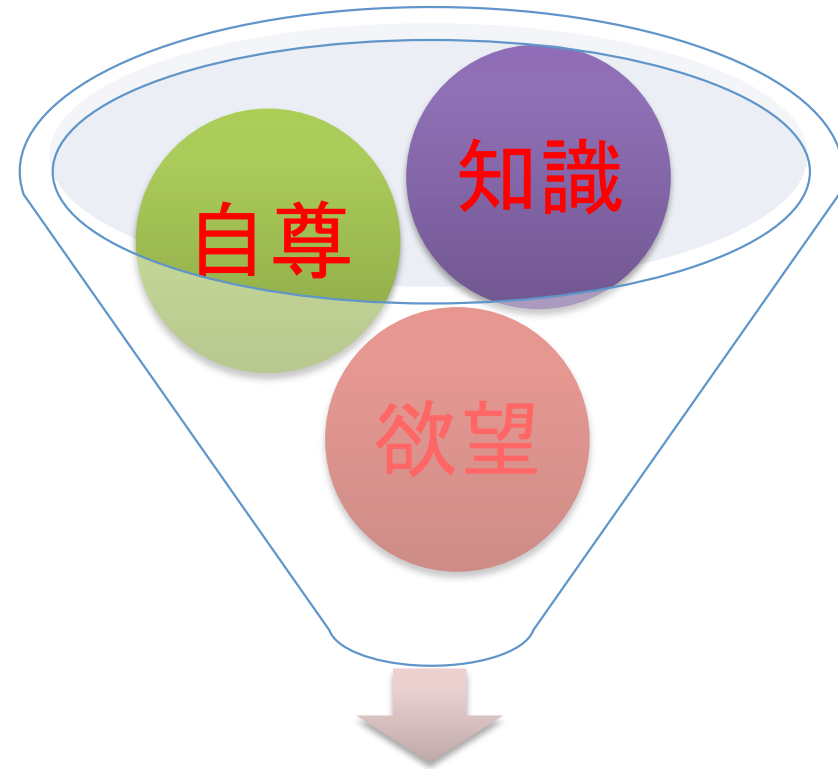
知識、知恵、分別、常識などの意味世界

Nobility & Honor

自尊心、プライド、気高さ、高貴さ、名誉、栄光などの意味世界

Appetites & Lusts

欲望、欲求、渴望などの意味世界



結果としての判断や行動

人間の思考や行動＝葛藤

個々人の思考や行動は多かれ少なかれ、これらのひとつひとつの部分(知識・自尊・欲望)が、他の部分を押さえ込むような葛藤の中で決められる、という考え方。

07. レトリックの定義

プラトンのレトリック

Rhetoric is **the art** of leading the human soul toward truth through *logoi*, a Greek term that means both words and arguments.

レトリックとは、言葉と論議によって人々の心、魂、精神を**真理真実へ導く技芸**

アリストテレスのレトリック

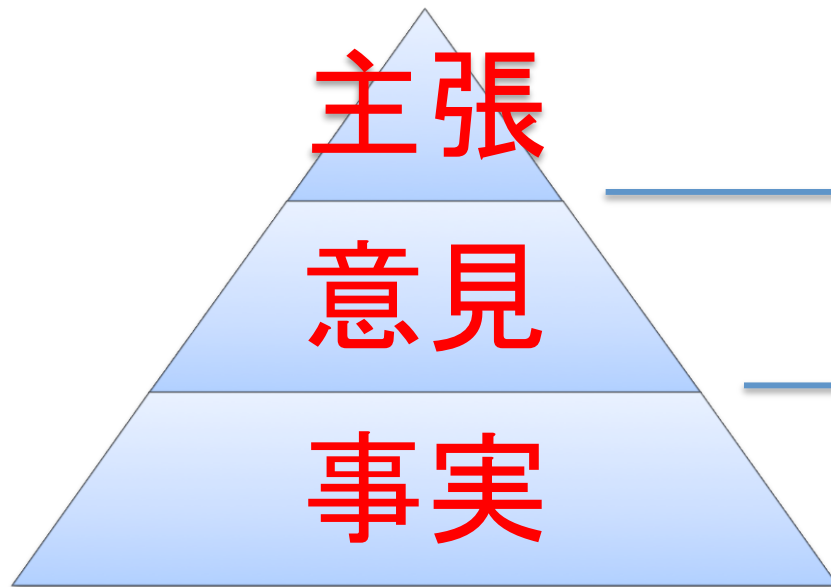
Rhetoric is **the faculty** of observing (discovering) in any given case the available means of persuasion. → a study of finding persuasive arguments and appeals.

どのような状態／場合であっても、**可能な説得の手段を見い出す研究(能力)**



真理真実を追求し、それぞれの場面や状況に応じて、与えられたオーディエンスにとって説得性の高い手段や要素を選別し、真理と倫理と善を伴い、人々を正しい思考と行動へ向かわせるレトリカル・ディスコース(言説)の構築

08. 言論の基礎 (1)



事実と意見に基づいた主張。「～すべき」「～してはいけない」など。

事実に対して個々人が感じ取る気持ちや思い、考え。

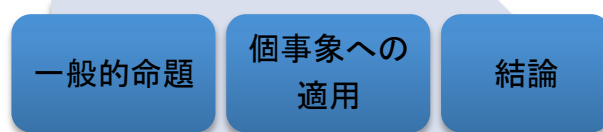
客観的に、そうであること。誰からみても、そうであること。

帰納法(きのう)



帰納とは、個々の事実や命題の集まりから、そこに共通する性質や特徴を取り出し、一般的な命題や法則を導きだすこと

演繹法(えんえき)



演繹とは大きな命題から小さな命題を経て結論に至る方法

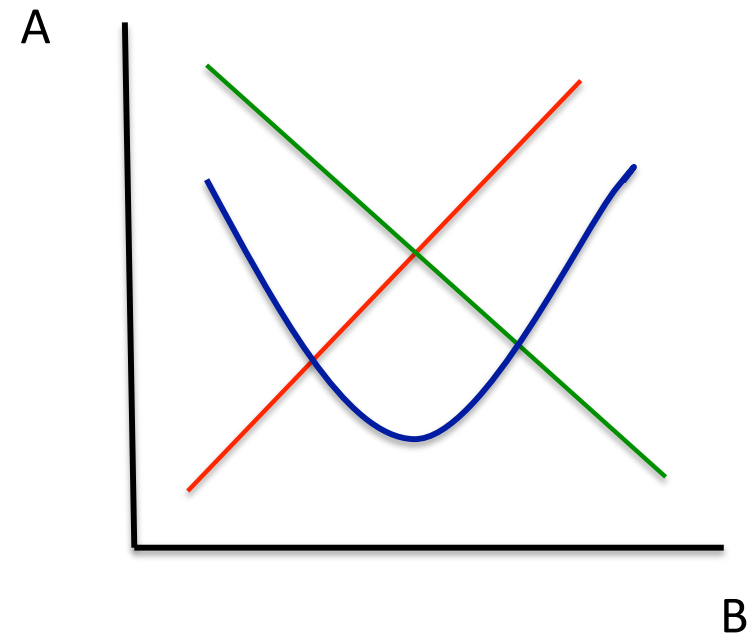
論理性を見つけること = なんらかの**関係**を見い出すこと

物事を**種類**に分けること(**カテゴリー**: 範疇)

働き(機能)が同じ、性質が同じ、大きさが同じ、形が同じ、色が同じ、
状態が同じ、場所が同じ、年式が同じ、境遇が同じなど、、、、。

物事の中に**関係性**を見つけること

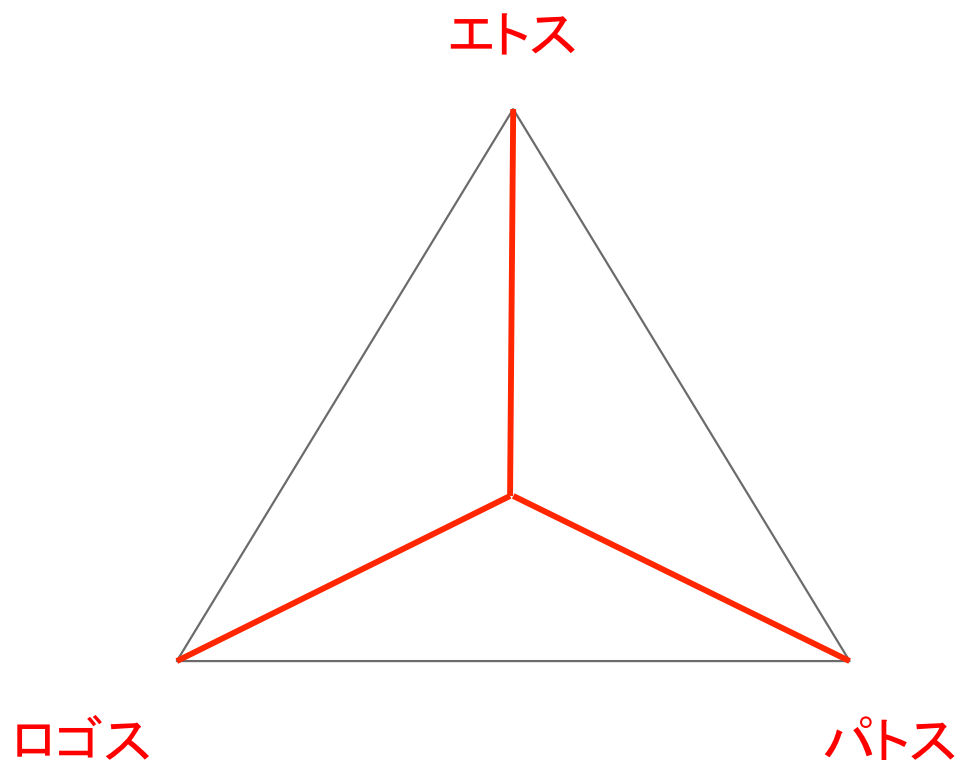
原因と結果の**因果関係**、**相関関係**、利害関係、職責上の関係、家族の関係、
仕事上の関係、政治的な関係など



10. アリストテレスのレトリック (1)

過去のこと	現在のこと	未来のこと
法廷等でなされる言論の特徴 ・過去に起こったことを事実として再現、解釈する言論 ・告訴と弁護が中心となる評価の言論（善悪、良悪、正誤） ・起こったであろう事実の仮説と検証（論証）など	儀式等でなされる言論の特徴 ・葬儀や祝祭、式典等で行う賞賛や非難の言論 ・直面する問いに対する判断を促すような言論 ・聴衆の気持ちや認識の代弁、共有	議会等でなされる言論の特徴 ・社会にとって何が有益か、どのような政策が有効か、などを論ずる言論 ・まだ起こっていない未来を創造し、イメージさせる言論

11. アリストテレスのレトリック (2)



レトリックは、「**人の心の中に説得を創り出す技術**」と考える。

エトス: 発話者としての信頼。人格や善良さ。発話の内容に対する知識や経験の量。親しみやすさなど。

ロゴス: 理にかなった命題(主張)。適切な語や文の選択。論理的な展開。論証。

パトス: オーディエンスの感情把握。心のあり方。喜怒哀楽の表現。

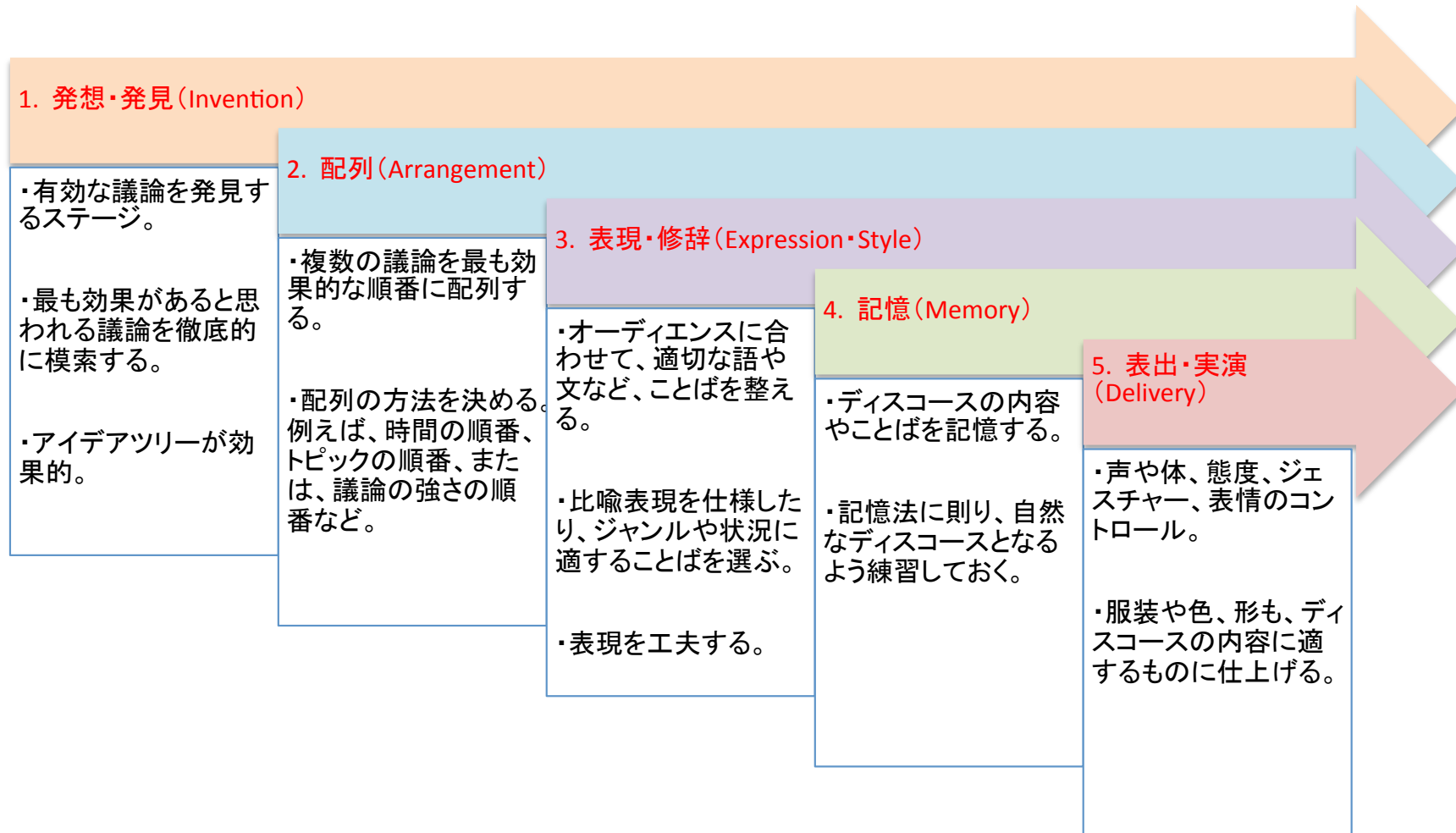
トポスについて原義は、「**場所**」である。議論の場所、対話の土俵。

良いトポスは、コミュニケーションに参加する人々が、同じ場所にいられるトポスである。共通の話題、同じように歩む議論の筋、議論のゴール。

12. キケロのレトリック

レトリックの5部門

The Five Canons of Rhetoric

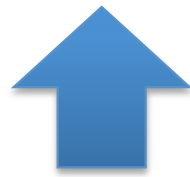


より説得的なコミュニケーションを創造するために

13. 言語の構造:ことばとは何か？

* **ことば**は、最も重要な**媒体(記号)**である。

音声	人間が出す音。言語や歌で出せる音声。
音韻	その言語で使用する音、及び、音の構造。
語彙	言語で用いられる語の総体。
形態	語の内部構造や、語と語のつながりの規則。
統語	文法や構文。文の規則。
意味	意味。ことば通りの意味、比喩的な意味など。



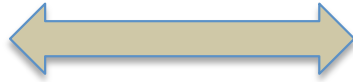
特定の人間集団が、言語の構造を、ひとつの記号体系として共有している。

言語という記号を利用し、情報を暗号化したり、解読したりして、コミュニケーションを成立させている。

レトリックにとっては、人が**どのような意味として感じ取るか**が最も重要である。

14. ことばと意味(1)

- 1) **ことば**は事物の代替、つまり**記号**であり、**本物(そのもの)**ではない。



ネコ

これはネコです。(○)
ネコはこれです。(?)

- 2) **意味**は、ことばそのものに宿るわけではなく、受け取る側の**知識**や**経験**に基づく**解釈**の中で発生する。

家には黒いネコがいて、
いつも縁側で寝ています。



状況を想像

- 3) ことばによる意味は、ことば以外のもの(**コンテキスト**)に大きく影響される。

音声や表情、ジェスチャーや態度
発せられた時間や場所
発せられるまでの経緯
発した人

15. ことばと意味(2)

1) 文字どおりの意味 (一義的な世界)

- ・ リンゴ食べる？
- ・ ユキは混乱している。
- ・ 暑くなったので、コートを脱いだ。

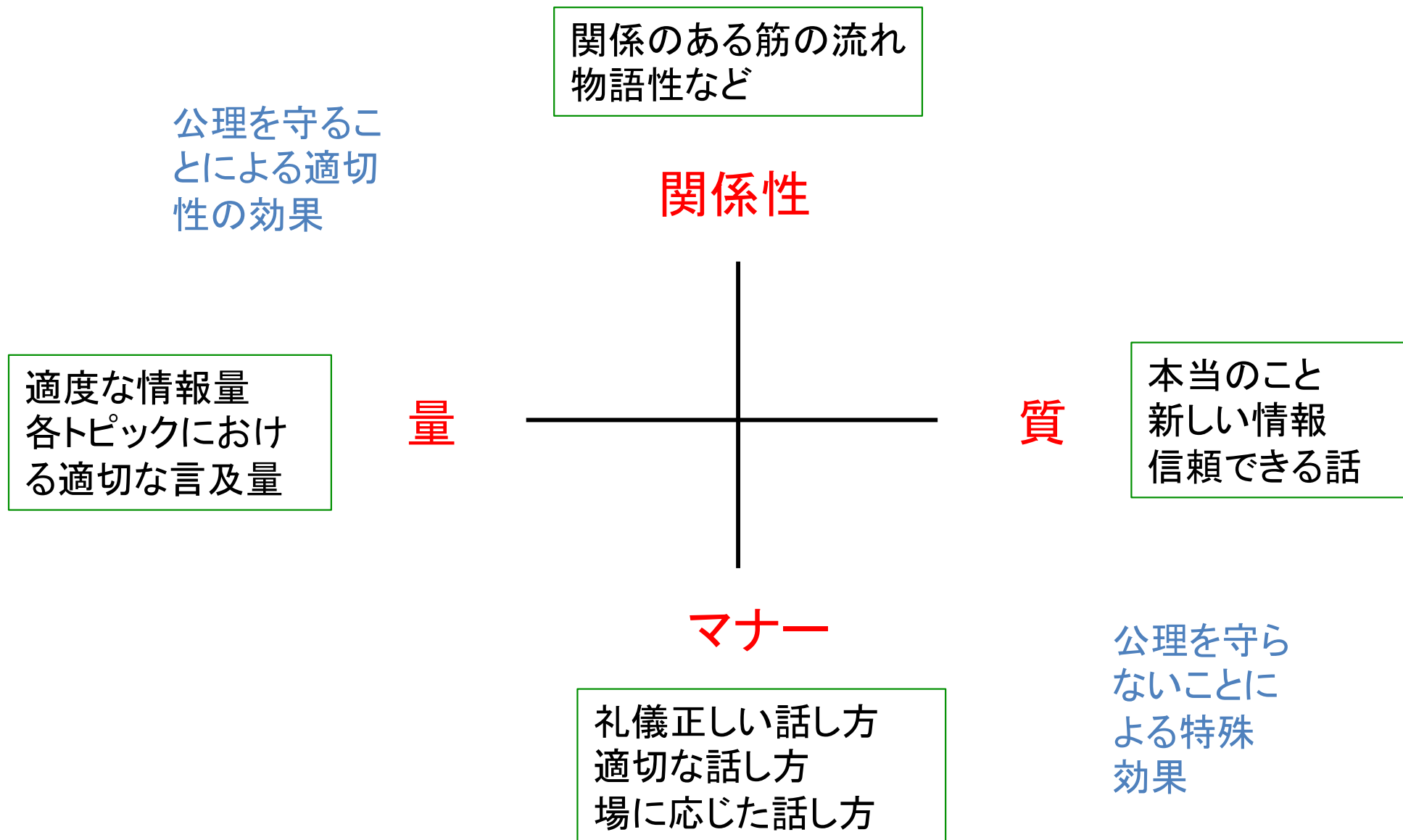
2) 比喩的な意味 (ほのめかす世界)

- ・ ごはんでも食べに行こうか？ → 「ご飯」そのものではない。
- ・ 永田町は混乱している → 国会や政局の混乱。
- ・ 私は、ユニフォームを脱ぎました → 引退しました。
- ・ 彼女は我が社の歩く広告塔 → 有名である
- ・ オマエは虎だ！ → 強い
→ 表現対象の意味を、強く、大きく、深くする効果が発生する

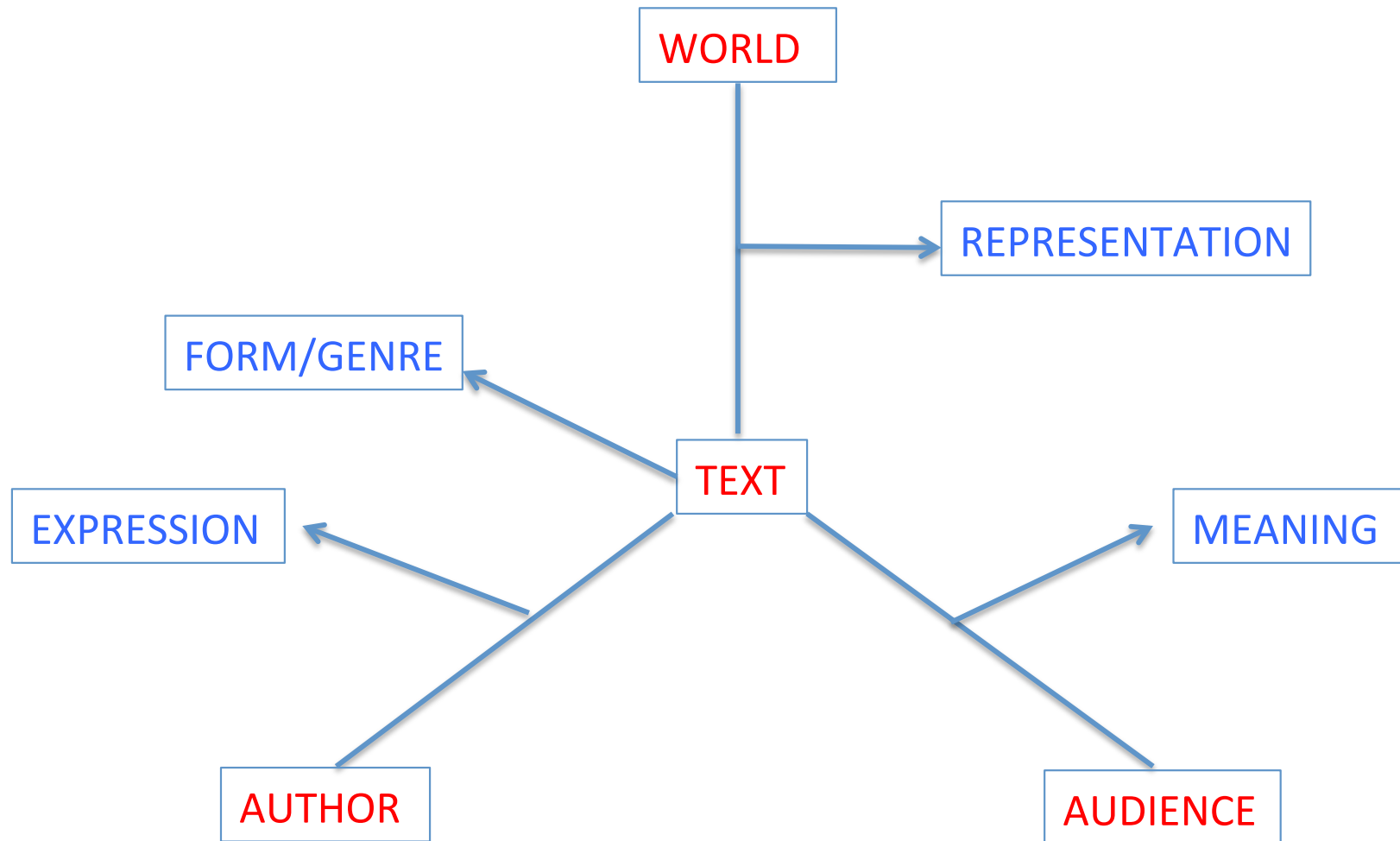
3) 機能的な意味 (言語行為としての世界)

- ・ この部屋、暑くない？ → 「クーラー入れたら？」という提案
- ・ 今ね、忙しいんだよ → 「相手できない」という拒否
- ・ 申し訳ございません → 謝罪
- ・ 君ならできるよ → 激励
→ 人間の関係に、「立場」を作り出す。
「依頼と承諾」「命令と服従」「謝罪と許容」など

16. プラグマティックス(語用論)のモデル: 4つの公理



17. 文学のモデル(1_総論)



18. 文学のモデル(2_各論)

テキスト(Text): 記号として作用するもので、あるまとまった意味を創出する媒体

世界(World): 人間にとって外的で、自然な世界(認知器官を通して入ってくる刺激)
人間にとって内的で、精神的な世界(思いや考え、気持ち、認識)

作者・話者(Author): テキストを産出、創作した人

読者・視聴者(Audience): テキストを読む人、聞く人、観る人、解釈する人

再現(Representation): 時空を超えた内的、外的世界をテキストで再現すること

表現(Expression): 再現する際の、作者・話者の工夫、特徴、表現の管理

意味(Meaning): 読者・視聴者の思考や感情として発生する意味

ジャンル(Genre): テキストを作り上げる際に、特定のコミュニケーションに応じて適用される要素やパターン



レトリックの関心 → 『意味と行動』

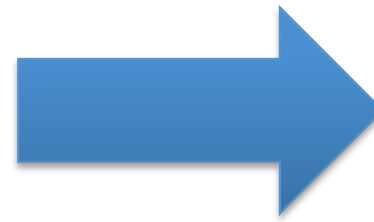
19. 人の心：言動の動機や意図

動機： 決意したり、行動を起こしたりする時の直接の原因やきっかけ。
目的を伴った欲望や衝動。気持ちや感情。

意図： 動機に基づき、状況を変えるために、何かをしようと企み、考えること。
こうしようと目指していること。言動の目的。

動機や意図のもとになる人間の**価値**：

富、名声、名誉
健康、安全
友情や愛情
徳や倫理、善悪
美しさ、貴重さ
同情、嫉妬、哀れみ、羨み
怒り、憎しみ、恐怖、恥
競合、勝負
年齢、性別、社会的ステータス
差異願望、同化願望



「言動」
ことばと行動

20. 命題と問題と脱構築(1)

1) 命題とは(Proposition)

- ・ 命題とは、ある判断を言語的に表現したもの:「AはBである」「CはDする」
- ・ 命題は、文の形をとる(主語＋動詞、名詞＋形容詞など。NP＋VP)
- ・ 人間の理解や知識は、品詞単独では難しく、文の形をとることによって、認識や判断となる

2) 問題とは(Problem, Question)

- ・ 問題とは、ある命題の正誤や是非を問うこと:「AはBか?」「CはDするか?」
あるいは「Aとは何か?」「Cは何をするか?」

3) 言語の性質

- ・ **言語**は物事を代替する記号として作用するだけであって、実際の物事にはたどり着かない**概念の連鎖**でしかない。例えば、実際の時計を見ながら「この時計は素晴らしい」と言うとき、「時計とは何か」「素晴らしいとはどういう事」という概念知を、現実の認知に照らし合わせながら記号化しただけであり、現実そのものを表しているわけではない。

4) 脱構築(DE-CONSTRUCTION)

- ・ 言語による命題によって構築されている人間の判断や理解、認識、知識を解体し、問い直すことにより、新たな展望を開くことができる

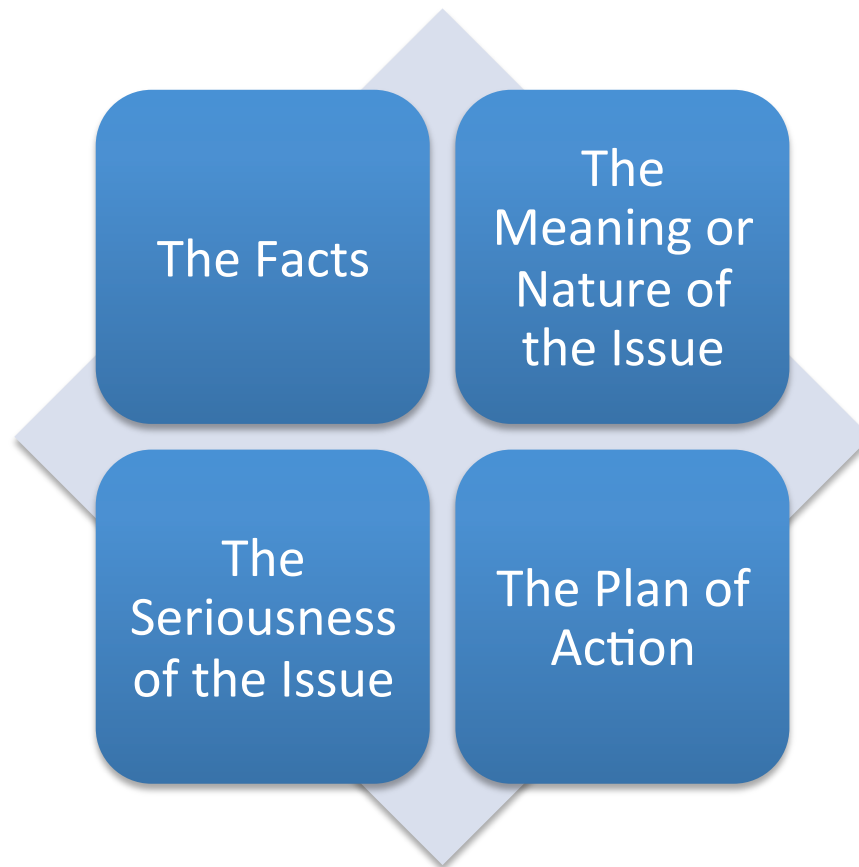
21. 命題と問題と脱構築(2)

- | | | |
|--------------------|---|--------------------|
| 1) 車は乗り物である | → | 車は動く家である |
| 2) 教育は教えること | → | 教育は学ばせること |
| 3) 居酒屋は吞んで食べる所 | → | 居酒屋は、くつろいでおしゃべりする所 |
| 4) 苦しいことは良くない | → | 苦しいことは悪くない |
| 5) 休学は好ましくない | → | 休学はチャンスだ |
| 6) 空を飛ぶ | → | 風に乗る |
| 7) 私は生きる | → | 私は生かされる |
| 8) 机の上にペンがある | → | 机がペンを支えている |
| 9) ウォークマン(音楽を持ち出す) | → | iPod(音楽はスタイル、デザイン) |

コンベンション(慣習)からイマジネーション(想像)そしてイノベーション(創造)へ

22. 問題の捉え方(1) Stasis Theory

問題を考えるための4つの柱



1) 事実

- ・何が起きたか？事実は何か？
- ・それは問題か？どう起きたか？原因は何か？
- ・何が変わったか？

2) 定義

- ・何が問題か？どんな問題か？
- ・どの程度、レベルの問題か？構成要素は何か？どのような関係か？
- ・誰が関わっているか？

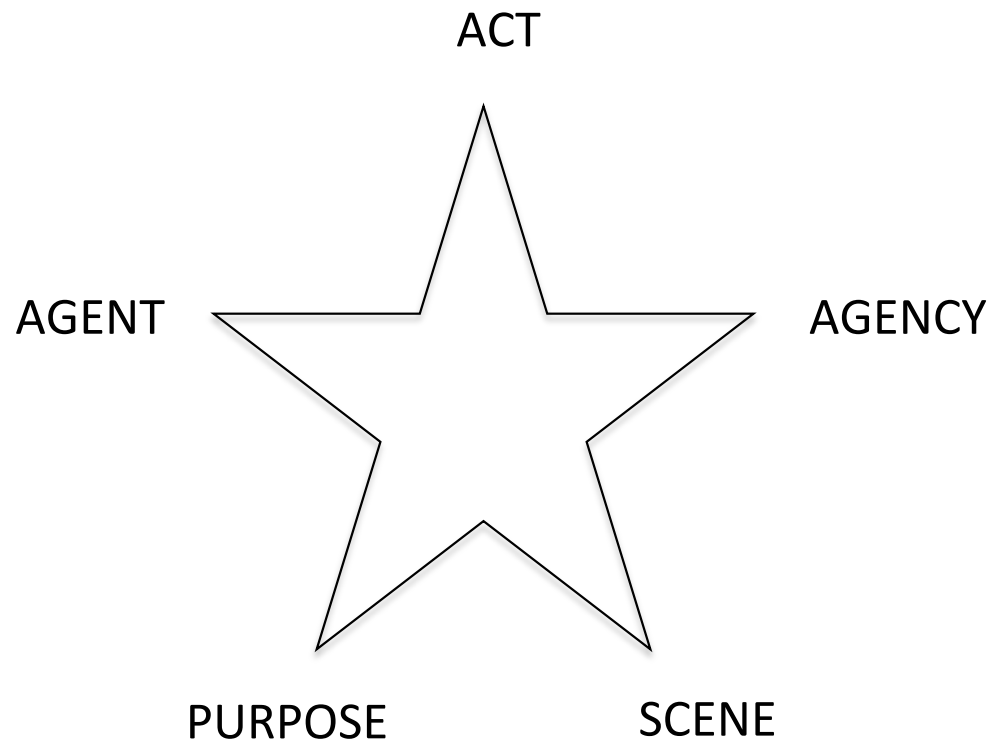
3) 質

- ・いい事か、悪い事か？
- ・深刻か？誰にとっての問題か？
- ・どのような影響があるか？
- ・解決にどれほどのコストがかかるか？

4) 政策

- ・アクションが必要か？誰が行うべきか？
- ・何が必要か？何がなされるべきか？
- ・政策決定には、誰が、何が必要か？

23. 問題の捉え方(2) ドラマティスティック・ペントッド(The Dramatistic Pentad)



ACT : 何が起こったか？

AGENT : 誰が起こしたか

AGENCY : どのように起こしたか？

SCENE : いつ、どこで、どのような
状態の時に、起こったか？

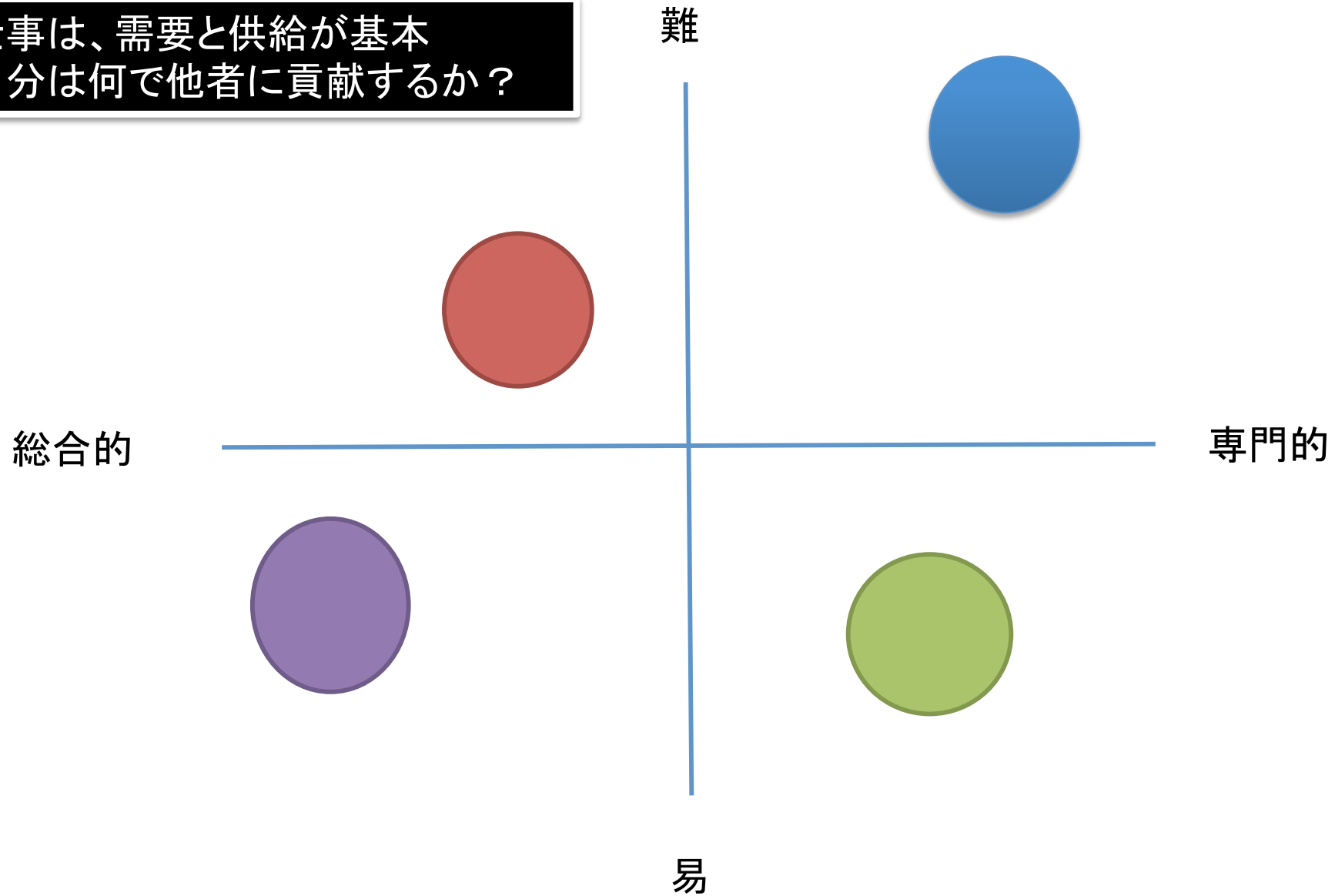
PURPOSE : 目的は何か？
なぜ、起こしたのか？

- 1) 分析の際に、「**目的**」を探るために、ACT、AGENT、AGENCY、SCENE を考察する。
- 2) 目的を捉えたら、要素の力が強いもの、あるいは、要素間の中で最も強く結びつく関係を探し出す。
- 3) 分析の結果、出来事の「**動機**」を見い出す。

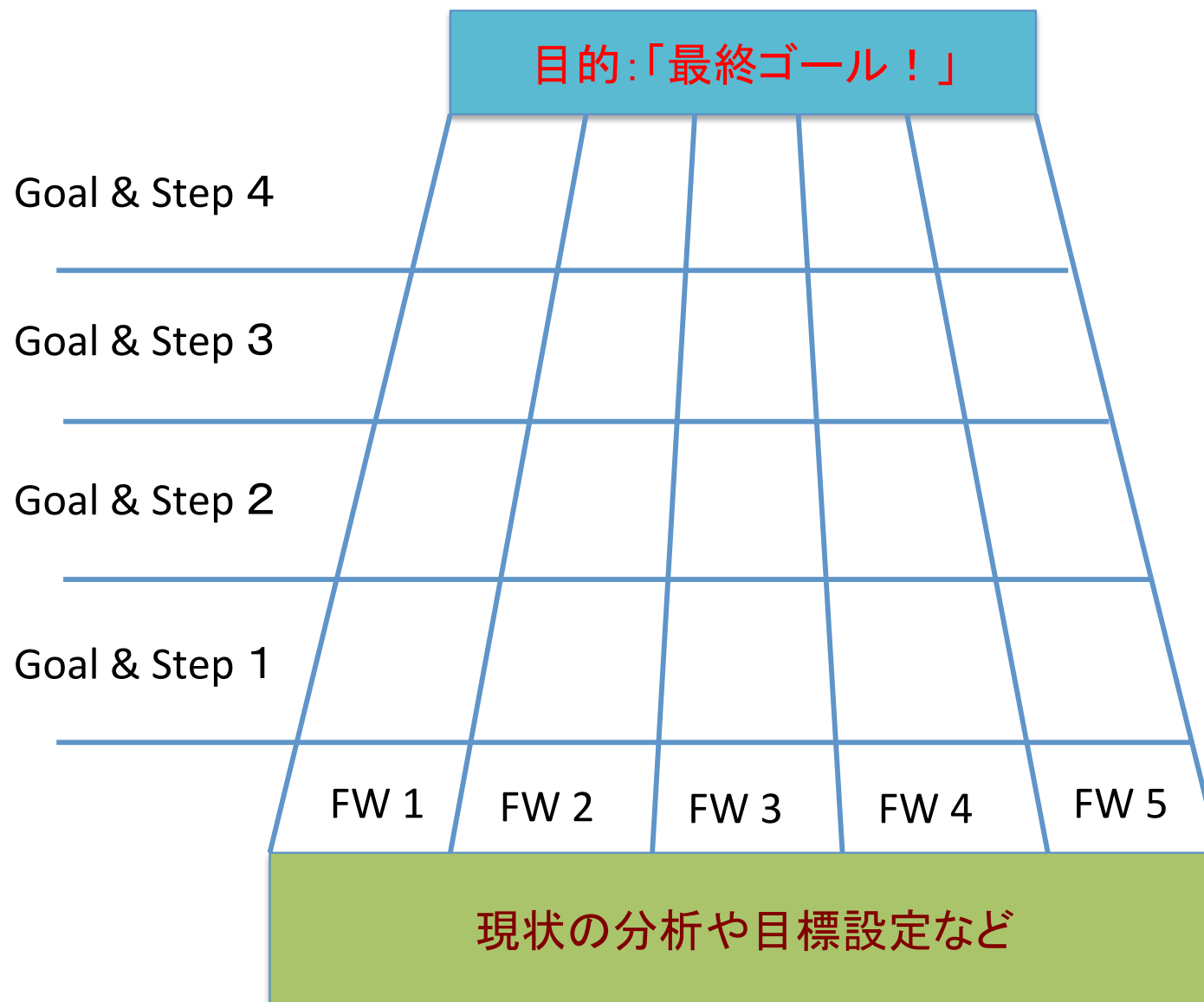
- ・ **仕事**とは「**ある事に仕える**」こと。従事すること。
- ・ 人は仕事をして生きていくので、仕事は人生の大部分である。
- ・ 仕事は「**人間のどのような問題や課題を解決するか？**」という問いに応えられる時に「**ビジネス**」になる。
- ・ その仕事に**需要**があれば、**供給者**である仕事人は**BUSY**になる。これこそが、**BUSINESS**である。
- ・ **言動**が仕事を左右するので、言動を決定する**レトリック**は人生**そのもの**である。

25. 仕事のマトリックス

- ・仕事は、需要と供給が基本
- ・自分は何で他者に貢献するか？



26. 仕事の基本: 目的から逆算的に思考する



・どういう状態にもっていきたいか？

・現状から目的まで進むにあたり、何が要になるか？（フレームワークの構築）

・どのような目標を達成していくか？

・各プロセスで、具体的に何をどのように行うか？