

## 語用理論で「文化」をいかに扱うか\*

山 崎 英 一

(平成17年9月30日 提出)

人間の認知機構を解明するという壮大な目論見を有するグライス派の諸理論は、しかし、人間の文化的な側面を扱うには無理がある。本論考ではグライス派の現在の系譜であり、語用理論の標準である関連性理論の枠組みの中で、思考パターンとしての文化をいかに扱うべきかを考察するものである。具体的には、ここでいう文化を、ある特定のくくりの下でのスクリプトの集合とみなし、そのスクリプト自体、あるいはこれの組み合わせの自由度から、文化の一見捉えがたい特性を解明する。又、いわゆる「文化的制約」とその特徴に関しても、「文化モジュール」で扱うよりも、「スクリプト」を用いるほうが有利であることを主張する。結局のところ、存在が疑わしい「文化的制約」もスクリプトにおける逸脱の度合いから分析することができる。又、スクリプトが処理の効率化を図るためのパターン化であると考えたと「文化」は情報処理上有益であることになる。なお、本論考は関連性理論の負担を増すものではないことも従来より有利な点としてあげられよう。

キーワード：文化、グライス、語用理論、関連性理論、スクリプト

### 0. はじめに

語用論の、特にグライス派及びその系譜は、人間のコミュニケーションを説明する学問であり、それ以前には困難であった「行間の意味」の体系的な研究を可能とするものである。しかしながら、論理学との比較や論理的思考の伝達等、能率的情報伝達の側面を重視したために、言語や民族、コミュニティの違い等から生じる思考パターンの違いをうまく扱えてきたとは言いがたい。このような、「言語、民族、コミュニティ等々における思考傾向・パターン」を「文化」(の、少なくとも一部あるいは一種)とみなすならば、従来のグライス派及びその流れの中では、コミュニケーションへの文化の影響や以下に述べる「文化的な制約」が説明不足であったと言えるであろう。本論考で

は、グライス派の系譜に属し、昨今の理論系語用論(語用理論)の基準である関連性理論の道具立てを極力増やさない形でこの問題の解法を探る。具体的には「スクリプト」という理論概念を積極的に利用することで、独立的モジュールを想定したり外付けの別理論を想定したりしない形での問題解決を検討する。そして、文化の存在意義もこの枠組みから見出せることをみたい。

### 1. 導入：グライス派

Paul Griceを開祖とする会話推意(conversational implicature)の枠組みにより大きく発展した理論系語用論(語用理論)。これは、言うまでもなく、協調の原理と、それを支える下位の諸原則(いわゆる会話の諸原則)によりコミュニケーション

ョンのさまざまな諸相を説明しようとするものである<sup>1</sup>。

( 1) 協調の原理 ( the co-operative principle)

make your contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged. ( Levinson ( 1983))

( 2) 会話の諸原則 ( the four maxims of conversation)

a. 質 ( the maxim of Quality)

try to make your contribution one that is true, specifically:

- ( i) do not say what you believe to be false
- ( ii) do not say that for which you lack adequate evidence

b. 量 ( the maxim of Quantity)

- ( i) make your contribution as informative as is required for the current purposes of the exchange
- ( ii) do not make your contribution more informative than is required

c. 関連性 ( the maxim of Relevance)

make your contributions relevant

d. 様態 ( the maxim of Manner)

be perspicuous, and specifically:

- ( i) avoid obscurity
- ( ii) avoid ambiguity
- ( iii) be brief
- ( iv) be orderly ( Levinson ( 1983))

( 1)( 2)からわかるように、グライス派の枠組みは、コミュニケーションにおける情報伝達面を主な守備対象としたこともあってか、当初から、以下に述べるような例外的立場を除いては、国・

言語・コミュニティ等様々な単位における文化的影響を扱うことや、コミュニティの違いによる文化の違いとそれに伴う解釈の違いを説明することはできなかった。

さて、従来のグライス派、あるいはこれと関連する主張の中で、文化的違いも扱えるとした主張で有名なものとしてLeech( 1983)の丁寧さの原理 ( politeness principle)が挙げられる。ここでは具体的内容である丁寧さの諸原則 ( maxims of politeness)を簡略化して記しておく<sup>2</sup>。

( 3) a. 気配りの原則

他者に対する負担を最小限にせよ。

b. 寛大性の原則

自己に対する利益を最小限にせよ。

c. 是認の原則

他者の非難を最小限にせよ。

d. 謙遜の原則

自己の賞賛を最小限にせよ。

e. 含意の原則

自己と他者との意見の相違を最小限にせよ。

f. 共感の原則

自己と他者との反感を最小限にせよ。

Leech( 1983) 池上・河上 ( 訳)

Leech( 1983)自身述べているように、この原則群の下では、文化により優先される原則を変えることで文化的差異も扱う。例えば日本では英語圏よりも謙遜の原則は強力であるとされる。なお、この枠組みは、グライス派の会話の諸原則が効率的情報伝達の側面を担うものとし、それを補う対人関係的な語用論である。つまり、いわば、グライス派の枠組みとで完成する車の両輪の一方を目指すものという位置づけができる。

本論考ではこの立場の問題点をいくつか述べる

にとどまる。まず、一見してわかるように、適用方法が不明瞭である。「相手のマイナスを減らせ」という意味ではどの原則も似ているため、区分する理由も必ずしも説得的ではないし、更にa~f以外には原則は存在しないのか、いったい必要な原則の数はどのようにして定められるのか、という問題もある。更に、語圏の違いに見受けられる文化の違いを原則の優先度の違いから説明しようという立場も必ずしも支持できるものではない。例えば 4) に表される場面において、英語圏 a) と独語圏 b) とでは推意が異なる（それぞれ c) d) に表記）。

( 4) ( コーヒーを入れましょうかと 勧められた客が )

- a. Thank you.
- b. Danke.
- c. いただきます。
- d. いりません。

このような状況において英語では通常発話のやり取りに引き続いてのコーヒーの提供を期待するが、通常“Thank you.”に対応するとされる“Danke.”はこの場合、コーヒーの提供を促すには不足であり、勧めてくれたこと自体への感謝にとどまってしまう（これは実質英語の“No. Thank you.”相当の機能ということになる）。“Danke. Bitte.”と相手の行動を促す表現（bitteは通常英語のpleaseにあたりとされる）が追加されてはじめてこの場面での“Thank you.”相当ということになる。

このような事例では、英語と独語とで字義通りの意味がずれているという意味論的解決を図る（例えば“Danke.”には“Thank you.”以外に“No. Thank you.”の意味があるとする）よりは語用論的に解決を図るほうが自然であろう。つまり例えば、

独語時には、英語での場合とは異なる思考展開が生じ、謝意は示してもそれ以上のことを示していない以上、供給を促しているようには受け取らない、あるいは供給を否定しているように受け取る、という考え方である。しかし、そうだとすると、このような思考展開を上記のLeechの諸原則で扱えるかどうか、あるいはどう扱うことで独・英間で異なる思考展開を導けるのか不明である。

また、この例自体は、実際にはLeechの枠組みが補おうとした、従来の会話の諸原則の適用によって説明することすら可能なのである（詳細は山崎 2003）参照のこと）。つまり、文化の違いも扱えたとされた枠組みが、この例においては無関係であり、（人間の普遍的機構に根ざすと考えられていたことから、従来は）文化の影響を受けないと想定されていた会話の諸原則のほうに状況においては有益であることになる。これは、わざわざ外付けの理論を追加したにもかかわらず、少なくとも文化を扱うには力不足であったということである。

なお、現在では、一方の片輪であるグライス派が、その発展形と位置づけられる関連性理論によってかわられている。この理論においては認知機構の動きの根本的制約としての関連性原理一つを想定し、他の諸原則は一切認めないことから、丁寧さの原理はもはや検討される余地はないと言っても過言ではないであろう。もちろん、関連性理論が、主に情報伝達面の解明を図ったグライス派の発展である以上、「文化」をいかに扱うかは非常に大きな問題である。扱えない故に抜本的改革を行うべきである、あるいは別の基準理論に取って代わられるべきであるという極端な立場や、Leechの枠組みのような、「文化」を扱う追加の理論をどうにか導入するというような立場もア priori に否定されるものではない。しかし、標準理論に立つという立場から、本論考では、関連性理

論を極力支持した立場から問題の解決を図る。この目的のため、以降ではかつてのグライス派から離れ、関連性理論の観点から問題を検討することとする。

## 2. 文化とその扱いの難しさ:「文化的制約」と有界性

前節で述べたように、思考パターンという意味での文化をグライス派で扱うのは容易なことではない。本節以下では、発展形であり、現在の標準理論である関連性理論の観点から、更なる文化的問題である「文化的制約」も含めた解法を検討したい。

ここでいう「文化的制約」とその問題をみるために、日本語の呼びかけ語に関する「規則」を見てみよう。(5)(6)及び関連する議論は山崎(2004)による。

- (5) 目上から目下に、あるいは友達同士で: 名前(苗字・名前)で呼ぶ。例「(上司→部下/友間) 田中君」、「(親→子/友間) 健二(君)」
- (6) 目下から目上に、あるいは他人同士で: 社会的役割・肩書きで呼ぶ。例「(田中) 課長 / (山田) 先生」、「お父さん」

ここで重要なのは、この一般化がどこまで正しいか、ではない。(5)(6)の厳密な正当性ではなく、この一般化が大筋正しいとした場合の、この規則の存在理由や意義、もっと具体的にいえばなぜ発話解釈に介入してくるのが問題なのである。すなわち、通常、この規則に違反した場合、つまり妹に対し名前ではなく「妹よ」と呼びかけたり、父親に対し「暉夫」と呼びかけるのは非常に違和感がある。後者の場合などは少なくとも通常失礼ですらある。違和感が生じるということがこのよ

うな規則の存在を示すと共に、違反状況時にこの規則のチェックが行われていることがわかる。しかし、この規則に違反した状況でも、冷静に考えれば、情報伝達上は特に不都合があるわけではない。「妹」と呼ぼうが「花子」といおうが、実際に反しない限り、つまり聞き手が妹でなかったり花子でなかったりしない限り、聞き手を指定することができる。少なくとも表面上は、英語圏において(5)(6)に表記できる規則はなく、ここでは目上・目下という日本的な文化的区分が関与しているように見えることから、このような規則を「文化的制約」と呼ぶこととする。この制約の特徴は、守っても特に何の感覚も生じさせない上に、積極的効果があると思えないにもかかわらず、違反する場合には、違和感という否定的効果を意識させるという点にある<sup>3</sup>。

わかりやすく記述するならば、この規則に関し、(1)通常この規則の存在や内容を意識することはない、(2)この規則による発話処理上の効果が不明である、という問題があるのである。つまり、(1)に関して説明を追加するならば、意図的に例を集めて一般化したり、文法書等でこの種の一般化の記述を読んだり学ばない限り、このような規則を知ることもない。当然、発話時にこの規則が意識されることはないと考えられ、事実、この規則を守っている限りは特にこのような特徴を意識することはないであろう。しかし、その一方で、この規則に反したやり取りに関しては敏感に感知してしまう。つまり、この規則に反する言動を見聞きした場合のみ敏感に意識してしまうのである。また、(2)で言わんとすることは、この規則を守っても、少なくとも表面上は、コミュニケーション上特にプラスとなる(認知効果を増す、あるいは処理労力を減らす)とは考えにくいということである。つまり、この規則を守っても、違反した時の不適切感がないだけで、守ることから生

じる積極的な意義や効果がないように思われるのである。このことが正しければ、処理労力に見合う効果を保証する関連性理論にとっては本質的問題となりかねない。又、(1)と(2)とをあわせて考えるならば、あたかも「違反した時に不適切であると判断するという、マイナス的働きをするためだけに存在する」規則であるかのようである<sup>4</sup>。こう特徴付けると、ますます関連性理論での扱いが難しくなる。

多少別の見方をすると、一方で、意識可能性に関する特徴から、独立した「文化的制約」は存在しない(あるいは、存在意義の不明なことから、理論的に存在してはいけない)ようにも見受けられるが、他方、違反した時の動きから、確固たる存在があるとも考えられる。理論は、単に文化的側面を扱えるように整えられるに留まらず、このような二面性(「文化的制約の二面性問題」と呼べようか)を矛盾することなく説明できなければならないであろう。

以上のように、文化的な制約には、言語使用者自身による自覚や一般化が即座にはできない(し必要ない)上に、適用の意義が不明であると思われるにもかかわらず、発話の解釈に強制的に関与してくるという特徴がある。

上記でもみたように、顕在化する思考パターンには言語表現・活動が伴うことも多いため、これら言語的特性が原因である可能性の検討も求められる。故に思考パターンとしての文化の現象であるとの断言は危険であるが、注を含めた本論考での他例全般も考慮し、基本的には「文化」の問題であると想定しておく。なお、問題はこれにとどまるのではない。他にも考慮すべき問題があるのである。例えば、文化の境界や数である。例えば、いわゆる「関東文化」「関西文化」と呼べそうな思考パターン(群)が想定できそうな一方で、「日本文化」と「西洋文化」「英語圏文化」、「老人

文化」「子供文化」「日本男性と西洋人男性の文化」「1900年代の文化」というように、適当な表現の組み合わせ次第で無限のグルーピングが可能に思えてしまうのである。思考パターンとしての文化を扱う場合、確固たる絶対的な境界性があるとは思えない、このような各々の文化の独立性の低さも反映する必要があるだろう。以下ではこれを「有界性の問題」として検討する。

### 3. 従来の改定案と問題

さて、上記のように、本論考で文化を位置づける土台となる理論は関連性理論である。この理論はグライス派の流れをくむ認知的語用理論である。枠組みの紹介自体はSperber & Wilson(1986)、Blakemore(1992)やCarston(2002)を参照していただきたいが、簡単に述べるならば、グライス派が「会話の諸原則」を用いて解決を図った現象を、認知機構の作用から導出・解明しようとするものであり、この際の、人間の認知機構の展開を統一的に導く原理が関連性の原理である。この原理は人間の(発話等意図的刺激的)情報処理は処理労力をできるだけ下げ、認知的効果をできるだけ引き出す形で行われる、というものである。認知機構がこの原理内容に示せる形で発達したという観点であるため、他の原理が存在することはない。又、人間の中央系の体系を守備対象としていることから考えると、一般に思考が中央系で生じる情報であると想定される以上、思考パター的な文化的現象を別の外付けの道具立てで扱うことは本来的に困難であるとも言えるだろう。

その一方で、グライス派という、情報伝達面を重視した理論の系譜に属する理論であるため、この理論でも文化的側面は扱いづらいと考えられることも多かった。このような、本来的な見通しの



悪さと、上述の外付けによる対処の困難さとかから、最近では、中央系に独立した下位モジュールとして「文化モジュール」を設定し、そのモジュールでもって文化を専門的に扱おうとする考えもある（Zegarac(2002)）。山崎(2004)でも、少なくとも従来の関連性理論で不明瞭なままであるよりは有益であるという点で、暫定解としてこの立場をとっている。考え方としては外付けで問題解決を図るのではなく、あくまで内部の、しかし道具立てを追加する形での解決方法だといえる。

しかし、(1)論理モジュール等他の、比較的単独かつ他とは独立的に想定しやすい下位モジュールと違って、文化として扱う対象の範囲が不明瞭であるという問題や、(2)結局はグライス派の一部がLeechの枠組みを外付けする形で解決を図ったのと似て、余計な機構を（外付け・内在の違いはあるが）設けている、という問題がある。(1)の場合、独立したモジュールである以上文化が他の情報と明確に区別できなければ、その適用が保証できないと考えられるが、実際には文化が関与しているかどうかは各事象ではっきりしているわけではない。また、論理的情報は非論理的な情報と境界がはっきりしていると考えやすいが、発話のどの部分が文化的情報か必ずしも明確であるとはいいがたく、そもそも文化という境界がはっきりあるとも言いがたい（注4も参照されたい）。つまり、まずは「文化の有界性」をはっきりと保証できなければこのモジュールの入力と出力がわからないが、その同定が困難なのである。また、(2)の場合、別立てで問題解決部署を想定するのであるから、問題解決手段が増えるわけであり、結果として見かけの問題が減るのは当然である。が、その分理論の負担も増えることとなる。更に、確かにこの解法では、このモジュール内の規則という形で「文化的制約」の存在を想定できるため、違反した場合に違和感につながる情報処理に終わ

ることを説明できるが、時にこのような制約は存在しないのではないかと思わせる状況が説明できない、つまり「二面性問題」は扱いきれない。又、上述のように、「文化的制約」は、違反した場合にのみその働きがわかるという、否定的な働きしか目に付かない。このような、ある意味無駄でしかない情報処理を専門に行う下位モジュールが本当に存在するのか、存在する必要があるのか疑問である。

以上のように、「文化モジュール」という道具立ては、従来よりは事実を説明できると考えられるが、理論上必ずしも望ましい発展ではない。次節では、関連性理論本来の枠組みに立ち返って解法を検討したい。

#### 4. 修正案・発展

従来、グライス派が抱えていた諸問題を解消し、発展的分析も可能とする関連性理論であるが、上記のように、下位モジュールを追加する解法では必ずしも文化面での見通しはよくない。独立したモジュールを想定する、つまり新しい道具を追加するという理論の負担を増す形での問題解決は避けるのが望ましい。本節では、従来ある道具立ての中にその解法を検討してみたい。

さて、まず人間の活動における文化的な側面が、どのように学習されていくかを考えると、当然そこには経験等の要因があると考えられる。思考のパターンが文化であるとする、当然そのパターンも経験を経て形成・習得されていくものであると考えられる。従来経験を経て形成や習得がなされていくものには、典型的には言語のパラメータ（語順パラメータ等）や語彙（単語の意味等）などが挙げられよう。これらの中から、「思考のパターン」を説明できそうなものとして、本論考では、関連性理論に当初から分析道具としての存在

の可能性が想定されてきた「スクリプト」を利用してみたい<sup>5</sup>。以下で示すように、この理論概念をうまく使うことで、「文化的制約」の問題や「文化の有界性の問題」も扱いうることがわかる。

「スクリプト」の厳密な規定はSperber & Wilson (1986) 等でも特になされているわけではないため、通常言語学や心理学、認知科学等でイメージされている程度のものであるという理解からはじめたい。つまり、各種の場面ごとに人間はスクリプトを有しており、そのスクリプトを基準に行動することで、つまりは生活をいくつかのパターンから成り立たせることで効率的な行動をすると考えよう。その際のスクリプトはいわば必要な手順の骨組みを記した心的なカード・台本であると例えられる。例えば、「レストランのスクリプト」には、(予約等の事前の手順を除けば)入り口から席に着き、注文し、食べ、会計をして退出する、といった一連の作業が骨組的に記述されている。もちろん、注文内容や食事中の会話内容等、毎回全く異なりうるのであるが、大雑把な流れ自体は普通変化せず、当然退出してから入場したり、会計してから注文するということは困難である<sup>6</sup>。

レストランのスクリプト一つとっても西洋圏と日本とでは微妙に異なるように、他の、日常生活全般の経験から抽出されたスクリプトも、似てはいるが異なるものや全く異なるもの等さまざまなものがあると想定できる。すると、当然スクリプトを同一のテーマで集合させてみた(例えば各文化圏の外食のスクリプト群)としても、その集合体の内容は全体的に微妙に異なることになる。思考も行動の一種であると考え、スクリプトには思考のパターンを形成するものもありえるはずであり、これらの同一テーマ下での集合体が各文化であるときなすことが可能なのではないだろうか。

以上の、この理論概念の積極的利用の下で、本

論考での提案は次のようになる。つまり、「スクリプト」という理論概念を拡張あるいは応用し、思考パターンとしての「文化」を、さまざまなスクリプトの集合体にすぎないとみる、というものである。例えば、「呼びかけのスクリプト」のような言語活動と密接な関係のあるもの、あるいは「レストランのスクリプト」のように、言語活動も関与するが、主に動作的な側面が目立つものの等々から成り立つとみなすのである。そしていわゆる「文化的制約」の持つ否定的な効果は、以下見ていくように、このスクリプトから外れることからの逸脱性であると捉えることとなる。これらは最もシンプルにば 7) や 8) として示すことができるだろう。

- (7) 思考パターンとしての「文化」はスクリプトをある特定のテーマの下で集めた集合にすぎない。
- (8) いわゆる「文化的制約での違和感」は文化的なスクリプトからの逸脱からくる非能率性に由来する。

ここでの、「スクリプトをある特定のテーマの下で集めた集合」とは、要するに、どのようにスクリプト群をくくるか、ということである。例えば、「日本文化」や「英語圏の文化」といったテーマの場合は、互いの「文化圏」(とされる地域)でおこる動作・作法のスクリプトの集合であり、又例えば「若者文化」というようなイメージでくくられる場合には、「若者」が示唆する年齢層の人々の行動パターン(スクリプト)の集合ということである。

このような捉え方において、スクリプトは、思考のパターン化を含めた、本質的には行動のパターンの抽出物であり、文化はあくまで派生概念で

ある。故に、一方で各文化圏特有の行動経験により作り上げられたものとして文化的特徴を持つスクリプトがあれば、もう一方の極地としては、あらゆる意味で文化的なものとは考えにくい、単に動物的な行動経験に基づくスクリプトというものもありえるということも記しておくべきであろう。このように、範疇的に文化を規定しないという面が文化の有界性を説明する。

以上のように、範疇的な理論概念として文化を想定するのではなく、スクリプトから文化を規定することで、その群のありようによって、さまざまな文化とその違いを（少なくとも抽象的には）扱うことが可能となる。スクリプトは経験しだいで新規に作成することも改定する（書き換える）こともできると考えられる上に、更に、組み合わせをどう変えるか、つまりスクリプトの集合をどういうテーマで組むかによって、実質上ほぼ無限の組み合わせ（つまり無限数の「文化」）を想定することもできる（例えば「男性の文化」「日本の男性の文化」「10代の、日本以外の世界の人々の文化」「地球人の文化」）。前段落のことと合わせ、このようなスクリプトの特徴が、ありそうであり、その一方でなさそうでもある「文化の有界性」を説明できる。

又、例えば、目下の者に「妹よ」とか「弟よ」と呼びかけてはいけないという日本の文化圏における「文化的制約」は、日本においてはこのような、「妹よ」といった呼びかけの経験が実質的に皆無であり、故にそこから抽出されるスクリプトにもこのパターンはない（むしろ名前呼びかけのよう指定されているであろう）。このパターンから逸脱することは、使用されているスクリプトが日ごろの「呼びかけスクリプト」ではない、時には全くの別種と思わせることとなり、情報の再処理を求めるのみならず、適合的な処理が不明であり、そこで情報処理を中断せざるをえなくする

可能性もある。このような処理労力の増大あるいは処理の失敗が、不適切感やあるいは文化的違和感へとつながると考えられる。逆にスクリプトに沿っていることは効率よい情報処理をしやすくさせ、それによって無駄な労力をさせないという形で存在意義が見出せる<sup>7</sup>。

スクリプトが思考パターンとしての文化を構成する形で理解の背景の骨組みを供給する、ということは、（注5のように百科事典的項目の情報以外に）背景情報、つまりは文脈情報の一部を供給するということである。これはBlakemore（1992）等という様な、文化的背景知識の違いからコミュニケーションの成功に必要な発話の量が変化するという事実を再解釈させると共に、スクリプトが推意前提の情報源（の一つ）となりうることも示唆する。前者、情報の供給、については、文化的背景知識が乏しい聞き手に対してほど、話者は詳しい情報を加えて発話する必要がある、故に発話量が増えるのに対し、知識が豊富な聞き手には、むしろ発話を抑えないと冗長になり処理効率が悪くなるという現象において、聞き手が補う背景知識（の一部）がスクリプトであり、自動的に補われるからこそ発話量を減らす必要が生じるということである。また、後者、推意前提との関連については、このようなスクリプトの考えが推意前提の出所の解明につながる可能性があることを示す。つまり、従来推意前提（例えば‘ $p \rightarrow q$ ’）は、発話から導出される表意（*explicature*）（例えば‘ $p$ ’）と論理演算処理されることで、推意結論（この場合‘ $q$ ’）を導出するとされてきたが、時に、その出所が問題となる。表意と、直感的に意識できる推意結論とから遡及的に規定したにすぎない、つまり‘ $p$ ’から‘ $q$ ’を導出する必要から、導出を可能とする‘ $p \rightarrow q$ ’を理論上想定しているにすぎない、という可能性である。背景知識の出所（の少なくとも一部）にスクリプトを想定すると



いう本仮説を詳細に検討し、証明作業を検討することで、この、いわば結論に合わせて想定された‘ $p \rightarrow q$ ’の存在をスクリプト上での有無の形で明確に証明していくことが可能となるかもしれない。例えば 9) のようなやり取りで会話推意(推意結論)は 10) であり、推意前提は言語化すれば 11) で表せるとしよう<sup>8</sup>。

(9) A: (出かけようとする B に対し) 雨降ってるよ。

B: わかった。

(10) 傘が必要である。

(11) 雨が降っているならば傘が必要である。

A の台詞(全体か、あるいは台詞内の「傘」「雨」等の語彙)により活性化されたスクリプトが 11) のように形式化できる情報を直接的に、あるいはメタ記述的に含んでいると考えるのはさほど理不尽なことではないであろう。とすると、この場合の推意前提はスクリプト由来であり、故にその出所を保証することができることになる。このような考え方がどの程度一般化できるか、確固たる証明を如何にして行うかは今後の課題としても、不安定な「推意前提」をきちんと位置づけるのに有益なのは間違いないであろう。

以上のように、「スクリプト」の展開次第では他の理論的道具立てを更に詳細に分析することも可能であろう。次節では、この概念によって更に解ける問題を見ると同時にこの概念自体の発展やその極地として「スクリプト」自体更に分解・還元して理論からとりさるという可能性を概観する。

## 5. 更なる発展

スクリプトは、通常、発話に用いられている語の概念や視覚等の文脈情報からの連想により活性

化される(activation)と考えられる。人間認知の仕組みとして活性化するようになっているのであれば、必ずしも毎回理由を同定し、その理由のためにスクリプトの活性化が必要であるから行っているのだと主張する必要はない。が、上記のように、行動をパターン化することで動作の効率をあげるために発達してきたのだと考えるのであれば、そもそも活性化そのものは無駄な行為というよりは効果を求めた行為であると正当化できよう。そして、例えば、目下への呼びかけの場面で「弟」や「妹」を使用することがスクリプト(目下への呼びかけの際に使われるスクリプト)からの逸脱が大きいために違和感が生じるとすると、観察的には、この違和感を得るという「効果のない」結果しか生まないのにわざわざ「文化的制約」を呼び出しているように捉えられることとなろう。このように考えてくると、上記の、「文化的制約の二面性問題」は以下のように捉えることができるであろう。すなわち、そもそもスクリプトの活性化自体が情報の処理効果を上げようとすることであり、意味のあることであるが、そのことが情報処理の基本であるがために、無意識かつ自動的に行われることとなる。そしてスクリプトからの逸脱時のほうが、通常時とは違う情報処理として認知的反応(違和感・不適切感)を引き起こし、意識されやすい。「文化的制約」が否定的機能しか有さないように見えるのはこのためである。

また、「文化的制約」としてとりあげた日本語での話しかけを例に更に考えてみよう。ここで、「目上に話しかける際のスクリプト」と「目下に話しかける際のスクリプト」が異なるカードの情報であるとしよう。この仮説、あるいは比喩的記述は、英語はともかく日本語では成り立つと考えられる<sup>9</sup>。更に、意識を「認知におけるモニタリング機構」(Jackendoff 1987)参照のこと)とする

ならば、問題の「文化的制約」という規則が一度にせいぜい部分的にしか意識化できないこと（「文化的制約の部分的認識の問題」と呼ぼう）は次のように考えられるであろう。つまり、同一カード内の情報を走査することはできても、通カード的な走査はできない、つまり複数のスクリプトカードの「串刺し検索・走査」はできない、と。「呼びかけスクリプト」で言えば、英語圏ではともかく日本語圏では「目上用」と「目下用」とでスクリプトが異なり、呼びかける相手毎にどちらか一枚が呼び出されると仮定できよう。すると、意識というモニタリングで走査できるのが使用中のカードのみであると考え、呼びかけ相手が目下である場合には「貴美子」とか「マーちゃん」等名前（由来）が具体例として想起できるが、「妹よ、等ではない」とは意識しにくいし、又、「目上」への呼びかけ時との違いも原則意識できない。目上と目下とで呼びかけに使われる表現群が違うという「文化的制約」は、結局2種のスクリプトを並べて比較するという意味でのメタ的な検討ができて初めて書き出せるのである。このような、複数のカードにわたるメタ的な操作は通常の情報処理時には行われえないというのがここでの仮定であるから、「文化的制約」が存在すると観察できる一方で、例を挙げて観察しなおさない限りその全容を意識することが困難であるということが説明付けられる。

前節最後で述べたように、「スクリプト」が背景情報的に文脈情報を補うあるいは構成すると考え、更に、これが連想により活性化すると考えると、例えば、even if発話が時にeven though発話と同意の働きをすることの解明にも役立つ可能性がある。Kjellmer(1989)は、両連語は時に同じ意味を表すとしてOEDからの例をあげている（(12)(13)）。Kjellmerによると、(12)と(13)のifをthoughに置き換えても実質的な差異は生じないら

しい。この観察が正しいものとして検討しよう。

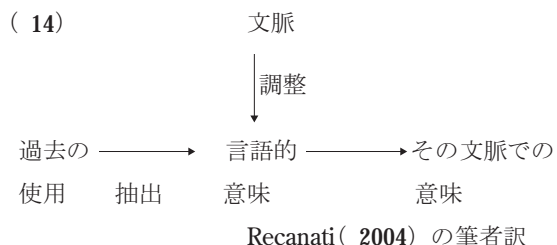
(12) Even if verbally he is politeness itself, such a...

(13) ...facade of the Natural History Museum, awesome, even if it cannot be said to relate very closely to...

まず、通常のifのみの条件文は前件・後件共にその真偽に関しては未指定である。しかしながら、evenがつくことで典型的には後件の真性が保証される。つまり、前件の真偽にかかわらず後件は真である。この後件独立性は、適切な認知機構の下でevenと条件文とを処理することで理論上導出できる。簡単に言えば、evenの作用により文脈に‘p → q’が呼び出され、これが条件文そのものの情報である‘p → q’と論理的処理を経ることで論理上保証された含意（推意結論でもある）である‘q’を得るものである（詳細は山崎 1991）を参照のこと）。even though発話の場合、同様に考えることも可能ではあるが、そもそもthoughそのものにより（‘p’も）‘q’の真性は本来の発話の意味として含意されている。故に、両連語とも、少なくとも典型時には共に‘q’の真性を示すこととなる。すると問題は‘p’の真性である。even though発話と異なり、even if発話の場合、前件の真性は含意されているものではない。とすると、前後の文脈や状況等から語用論的に呼び出され、even if発話の解釈に加えられ、それによって実質的にeven though発話と「同じ意味」となると考えるべきであろう<sup>10</sup>。この、「前後の文脈や状況等」の情報に、「スクリプト」を加えることが可能であろう、というのがここでの主張となる。つまり、断片文しかないのであるから「前後の文脈や状況」は想像するしかない。つまり、(12)と(13)において、断片文からの連想、つまりはスクリプトの呼び出しにより、

前件が真であると推定されているのではないか、ということである。どの単語あるいは言い回しが具体的に発話で使用されそうな状況を連想させ、背景情報の供給へとつなげるのか、あるいは、前件が真であることを示すスクリプトが本当に呼び出せるのか、等検討課題は残るが、情報源を拡大できる意義は大きいであろう。

さて、最後に、「スクリプト」という理論概念の極地の一つを検討してみたい。スクリプトという、経験から抽出されるであろうと考えられる、独立した理論内的存在物を想定してきた。だが、これを分解、あるいは別の存在に還元することはできないであろうか。ここで、Recanati (2004) において、従来言われてきた「語の意味」は、単に経験の束の作用によるものであり、独立した情報として存在していないかもしれないという極論的仮説を参考にしてみよう。彼の仮説は、従来の説を(14)とすると、(15)のように表すことができる。



つまり、従来の観点では、過去の経験は言語的意味(単語の文字通りの意味)の構築にのみ役立ち、個々の発話解釈には関与していないというもののだが、Recanatiの代替案は、新規の発話での意味

(contextual sense)に、文脈のみならず過去の経験が直接的に抽出化されてあてがわれるとするものである。この立場において、いわゆる静的・範疇的な「単語の意味」は存在しないのである。

Recanatiの仮説はかなり過激なものであり、最近の、「語はその意味(semantic sense)を充分には規定しない(足りない情報は文脈等から語用論的に補われる)」という決定不充分性(underdeterminacy)仮説(Carston(2002)参照)の流れからしても極論に位置するものである。が、極論を一時的にしろ受け入れるとすれば、これと同様のことが、やはり経験に基づく「スクリプト」にもあてはまると考えられないであろうか。つまり、本論考ではここまで、「文化的現象」は「スクリプト」と(言語活動も含めての)個別の行動とが織り成す現象に過ぎないとの立場にたってきたが、その「スクリプト」すら実は存在しないと考えられないであろうか。単語が骨組みしか提供しないという決定不充分性の立場から、その極地である、「単語の意味は存在しない。存在するのは経験である」という仮説と同様に考えるならば、スクリプトに関しても、「経験から抽出された行動パターン」といったものは特には存在せず、「文化」は「蓄積された経験」、つまりは「過去の記憶」に沿って振舞うことそのものに過ぎないという仮説に至る。ここでは、「文化的制約」は「過去の経験」から逸脱することを避けようとすることに起因するに過ぎない現象ということになろう。

## 6. 総括と今後の課題

以上、本論考では、関連性理論をできるだけ修正しない形で文化の扱いを検討した。そして、当初から関連性理論で(少なくとも間接的には)認められていた「スクリプト」を用いての分析可能性について論じた。外付けの理論を追加するの

でもなければ、道具を増やす形での分析でもない  
ので、当然理論への負担は少ない。また、従来困  
難であった、あるいは区別する傾向にあった文化  
的影響を曲がりなりにも直接的に扱えるように  
なる利点は大きいと考えられる。

本論考での主張・提案をまとめると次のよう  
になる。まず、いわゆる文化はある特定のテーマ  
のスク립トの集合にすぎない。どのテーマでスク  
립トをまとめるか次第で、実用上は無数の文化  
を想定でき、またスク립トの増減や入れ替  
えというわずかな改変も可能なことから、必ずし  
も文化ごとの境界ははっきりしないこととなる  
（「文化の有界性の問題」）。この観点の下では「文  
化的制約」の各問題も解決でき、違反した時に感  
じる「文化的制約での違和感」は、言動が文化的  
スク립トから逸脱することから生じる非能率性  
に由来する。「文化的制約」の存在が、違反した  
時のみ認識でき、通常時は意識しないが、これは  
スク립ト呼び出し自体は効率化のための自動的  
なものであるため特に益を意識する必要がないの  
に対し、違反時には最悪処理の中断という形でモ  
ニター（つまり意識）に発見されるからであると  
考えられる（「文化的制約の二面性問題」）。また、  
「文化的制約の部分的認識の問題」はスク립ト  
走査が一度に一枚であるということにより、通カ  
ード的な走査ができないため、と考えられる。

スク립トが言動のパターン抽出によって情報  
処理の効率を上げるためのものであるとするなら  
ば、その集合体としての文化が、情報処理の効率  
を下げるものではなく、むしろ効率向上に有益で  
あると言えるであろう。本論考での方向性が  
正しいものとすれば、伝達や認知における情報処  
理の理論は、今後文化（とその諸問題の解決）を  
避けては通れないことになる。

以上、「スク립ト」による文化の分析の利点  
をあげたが、今後の問題点・課題としては、(1)

当然のことながら、「スク립ト」の更なる実態  
解明の必要性に加え、(2)スク립トの抽出過程  
も解明する必要があること、更には(3)そのよう  
にして同定されたスク립トに文化的側面を本当  
に帰すことができるかどうかを具体的に実証して  
いく作業が必要であることがあげられるであろ  
う。これらの項目の展開次第では、スク립トに  
文化を帰すことが全くの見当違いである可能性も  
あろう。ではあるが、文化面が扱いにくいとされ  
てきたグライス派の発展であり現代語用理論の標  
準である関連性理論において正面から文化が扱え  
る、その取っ掛かりがつかめたとは言えよう。今  
後とも検討を加えたい<sup>11</sup>。

#### 注

\*: 本論考をまとめるにあたり、審査員の方々から様々  
な有益なコメントをいただいた。ここに謝意を示したい。  
筆者なりに検討・考察し、修正・加筆を加えた。まだま  
だ不十分な箇所もあるが、もちろん全責任は筆者にある。

1: 推意 (implicature) にはもちろん、会話推意以外に  
も、協調の原理や会話の諸原則とは無関係な推意である  
慣習推意 (conventional implicature) 等の非会話推意  
(non-conversational implicature) があるが、本論考の議  
論とは直接関係がないため割愛する。

2: 例えば気配りの原則には「他者に対する利益を最大  
限にせよ」という副則があるが、本論考での以下の議論  
展開に影響しないため省略している。

3: 英語では親しいか否かでの「文化的制約」はあるか  
もしれない。

なお、呼びかけ方の議論と本質的には同質であるが、  
思考から更に行動パターンという観点から、玄関先で靴  
を脱ぐという文化的行為を考えてみよう。例えば「家に  
入ったらきちんと靴をそろえなさい」といった発話は、

玄関先で靴を脱ぐという行為を念頭におかなければ納得のいく発話とは解釈しにくいであろう。つまり、例えば日本文化を知らない英米人には今ひとつ把握できない発話であろう。また、西洋で家に招かれたとき、つい玄関先で靴を脱ぎそうになるという状況はありそうなことであり、少なくとも、絨毯がしきつめてある家に招かれた時に靴に関して躊躇した覚えが個人的にある。これらのことが日本文化で育った者には一般的であると仮定するならば、前者の発話解釈時に情報処理過程に導入されるのは比較的納得がいくとしても、靴を脱がなくてもいい場面ですら“脱がないといけないかもしれない”と思わせるという否定的働きが義務的に生じていると考えられる。又、そもそも靴を脱ぐか否かという文化に関して、玄関では靴を脱がない、という西洋文化は、靴を脱ぐ文化と比較して初めて意味を持つ文化であり、かつ記憶対象となる情報である。つまり、例えば、西洋文化圏において、例えば、ベッドに入る前には靴を脱ぐ、とか入浴時には靴を脱ぐとかの、どこで脱ぐかのパターンの情報は記憶すべき情報かもしれないが、玄関では靴を脱がない、部屋の中では靴を脱がない、(事情がない限り)屋外で靴を脱がない、等々という否定的な情報を、頻繁に必要とする情報として、つまり文化として記憶しているとは考えにくい。このような、否定的情報も思考パターン(あるいは少なくとも行動パターン)であり「文化」であるとするならば、他の文化(靴を脱ぐ)と比較しなければ存在しないという側面も文化にはあるのである。

4: 違反者をその文化圏(あるいはコミュニティ)に属さない者として排除することで、グループメンバーの安全性を向上するといった、生存のために発達した機構の一規則という考え方をとれば、あたかも違反した時のみ有益であるという特徴は必ずしも問題とはならないが、現時点ではこれは極論として検討しない。

5: 正確に言うに関連性理論では直接「スクリプト」を認可しているわけではない。関連性理論で認可しているのは百科事典的項目であり、その内部構造の仮説としてスクリプトがありえるという程度の認識である。故に、厳密には本論考でも百科事典的項目の観点から捉えるべきかもしれないが、行動面など、単語とその概念との関

係とからは直接捉えられない側面も扱うという目的を鑑み、「百科事典的項目」という理論概念から捉えるのではなく、これを(おそらく)派生的に含むであろう「スクリプト」を利用することとする。

6: 食べ放題のレストランでは会計が先であるが、これはスクリプトが応用や融通が利くことを示すか、例えば通常のレストランスクリプトがa(通常)のカードとすればa'(食べ放題のレストラン)のカードがあることを示しているのであろう。あるいはレストランという題目の下に下位カードがいくつも存在するのかもしれない。

7: スクリプトは手順の骨組みに過ぎない。故に、通常かなりの柔軟性があると思われる。例えば、「レストランスクリプト」で、席に着く前に注文しても通常容認される(ただし、場合によっては逸脱であり、無作法とされるかもしれない)。が、本論考で例示している日本語の「呼びかけスクリプト」の場合、どのような表現で呼びかけるかが、まさに骨組みそのものに関与していることであり、かなり詳しく書き込まれており、それ故この点に関しては柔軟性が低いと考えることが可能であろう。英語の場合は呼びかけ方法自体は指定されていないのかもしれない。あるいは目上・目下で別のスクリプトを使用するのではなく、親疎でスクリプトを使い分けるのかもしれない。

又、やはり「厳密な規則」というよりは(詳細かもしれないがあくまで)「骨組み」であることから、正当化される場合などは骨組みの修正も可能なようだ。例えば、名前を使つての呼びかけが、妹相手なのか恋人相手なのかわかりにくくやむをえない場合等には「妹よ」とされることもあるようである。実際、歌詞等には見受けられることから、柔軟性や容認される状況や程度には個人差があると考えられる。

8: 推意結論の導出に、実際にはAの台詞内容を真であると導出する作業が必要であるが、議論の簡略化のため省略しておく。

9: スクリプトによるこのような扱いが正しければ、英



語では一枚のスク립トカード、日本語では複数のスク립トカード、という可能性がある。このことは、文化が、スク립トの内容そのものの違いに反映されるだけでなく、スク립トの枚数や有無、適用対象（目下のみ対象か、聞き手一般対象か）等にも反映されていると考えることができる。

10: 語用論的な解釈も含めた意味の和のレベルで比べた場合の同義性であるため、状況次第での語用論的同義性である。あくまで意味論的に同義であるという主張ではない。

11: 山崎(2004)では、「文化的制約」への暫定解として、「論理モジュール」の考えにならって「文化モジュール」を想定することは関連性理論を補う外付けの理論を想定するよりは有利であることをみた。本論考での案を基に、いわゆる「論理モジュール」も再分析できるかもしれない。この路線での検討は次のようになろう。まず、ここでいう論理モジュールは、人間の論理的思考を扱う、中央系における独立した下位モジュールであり、経験等によりその充実度あるいは成熟度には個人差がある（このことが人の論理的思考に個人差があることを説明する）と想定できる。「文化モジュール」のスク립トへの還元にならって分解を考えるならば、「論理モジュール」も、人の推論能力その他による思考展開を記述している経験から抽出されたスク립トカード群にすぎない。この経験群（あるいはその抽出結果）が一般的整合性の高いものであればあるほど、論理学で保証された推論結果に近づき、結果的に論理学での動きと非常に似たパターンを提供することになる。逆に整合性の低い経験群に基づくほど非論理的な行動パターンしか提供できないスク립トにとどまる、と考えられる。以上のことは単に思考遊戯的な仮説にすぎないが、論理的な思考が人により得手不得手であること、つまり個人差があることや、幼少期ほど、つまり経験が少ないほど、一般に論理的思考が不得手であるという事実を説明できそうである。

更に、第5節最後での発展可能性のように、「スク립ト」すら不要であると考えた場合、「論理モジュール」が扱おうとしていた人間の論理性も「過去の記憶」に過ぎないことになるのであろうか。

#### 参考文献

Atlas, J. D. 2005. *Logic, Meaning, and Conversation: Semantical Underdeterminacy, Implicature, and Their Interface*. Oxford University Press.

Blakemore, D. 1992. *Understanding Utterances: An Introduction to Pragmatics*. Oxford: Blackwell. (武内・山崎(訳)『ひとは発話をどう理解するか』ひつじ書房.)

Blakemore, D. and Carston, R. 1999. "The pragmatics of *and*-conjunctions: the non-narrative cases." *UCL Working Papers in Linguistics* 11, 1-20.

Carston, R. 1998. *Pragmatics and the Explicit-implicit Distinction*. PhD thesis, University College London.

Carston, R. 2002. *Thoughts and Utterances: The Pragmatics of Explicit Communication*. Oxford: Blackwell.

Jackendoff, R. 1987. *Consciousness and the Computational Mind*. MIT Press.

Kjellmer, Goran 1989. "Even if and even though." *English Studies* 70.3, 256-269.

Leech, J. 1983. *Principles of Pragmatics*. Longman. (池上・河上(訳)『語用論』紀伊国屋書店.)

Levinson, S. C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge University Press.

Recanati, F. 2004. *Literal Meaning*. Cambridge University Press.

Sperber, D. 2000. "Metarepresentations in an evolutionary perspective" in Dan Sperber ed. *Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective*. Oxford University Press, 2000, 117-137.

Sperber, D. and Wilson, D. 1986. *Relevance*. Oxford: Blackwell. (内田ら(訳)『関連性理論：伝達と認知』研究社出版.)

山崎英一 1991. “*Even if* conditionals: *even* and its relationship to the consequent.” *Osaka Literary Review*, 30, 116-25.

山崎英一 2003. 「日英語比較基準としての『会話の諸原則』」四天王寺国際仏教大学紀要人文社会学部第36号・短期大学部第44号, 77-91.

山崎英一 2004. 「解釈に干渉する文化的制約：二重性仮説と文化的モジュール」『「ことば」のからくり — 河上誓作教授退官記念論文集 — 』605-616. 河上誓作教授退官記念論文集刊行会編. 英宝社.

Zegarac, V. 2002. “Pragmatics as Social Science.” Gakushuin University Workshop『関連性理論の射程』に於ける口頭発表.

