

人間コミュニケーションにおける 遊戯的諸様相に関する一試論

岩 本 一 善

0. はじめに

いわく、人間コミュニケーションは一方的に進行する線形的な過程ではない、それは有機的に開かれた循環的な過程である。然り。なるほど、コミュニケーションの当事者が「送り手」と「受け手」との役割を交互に繰り返し引き受けながら、あるいはその二つの役割を同時に担いながら、相互にフィードバックを重ねつつ、人と人とのコミュニケーションは円環的に進行していくのだろう。またコミュニケーションの当事者のいずれか、あるいはその全員に、当該のコミュニケーションがその手段となるようななんらかの目的が想定されているような場合であっても、必ずしも常にその目的の遂行のためだけにコミュニケーションが進捗するとも限らないであろう。確かに、人間コミュニケーションは線形的な過程ではなく、有機的に開かれた過程であるということになる。

ただ、現に今進行しつつあるコミュニケーションのプロセスにおいて、暫定的に「伝え手」という役割を担った側が、1) 自分の意図を他者に認識可能であるようなコトバ記号に変換し、2) それを表出するという作業。また同様に、暫定的に「受け手」という役割を担うことになった側が、3) 「伝え手」により表出されたコトバ記号を認識し、4) 「伝え手」の意図を解釈するという作業——そのような、進行し円環をなすコミュニケーショ

ン過程のある一部分を切り取って抽出したこの一連のサイクルにおいては、コミュニケーションを線形的な過程として記述することはできるであろう。ちょうど、交互に試技を繰り返し、そのできばえを競うようなゲームにおいて、ゲームの最終的な結果とは別に、それぞれの試技について個別の評価をすることが可能であるように。そして、かつてわれわれは、人間コミュニケーションをある側面から描写したとき、それは、そのような試技のできばえを、言い換えればいかにして相手の側に自分の意図した通りの影響、効果を及ぼすことができたのかをめぐってとり交わされる「闘争」として記述することもできるのではないかと述べておいた。¹⁾

しかしそれと同時に、その「闘争」が、他者をコントロールするという意志に因由する「〈戦争〉のコミュニケーション」となってしまうのは、それはもはや人と人とのコミュニケーションとは呼べなくなるだろう、という点についても指摘しておいた。²⁾ だとすると、コミュニケーションをある種の「遊び」、「遊戯」として記述することもまた可能なのではないか。またむしろ、そちらの方が人間コミュニケーションの比喩としては妥当なのではないのか。そのような見地から、本稿においては試みに、人間コミュニケーションの「遊戯」的側面についてどのような記述が可能であるのかという点について、そしてその妥当性の評価についてもあわせて論じていくことにする。

1. コミュニケーションが進捗しているということ自体が、メッセージのキャッチボール (playing catch) が「遊び」である。

シャノンとウィーバー (Shannon & Weaver) によるコミュニケーションの数学的モデル³⁾に代表されるような、一般的な線形的コミュニケーション・モデルにおいて想定されている過程とは、⁴⁾ 伝え手が、自らの「意図」をもう一方のコミュニケーションの当事者にも理解可能となるように、何らかのコード記号に変換し表出、受け手となる側はそれを感覚器官で認識

し、伝え手の「意図」を解釈する、というものであった。またこの際、あたかも機械的な情報伝送装置においてやりとりされる信号が経るプロセスのように、伝え手の内部でコトバ記号化され送信された「意図」が、受け手に受信され、その内部で再び解釈された「意図」として再現される、という図式を想定するのが、もっとも単純でナイーヴなコミュニケーション観となるだろう。

このようなコミュニケーション観において必須となるのは、コミュニケーションの当事者の間に、「意図」を記号化する際の規則と、記号化されたメッセージを再び「意図」として解釈する際の規則とが、コードとして共有されているはずだという前提である。そのような点からいえば、こうしたコミュニケーション観を人間コミュニケーションの「コード・モデル」ということもできる。

しかし実際には、人間のコミュニケーションに用いられる記号とは、記号と記号の表示するものとの間に、言葉を換えれば記号の〈外形〉と〈意味〉との間に、いかなる場合においても常にリジッドな連関性が保たれている「シグナル」にその要諦があるわけではない。そうではなくて、その精髓は、自然言語に代表されるような象徴的記号に、すなわち「誰が、誰に向けて、どのような状況において発せられたメッセージであるのか」という条件によって、その意味内容を変化させてしまうような「シンボル」にこそある。シンボルであるということは、記号が「つねに自己同一的な記号としてではなく、つねに変化しやすく弾力のある記号として」⁵⁾ あるということである。したがって、そのような「シンボル」としてのコトバ記号を基底とする人間コミュニケーションのプロセスは、先に上げたシンブルなコミュニケーション観において想定されていたような、伝え手がコトバ記号化した意図を受け手が一義的に、また正確に再現するという、いわばコトバ記号の意味に関する「同一性の再認」のプロセスとでも呼べるような過程とはまったく異なってくる。バフチンの言葉を借りるならば、

「記号としての言語形態にとって構成契機となっているのは、その信号的自己同一性ではなくその特殊な可変性である。また言語形態の了解にとって構成契機となっているのは、『おなじもの』の再認ではなく、本来の意味における了解、つまり所与のコンテクストと所与の状況における定位なのであり、それも生成のなかの定位であって、不動の状態における『定位』ではない」⁶⁾ また「了解の主目的は、使用された形態の再認ではなく、所与の具体的なコンテクストにおけるその了解、所与の発話におけるその意味の了解、つまりそのあたらしきものの了解にあるのであって、その同一性の再認ではない」⁷⁾ ということになる。要するに、コトバ記号によるコミュニケーション——言い換えればそれは人と人とのコミュニケーションということと同義であると思われるが、いずれにせよそこで使われるのは、常にどんな状況においても一義的な意味内容が想定可能な「シグナル」的な記号ではないということである。それは、実際にそれが使われる具体的な場面で、誰がどのような状況において使用したコトバであるのかによって、その新しい語用法を、コミュニケーションの参加者が互いに採し出していくような「シンボル」的な記号なのである。またここで言われていることは、そもそも人と人とのコミュニケーションの目的自体が、すでに固定された意味内容を担わされたコトバ記号を交換することによって、あらかじめ約束されているであろう了解に到達するということ——「同一性の再認」にあるのでもないということである。そうではなくて、それは、コミュニケーションの参加者が、その場その場に即した新しいコトバ記号の用法を、互いに共有可能な了解点を見出すまで発見するプロセスにあるのだということなのである。⁸⁾

ところで、確かに状況や場面に応じて意味内容を変化させてしまうのがコトバ記号の特質とはいえ、仮にもしそれがまったくの随意的な性格を持ったものであったとしたら、言葉を換えれば、記号の〈外形〉と〈意味〉との連関が、その場限りの組み合わせにしかすぎなかったとしたら、そもそ

も人と人との間にコミュニケーションが成立する余地が無くなってしま
だろう。コミュニケーションの経験が、具体的なある状況に一回限り有効
なものとしての妥当性しかなかったとしたら、われわれはその都度ごとに
まったくの白紙状態 (tabula rasa) から手探りでコミュニケーションの
場面に臨まなければならなくなってしまうからだ。したがって、コトバ記
号の解釈の可能性の範囲は、言うなればある程度のもっともらしさ
(properness) を持った選択肢からの選択の問題ということになる。かと
いってしかし、コトバ記号のこのようなヴァーサタルな特質、状況や場面
の変化に応じた用法に何らかの規則 (コード) 性を見出すことなどできる
のだろうか。

ここで思い起こしてみると、あるコミュニケーション状況において、伝
え手の「意図」がどのような形でコトバ記号化され表出されるのかという
作業は、もっぱら伝え手の側に委ねられていたのだった。それと同様に、
ひとたび外部に投げ出されたコトバ記号というボールがどのように受け止
められ、どのように解釈されるのかという作業はもっぱら受け手の側に委
ねられていた。そのときコトバ記号は、もはや伝え手の意図、コントロール
を越えて、客観的な対象物 (モノ) としてコミュニケーションの当事者
間に投げ出されてしまっているのだから。つまり、伝え手も受け手も、と
もに互いに対等な立場でコミュニケーション過程に参加している以上、状
況や場面に応じてその意味内容を変化させてしまうコトバ記号を使って、
相手にどのように伝え、どのように受け取るのかということは、それぞれの
立場に委ねられているのである。実際のコミュニケーションの場におい
て、伝え手となる側と受け手となる側とのどちらに、相対的により多くの
コミュニケーションの成否の責が担わされるのかという点には、歴史的文
化的に相違が見られるということはあるにしても。⁹⁾

では、人間コミュニケーションの本質が、コトバ記号の意味内容の「同
一性の再認」ではなく、実際のコミュニケーション状況の場における、

新しいアドホックなコトバ記号の相互的な発見にこそあるのだとして、その一方でコミュニケーションの当事者間に何も規則が共有されていない——まったくの白紙状態という状態もあり得ないのだとすれば、そこで両者に共有されているものとはいったいなんであろう。おそらくそれは、コミュニケーションの当事者間に共有された、コミュニケーションを進行させていこうという意志に基づいたある種の構え (set)、態度 (attitude) のようなものなのではないか。「あらゆる言語表現の理解には、それを理解してやろうという最低限の善意のようなものが前提される」¹⁰⁾ とでもいうことであろうか。しかしたとえばそれを、グライスのいう「協調の原則 (cooperative principle)」¹¹⁾ のように、明示的に意識された規則として想定することは、実際のコミュニケーションの場にはそぐわないように思われる。規則というものが当事者の間で自覚的に意識された途端、コミュニケーションの目的が、否定されたはずの「同一性の再認」へと戻ってしまうからである。いずれにせよ、この点については次節で述べることにする。

いずれにせよ、われわれもここで先哲の尻馬に乗って、人間コミュニケーションをこれまで概説してきたものとして理解するのだとすると、われわれにはどうしてもそれが、コミュニケーションと同じ、人間のある基本的行為の一つに似ているのではないかという指摘をしてみたくなることを禁じ得ない。勿体振らずにさっさとえば、人間コミュニケーションは、それをするを通じて同時にその規則を発見していくという作業に、すなわちわれわれが一般的にいう「遊び」とは何かと問われたときに想起するであろう作業にとっても似ているのである。プレイヤーの間に「遊び」をはじめようという意志が共有され続けているかぎり「遊び」は進行していく。それとただ「遊ぶ」という目的のためだけに。そしてこのとき、ある程度の「ルール」が存在しているということがプレイヤーに共通の前提としてあったとしても、それは、その場その場での具体的な「遊び」の状況に即して「遊び」を途切らせずに続けていこうという意志、それに基づ

く構えや態度に如くものではないのである。たとえばキャッチボール (playing catch)。キャッチボールというこの単純な遊びは、キャッチボールをして遊び続けようという意志が遊び手の間に共有されているかぎり遊び続けられる。また、この遊びが開始される以前に、何らかのルールの設定、またはルールが共有されていることの確認という手続きがあったのかといえば、そうではない。確かに、「キャッチボールとはこうして遊ばれるものだ」という常識的な知識の共有はあっただろう。しかしそれが実際に遊ばれているときには、そのような知識が共有されていることが意識の上にのぼることなどまったくないのである。だからキャッチボールの遊び手は、時として予告もなしに相手に変化球やフライを投げてみたり、実際の野球のゲームにおける投手と捕手の役割や、グラウンドボールを捕獲する内野手とその送球を受ける一塁手の役割を摸してみたりと、自在にこの遊びを自分たちなりに展開させていくことができるのである。それも、そうしたほうが楽しそうだからという理由にのみ動かされて。では逆に、この時ふと、「ところで現にわれわれが今こうして遊んでいるキャッチボールという遊びを成立させている規則とはどのようなものなのだろうか」とか、「こんな天気のいい日曜日に、私は何が楽しくて、何が目的で、わざわざ河原の空地までやって来ては、朋友と野球のボールを抛っては受け、受けてはまた抛るなどという単純な作業に没頭しているのだろうか」などということを意識したらどうなるであろうか。

2. コミュニケーションの成就の可否を意識したときに人は懐疑的にならざるを得ない。これが「遊び」であるのか否か、「遊び」を成立させている規則とは何かという点について自省したとき、「遊び」が「遊び」ではなくなるように。

コミュニケーションが成立しているという確信は、仮にそれが幻想であったにせよ、そのような確信が現有されているかぎり、通常は意識されるこ

とはない。コミュニケーションが成立するのは（あるいは成立しないのは）どうしてなのかという問題意識についても同様である。そのような疑問が意識の上に少しでも浮かびあがった途端、そのことによって、その直前まで人が無意識にもっていたはずの「コミュニケーションは成立しているはずだ」というおぼろげな確信が揺らいでくるであろうからだ。現に、ヒューマン・コミュニケーションの諸問題が考察される契機となっているのは、その大半が、コミュニケーションがなんらかの不調や断絶をむかえたディスコミュニケーション状況の解決を目指してのことなのではないのか。

その一方で人は、一種の離れ業とも思えるような方策を無意識に駆使してコミュニケーションを成立させているように見える。少なくとも——前節での表現を踏襲するならば、コミュニケーションを進行させているようには見える。たとえば、意図的であるにせよ非意図的であるにせよ、単に事実と異なることを述べることという意味として捉えられている「うそ」ひとつとっても、「うそ」をついた伝え手の、コトバ記号のメッセージ自体からは隠された真の意図を察して、「うそ」を「うそ」とわかったうえで看過する受け手。あるいは「冗談」「皮肉」「反語」といった、コトバ記号のメッセージそのものと、メッセージの意味を設定するコンテキストという、2つの異なったレベルの抽象（論理階型）を同時に、しかも両者を混同せずに受け取ることによってはじめて成立するコミュニケーション。こういったコミュニケーションを難なく成立させている——より精確には、それを進行させるにいたっている規則を抽出することができたとして、では現にそういったコミュニケーションをとり交わしている当事者は、そのような規則の存在を少しでも意識することがあるのだろうか。どうもそのような事態は想定しづらい。ここで仮に、そのような規則をもっとも単純化して、コトバ記号のメッセージそのものだけが常にコトバ記号の意味する「意味」とであるとしてしまったらどうなるであろう。途端に、なんということもない日常の会話すら——たとえば、家族や知人との挨拶とも会話

とも判然としないやり取りや、恋人たちがとり交わす痴話など——ほとんど意味を成さない、ばかげたものになるのではないか。人と人との日常的なコミュニケーションを円滑に進行させているのは、コトバ記号のメッセージそれ自体だけではなく、より抽象度の高い別のメッセージ（コンテキスト）らしいのだが、そのことをコミュニケーションの当事者が自覚的に意識することはない。ちょうど、自転車を独りで乗りこなせるようになった子供が、どうして自分が自転車を乗りこなせているのかという理由を理屈では理解できないばかりではなく、それを思い起こそうと補助輪のついた自転車に乗ってみたとしても、却ってそれが乗りづらいものになってしまっていることに気付くばかりであろうように。

さて、以下の手続きは前節と同様である。われわれはここで、人と人とのコミュニケーションをめぐるこのような事態が、「遊び」と似ていると指摘してみたい。つまり、コミュニケーションと同様、「遊び」においても、その参加者はそれを成立させている規則の存在を自覚的に意識することはない。少なくとも、それが円滑に進行しているかぎりにおいては。確かに、明示的なルールが厳然と存在しており、そのプレイヤーもそのルールを理解していないことには成立し得ないようなゲームも存在する。むしろ、「ゲーム」というのはルールがその流れを組織する遊びなのであり、その点で「プレイ（遊び）」とは区別される¹²⁾ということもできるように、「ゲーム」と定義可能である大部分の「遊び」において、ルールの存在が自覚的に意識されないことなどあり得ないということもできるかもしれない。しかしそうはいっても、プレイヤーがそのゲームにあまり習熟していない初心者であるような場合を除けば、進行中のゲームにおいて当該のゲームに没頭したプレイヤーがルールを意識するのは、ファウルを犯したときか、勝機をつかもうと戦略上の勘案をめぐらせるときくらいがせいぜいではないのか。プレイヤーがそのゲームに習熟した洗練されたプレイヤーであればあるほど、そしてまたプレイヤーがそのゲームに専心していれば

いるほど、ルールの存在が自覚的に意識されることなどまれにしかないのではないか。

しかし一見するとこの見解は、J・アンリオの指摘と真っ向から対立してしまうように思われるかもしれない。¹³⁾ アンリオは、「自身が演戯しているということを知らずに演戯することができるのか？」という問いに対して、「自覚されていない演戯は演戯ではない」¹⁴⁾ としている。「自己を取り戻すとき彼は遊ぶことをやめるのだが、自身を無我夢中にしたときも彼は同様に遊ぶことをやめる。なぜなら、自身が遊んでいるのだということを、もはや知ってははいないからだ」¹⁵⁾ というのだ。というのも、アンリオによれば、「遊び」とはそれに固有の具体的な形式を持ったスタイルや、ものそれ自体としてあるのではないからだ。ある特定の対象がアプリアリに「遊び」として存在しているかのように見えるのは、それがあある「集団によって遊びと名づけられ、その名づけによって遊びとしての意味作用を（当該の集団のメンバーに・引用者注）認定してもらうという条件」¹⁶⁾ を満たした「社会的事実」として確立された後のことなのである。そしてなによりそれは、自分がしている「遊び」という行為、事実の意味を付与する「観念」の中にあるのであり、だとすればそれが「遊び」であるためには、何よりもまず遊んでいる本人が「これは『遊び』である」という自覚をもっていなければならないことになる。¹⁷⁾ したがって、『『遊びの意識』のない『遊びのメカニズム』はもはや遊びではない。遊ぶとは、自分が遊んでいることを承知していることだ』ということになるし、逆にそのような意識を失ってしまうということは、人物妄想や暴力、酩酊といった、「遊び」という一線を越えた別の何かにいたってしまったということであり、そこにはもはや「遊び」は存在しない、ということになるのである。¹⁸⁾

ただしそれは、観察者が他者の行為や態度のなかに「遊び」を見出そうとするとき、つまり遊び手が確かに「遊んで」いるのだということを理解するためには、観察者の側に、遊び手と目されている被観察者の心理的內

面のなかに参入可能であるような、遊び手に自らを同一化させることができるような構え (set) や態度 (attitude) ——何が「遊び」であって、何がそうではないのかということについての共通の構えや態度——が指定されていなければならない、といことである。「遊び」を「遊び」として成立させている規則が自覚的に共有されていなければならない、ということではない。

人間コミュニケーションと同様、「遊び」もまたそれ自体としてア priori にしか定義できないものである。少なくとも、これらの領域を専門的に研究しているのでもない、日常的にコミュニケーションをとり交わしたり、遊んだりしている人にとってはそうである。いいや、専門的な研究に従事しているものであっても、「コミュニケーションとは何か?」「遊びとは何か?」という問いに明快な答えを返せるものは少ないだろう。一方で、アンリオのように、コミュニケーションや「遊び」を、それと知らずにすることはできない。コミュニケーションや「遊び」のように、それ自体としてしか知り得ないもの——言葉を換えれば、「これはコミュニケーションであるのか、そうではないのか?」「これは遊びであるのか、そうではないのか?」という問いに演繹的に答えることのみ可能であるようなものを、それをしているという自覚なしにすることなど不可能なのである。しかしそのとき、それらを成立させている規則や、上記の問いが自覚的に意識されることなどない。そういう点からすれば、確かに現にコミュニケーションをとり交わしている、遊んでいるという意識がないことには、それが成り立つことなどあり得ないではないかというアンリオの指摘が、われわれのここでの見解と矛盾することはないのである。

3. 人工的なコミュニケーション・メディアと玩具——あえて「迂回路」をとるコミュニケーションが「遊び」である。

一般的には、人と人とのコミュニケーションは、同じ時間と空間を共有

した当事者同士が、文字通り顔と顔とを向かい合わせた状態（face-to-face）でとり交わされるもの、それが基本的なスタイルであるとされている。そして、この同じ時間と空間を共有したもの同士でなければコミュニケーションをとり交わすことができないという制約を解放したのが、まずコトバ（言語）であり、また文字をはじめとしたメディアである。それによって人は、「今、ここ」という眼前の直接性や個別性から自由となり、抽象性や一般性といった概念を獲得したばかりでなく、知識や経験を蓄積し伝達することをも可能にした。また現実中存在するもの以外の事物を想像によって創造したり、それについて思考することでいまだ具体的な形をもっていない対象を目標として設定することも可能になった。こうしてわれわれ（——ここでいう「われわれ」とは、専ら本稿の執筆者のみに向けられたものであることに注意！）がここに、誰が読むとも、何の役に立つとも知れぬ駄文を連ねるという作業に取りかかれるのも、また言葉とメディアの恩恵といえる。

ところで人は、はじめからこの「同じ時間と空間の共有」という桎梏から自由になるという目的だけを目指して、ここまで人工的なコミュニケーション・メディアを発達させてきたのであろうか。どうもそうとばかりは思えない。たとえばここで電話というメディアについて考えてみるとする。電話は、携帯電話（cellular phone）を含めた、爛熟ともいえるその諸発展形態を見てもわかるように、今日もっとも普及しているパーソナル・コミュニケーションのメディアとなっている。それは、単純にこのメディアが遠隔地にある2人以上の人間を音声信号で結ぶことのできる、非常に便利で有用な伝達メディアであるからだというだけではないだろう。それは、電話が音声情報に限っていえば対面的コミュニケーションとほぼ同等の双方向性（interactivity）を可能にしている一方で、対面的コミュニケーションとは異なった、人工的メディアによって媒介された空間、メディアに媒介されたコミュニケーションにのみ見出せる特殊性、独自の情報相互伝達

の様式をもっているからにこそならないのではないか。その、未だ漠として捉え所のない、電話というメディアに固有のコミュニケーション・モードこそが、利用者による電話の使用を誘引し、敢えて人工的メディアによって媒介されたコミュニケーションを選択させるのではないか。

かつてわれわれは、「メディアの『使用』には、これによって何らかの恩恵を被るというような外的な目的が存在する訳ではない」と断言してしまったことがある。¹⁹⁾ いまとなっては、さすがにそのように虚偽威しかつ短慮な言辞を弄するほど鉄面皮ではいられないが、それでも「あるメディアの利用を促す主要な動機の一要因に、当該メディアを介したコミュニケーション・モードそれ自体への志向性とともいうべきものがあげられるのではないか」という程度の指摘はしておきたい。

はたしてこういう表現が適切であるのかはわからないが、いわばコミュニケーションの基本的なスタイルとでもいえるはずの、直接顔と顔とを向かい合わせた対面的なコミュニケーションというオプションが選択可能であるにもかかわらず、あえてメディアを介して「迂回路」をたどったコミュニケーションを選択するという場合。しかもその動機がただ、「そうしたほうが面白いから、楽しそうだから」という感受性だけに支えられているような場合。そのような場合、人はそのような「迂回路」としてのメディアをたどること、つまりそのようなメディアを利用してみること自体を、そしてそのようなメディアを利用することで得られる独特のコミュニケーションの様相（モード）そのものを享受している、「遊んで」いるといえるのではないか。雨上がりの泥濘んだ道を歩いている子どもが、止せばいいのに、わざわざ水溜まりを突っ切っていくときのように。

なお、余談ではあるが、このようなあえて「迂回路」をとったコミュニケーションに対する志向（嗜好？）性に、ジェンダーによる違いは認められるのだろうか。1980年代以降、メディア環境の提供者あるいは送り手の側が提供したデザイン、そこで想定されていた使用法を逸脱して、ペイジャー

(ポケットベル)、携帯電話といったコミュニケーション・メディアの新しい使用法を独自に見出してきたのが、「女子高生」という呼名で称されていた主に10代の女性であったこと。また、岩本の個人的体験から思い起こしてみても、小学生のときに「交換日記」なるものに積極的であったのも、中高生のときに、どうでもいいようなメッセージを小さく折り畳んだ紙片に書いて授業中にこっそり回覧していたのも、主に女子生徒であったこと。このような点からすると、ジェンダーによる違いを認めたくなくなるような誘惑に駆られるが、ここではその判断については保留しておくことにする。²⁰⁾

4. 人間コミュニケーションは「遊び」なのか。

人間コミュニケーションは「遊び」とは異なり、時としてその成否が生死にかかわるようなクリティカルな局面をむかえることもあり得るだろう。また、意志の疎通、共有を試みたコミュニケーションが失敗に終わることにより、苦悩や怒り、悲しみ、嫉妬、断絶、軋轢、闘争といったネガティブな感情や行動が喚起されることにつながることもまたあり得ることだろう。その意味では、人間コミュニケーションを「遊び」として記述するというわれわれの目論見がすべて正当化されるというわけにはいかないのも事実だ。それでもなおわれわれは、かつてわれわれが人間コミュニケーションの「闘争」的諸様相について概説したときと同様、ここで人間コミュニケーションの「遊戯」的側面について記述してきたことにも、それなりの意義があったと自負したい。これを夜郎自大というのか、はたまた身の程知らずの大風呂敷というのか、それは置いておく。

いずれにせよこれまで述べてきたように、人間コミュニケーションには、これとは別のもう一つの人間の基本的営為である「遊び」との類似点、共通点が見出されるような、以下にあげる諸側面があることを指摘して本稿の結びとしたい。

すなわち、人と人とのコミュニケーションにおいても、「遊び」におい

ても、

1) それをただ開始して、その場その場での具体的な状況に即して途切れることなく続行していこうという構えや態度が共有されていること。またそれ以外の目的や動機をもたずに進捗していくものであること。

2) その参加者が、それを成立させている規則の存在を自覚的に意識することはないということ。また一般に、それ自体としてア priori にしか定義できないもの、それ自体としてしか知り得ない何ものであること。

3) 「そうしたほうが面白いから、楽しそうだから」という感受性だけに支えられて、あえて「迂回路」をたどったりするというオルタナティブ・モード (alternative mode) が選択されることがあること——それも、そのようなモード自体を享受したいという動機が直接的な理由となって。

[註]

- 1) 岩本一善 (2001) 「人間コミュニケーションにおける闘争的諸様相に関する一試論」、『山手国文論叢』、第22号
- 2) 岩本一善 (1995) 「テクスチュラル・コミュニケーション——伝達・共有・兵站術から表面へ」、『マス・コミュニケーション研究』、46号
岩本一善 (2001) 前掲「人間コミュニケーションにおける闘争的諸様相に関する一試論」
- 3) Shannon, C. E., & Weaver, W., (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- 4) シャノンとウィーヴァーによる『コミュニケーションの数学的理論』として出版されたシャノンの情報理論は、人間のコミュニケーションを科学的に研究しようとする試みにおいて、初期の段階でもっとも強い影響力があったモデルである。しかしこれはそもそも通信工学の分野における研究であり、自然科学における成果を人文・社会科学において概念上・方法論上のモデルとして援用する場合のほとんどがそうであるように、このモデルも原著の意図を越えたところでその応用がなされてきたといえる。したがって、このモデルを人間コミュニケーションに援用した場合の不適切性をあげつらうことは、モデルを援用し

- た者に対しては妥当であっても、シャノンに対しては公平とは言えないだろう。
- 5) ミハイル・バフチン (1929)『マルクス主義と言語哲学〔改訳版〕——言語学における社会学的方法の基本的問題』、桑野隆訳、未来社、1989、100頁。なお、バフチンの著作の引用については、〔伊藤守・小林直毅 (1995)『情報社会とコミュニケーション』、福村出版〕を参考にした。
 - 6) 同上書、101頁。
 - 7) 同上書、100頁。
 - 8) ところで、コミュニケーションが常に円滑に成就するものとは限らないことは言うまでもないだろう。ここでの論述の表現に倣うならば、コミュニケーションの当事者が、ある状況に即したコトバ記号の用法について、互いに共有可能な了解点を見出すには至らず、当該の状況における「意味」の支配権をめぐる相克に発展したり、あるいはまったくの断絶状態に陥ってしまうということもまたあるだろう。コミュニケーションが必ずしも常に「共有」「一致」「調和」のプロセスとはなり得ないから、だからこそわれわれは〔岩本 (2001) 前掲論文〕において、人間コミュニケーションをある種の「闘争」として記述することでもできたのである。ただしそれでもなお、そのような「闘争」が「〈戦争〉のコミュニケーション」にまでは至っていないことに注意する必要がある。言葉を変えれば、そこには依然として、「闘争」という形をとるにせよ、変則的(?)なコミュニケーションが成立しているといえるのであるから。
 - 9) Hall, E. T. (1976). *Beyond Culture*. New York, NY: Doubleday. Hall, E. T., & Hall, M. R. (1990). *Understanding Cultural Differences*. Yarmouth, ME: Intercultural Press.
 - 10) 佐藤信夫 (1992)『レトリック認識』、講談社学術文庫、169頁。
 - 11) Grice, P. (1989). *Studies in the Way of the Words*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.〔ポール・グライス『論理と会話』、清塚邦彦訳、勁草書房、1998〕なお、グライスのいう「協調の原則」(とその下位格率)とは、1) 量の公理: 要求に見合うだけの情報を与えるが、それ以上の情報を与えるような発言を行ってはならない、2) 質の公理: 真なる発言を行うようにすること、偽だと思ふことや十分な証拠のないことを言うてはならない、3) 関係の公理: 関連性のあることを言わなければならない、4) 様態の公理: わかりやすい言い方をしなければならない、簡潔で整然とした言い方をしなければな

らない、曖昧で多義的な言い方をしてはならない、の四点である（訳書37-39頁）。

- 12) Duvignaud, J. (1980). *Le Jeu du Jeu*. Paris, Editions Balland. [ジャン・デュビニョー『遊びの遊び』、渡辺淳訳、法政大学出版局、1986]、訳書4頁。
- 13) Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Paris, Presses Universitaires de France. [ジャック・アンリオ『遊び——遊ぶ主体の現象学へ』、佐藤信夫訳、白水社、1974 (2000)]
- 14) 同上書、18頁。
- 15) 同上書、21頁。
- 16) 同上書、38頁。
- 17) 同上書、80頁。
- 18) 同上書、107頁。
- 19) 岩本一善 (1995) 「新しいメディアと新しい感受性とのエッセンス——インタラクティヴィティ、耽好、誤用」、『平成6年度 情報通信学会年報』
- 20) コミコミ倶楽部編 (1988) 『《少女玉手箱》会うよりうれしい Letter & Phone』、晶文社

