

菅原和孝

身体化された経験としての言語交換の論理と秩序

— 狩猟採集民グイにおける日常会話の分析 —

まず、このフォーラムのテーマが「反-覇権」であることに、わたしは深く共鳴します。ネグリとハートの『帝国』は、第二次大戦以降のグローバルな世界秩序を「帝國的システム」として特徴づけました。それは、何よりも「情報」が資本となり、フーコーのいう「生政治」の網の目が張りめぐらされたシステムです。このネットワークの頂点に位置するのが、文化的にも軍事的にもアメリカ合衆国です。英語は、まさに帝国の公用語だといえましょう。わたしが勤務する京都大学の管理者たちは、授業科目の半分を英語で行う、といった愚劣な構想を推進することによって、日本における「知の植民地状況」に無批判的に順応しようとしています。そのことに対するわたしの異議申し立ては、配付資料とした『京都大学新聞』の記事をご覧ください。本日の発表では、英語の対極にある絶滅危惧言語を素材にして、覇権的な言語観を少しでも揺るがすような話しをしたいと思います。

まず、わたしが覇権的な言語観と呼ぶものを図式化します。そのいちばんの根っこにあるのは、ひとくちに「表象主義」と呼ばれる世界観です。この世界観をわたしたちは子どもの頃から執拗に植え付けられてきました。わが国の偉大な哲学者・大森荘藏はこれを私たちの認識を根本から制約する桎梏と捉えました。

さらに、認識論における客観主義は、表象主義ととてもよく似た構図をもっています。要するに、ある事象の状態を言説界に写像する正しい命題がたった一つだけ存在するという考え方です。これととても相性のいい言語観は、「言語の本質とは、世界の状態を正確に写像する命題を産出する共有コードの体系である」ということになります。

こうした言語観を転覆したのが、イギリスの分析哲学者ジョン・オースティンの言語行為論です。言語の本質は命題の産出にではなく、社会的存在としての人間がそれを用いて行為することにある、という考え方です。オースティンが「陳述的」と名づけた、世界の状態を記述するような発語内行為でさえも、生身の行為主体が行う具体的な行為として捉えられます。

アメリカの哲学者ジョン・サールは、この言語行為論を継承発展させた人だとふつうは位置づけられます。しかし、逆に、彼の規則中心的な理論こそが、オースティンの思考が孕んでいた豊かな可能性を痩せ細らせてしまった、という批判も根強くあります。たとえ

ば、約束という発語内行為が成立するためには、4つの適切性条件が満たされねばならない、とサールは考えました。いいかえれば、これらの条件がすべて満たされることによって、ある発話は、あたかもビリヤードボールのように、一挙に他者（つまり聞き手）の心を動かすということになります。この発表の前半では、まずこの「玉突き」モデルで表されるような言語行為論に対する代案を提示します。

分析対象となる人びとを紹介します。南部アフリカのボツワナに住む、いわゆる「ブッシュマン」の一言語集団 |Gui の人びとです。正確な話者人口は不明ですが、多くても 2000 人以下でしょう。ブッシュマンの言語は、ブッシュマン語グループとコエ語グループという二つの系統に分かれますが、グイは後者に属し、日本語とよく似た S+O+V という統辞構造が支配的です。また、クリック吸入音を子音として頻繁に用いるので、音韻構造は世界中の言語のなかでもっとも複雑なものの一つであると考えられています。文法論的には、ほぼ完備したパラダイムをなす、きわめて精緻な人称代名詞を発達させています。詳しくは、配付資料をご覧ください。

グイの人びとは、乾燥したサバンナである「カラハリ砂漠」で、ほぼ自律的な狩猟採集生活を営んできましたが、1979 年より政府の施策で定住化し、さらに 1997 年には「再移住計画」が発動されたことにより、それまで住んでいた動物保護区から半ば強制的に移住させられ、人口 1000 人規模の集住村に現在に至るまで暮らしています。

わたしは 1982 年から |Gui の人たちの身体的な関わりを観察しはじめ、1987 年から 1992 年にかけてかれらの日常会話を分析しました。その成果は大部な 2 巻本として出版されていますが、きょうの発表に関わる内容は、最近出版された 2 篇の英語論文に濃縮されています。別刷りを配付資料としましたので、ご一読くだされば幸いです。

最初に分析するのが、ひとくちに交渉と呼べるような言語的相互行為です。単純化していえば、参加者の利害が問われるような交渉を成り立たせるもっとも基本的な発語内行為は要求であり、その要求を突きつけられた相手は、それを受諾するか拒否するか、という応答を行います。具体的な分析に入る前に、まず特殊な分析概念を提案します。それがムーヴです。ムーヴとは、もともと、相互行為社会学の泰斗ゴフマンが提案したものです。わたしは彼の曖昧な定義をさらに換骨奪胎して、交渉の展開を方向づけるいっさいの言語行為としてムーヴを定義しました。強調しなければならないことは、ムーヴという語に二つの意味が籠められていることです。第一に、あたかもわたしの手が相手の身体を押ししたり引いたりするかのごとく、発話が聞き手を「動かす」という意味です。第二に、ムーヴ

とはゲームの「手」という意味をもちます。つまり、チェスや将棋の対戦で、もっとも適切なタイミングでコマを動かすことになぞらえられます。

第一番目の事例では、このキャンプの居住者SとPのもとに、べつのキャンプに住んでいるQが訪れます。Qは「おれにボオツィを貸せ」と要求します。ボオツィとは外界から流入した道具で、片手で握れるぐらいの太さの短い鉄の棒です。槍の穂先やナイフの刃を叩いて打ち出すことに使われます。Sは「おれは持っていない」と応じますが、Qは「おれは厚い鉄の板を叩きたい」と繰り返します。このやりとりにPが少し口を挟みます。

この会話の前半部でのもっとも顕著な特徴は、SとQの双方が同じ命題内容を繰り返し反復していることです。Sが発話した命題内容は $\alpha$ と $\beta$ の二つの系に分けることができます。 $\alpha$ の系は、ここで示すような5つの発話で表されます。Qが発した発話の命題内容も、 $\gamma$ 、 $\delta$ の二つの系に分けられます。両方ともそれぞれ、3つの発話を含みます。この流れは、図に示すような構造にまとめられます。そのあと、この相互行為においてもっとも決定的なムーヴが現れます。それは「ワイー、ボオツィはあるかもしれん。あそこのケナーマシのキャンプに人の耳を塞ぐやつが」というSの発話です。しかも、横で聞いていたPは、それはギュベという男の所有物である、という情報を付加します。さらに、「そこには台になる石もある」という情報までもが、Sから引き出されます。

では、このSの決定的なムーヴはいかにして起こったのでしょうか。答えは単純です。それに先行する $\gamma$  2, 3そして $\delta$  1, 2, 3 というQの発話の反復全体がひとつのムーヴとして働いたがゆえに、Sはそれに応答することへと動機づけられたのです。さらに遡行すれば、Sの $\alpha$  1, 2, 3, 4, 5および $\beta$  1, 2の反復全体に対する顕著なムーヴとして、Qが質問「エッ、おれはどこへ行けばいい？」を発していたことがわかります。これに対してSは「あんたは遠くまで行くだろう」とじつに冷淡な答えを返しました。そのあと約1秒の沈黙が生じたこと、さらに、これ以降、Sは $\alpha$ の系を一度たりとも反復しなかったことは注目に値します。この典型的な質問→返答の隣接対もまた、交渉を方向づける重要なムーヴであったと考えられます。

ここで起こっていることを、次のような仮想例と対比してみましょう：

Q：おれにボオツィを貸せ

S：おれは持っていない

Q：そうか、じゃあさよなら

すなわち、要求に対して拒否が返された瞬間にこの相互行為は、論理的には完結せざる

をえないのです。交渉がSのムーヴによって新しい方向に転回するためには、取引のゴールにとっては不要と思われるような相互行為の持続それ自体、あるいは、ある程度以上の時間幅をもった共在が必要とされたのです。以上の分析を一つのモデルにまとめることができます。それを前に述べた玉突きモデルに対比させて、秤モデルと呼びましょう（あるいは日本人にもっとピンとくるのは「鹿おどし」でしょうか）。相互行為のなかで、参加者は単発の言語行為によって一挙にデジタル的に「動かされる」わけではありません。むしろ、同一の命題が反復されるその累積的效果が大きなムーヴとして働くのです。

つぎに交渉を組織する「論理」について考察します。この会話では、さっきのボオツィの事例と同じ初老の男Sに、三十代の男Kが要求を行い、Sはそれをのりくりりとかわしています。Kは「あんたの依頼を受けて鋏を作ってやったのに、まだその報酬をもらっていない。おれに金を払え」と要求しています。この交渉は約17分間続きましたが、すべての発話を単純な命題成分に分解することができました。しかも、それらの命題成分をこのような7つの系にまとめることができました。まずSは「年長者のおれが未熟なおまえに技術を教えたのだから、おまえに金を払う必要はない」と主張します。これに対してKは、「おれは自分で技術をマスターした」と反駁し、さらに「おれたち若者が鋏や狩猟袋の新しい作り方を発明した」と主張します。これに対してSは「おれたちの従来の作り方のほうが優れている」と主張します。もっとも決定的なムーヴはこの主張から、Kへの威嚇へと切り替える部分に見られます。SのほうがKから金を取り立てるというのです。しかも、Sは、その威嚇の根拠を「隠し球」としてとっておき、Kの直接的な要求に対して明示的な拒否を応酬したあとに、初めてその論拠を明らかにするのです。要するに、以前にSの義理の息子（娘の夫）が殺した大型羚羊類の肉を、S夫妻はKに与えたのに、まだ十分な御礼を受け取っていない——だから、「おまえのほうがおれに借りがあるのだ」というわけです。これに対してKはあたふたと弁明する立場に追い込まれます。

以上の流れを図式化すると、この交渉がきわめて整然とした「道理」に従って組織されていることがわかります。この分析によってわかることは、つい最近まで近代のシステムの外側で生きてきたグイの人びとも、私たちに了解可能な道理にしたがって交渉を進めている、という当たり前といえば当たりの事実です。しかし、この事例の真の重要性はその先にあります。じつは、この交渉を「観戦」していたわたし自身も、周囲のグイの人たちも、なんらそれを深刻な議論とは受け取っていなかったのです。つまり、SとKは単に「ふざけあっていた」だけなのです。それは、観察者としてのわたし自身の揺るぎない直

観というしかありません。

ここで、グイの人たちが、キックボクシングによく似た、激しい身体的な「喧嘩ごっこ」と、口頭での冗談の応酬を、ともに〈ガイカリク〉(||gaikx'ari-ku) という同じことばで呼ぶことが非常に重要な手がかりとなります。会話とは本質的に身体の関わりなのですから、その発話内容を命題成分の連鎖に還元して、それら相互を結び合わせる道理をあきらかにしえたとしても、「まじめ」を「遊び」から隔てる規則に到達することなどできないのです。ウィトゲンシュタインの提案した「言語ゲーム」という考え方は、人類学にも大きな影響を与えてきました。研究仲間の哲学者に指摘されたことですが、フランス語に訳せば言語ゲームは *le jeu du langage* になります。jeu はゲームであるとともに遊びでもあります。交渉はたしかに、なんらかの利得を追求しなければ生きられない、人間の「生存のための闘い」にもっとも密接に結びついた言語ゲームです。しかし、ある種の社会関係——それは人類学ではしばしば冗談関係と呼ばれますが——においては、交渉を組織する論理的な整合性や一貫性こそが、楽しく遊ぶことを可能にするような仕掛けになるのです。あたかも相手から繰り出される拳にとっさにクロスカウンターを返すように、丁々発止と主張や反駁や批判や弁明を応酬しあうことが、「殴り合いごっこ」に類比されるようなスリルと興奮を生み出すのです。

今まで、言語行為論の視角から、交渉的な相互行為を分析してきました。ここで舵を切り替えて、相互行為としての会話の時間構造に注意を向けましょう。このテーマは、アメリカで創始された社会学の一分野である「会話分析」において追究されてきました。会話分析の根幹をなすもっとも重要な理論が順番どりシステムです。

話者が投射した完結可能性が実現されたように聞こえる瞬間は、ターンの移行適切場として聞き手に知覚されます。このとき、3つの選択肢が生まれます。もっとも肝要なことは、これらの選択肢に厳密な優先順位がついていることです。

(a) 現在の話者が聞き手のだれかを次の話者に選べば、選ばれた人が次のターンを開始する権利と義務をもつ。(話者が質問を発することが典型的な場合です)

(b) もし (a) が起こらなければ、聞き手のある者が自分自身を話者として選択してもよい。

(c) もし (a) も (b) も起こらなければ、それまでの話者が話し続けてもよい。このとき、次の移行適切場で、同じルールが再帰的に適用される、というわけです。

わたしたちの会話がくるくると発話の順番を交替させながら進行する、という圧倒的な

生の事実を、この理論は巧みに捉えています。それゆえ、この理論に対するわたしの姿勢は両義的にならざるをえません。話を混乱させないために、結論を先に述べておきます。

会話という、ヒトに種特異的な相互行為が進化するプロセスにおいて、順番どりシステムで近似されるような相互行為の秩序が明瞭な生存価をおびたことは疑いえないでしょう。たとえば、言語を獲得した祖先人類の女が男に、近くの樹のうろでサイチョウが巣を作っていることを教えるとすれば、男は自分が獲物を探索する時間を大幅に節約することができます。このとき、順番どりには二つの生存上の有利さがあります。第一に、音声言語は音波として干渉しあうので、同時にことばを発すると相手が音声にコード化している情報を聞き取ることが難しくなるでしょう。第二に、自分の想念（あるいは心のなかの表象）をメッセージへとコード化することと、相手から送られてきたメッセージから情報を解読することとは、本来、別々の認知タスクですから、それを同時に遂行することはかなり困難でしょう。この二つの条件が、発話の順番交替を促す認知的制約として働いていると考えられます。少なくとも、新奇な情報をやりとりする必要に迫られるような文脈では、順番どりの秩序には普遍的な有効性があると予想されます。

もうひとつ、順番どりシステム理論の優れた点は、ターンの構成ユニットを発話者が至近の未来へと投射する「完結可能性」として定義したことです。ターンの区切りを物理的な音声の途切れに求めるのではなく、また逆に、文法的な完結と機械的に対応させるのではなく、話者の志向性それ自体に求める、という点で、「完結可能性の投射」という概念は、主観と客観の二元論を最初から乗り越えているということができます。それゆえ、わたしの作業仮説は、次のようなものになります。発話において完結可能性を投射すること、また聞き手がその完結可能性の実現に鋭敏な注意を払い、自らの発話をそれと接続させようとすることは、会話するサルとしてのヒトに普遍的な行動傾向でしょう。それゆえ、順番どりシステムは、会話的相互行為を分析するうえで、高い説明力を持っていると考えられます。

しかし、次話者へのターン配分の手続きが、この理論が想定するような規則の集合によって律せられているかどうかについては疑問の余地があります。わたしの考えは、文化によって、あるいは社会的文脈の特異性によって、この規則では説明がつかないような相互行為モードへの切り替えが起きる可能性があるということです。

順番どりシステムから生み出されるもっとも基本的な会話の秩序とは、「一度に一人だけが話せ」という命令文に要約されます。ターンの移行適切場の近傍では同時発話（オーバ

ーラップ)が頻繁に生じる可能性があります。話者と聞き手の双方が、こうした「事故」を修復しようとするので、同時発話の持続時間は非常に短いものになりがちです。実際、アメリカの会話分析でも、日本人を対象にしたわたしのデータでも、同時発話は0.5秒以下という短いものであることがふつうです。しかし、グイの日常会話においては、長い同時発話が会話のなかで頻繁に生じるのが珍しくありません。

例証として、一つの民族誌的な文脈に焦点を当てます。まず、前提になるのは、グイにおいてザークと呼ばれる婚外性関係が非常に頻繁に見られるということです。1987年に観察された事例においては、中年女性のhと初老の男Nの関係が、わたしの住んでいたキャンプで議論的になりました。このザークをめぐる会話を分析することによって、同時発話の典型的な形態として、協調的、対立的、並行的という三つの類型を区別することができました。老齢の男性K(先ほどのKとは別人)が、同世代のhの夫Pと二人で話しているのが協調的同時発話の例です。ここで、Pは「自分は、よそのキャンプに住む恋人に子どもを産ませてほうっておくような人間ではない」と力説し、Kもそれに賛同しています。

これに対して、NとKとの会話が対立的同時発話の例になります。Kは、Nの恋人hの類別的な父親になります。Kは、「おまえは無能で婚資を払うこともできないやつだから、おれの娘をめとることは許さん」と主張し、Nのほうは「夫のPだってすっかり歳をとって働けなくなっている」と反論します。

最後に、並行的同時発話は、わたしたち日本人にもっとも奇妙な印象を与えます。つまり、会話のトピックは緩やかに共有されているものの、二人はまったくくてんではばらばらの内容を同時に話すのです。この例はかなり特異な状況で録音されました。Pの留守中にhの過去の恋人Qが訪ねてきて、h一人のいる小屋に入った所に夫Pが帰ってきてしまったのです。その後、わたしの他に、hの息子とその友人も小屋に入り、賑やかな会話が続きましたが、Pは終始不機嫌でした。さて、この例では、Qは「自分は昔は踊りが上手だったが歳をとったのでもうやめた。しかし、自分より若い男が巧みに踊るのを見ると感激して彼に贈り物をしてしまう」といったことを話しています。これとオーバーラップしながら、hは、最近見た悪夢の話をしています。その伏線として、彼女がこの頃しつこい膝の痛みで悩まされていたために、別のキャンプに住むダンスの名手に「治療ダンス」をしてみようという話が持ち上がっていました。彼女の見た夢は、治療を受けることが怖くなって隠れたのに、二人のダンサーに見つかってしまい、踊りの場にむりやり引きずり出されるという内容でした。

わたしは、並行的同時発話が非常に長く続く他の事例も分析し、そこにおける話者の認知メカニズムを究明する分析も行いましたが、時間の都合で、本日は割愛します。結論だけいえば、並行的に同時発話を続ける話者は、会話のメイントラックは明瞭に意識しながらも、自分の記憶を探索し、自己中心的な連関性を追求することを最優先するという事です。

以上の分析から、私たち近代のシステムに生きる人間が従っている会話の暗黙のルールと、グイが従っていると思われるルールを対比して定式化することができます。会話において「聞き手であること」つまりヒアラーシップの核心とは、「相手が話し終える（つまり完結可能性を実現する）まで待つから自分が話し始める」ということです。わたしたちは、「たとえ認知的な必要性がなくても、相手が話し終えるまで待たねばならない」というルールに従っているのに対して、グイは「認知的必要性がなければ待たなくてもよい」というルールに従っていると考えられます。前者が **must** のルールであるのに対して、後者は **may** のルールであることがポイントです。すなわち、後者は、前者よりずっと多様な行動選択肢を可能にします。たとえば、「待つ必要がないのにあえて待つ」ことが、格別な敬意表現の手段になりうるのです。

結論をまとめます。わたしたちが自明としている近代の言語コミュニケーションは、本来、認知的な制約に由来していたはずの「順番どり」という相互行為の秩序を途方もなく拡大し、ある種の道德律にまで高めてしまったのではないのでしょうか。おそらくその背後には、言語交換の理想を二者間の整然とした対話に求めるソクラテス／プラトン以来の西欧思想の長い伝統が横たわっていると思われます。そうした言語観を自明視するあまり、わたしたちはそこからはずれる同時発話のような現象を無秩序あるいは無政府状態として侮る習性を身につけてしまったのではないのでしょうか。一見、混沌として見える異文化の言語交換の様態が、じつは豊かな相互行為上の（あるいは文脈上の）意味に満ち溢れていることを正確に把握することが、コミュニケーションに関わる思想を狭め硬直化する覇権主義的な理論を打破するうえでぜひとも必要だと思われます。