

2018年6月1日

行動と世界認識

小山照夫

1. はじめに

人間をはじめとする動物は、欲望を達成するために行動する存在である。動物が行動を起こす場合、その欲望達成に効果があると期待される行動を起こす必要がある。動物の置かれたある時点、ある状況のもとで実際に採り得る行動には、一般にいくつかの選択肢が存在するが、一方でその全てが欲望達成のために同様に有効であるとは言えない。したがって各時点、各状況で可能な行動のうち、どの行動を選択するのが欲望達成のために有効であるかを判断することが重要となる。

この判断を行うためには、動物がその置かれた世界の状況を正しく認識し、状況が今後どのように変化していくと予想されるか、また、そこで自身の行動を実際に起こすことによって、状況が将来たどる経緯にどのような影響を及ぼしうるかを予測することが重要となる。ここでは、動物が周囲の世界を認識する形式が問題となると言えるであろう。以下では人間を含め動物の世界認識に関して考察する。

2. 状況把握のための情報

多くの動物にとって、周囲の状況を把握するために利用できる情報は、ほぼその動物が持つ感覚器から得られる情報に限定される。もちろん群れを作る動物では、周囲の仲間の動きや、特に鳴き声による注意喚起なども状況把握に役立てることができると考えられるが、一般には直接の感覚以外の情報に基づく把握には大きな限界があると言えるであろう。

一方、人間の場合は、様々な形で他の個体から伝達される情報が大きな役割を果たしていると考えられる。他の個体からの情報は、身振りであるか、あるいは音声、文書、画像、映像、音響など、いわゆるメディアを介して伝達される。

ただしメディア情報のうち、音声と文書以外の非言語メディアの利用は比較的近のものであり、人類の長い歴史の中で、メディアを介する情報は、絵画など一部の画像を除けばほぼ言語情報に限定されていたと言えるであろう。

2.1. メディア情報と物語

状況把握の手段として見た場合、直接感覚による情報と、外部からもたらされるメディア情報との間には重要な相違が存在する。

直接の感覚を通じた状況把握では、錯覚などの問題はあるにせよ、原則としては実際に動物が行動を起こす世界の中での周囲の状況を観測していると考えられるのに対して、外部からもたらされる情報が、実際に行動を行う世界の状況を正しく反映しているという保証はなにもない。また、情報の内容自体、そのまま状況を直接示しているものとは言えず、何らかの解釈を通じて記述される状況を(もし直接感覚情報として得られたらどのようなものであるか)再構成する必要がある。特に言語情報では、一般的に言って、記述できる範囲は実際に生じている状況のごく一部に限定されるため、解釈の問題は極めて重要となる。

言語記述から状況を解釈する場合、結果として得られた状況の内容に特に矛盾がなく、一連の記述が一つのまとまりとしてある状況を表していると考えられる場合、それはどこかに存在する一つの世界に関する記述であると考えられる。

一つのまとまりとして提示された言語記述が、全体として整合的な世界の状況を記述していると判断できるとき、その世界を「物語世界」と呼び、人間が実際に行動する現実の「行動世界」と区別することにしよう。ここで、場合によっては物語世界を行動世界と接続し、これから起こそうとする行動に直接影響を及ぼしうる状況を記述したものとして捉えることができる場合も存在するが、このことが常に成り立っていると言うことはできない。

2.2. 物語を含む世界の関係

物語世界は、行動世界や、他の物語世界と統合できると判断される場合がある。それぞれの世界に現れる対象のいくつかについて、物語の間で対応関係を設定することが可能で、その対応の下に、それぞれの物語で記述された内容に相互に矛盾を生じない場合、2つの物語は統合可能と考えられる。シリーズものとしての一群の小説などでは、個々の作品がそれぞれ独立して物語世界を構成すると同時に、全体としてまとまって、より大きな物語世界を構成しているとみなすこともできるであろう。

統合の際に要請される、矛盾を含まないという条件は、実はそれほど厳密なものではない。ある程度の矛盾、特に物語の解釈者が重点を置かない部分での矛盾は、しばしば無視される。また、行動世界との統合が問題とならない場合には、実際の世界には決して現れないような、例えば1トンの岩を持ち上げることができる人間などの出現が許されることもある。

物語世界のいくつかは、矛盾を生じないという視点から、行動世界と統合することが可能であると判断されることがある。しかしこの場合、実際に行動世界と統合して、物語の受け手の行動に影響すると判断されるかについては、いくつかの基準が設けられるのが通常である。

その代表的なものは、物語が話される意図に関するものである。マスコミの提供するニュースなどは、行動世界に統合される可能性が高いが、噂話などでは、より慎重な対応がなされるのが通常であり、物語の

提供者が意図的に嘘をつく可能性があると推定される場合には統合は起こりにくいであろう。また、統合した結果として、実際に取るべき行動に実質的に大きな変わりがないと判断される場合には、統合が留保される場合もありうる。

また、行動世界と統合可能な物語が複数存在する場合、それぞれを比較して、相互に矛盾がある場合、どちらの物語がより信頼できるかを判断して取捨選択が行われる場合もあるし、物語の全体ではなく、比較的信頼でき、受け手の行動に関係する一部だけを統合することも起こりうる。

物語世界が行動世界と結合できると判断される場合には、そこで記述される世界の状況は、行動選択に際して実際に選択しうる行動を判断する上でも、行動の結果としてどのような状況の変化が起きるかを予想する上でも直接影響を与えるものと判断されるであろう。一方、行動世界とは統合できない、独立した別の世界の記述であると判断される場合にも、実は行動にいくつかの間接的な影響を与える可能性があるが、これについては後述する。

3. 法則による状況の補足

人間を含む動物が行動を決定する際に用いる状況は、感覚器官を通じて得た周囲の状況や、行動世界に接続できる物語で記述される状況のみには限定されるわけではないことに注意しよう。

動物にしろ人間にしろ、ある状況が生じていると判断するとき、これと関連して起きると想定しうる、直接感覚できない、あるいは実際には記述されていない状況が起きていると推論している。ここで、動物は個別の事象の間に想定される共起関係や因果関係などに関する「法則」を持っており、例えば木の枝の揺れるのを見て、風が吹いている、あるいは木の下に何か動物がいるなどの可能性を推定し、これらを世界の状況に含めて判断している。

3.1. 内部的法則と言語化された法則

人間の場合には、法則を用いた推論に、言語の関与しない、いわば内部的なものと、言語化された形を意識したものがあることに注意する必要がある。

内部的／非言語的な推論は、その内容が相対的に豊富で、なおかつ判断の速さに特徴がある。一方で言語化された形での推論は、言語による記述が実際上事態全体のごく一部しか扱えないことにより、内容が必然的に部分的とならざるを得ない。また、推論操作そのものに時間がかかるという特性も持っている。しかしその一方で、意識的に法則を操作できるという重要な特徴があると言えるであろう。

言語による推論では、多段階の推論を、言語によらない場合に比較してはるかに容易に実行できる上、条件を限定しながら、実験によって法則の信頼性を確認するなどが可能となる。物理法則のような、再現性が極めて高いと期待できる法則は、言語化された形で法則の操作を行うことによって、初めて定式化できるものであると言える。

3.3. 法則と状況推移の予測

事態に関する法則は、直接アクセスできない状況を補足する以外に、将来起こりうる状況を推定するためにも用いられる。現在の状況から、近い将来推定される事態を予測し、さらにいくつかの可能な行動のいずれかを採った場合に事態がどのように影響されるかを推定して、最も興味を引く欲望が達成される、あるいは達成しやすくなるか、また、その他の欲望に対して悪影響が出ないかを総合的に判断し、最も好ましい状況となることが予測される行動を採用することとなる。

4. 法則の起源

以上述べてきた行動の選択過程では、内部的、あるいは言語的な法則が重要な役割を果たしている。それでは、これらの法則はどのようにして獲得されるのであろうか。

4.1. 経験からの法則抽出

法則のもととは、動物がその生活の中で経験する状況の中で、そこに現れる様々な出来事の間に、共起、あるいは因果関係を認め、これらの関係を抽象化する形で獲得されると考えるのが最も妥当と思われる。ここで、同様な状況を繰り返し経験することは、法則への信頼性を強化する上で重要な要素と考えられるが、しかしながら法則を考える上で経験の繰り返しは必須とは言えない。強く印象に残る経験、特に欲望達成のための行動に深く関わる経験は、ただ一度であっても、法則として働く場合もある。

また法則は、一度ある信頼度で信じられたとしても、その後の経験によってその信頼度は影響を受けるであろう。法則に従った推定や予測が正しいと判断される経験があれば信頼度はより高まるであろう。一方、推定や予測が外れる経験は逆に信頼度を下げる方向に働くであろう。

法則獲得の概要はこのようなものと思われるのだが、ここで更に検討すべきいくつかの問題がある。まず第一に考えなければならないのは、法則というものが成立するためには、事態を構成する事物について、個別性を超えた「クラス」としての把握が必要となるのだが、このようなクラス化がどのようにして可能になるかという問題である。次に、世界の状況全体は、いくつかのより細かな事象の相互関係として把握できるという認知構造が存在していると考えざるを得ないのだがこれはどのような要因に基づくのかである。

4.2. 個物のクラスへの対応

法則が成立するためには、まず第一に世界の事物が個物を超えてクラス化できるものとして把握されなければならない。実際、すべての事物が相互に完全に独立した個物としてしか見られないなら、そこに何らかの共通に適用可能な法則を想定すること自体が成立しない。それでは、このクラス化はどのようにして行わ

れるのであろうか。

個物からクラスを推定するに当たって、感覚受容器を通じて得られる感覚情報の「類似性」がまず第一に考えられる。しかし、ここでの類似性とはどのようなものであると考えるべきであらうか。

感覚情報の全体を、ある情報空間と考えるとして、この空間における距離はどのように定義されていると考えることができるだろうか。またこの距離は、多様な世界内のものごとのクラス化に共通に適用可能なものであると考えるべきであらうか。さらに、クラス帰属に関する判定を行った場合、その判断が妥当であるかどうかをどのように判断することができるかも問題であらう。感覚の類似性に関する判断は、必ずしも簡単なものとは言えない。

4.3. 身体運動との関連

個物に対してそのクラス帰属がどのようにして判断されるかについて、現時点では確実なことは言えそうにないが、ここで、ものごとのクラス帰属に関する判断に、受容器からの感覚情報に加えて、効果器、すなわち運動感覚を考慮すると何が考えられるであらうか。

人間がその身体を動かすとき、内部的には運動感覚を生じるが、これに加えて通常はある種の感情が伴う。典型的には手足を外に向けて広げる場合の開放感や、逆に縮こまる姿勢を取るときの収縮感などである。加えて運動が身体外の対象に向けられ、対象との相互作用に入るとき、相互作用の性質によって、成功感や失敗感に近い感情が生じることもある。単純に何かを持ち上げる場合でさえ、うまく重心を捉えてスムーズに持ち上げることができればある種の快感に近い感情が生じるのに対して、重心を外して不安定な持ち上げ方となった場合には不快感が生じる。

これら、運動に関連して生じる運動感覚、言い換えれば身体各部分の位置感覚と筋肉の緊張感覚に加え、運動そのものや外部対象との相互作用に伴う感情の動きは、身体内部の感覚であるだけ、直接に類似性が判断しやすい性格を持っているとは言えないだろう。

身体運動の可能性と、周囲の対象との相互作用の可能性は、動物が生きていく上で極めて重要な問題であり、多くの動物では、成長過程の中で「遊び」として、同じような動作や外部対象との相互作用を繰り返すことにより、確認が行われる。

遊びの中で、特に成功感を始めとする何らかの快感を伴う運動や事物との相互作用を経験した場合、同様な効果を確認しようとする試みが、何度も繰り返されることになる。ここでは、類似の感覚／感情を伴う身体運動は、どのような筋肉運動の組み合わせで達成できるか、また、同じ対象に対してどのような働きかけを行うことが類似の感覚を生じさせるか、さらに、個物として異なる対象についても、類似の感覚を伴う行動による相互作用が同様な感覚を発生させることがあるかどうか、その際感覚器からの情報の類似性はどのように評価すべきかが試されていると言えるであろう。このプロセスの中で運動としてのクラスのあり方や、個物としては異なっても同様の感覚を伴う相互作用が生じる対象のあることが習得されるとするのなら、それはクラスの成立にもつながることと言えるかもしれない。

4.4. 世界状況の認知構造

次に、世界の状況がいくつかの、相互に関係するより細かな事象の集合として理解される認知構造が何に由来するかという問題を考察する必要がある。

しかしこれは直接に、動物の身体と外部対象の相互作用の性質に基づいていると考えることができるのではないだろうか。

動物の身体は、周囲の空間全体と比べれば、極めて限定された範囲を占めるのみであるから、身体と直接に相互作用可能なものごとも、空間的に限定されたものとならざるを得ない。動物の身体と周囲のものごとの相互作用も出来事の一つと考えられるのだが、これは空間的に限定された現象に留まらざるを得ない性質を持つ。

一方で、動物は欲望達成のために行動する存在であるから、動物はその行動が何らかの形で世界のあり方に影響を与えることができると信じていることが、いわば絶対的な条件として要請されている。すると、動物の身体がその運動によって引き起こす、本来空間的に限定された事象が、より広範な世界の事象に何らかの影響を与えるという確信が存在しなければならないことになる。

これを更に敷衍して言うなら、世界の状況はその要素となる事態が相互に影響しあうことによって成立しているという確信が存在することになる。更にいうなら、すべての要素事態は、何らかの意思を持った存在が引き起こしているという仮定にも繋がるであろう。

ここに見られる、何らかの意思を持つ存在が、世界の中の様々な対象に働きかけることで要素的な事態が発生するという認識構造は、事象＝述語に対して様々な対象に関連して事態を構成するという、文法上の「述語構造」ないしは「項構造」につながるものであることに注意しよう。全ての言語の基礎には述語構造が存在すると考えられるが、これは動物の基本的認知特性に直接関係しているものと言うことができるであろう。また、関連する要素事態が発生し、複数の事態が相互に関係しつつ集まって世界の状況が成立しているという認識構造は、述語記述の集まりによって世界の状況を記述できるとする言語の特性につながるものとも考えることもできよう。

またこの構造は、世界の全ての事象の背後には、たとえ直接目に見えなくても、その事象を引き起こそうとする意思を持った存在があるという、超自然的存在に関する発想につながるし、また一方では、複雑な事象は、より単純な事象の組み合わせとして理解することができ、単純な事象をその純粋な形で理解することが、全体の状況を把握することに役立つという、自然科学の根底にある考え方にもつながるであろう。

4.5. 言語発生に関する推定

動物が現象を認識する構造はおおよそこのようなもののだとして、人間が世界を認識し、法則を推定した結果を言語表現として外部化することが可能となるのはどのような要因によると考えられるであらうか。

この問題も確実な答えを得ることは難しいと思われるが、ここでも身体動作、この場合には発声の可能性

を、遊びを通して確認していくプロセスが関与しているのではないかと推定することができるのではないだろうか。

人間の場合、その身体構造からして、他の動物と比較して遥かに複雑な発声が可能である。ここで、遊びを通して身体動作の可能性を確認するという観点からは、どのような発声が可能であるかの確認も、当然その中に含まれると考えて良いであろう。また、発声は結果として音響効果を生じるものであり、これを聴覚を通じて聞くことは、一種の身体と世界との相互作用を確認していると考えられるであろう。

身体動作に伴ってある種の感情の動きが生じることを考えるなら、特定の発声やその組み合わせによって生じる感情の動きが、身体運動や外部対象との相互作用に関連して生じる感情の動きと何らかの関連を想定させる可能性を考えることはできないだろうか。

他の個体に何らかの動作を促そうとする場合、また、動作を起こす際に必要となる、周囲の状況を伝えようとする場合、感情の動きの類似性に基づいて、動作や状況に関連付けられる音声を発することで目的を達成することができると期待することが、内部的認識状況を音声化することにつながると思われる。

5. 行動世界に統合されない物語

最後に、物語について論じた際に保留していた、行動空間と統合できない、あるいはあえて統合しようとはされない物語について考察する。

物語の中には、行動世界と統合できない、あるいは統合は不可能ではないが、いくつかの観点から統合を見送られるものが数多く存在する。これらの物語は架空のもの、フィクションであるとされる。

行動世界と統合されないということは、物語で語られる事態としての情報は、すくなくとも直接的には人間の行動には影響を及ぼさない。そこで語られている様々な事実は、これから起こそうとしている行動の結果を左右するものではないと判断されるわけである。それでは、これらの物語は人間生活に全く関わりを持たないものなのだろうか。もしそうであるなら、フィクションというものは、全く人間の興味を惹かないものと判断されるであろう。

ところが実際にはそれどころではなく、人間は架空の物語こそを好むと言って良い。子供はおとぎ話に夢中になるし、成人した大人であっても、架空の小説に夢中になることは決して珍しくはない。ここで考えられるのは、物語は行動世界と独立しているが故に、行動世界ではめったに起こらない事態を擬似的に体験でき、行動世界でも実現する可能性があるとして期待できる「事例」を増やすことができるのではないかという事である。さらに言えば、現実の行動世界での体験は、その全てが安全なものとは言えず、時として危険を伴う場合もあるが、フィクションを聞く／読む場合にはそのような危険を考慮する必要は一切ない。現実の世界では、そこに予想される危険を考えると、実際の体験をためらうような事態についても、フィクションの中ならば、安全に疑似体験を楽しむことができるであろう。そこでは、現実の世界ではなかなか体験できない形で、様々な欲望のあり方や、その実現方法の事例を蓄積することができるという可能性があると言えるのであり、将来行動を起こすための選択肢を増やすことができるとも考えられる。このことはまた、遊びの効果としての、身体運動と外部対象との相互作用の確認を仮想的に行う効果を持つと考えることもできるであろう。

このような事例はまた、現実にはめったに起こらないがゆえに気づきにくい法則についても示唆を与えるかもしれない。また、漠然と想定している既存の法則について、その確信度を上げる、あるいは逆に信頼性を割り引くという結果をもたらす可能性もある。

物語は、たとえそれが行動世界に統合されず、直接には行動に影響しない場合であっても、人間の行動に非常に重要な影響を及ぼしていると言えるであろう。