

2011年02月23日

# 言語と人間行動

小山照夫 国立情報学研究所

## 1. はじめに

### 1.1. 行動を効率化する言語

動物の特徴はその行動にある。動物は本来生きていく上での衝動(欲望)を持っており、その対象を獲得すべく行動する。欲望の対象は一般に複数存在し、状況に依存した優先順位が付けられていると考えられる。動物が特定の環境に置かれた場合、欲望の観点から環境を解釈し、達成可能と判断される欲望のうち優先度の高いものを目的に行動を起こすと考えられる。

先に発表した研究[1]では、言語の起源とその働きの概要を、人間行動と関連付けて検討してきた。言語の起源も目的も、結局人間行動をより効率化する所にあるとするなら、言語を獲得することにより、人間行動にどのような変化が起こっているのかを検討する必要があるだろう。以下ではまず、動物一般にとって効率の良い行動のためには plan-do-see 構造が必要となることを考察した後、言語がどのような形で人間の内部情報構造に関わり、それがどのようにして効率の良い行動に結びつくかに関して考察を述べる。

先の研究でも述べた通り、人間とその他の哺乳類との最大の相違は言語を持つかどうかである。動物にとっての基本的な問題が効率的に行動するという点であるなら、言語を持つことによって人間の行動の様式がどのように変化することになったのかは言語を研究する上で興味深い問題となる。

言語は、その最初の形態としては、人間の間の情報交換、とりわけ語り手が受け手に何らかの行動を起こさせるための手段であったと考えられる。この場合の言語の形態は、発話という形で感覚可能な形態をとっていたと思われるが、これを仮に外部言語と呼ぶこととする。ところで、このような外部言語が、行動に影響を与えるためには、それと何らかの関連を持つ、内部の情報処理プロセスを可能にしている必要がある。以下では、外部言語の特徴が何であり、それがどのような形で内部構造に影響を及ぼしているかに関する考察を試みる。

## 2. 動物行動と plan-do-see 構造

### 2.1. plan-do-see 構造の必要性

人間と言語の問題に入る前に、動物一般について、その効率の良い行動について考察してみよう。動物にとって効率の良い行動が可能であるためには、plan-do-see 構造の存在を考える必要がある。動物が行動するに当たっては様々な状況が想定されるが、それらすべてについて、ランダムな運動がそのまま結果として目標(欲望)達成のための効率の良い行動となることは、あまりありそうにもない。ここでは何らか、状況に応じてより効率が良いと信じられる行動として何が可能であるかを決定し、選択できる機能を持つ必要があるだろう。この行動選択の問題を plan と呼ぶわけである。この plan に基づいて実際の行動を実行することを do と呼ぶ。

一方、過去の経験を生かして、次の機会により良い行動を取るためには、実際に行動した結果を評価し、問題のあった部分やうまくいった部分を同定して、結果を次回の行動選択に生かせることが望ましいわけで、このプロセスを see と呼ぶ。

plan や see は、これらもまたある種の行動ではあるが、外部から直接には見えない、内部的な情報処理活動である。そこで問題はこの内部的活動はいかにして可能であるかということになる。

### 2.2. 動物の行動と感覚的類似性

厳密な意味での言語を持たない動物の場合、基本的な内部情報処理は感覚的類似に基づいて行われるとして良いであろう。すると、plan は、感覚像として捉えられた現在の状況と内部的衝動(欲望)から、これに類似した過去の経験の記憶があるかどうかを想起し、成功した記憶に近い行動を計画に組み入れ、失敗した行動は避けるという形が考えられる。実際の行動は、さらに詳細な部分行動に分解されると考えられるから、部分行動の plan まで含めれば、相当程度多様な plan が可能となるであろう。一方で see については、行動の詳細を、欲望達成がどの程度できたかを評価の基準として評価するとともに、過去の記憶との差分から、効果的であった行動や失敗した行動を同定して記憶し、次の類似状況に遭遇したとき容易に利用可能とすることであると考えられるであろう。

このようにして決定された plan に基づいて、実際の身体運動を実施するのが do である。実際に一連の行動が複数の部分行動から成り立っていることを考えるならば、すべての部分行動について、plan 作成と see による評価が行われ、結果としてその部分のやり直しを含め、それ以降の部分行動の plan が見直されることになる。動物の実際の行動は、大きな plan の下で細かな部分行動の plan-do-see が繰り返される形で進行していくと考えられる。

以下ではこの行動様式は人間にも共通のものであると仮定した上で、言語を持つことによってこの構造がどのような影響を受けるかについて考察する。

### 3. 人間行動と言語の影響

動物の行動様式と比較して、言語を持つことによって人間の場合には何が変わるのだろうか。人間についても動物と共通した、感覚に基づく基本的 plan 作成能力を持つと考えられるが、ここでさらに言語が加わることにより、どのような影響が生じるのかが興味を引くところとなる。言語はその始まりは外部的なものが主であったと考えられるが、そもそも言語を使うこと自体も一つの行動である。このことから、人間は外部言語を組み立てるための内部構造を持っていると言える。

この内部構造は、おそらくは最初の単純な共同作業のための外部言語を、より複雑な分業が可能となる、高度に構造化されたものに発達させるプロセスの中で、発展的に構成されてきたと考えられるであろう。一方で、外部言語を操作するための構造は、行動の plan-do-see を実施する構造にも影響を及ぼしている可能性がある。もしこのことが事実であるなら、外部言語の操作系としての内部構造がどのようなものであるか、また、この構造が行動一般とどのように関わっており、動物に見られる感覚に基づく plan-do-see 構造とどのような関係にあって、どのような相違を生じているのかが問題となるであろう。

以下では外部言語を操作するための構造がどのようなものであるかを考察し、この構造が人間の内部情報処理構造にどのような影響を及ぼし、結果として plan-do-see 構造がどのようなものになるかについて考察する。

#### 3.1. 外部言語の特徴と内部構造への影響

外部言語の形式を考える限り、その主要な特徴は言語記号と文法である。ここで文法は述語と格(項)構造のことであると単純化して考えることとする。これらの外部言語に由来する構造が内部構造と対応付けられるとして、そこではどのような情報操作が可能となるのだろうか。

人間の子供はその成長の過程で外部言語の使用方法を獲得することになる。先の研究[1]で述べた通り、外部言語使用の本来の目的は受け手の行動を促すことであるにも関わらず、実際に使用される外部言語では、多くの場合世界の状況を記述する形をとっている。したがって、ここでは世界記述の形式を操作できる構造が問題となる。

世界記述の手段として言語を使用するためには、世界内のさまざまな対象や事象と言語記号との関係、また、文法上許容可能な言語記号間の関係を理解しなければならない。さらにまた、言語記号や外部言語で記述された文そのものも、世界内の対象ないしは事象であることを考えるなら、これらに対応する言語記号や記号結合の規則もまた学習される必要がある。ここでは、言語記号に基づく言語記号の操作という層

み込み構造が発生していることに注意しよう。とはいえ、このことは内部での言語記号操作が基本的に積み込みによって行われていることを示すものとは言いえないであろう。言語記号操作で主要なものは、おそらくは感覚的類似性に基づく操作であり、いくつかの特別な場合には積み込み操作が介入すると考えた方が適当と思われる。

人間は学習によってこれらの外部言語を操作するための内部構造を獲得することになるが、この結果何が内部的に起きているのだろうか。ここでは、一つには記号列としての文ないし言説と、世界で起きている特定の状態とを関連付ける可能性が生じていることになるし、また一つには発話すべき記号列をあらかじめ内部的に構成できる可能性が生じていることになる。

ところで、改めて言語と感覚及び行動の関係を考えてみると最初に気づくのは、感覚にせよ運動にせよ、その詳細を言語で記述することが極めて困難なことである。実際、例えば視覚によって捉えられる感覚像は極めて多くの情報を含んでいるが、対象の詳細な形状や色彩、表面テクスチャなど、これらの感覚情報のすべてを言語的に正確に記述することは事実上不可能である。言語記述として可能であるのは、そのごく一部について、語り手が実際の行動に強く関係すると考える部分の要約に過ぎない。また、事実上行動の基礎となる身体的運動に関しても、運動の各時点での身体の姿勢や詳細な筋肉運動をすべて言語的に記述することは不可能である。このことを言いかえるなら、plan-do-see 構造は、そのすべてを言語に依存することはできないということになる。先回りして言ってしまうと、言語が関連するのは、状況および行動の大まかな概要に関する部分であり、詳細部分については感覚および運動器官に依存した類似性が主要な役割を持っているということである。

それでは、このように不完全な記述に基づいて世界の状況が想定できる、あるいは自身が感覚として捉えている世界の状況を記述できるとは、一体どのような事態を意味しているのであろうか。

まず第一に、外部から与えられた記述から世界内状況を再構成することは、単に与えられた記述だけでは不十分で、内部の情報と組み合わせることにより、はじめて可能となる。例えば過去に記号と対応付けられた、実際の対象や事象に伴う感覚像の記憶などを活用することが不可欠となる。後で述べるが、このことが「概念」を生み出す一つの契機となるであろう。次に、外部に発信する言語を構成するためには、世界内の対象と言語記号との対応、現象構造と文法構造の対応をとることは勿論だが、これに加えて記述対象となる現象のどの部分を記述する必要があるかを判断する必要がある。ここでは、目的とする行動を受け手にとらせるために必要な情報を判断して、その他の情報を省略することができなければならない。この時、どの情報を残し、どの情報を省略することが適切かという問題についての判断ができなければならない。この詳細についてはさらなる説明を必要とするが、実際には様々な言語使用の経験から学習的に獲得されるものと考えられる。

与えられた言語記述を感覚記憶と対応付けることによって、世界内状況としての事態を再構成することはしかし、与えられたすべての言語記述に対して常に行われるわけではないことに注意しておこう。再構成が起きるのは、通常は記述された内容が受け手の行動に影響すると判断された場合か、あるいは記述内容が言語的に馴染みのないものであって、それを何とか了解可能な形で把握する必要が生じた場合であると考えられるのであり、通常は(必要に応じて再構成が可能という感触さえあれば)言語記述のままでは了解されていると思われる。

このようにして獲得される外部言語操作のための内部構造が、実際の行動決定に際してどのように働かかを次に見ていこう。

### 3.2. 言語と plan-do-see 構造

言語の内部操作構造が上記のようなものであるとして、この構造は行動の plan-do-see 過程にどのような影響をもたらすであろうか。言語記述の不完全性からすると、実際には、最終的に身体を動かす運動の段階で言語が関与するとは考えにくい。また、もう少し階層の高いレベルの行動でも、迅速な応答が必要となる行動では、言語の介入する余地は制限されると考えられる。

このことから結局、基本的に言語が介入できるのは、行動のおよその方向を計画する、マクロレベルでの plan および結果に対する評価としての see の段階であると考えられる。

ただし実際には特別な状況がいくつか存在していて、例えばこれまでに経験していない何らかの運動を始めて行う場合等、実行段階での類似性による運動調整が十分にできない段階では、時間をかけながら言語を部分的に介入させつつ運動自体を習得することも行われる。いわゆる練習と呼ばれる段階初期での do では、基本は感覚類似性に基づくとしても、同時に言語によるフィードバックも併用され、結果として行動する速度は低下するが、行動その物の習得がより効率的にできるようになる。またもう一つ、より詳細なレベルで言語が介入してくる状況として、実際の行動に対して予想に反した結果が生じていて、感覚レベルの対応では対処しきれなくなったことが意識されるとき、言語が介入して plan の全体的見直しが行われる場合もある。ただ、これらの場合はやはり特殊な場合であり、一般的に言えば、いくつか例外はあるものの、やはり言語が介入するのはマクロなレベルでの plan 及び see の過程であると考えてよい。

問題はマクロレベルでの plan や see に言語が介入するとして、それは動物に見られた、ほぼ純粋に感覚的類似性に基づく plan や see とどのような違いがあり、結果として人間行動にどのような特性をもたらすのかである。言いかえれば、外部言語を操作する構造を plan あるいは see に適用することにより人間行動は動物とどのように異なってくるかが問題となる。

外部言語の主要な特徴である言語記号と文法に由来する内部構造を適用することによって、そこではどのような情報操作が可能となるのだろうか。さしあたっては言語記号と文法が人間の内部情報処理構造にどのような効果をもたらすかを検討してみたい。

### 3.3. 言語と人間の内部情報処理構造

#### 3.3.1. 言語記号に対応する同一性集合

言語の一つの特徴は、言語記号によって世界の様々な対象を指示することである。ここでは一つの言語記号によって、複数の異なる対象が指示されることになる。このことは、たとえ実際には異なる対象でも、特定の行動を前提とする文脈において十分な類似性があるなら、対象を相互に置き換えることが可能であるという、類似性による行動 plan 策定と同じ状況を背景としている。しかし一方で、言語記号の導入は、単なる感覚上の類似以上の抽象的構造を持ち込むことになる。感覚的類似性では、問題となっている行動以外では、それぞれのものごとは個別の、どこか互いに異なったものとして捉えられるのに対して、言語記号では同一の記号によって指示される一群の対象が存在していて、それらは基本的に同じものとして扱われる傾向を生じる。言い方を変えるなら、同一の記号で参照される対照はそれぞれ区別する必要のないものとして、同一性集合を構成する要素として捉えられる。ここでは一つの言語記号に対応するものごとの集まりは、同一性の下での外延集合を構成するとみなされていることになる。

さらに、本来は言語記号で指示されるものごとの間の置き換え可能性は、問題とする行動ごとに異なっているはずであり、想定する行動が異なれば、置き換え可能なものごとの外延集合も変化するはずなのだが、実際には異なる行動を前提とした文脈で同一の記号が使用されることがある。これは、厳密な外延集合は異なっても、そこに帰属するものごとが類似していることが背景にあると考えられるが、しかしこのような言語記号の使用が行われることにより、実際に行われる行動の文脈に依存しない外延集合が存在するという感覚が生じ、さらには概念の存在が信じられるようになる。

#### 3.3.2. 概念の発生と存在の多型

実際の行動という文脈に依存しない外延集合という想定は、その集合を代表する、典型的な属性を持つ要素が存在するという想定を導くことになる。これが通常「概念」と呼ばれる理念のもとになっていると考えられることができるであろう。

ところが一方では、言語的に構築された記述に対応する、現実の現象がありうるという確信と同時に、現実に出現するものごとはむしろ限りなく多様であるという事実が確認される。このことは、抽象的集合要素としては同一とみなされている対象であっても、現実には多くのバリエーションがあること、すなわち「異型」が存在するという結論を導く。さらに、様々な内部衝動(欲望)の視点から、もっとも都合の良い異型というものを想像するなら、それは理想型(範型)の存在という想定を生じることとなる。

理想型は、概念が関連するさまざまな行動と、それに関連する欲望の総体によって規定される。単一の欲

望、例えば楽に食物を確保したいと言う欲望からは、獲物は苦勞することなしに獲得できることが理想とされるかもしれないが、同時に社会的尊敬も問題となる状況では、獲物を獲得することによって社会的権威が保証されるために、獲物は強くて倒しにくい必要があるかもしれない。

均質な外延集合という考えは、また一方で単純な(構造を持たない)「集合」というものを想定させることともなる。これは、特に数学的理論の展開に重要な役割を果たすと考えられる。

### 3.3.3. 現象の同一性と繰り返し構造

言語記号は現象を指示するためにも用いられるが、現象の同一性集合という考えは、同じ現象が、時間軸にそって繰り返し出現するという想定をもたらす。これから、「次回」という構造が生じるが、これを再帰的に適用するなら、「無限」の想定が得られるであろう。ここでは経験を超越した発想を可能とする基礎が存在していることとなる。

無限の想定に至るその以前に、いつかは基本的に同一な現象に再度遭遇するであろうという予想は、まず第一に長い時間スパンでの予想を可能とする。また、今回有用な状況が存在することが認識されるとして、次に現象が起きた時にも、可能なら有用な状況を活用しようとする意識が生じる。もし、状況をあらかじめ整備できるものなら、より有利な状況にものごとの配置を用意することが考えられるのであり、その代表的なものは「道具」である。このことが、特定の機会に有用に利用できた道具を、次の機会のために保持しておくという発想につながるであろう。これは人間以外の動物には通常は見られない特性である。このように考えるなら、言語記号の出現は、単なる類似としてものごとを扱う場合と比較して、人間の内部に非常に複雑な追加的構造をもたらすことが分かる。

言語記号と、記号で指示される対象の同一性という視点からは、以上のような効果が想定される。次に文法構造がどのような影響を及ぼすかを考察してみよう。文法構造を単純化して考えるならば、それは述語と、格(項)名詞としてのものごとの記述からなると考えられ、述語、名詞はそれぞれ言語記号として記述されることになる。

### 3.3.4. 文法構造と項としての主体

文法に関して第一に問題となるのは、行動の「主体」という問題である。先の文書で述べたように、言語発生のそもそもの契機に共同作業があったとするなら、様々な行動のうち特定の行動を実際に行う個体を決定することは、極めて重要な問題になる。ここで、統一的な過去の記憶とともに意識を持っている身体という感覚が表面にでるなら、それは自我の自覚ということになるであろう。一方で、自身が行うこともできたであろう行動を他の身体が行うことができるという事実は、その、役割置換可能な身体にも同様の意識(他我)が存在するという想定を導く。この自我/他我という形で交代可能な個体が行為主体として認識されることになる。

主体以外の格(項)についていえば、世界に様々な対象と現象が、それぞれ概念に代表される形で存在しており、対象の間の関係が文法に従って記述できるならば、人間はその思考の中で各種の記号を文法に従って組み合わせることにより、さまざまな現象の記述を構成できることになる。また、記述可能な現象についてそこに出現する対象を、さまざまな異型に置き換えることにより、さらに多様な現象を想定することができるようになる。これが内部構造としての言語、あるいは思考というものを形作っていると考えられる。ただし、内部構造としての思考は、独立した体系を構成するというよりは、動物にも見られる、感覚の類似性に基づく対象の置き換え可能性や、行動 plan 作成と密接な関わりを保っていると考えた方がよい。一般に意識と呼ばれるものの内、言語の形をとらない部分、また、意識として認識されないいわゆる無意識と呼ばれる部分が存在するのは、おそらくは感覚類似性が働いているからだと考えられる。従って、思考という形では言語の形式をとるように見える人間の内部構造は、ある程度は言語を越える部分を持っていると考えられるであろう。

言語の内部構造に基づいて多様な現象を想定できること、また、現象にはそれを主催する行為主体が存在するという考え方は、因果関係の想定や、世界を規定する法則が存在することの想定につながる。

### 3.3.5. 主体を中心に導かれる因果関係と法則

自我を持ち、行動する主体という感覚は、世界の様々な現象の間に因果関係を設定する働きを持つことになる。実際の所、Hume も指摘しているように、人間が因果関係を設定する根拠は、実は現象自体の中には存在しない。人間が原因または結果として設定するのは、より広い現象の部分を取り出したものに過ぎない。このことについて少し考察してみよう。

まず、人間は原子的現象として何を認識しているかが問題となるのだが、観察できる物理量、場所、時間が異なる形で感覚上観測されるものはすべて独立した現象として捉える傾向がある。この想定の下に、現実世界で生じる様々なプロセスとしての現象は、原子的現象が結合したものと考えられるであろう。その上で、ある原子的現象は他の現象の原因を構成していると想定するわけである。

しかしながら、物理学で、プロセスを基本的部分にまで分解して考えた場合に、例えば人間が「力をかければものが動く」と把握する現象は、実は運動方程式の言い換えに過ぎない。運動方程式では、力が加わることもものが動く(加速度がかかる)ことは、一つのプロセスの部分的側面に過ぎないのであり、実際に数式で表現された法則では、式に出現する、力、質量、加速度という3つのパラメータのどれかを特別扱いする客観的根拠は見当たらない。それにもかかわらず、言語を話す人間は、力を加えたことが原因で、ものが動いたことが結果であるという見方をする傾向がある。

物理学以外の、例えば生物学や社会学では、より多くの現象が複雑に関連するプロセスを扱う必要があるが、ここでも結局はいくつかの観測可能なパラメータが一定の規則の下に結合したプロセスが複合したものを見ることができよう。ここでも原因と捉える事象と結果と捉える事象は、より複雑なプロセス全体の特定の部分を観測しているのに過ぎないのであって、この限りにおいては、「客観的な」因果関係は存在しないと切り切ることはおそらく正しい。

しかし、あらゆる意味で因果関係の存在を否定することが妥当であるかどうかについてさらに検討する必要がある。人間が大きなプロセスの中の部分現象の間に因果関係を認める傾向について、Hume は単なる習慣に過ぎないという見解を取っている。しかし、因果関係を人間が設定する背景には、少なくとも「主観的には」もう少し本質的な傾向が存在すると考えられる。

主体が行動する場合、それは基本的には内部衝動の解消(欲望の達成)という目的を持つ。ここでは行動が所定の効果を持つことが願望されていると言えるであろう。したがって主体が関与することが可能なもの(行動)は原因であり、それに必然的に伴う現象(欲望の充足)は結果であるという理解が生じやすい。

反対に、主体が積極的に関与することはできないが、主体の行動に影響を及ぼしうる現象は(様々な原因が引き起こした)結果として位置づけられやすいと言える。この時、この現象に必然的に伴う現象で、他の主体が関与できるものがあるなら、その現象は原因であるとされるであろう。さらに言えば、行動主体は明確ではないが何かの結果を生じると解釈される現象については、本来は主体となり得ない存在を主体とみなして、これが原因となることが想定されるようになる。さらには、本来主体を同定できない現象についても、隠れた主体を想定した上で、この主体を何らかの方法で説得して、自身に都合の良い状況を生じさせ、悪い状況は生じないようにしたいとする願望を生じることになる。これは自然宗教の発生の一つの契機となると考えて良いであろう。ここでは、言語記号で示される対象が典型的には主体となり得なくても、異型としては主体となるものがありうることを仮定できることが大きく影響している。

因果関係の了解が、繰り返し生起する現象の同一性と結びつくとき、法則性の想定が生じることになる。これは言語上で高度な予測が可能となることを示すものである。このことから、因果関係は基本的には主観的な理解ではあるが、言語による人間の世界了解の上で重要な役割を果たすものであると言える。

主体を仮定することのもう一つの効果は、結果に対する責任という視点であろう。結果に対する原因を作った主体が想定され、特にそれが人間であった場合には、その主体に、結果を引き起こした責任があるとされる。これは社会的問題を取り扱う際には重要な問題となる。

### 3.3.6. 述語と項関係から導かれる関係性

感覚的類似性に基づく、ものごとの置き換え可能性では、純粋に感覚的な類似性だけが問題となるはずである。ところで、文法構造の中で、同一の述語が用いられる文は、基本的に同一の現象を記述していると

考えられることから、同一の述語に対して同一の格(項)になることのできる対象が存在する場合、それらももし異なる言語記号で指示されており、感覚上は少しも類似性が認められなかったとしても、そこには何らかの行動に関する等価性が存在するのではないかという連想が成立することになる。この連想に基づいて、たとえこれまでに経験したことのない対象の組み合わせによる、新しい現象が可能ではないかという発想が可能となる。また、異なる対象のグループが体系化されることにより、概念階層構造をはじめとする、様々なクラスの間関係が推論されることになる。これは、特に plan 形成において、より広い選択肢が想定できるようにすることを意味している。

以上見てきたように、言語の存在は概念レベルのより抽象レベルの高い対象の置き換え可能性と同一状況出現と言う形での繰り返し可能性、因果律と法則性に基づく推論範囲の拡張、文法規則に基づく類推の可能性などの側面から、特に plan に関する自由度を大幅に拡張することとなる。しかしこのことは同時に、plan に関するフィクション性という問題を生じることとなる。

### 3.3.7. plan 作成にあたってのフィクション性

過去の行動との比較において完全な意味での同一性を欠く状況下で類似性のみに基づいて plan を策定する事自体は、まだ確認されていない効果が発現すると信じているという意味で、ある種のフィクション構築が行われていることを示すものである。この、フィクション構築の能力は、初めて遭遇する対象に対して plan を作成するという形で、それほど顕著な形ではないにしろ、動物にも見られるものである。しかしながら、人間という言語を持つ存在に取っては言語が与える連想可能性を働かせることにより、動物とは比較にならない大きな効果を持つと言うことが出来るであろう。

一つの言語記号で指示される対象の集合に対して、典型としての概念のみではなく、異型という形で、様々なバリエーションを想像できることが、フィクション構築の可能性をさらに広げることになる。このことに加えて、人体の構造、特に両足歩行による両手の利用可能性は、人間が潜在的に持つ運動能力を多様なものにしていくところから、人間は極めて多様な行動を新しく考え出す能力を持つこととなる。

plan としてのフィクション構築は、一面では人間に無効でありかつ場合によっては危険な行動をとらせる可能性を持つが、また一面では新しい、より有効な行動様式を獲得させる効果も持つものである。

### 3.3.8. フィクション構成の意味と技術革新

フィクションは、例えば童話など、ナンセンスなストーリーとみなされることも多いが、例えば技術革新などは、フィクション構築とフィクションに基づいた行動の試行ということがなければ、不可能ではないにせよ、極めて困難な問題となる。また、神話や伝承の形でのフィクションの構築は、特に伝統社会では、社会的統一と利害調整を円滑にする役割も果たしていると考えられる。人間はフィクション構築能力を持つが故に、高度の技術的革新を可能とし、複雑な社会組織を構築して来ることができたと言えるであろう。

人間の子供は、むしろフィクションという形で示される文に対して非常に強い興味を示すし、また、自身でも様々な物語構築を試みる。これを進化論的立場から見れば、物事に対する異型の範囲を狭く取るよりは、範囲を広く取って様々な未知のフィクションを構築できる個体の方が環境に対する適合性が高かった証拠と見ることもできよう。これは、経験に基づいた確実な行動だけを行う個体より、時には新しい行動様式を試みることにより、技術革新を進めることのできる個体の方が世界に対する適合性が高いことを示すものと考えられるだろう。実際には後で述べる、法則の実証可能性が加わることにより、フィクションに基づく新しい行動様式の展開がより効果的なものになっている。

このように考えるなら、フィクションは人間存在にとって極めて重要な役割を果たしているといえる。しかし、フィクションについてはこれまで十分な考察がされてきたとは言えない。そこで次に、フィクションについて主として意味論の観点から考察したい。

## 4. フィクションの意味論

おそらくは現実世界では成立しないであろう現象を記述する言説をフィクションと呼んでもよいだろう。しかし、フィクションはこれまで見てきた通り、たとえ現実性を欠くものであったとしても、人間にとって重要な意義を持っている。にもかかわらず、言語研究の立場からはこれまでフィクションについてあまり議論がされてこなかったと言える。これは主として従来の意味論でフィクションが単に非現実な記述であるとされてきたためであろう。それではフィクションまで含めた意味論というものはいりうるのだろうか。以下では古典的な意味論として Frege の意味論をとりあげ、フィクションとの関係を論じた後、主体行動への影響という形での意味論の可能性について論じる。

#### 4.1. Frege の意味論

古典的とも言える Frege の意味論では、言説に対して意味と意義があるとされる。言説が与えられたとき、言説が示していると想定できる現実の事態がありうると判断可能な場合、その事態が言説の意味である。これに対して、意味として解釈された事態が現実世界で実際に起きているなら言説は真、そうでないなら偽であると判断して、この真偽が言説の意義であるとされる。

確かに学術論文などに現れる言説では、この定義は妥当なものに見える。しかし、日常会話に見られるような一般の言説では、そもそも真偽確認が困難なものもあり、例えばウィーン学団などでは「何らかの手段で真偽が確認できれば良い」という考えを示すことにより、この問題を緩和している。しかし、これが本当に何らかの解決になっているかは疑問であろう。

それより問題なのは、現実の可能性のある事態とはどこまでの範囲を指すのか、また、事態の詳細についてどこまで意味として認め得るのかであろう。例えば物語では現実には決して出現しないと思われる「異型」がしばしば出現する。これらは果たして「意味」を持つと言えるのか。例えば「白いカラス」という記述で示される個体が出現する事態を想定することは可能であると考えられるのだろうか。また、言説の受け手は、言説からいかにして事態を構成できるのだろうか。そもそも「事態を構成する」と言うとき、受け手は何をしているのだろうか。

事態の構成にあたって、受け手は言語記号と文法に従って、言語記号の間に成立する関係を決定するとともに、言語に関する受け手の知識によってそれぞれの言語記号が参照する対象がどのようなものであり、その対象が述語に対して一定の関係を持つとはどのようなことであるかを決定する。また、言語記号に関連する概念に基づいて、直接には言及されていない対象の存在や、対象間の関係を推定する。

ここで事態の構成を可能としているのは受け手の持つ知識であると考えられるのだが、しかし、受け手の知識は個体ごとに異なっている。すると、想定される事態その物も、少なくとも詳細まで考える限りでは異なっていることにならないのだろうか。この問題を避けるため、例えば常識の範囲内という形で利用可能な知識に制約を設けることも行われるが、今度は常識とは何かという問題が生じてくる。

想定しうる事態はまた、言明の受け手の立場によっても変化する。一般に非文には意味はない(対応する可能な事態は考えられない)とされるが、語り手が例えば外国人であるとか幼児である場合には、しばしば受け手の側で非文から意味を読み取ろうとする態度が生まれるし、実際に意味を読み取ってそれなりの意思伝達が行われることも珍しくはない。この時言説の意味とは何を指しているのだろうか。

もう一つの問題として、人間社会で一般に行われている言説では、言説の一部ないし全部が真理値としておそらく偽であると推定される、いわゆるフィクションを含むことがある。このような場合にも意味論は成立するのだろうか。フィクションを含む言説の中には、たとえばおとぎ話や SF などのように、フィクションを前提とすることがあらかじめ宣言されているものもある。しかしまた一方で、神話や伝承のように、特定のグループのメンバーにとっては事実と認められているが、グループ外の個体から見るとフィクションとしか解釈できない言説もある。一般に日常の会話に出現する言説では、そこにフィクションを含むことは排除されないが、同時に言説の真理値が重大となるものもある。性格の異なる言説が混在する場合であっても、一般には二種類の言説の間には形式上の相違は見られない。

これら日常の言説について、その真実性はどうすれば決定できるのだろうか。受け手が言説の真偽を直接決定できるのは、典型的には言説の意味する内容が実世界で実現しているかどうかを受け手が既に知っている場合である。ところが受け手が既知であるような事態に関する言説は、受け手にとっての価値は

低いと考えざるを得ない。言い方を変えれば、受け手が事実である(あるいは事実ではない)と信じている事態に関する言明は、受け手にとってそれほど意味のあるものではない。もちろん言明によって受け手の信念が強化されたり、疑いをはさんだりする効果は皆無ではないが、受け手の知識が増えるという観点からはそれほど興味深いものではないと言える。

受け手にとって実質的に意味があるのは、受け手がこれまでに知らなかった事態に関する言説である。ところが、指示される事態そのものをそれまで知らなかったということは、事態の真偽を直接確認する手段がないことを意味する。そこで言説の真偽に関する評価は、例えば既知の知識との間に矛盾がないか、事態にありそうもない異型が出現していないか、語り手の態度は言明を真実として語っていると判断できるかなどをてがかりに行う必要がある。これでは、多くの場合言明の真偽決定は曖昧なままに残さざるを得ない。

#### 4.2. 行動決定への効果としての意味論

少し考え方を変えて、それではなぜ真偽決定が重要なのかを考えるべきではなからうか。単に雑談というレベルであれば、多くの場合言説の真実性はほとんど問題にならない。その理由を考えるなら、ここで問題となっているのは相互の発話によって社会的相互関係を保ちつつ、会話を継続することであり、言説の意味レベルで次の発話がスムーズに決定できるかどうかである。要するに、言説に基づく会話という形での行動決定が可能であれば良いのであって、常に言説の真偽が問題となるわけではない。

これに対して、例えばビジネス上の打ち合わせなどでは、しかし、言説の真偽は重要で、むしろ偽となる言説は原則として行わないことが一つの約束事となる。ここで問題となるのは、その場での会話継続に止まらず、言説で言及された内容に基づく実世界での行動決定が主要な関心となるからであろう。

ただし、この場合にも、その時点では真偽決定不能な言説が出現することは当然考えられるのであって、この場合にはどのような対処が考えられるかが興味ある問題となる。人間の行動を考える限り、ここでは実際に行動が必要になるまでは最終的な結論を保留し、いくつかの選択肢を残しておく戦略が一般的である。したがって、ある程度以上に可能性のありそうな事態については、それがもし真であった場合に対する対処を考えながら、元々想定していた戦略に従う行動決定がなされると考えられる。

これらから想定されるのは、言説の意味を指示される状況とその真偽を中心に解釈するのではなく、言説が与えられたことにより、受け手は行動をどのように変化させていくのが適切と判断するのかという視点から捉えるのが適切であろうということである。このように考えるとき、問題は特定の言説に関連する受け手の行動としてどのようなものが考えられるかである。行動の目的が欲望の達成であるとするなら、ここでは受け手がどのような欲望体系を持っているかが問題となるのだが、これについてはここでは触れない。

フィクションには様々なタイプのものが想定されるが、物語やSFでは明確にフィクションであることを示す部分がある。それは例えば時間と場所とを確定せず、過去の出来事がそこで完結して現在に影響を及ぼさない形をとったり、あるいは将来の出来事という仮定の下に、未知の技術や知見の発達によっては真になるかもしれない言明という形をとる。この様な形式をとる言説では、現実を受け手が体験しうる世界では言説の内容が実現することはないから、雑談としての会話の内容を調整するという程度以上には現実の行動に影響する部分はない。

フィクションに見える言説で一番の曖昧さが残るのは、神話や伝承といったものであろう。これらの言説では、通常概念で捉えられない存在や、実世界ではまず遭遇しない特異な個体が出現すると言う点で物語りに通じるものがあるし、事態の生じた時間を特定しないことも同様である。しかしながらここでは事態の効果が現在の現実世界にも及んでいるとされる点で、物語とは異なっており、言説を真と考えた場合受け手の行動に影響する側面を持つ。さらに、これらの言説を真と解釈するグループが存在するが故に話は単純ではない。

神話や伝承の社会的機能を考えるならば、ある種の行為を禁止ないしは奨励する働きがあると考えられる。おそらくその目的は社会的安定性を担保するために社会メンバーの行動を規定する所にあると考えられるであろう。これらの言説が成立した時代には、言説が真であることを疑わせる根拠はほとんどなかったが、その後の様々な知見の獲得により疑問が呈されるようになっていくと考えられる。

言説の意味を受け手の行動に及ぼす影響と考えるとき、実際の意味は受け手によって個別に決定される

と言うべきであろう。実際、周囲の状況が同じでも、個体によって望むであろう行動は変化し得る。このことは、個体の持つ知識によって同一の言説に対しても想定しうる事態の詳細が異なってくることも関係がある。とはいえ、傾向としては大多数の個体が共通してとるであろう行動様式を考えることも不可能ではない。これはあまり好ましくない状況ではあるが、先に述べたように、意味と意義を中心に考えた場合でも完全に解決できる問題ではない。

ある言説を与えられた受け手が、それを(語り手の立場まで含めて)どのような情報として解釈するか、またその結果としてどのように行動計画を変更するかは、個体の持つ知識と欲望から決定されると考えられる。欲望の問題は重要な課題であるが、これについては改めて別途検討していきたい。

## 5. 言語による行動要求

これまでは主として実際に身体を運動させて世界内の対象に物理的に働きかける場合を考えてきた。しかしもう一つ興味深い問題として、外部言語その物の使用がある。語り手が受け手にに対して提示する外部言語は、基本的には受け手に語り手が望む行動を起こさせることが目的であると考えられる。ところで、外部言語は、ときに命令や依頼の形をとるが、通常は世界記述の形をとる。このことから外部言語の目的は世界の記述であるとされてきた。直接に行動を要求するのではなく、世界記述の形での言明がなぜ相手に行動を促す効果を持つのだろうか。

ここでは、通常の間人社会においては、社会的関係、特に分業の形態から、状況と語り手の立場が明かになれば、言語の受け手が行うべき行動のマクロな plan はおよそ決まることが言語記述の形式を決定していると考えられる。実際、作業者の立場から見ると、特に詳細レベルでの運動の決定は、言語ではなく感覚のレベルで行うのが通常であり、また、効率も良いものである。ここで細かな運動の詳細を言語的に指定されてもその通りに実際に身体を動かすことは現実的ではない。したがって、マクロなレベルでの役割分担を言語で指定することにはそれなりに意味があるとして、それ以上に細かな指定は、通常は役に立たない。また、役割分担は多くの場合共同作業が始まる前にあらかじめ決定されていることも多く、作業の途中で改めて役割指定が行われるのはむしろ特殊な場合と言えるであろう。これに対して、受け手が直接感覚で把握できない状況について、受け手の作業に関連する部分を言語的に伝えることには、受け手の作業に関する plan 策定と変更に有効に利用可能であると考えてよい。

従って、行動遂行のために有効な情報を言語的に提供する場合には、原則的に世界記述の形態を取ると考えられるのであり、状況の中での受け手の役割が明確でない場合や、分業の中で役割を交代する場合に限り、命令や依頼の形での言語使用が有効であると考えられる。

## 6. 言語による共同作業のための尺度外在化

共同作業の遂行に当たって、作業内容が複雑化すると、世界の状況記述として定量的な情報が要求されることになる。ここでは何らかの尺度が要求されることになるが、単一の個体で完結する作業であれば、それぞれの個体に特有の尺度を用いることで特に問題はない。しかし高度な共同作業では複数の作業者の間で尺度の共通化が必要となる場合がある。

以下では個体間で共有される共通尺度の成立と、その結果としてのいくつかの事項について考察する。

### 6.1. 世界の定量的認知と基準尺度としての身体

動物の行動に伴う身体運動は、基本的に空間内で行われることから、動物にとって空間認知は不可欠の課題となる。先の研究でも述べたように、動物はその運動感覚から、自身の身体がどのような姿勢で空間内に存在しているかを把握できる。このことから空間に関する基準は第一義的にはその身体である。同様に、世界における様々な対象や現象について、定量的な基準が求められることになるが、時間についても、その他の質量などの対象の属性についても、基本は身体性から導かれると考えてよい。このことから、動物が世

界に定量的尺度を持ち込むとき、その第一義的基準はその身体であると考えられる。

人間においてもこの事情は基本的に変わらないはずだが、一方で人間は言語を介して複数の個体が複雑な共同作業を行う動物でもある。共同作業の内容が単純なものであれば、多少の基準のずれはそれほど問題にならないと言えるが、複雑で高度な共同作業が行われるようになると、分担者の間で尺度が異なることが問題となる。とりわけ、道具の使用が始まると、個体ごとに異なる尺度に依存していたのでは都合の悪いことがいろいろと生じてくる可能性がある。

## 6.2. 客観的尺度の成立

この問題を解決する方法としては、身体以外の、個体間で共通に観測でき、尺度に関して安定している物体を利用するのが手軽である。例えば長さの尺度として何か適当な長さの棒を用意したり、質量の尺度として手頃な大きさの石を利用したりすることが考えられる。これは尺度を個々の身体に対して外在化することによって客観性を確立していると言えるだろう。

世界を計測する尺度が外在化されることにより、逆に個々の身体とは独立した客観的な尺度で計測された世界こそが、唯一の正しい世界であり、個々の身体を尺度基準とした世界は誤りの可能性を含むものであるという信念が生まれる。例えば錯覚などは、身体性の観点からはそのように感覚されるのだが、客観的な尺度に照らしてみると感覚とは異なる結果が得られるのであり、客観的な尺度が正しいとする立場からは感覚の方が誤っているという結論となる。

実際に独立した形での身体の運動だけを考える場合、感覚が客観的尺度とは異なる結果を導くにはそれなりの利点がある可能性を否定しきれないのだが、身体だけではなく、例えば道具を使って作業する場合、客観的(外部)尺度にしたがう方が結果が良いということはありそうなことである。

## 6.3. 客観的尺度と学術理論

客観的な尺度で計測される世界が正しい世界であるという認識は、ただ一つの共通する世界の中にすべての個体が存在しており、世界は客観的に計測可能なものであるという確信に導く。このことは例えば幾何学など、数学的な理論の基礎を確立するものでもあると考えられるであろう。

一方、均質で客観的計測可能な空間及び時間という考え方は、尺度を固定して計測する場合の再現性の高さという形でも現れる。これが法則性の理念と結びつくと、世界は検証可能な自然法則によって支配されているという理解に至る。ここで自然法則を体系的に整理することを試みるならば、物理学の基礎が得られることになるであろう。ここでは尺度が客観化されていることの効果として、第三者が法則の正当性を検証できることが了解されることとなり、法則に対する信頼性が保証されることになる。

実験による法則の検証とその再現性への信頼は、人間行動にも大きく影響することになる。人間が新しい行動様式を獲得するためには、ある種のフィクションが必要であることを既に述べた。フィクションが真であることを前提とする行動は、場合によっては重大な損失を被る可能性があるが、もし法則性が十分に信頼できるならば、未知の部分で、ある法則に支配されていると考えられるものがある場合に、もし予測が誤っていたとしてもさほど重大な損失を生じない条件を設定して、予測の正当性をあらかじめ検証することが可能となる。これは、人間が新しい状況に遭遇したとき、新しい、より効率の良い行動をとることをより確実にするために大いに役立つであろう。また、実験に基づく法則の検証という形で、学術的方法論が確立することになる。

## 7. まとめ

言語を使うこと自体は、人間の一つの行動である。しかし、言語を持つことの効果は、より広く人間行動の全般に及ぶ。人間は外部言語を使用するために一定の内部構造を発達させてきたと考えられるが、この構造は同時に、人間行動全般に関わる plan-do-see 構造に影響を及ぼしてきたと考えられるであろう。

言語記号の使用に基づく、均質な外延集合という形での世界内対象の把握は、一方で一様な存在とし

ての概念に結びつく。しかし一方では、現実世界の多様性から、様々な異型を許容する存在のあり方を示唆することにもなる。

一方、概念上同一の現象の繰り返しは、無限という理念を生じる根拠を与えるとともに、主体と因果関係に結びつくことにより、法則性に支配された世界という理念も生じることになる。

言語における文法(項構造)はさらに、感覚上の類似性を越えて、特定の現象に対する役割を共通する存在という形で、より広範な世界内対象の類似性を想定させる効果を持つ。

言語に関連するこれらの構造が、行動全般に影響を及ぼすことにより、人間は動物と比較してはるかに自由度が高く、長期間に渡る plan 策定が可能となる。もともと plan-do-see 構造のすべてが言語的に置き換えられるのではなく、基本的な感覚を基礎とする構造に、言語の影響が重畳する形をとっていることが予想されるのであり、言語のみでは説明できない行動も可能としている。

言語の影響下での plan 策定は、基本的にフィクションの要素を強く持つものとなる。このことは人間にとって重要な効果をもたらすことになるのであり、新しい行動様式を発達させることを可能にする。

最後に言語を介しての共同作業の必要性から、空間と時間を測定する尺度の客観化が行われるが、このことが各種法則の検証可能性という効果をもたらすのであり、信頼における学術の発展を加能とすることになる。

学術、特に法則の検証可能性の確立は、様々な plan について、その実現可能性を事前に評価する方法論を与えることになる。フィクションである可能性を含む plan の実行には常にリスクが伴うが、実現可能性が事前にある程度評価できるなら、リスクを大幅に減少させることが可能となる。

言語は共同作業を加能とするというそれ自体の効果によって人間の行動をより多様なものとするだけでなく、その内部的操作構造を広範な行動に対しても適用することにより、人間により幅広い、長期の見通しに立った行動を可能としてきた。

このような言語の効果により、人間は生産という形態を発見することになり、物質的にはより豊かな生活を可能としてきた。しかし、このことは一面では、人間社会というものを複雑にし、欲望に関する問題をより複雑なものにするという面も持っている。このことについてはまた別途考察することとしたい。

#### 参考文献

[1] 言語と人間、小山照夫、<http://research.nii.ac.jp/~koyama/official/lang/pdf/lang.pdf>、Sept. 2010.