

# 発話の意味の不定さに基づく 関係形成としてのコミュニケーション

On everyday communication as coordinating social bonding  
through indefiniteness of meaning of utterances

岡田美智男 坂本彰司 鈴木紀子  
Michio Okada, Shoji Sakamoto and Noriko Suzuki

ATR 知能映像通信研究所  
ATR Media Integration and Communications Research Laboratories<sup>1</sup>

**Abstract:** The primary motivation of everyday conversation is not always to convey messages to others, but rather to reinforce social bonding and coordinate social distance. The coordinating process itself can be regarded as a kind of tacit communication. In order to investigate a basic mechanism of social bonding and tacit communication, we discuss here the nature of spontaneous behaviors, which entrust their meaning and value to the interactive environment. We first illustrate the basic framework for our everyday activities from a viewpoint of ecological psychology, in which we are discussing the role of indefiniteness of meanings of our everyday activities. And then, we try to extend the notion of entrusting behavior to our everyday talk-in-interaction and relations between human and artifacts.

## 1. はじめに

自分の身体が繰り出す行為なのに、自分でその意味や役割を完全な形で与えられない。その行為に対して必ずしも自分で最後まで責任をもてない。行為者の内側で行為を繰り出す瞬間で生じていることと、それを観察者として外側から眺めたときの解釈とには多少の「ずれ」がある。この「ずれ」を丁寧に見ていく、あるいは何気ない行為を繰り出す行為者の内側から見ていくことで、日々のコミュニケーションや他者との関わりを見直していけるのではないかと考えている[1]。

コンピュータに向いながらマウスを何気なく動かす、何気なく辺りを歩きまわる、車を走ら

せながら何気なくハンドルを左右にまわす、そして知り合いに何気なく言葉を掛ける。何らかの反応や手応えを期待しつつも、その何気ない行為に対して、われわれは必ずしも明確な意味や役割を与えているわけではない。むしろ、そうした行為に対して完結な意味や役割を事前に与えることは困難なのではないだろうか。われわれの身体に起因するこのような制約を「行為の意味の不定性」、あるいは「不定性を内包する」と呼んでいる。自分の行為の意味や役割は、自分の中に閉じていては知りえない。われわれの行為は本質的に不定性を内包している[2]。このことを前提に、日々の何気ない行為や社会的な相互行為の基底にあるメカニズムを捉え直そうということである。

---

<sup>1</sup> 〒619-0288 京都府相楽郡精華町光台 2-2-2  
2-2-2 Hikaridai Seika-cho Soraku-gun Kyoto 619-0288  
{okada, shoji, noriko}@mic.atr.co.jp

## 2. 行為の意味の不定性

### 2.1 環境とひとつのシステムを作る

われわれが何気なく一歩を踏み出すときのことを考えよう。本を読みながらでも歩いてしまうように、そこで一歩、一歩の意味を確認しながら歩いているわけではない。何気なく一歩を進めてみると、結果として「歩行」という行為を実現している。この一歩を繰り返すとき、われわれは大地に自分の身体を預けていることに気づく。どうなってしまうか分からないけれど、せっかくだから大地に自分の身体を委ねてみようという姿勢がある。その結果として、何かに支えてもらった、期待を裏切られなかったという安堵感を得る。

この「どうなってしまうかわからない」という事態は、その何気ない一歩の意味が本質的に不定であることを意味する。その不定性を前提として、大地にその意味を委ねることをする。ここで一種の賭けを伴うことに注意したい。この投機的になされる振る舞いを entrusting behavior と呼び、その投機的な振る舞いを支える大地の働きを grounding と呼んでいる。何気ない振る舞いの多くは、その意味を環境に委ねながら、その環境と一緒に行為を形作っているといえる。何気ない一歩と大地とは「歩行」という行為を組織する上では対等の立場にある。われわれは大地の上を歩く(行為者側の視点)と同時に、大地がわれわれを歩かせている(環境側の視点)ともいえる。この歩行、特に動歩行と呼ばれる歩行モードは、大地との物理的なカップリング(ひとつのシステム)を構成する典型例となる。

自分の中に閉じていては、その行為の意味は知り得ない。われわれは環境と繋がることで、はじめてその意味を明らかにする。一旦は環境に委ねることで、環境からナビゲートしてもらう。それは動歩行に限られない。車を動かすときのハンドルの操作では、その意味を「頭の中」で考えることをしない。そのハンドルを何気なく左右に動かしてみる。いちかばちか動かすことで、その意味は明らかになる。ハンドルの動きに呼応する外界の見えの変化によって車をナビゲートしてもらう[4]。われわれは車を一方的に動かすわけでもないし、環境からの情報に一方的にナビゲートされるわけではない。その関係はいつも対等であるといえる。

### 2.2 社会的な相互行為

これらの視点は対面的な相互行為に展開して考えることができる。Goffman の「対面的な相互行為は賭けである」という言葉を待つまでもなく、われわれの発話はいつも投機的になされる。自分の発話の意味は、自分の中に閉じていては知りえない。あるいは、自分の発話の意味なのに、自分で最後まで責任を持ってない。その発話の意味が不定なまま、他者に委ねることをするようである。

例えば、こちらに近付いてくる知り合いに「おはよう」という言葉を掛ける。このとき、相手が何も気づかず過ぎ去ってしまったら、その「おはよう」の意味は宙に浮いてしまうことだろう。われわれが「話し手」であることは、その相手が「聞き手」になってくれているという単純な事実を支えられている。それぞれの役割(パート)を組織する上で、基本的にお互いは対等の関係にあるといえる。

コミュニケーションという言葉は、「情報を伝える」というニュアンスを伴う。そこでやり取りされるメッセージは、常に完結した意味を担うことを前提とする。その意味で、情報の送り手と受け手は非対称であった。しかし、日々の何気ない会話では、その発話の意味は不定なままであり、その意味を他者に委ねることで、オリジナルな「当事者にとっての意味」を引き出すことをする。何気ない発話を他者に委ね、一方では何らかの応答によってその意味を支える。「当事者にとっての意味」を支える上で、お互いの関係は対等であるといえる[7]。

われわれの発話の意味は不定性を内包する。自分の中に閉じていては、その意味を明らかにできない。われわれは他者と繋がることで、あるいは他者を巻き込むことで、その意味を明らかにするようである。

### 2.3 隠すことの積極的な意味

発話の意味を隠す、表情を隠す、その機能を隠す。実体的なものを隠すことで、むしろ関係的な側面が顕在化してくることがある。メッセージの意味を完結させないまま、その意味を他者に委ねる。何気ない発話のやり取りは、そのコミュニケーションの優位性を「伝達的な側面」から「関係論的な側面」にシフトさせる。やり取りされる発話そのものの意味ではなく、むしろ関係の中でたち現れる「当事者にとっての意味」にシフトしてくる。

例えば、電車の中で漏れ聞こえてくる他人の会話に聞き耳をたててしまうことがある。発話の内容が周囲の雑音などによって不明瞭になると、われわれの関心はその発話の内容そのものではなく、当事者たちの関係とその動きに関心がシフトしてくる。その究極の形態は、無声映画やピングーの世界だろうか。ピングーたちの発話是一种の非分節音であり、その文脈から切り離して聞いた場合など、その言語的な意味は伝わってこない。しかし、ストーリーの中で彼らの関係や役割は生き生きと伝わってくる[5-6]。子供たちは、その世界に素直に入り込むことができる。日々の何気ない会話も、われわれの関心はその発話の内容そのものではなく、その関係の動きやその中でたち現れる「当事者にとっての意味」に向けられているのではないだろうか。

発話内容を「隠す」ことは、伝達的な側面から、関係論的な側面へ、そのコミュニケーションの優位性をシフトさせるという積極的な意味がある。つまり「不定性を内包する発話」は、伝達的に機能するのではなく、むしろ関係性を明らかにするための「知覚行為」として機能しているといえる。また、この発話内容だけではなく、表情や機能を隠すことは、その解釈の一部を他者に委ねることでもある。一方的にその意味を主張するのではなく、その解釈に参加する余地を残す、他者を巻き込むといった積極的な意味を持つ。これは非対称な関係から対等な関係にシフトさせるひとつの方略となる。

## 2.4 非対称な関係から対等な関係へ

自動洗濯機やパソコン、テレビゲームなど、それぞれのコマンドやボタンを押すと、決められた応答が返される。便利さの代償として、われわれのコミュニケーションやインタラクションは非対称なものに偏りやすい。いつの間にか、薄っぺらなインタラクションに囲まれている。「切符をお取りください」を繰り返す駅の券売機、104の番号案内での合成音などに限らず、街角にはマニュアル通りでの会話が氾濫している[4]。それは職場や教室で、あるいは家庭の中での母子間の関係にも反映しつつある。

一方、われわれの日々のコミュニケーションでは、非対称な関係ではなく、むしろ対等な関係を好むようである。留守番電話に一方的なメッセージを残すことを避ける、電子メールなどで相手のメッセージの一部を引用するなどはそ

の一つの現れだろう。最近では、「ピングー」だけではなく、「たればんだ」や「へろへろくん」など脱力系と呼ばれるキャラクターやグッズに人気がある。形や機能を一方的に主張しすぎない。その解釈の一部を他者に委ねることで、対等な関係を維持しようとする。われわれと他者との関係は本来「効率的で非対称なもの」ではなく、「対等な関係」を指向しているといえる。われわれは一方的な命令やコマンドでは動かない、そうした時代になりつつある。

ネットワーク上でのチャットでは、誰かが「正解」を口にした途端にチャットそのものが失速してしまう。会話を継続させるコツは、自分の発話の意味を完結させないまま、その解釈の一部を相手に委ねる、相手に参加する余地を残すことである。何気ない会話においても、その会話を連鎖させるための方略になる。何か明確なメッセージを伝えるための会話ではなく、むしろ「やり取りを繰り返す」ことそのものに意味がある。その繰り返すの中で、お互いの関係を調整しあう。あるいは、お互いの「社会的なつながり(social bonding)」を形成・維持する。何気ない会話、不定性を内包する発話は、お互いの関係を調整するための知覚行為でもあるのだろう。

## 3. 関係形成としてのコミュニケーション

### 3.1 対人的な自己の獲得

ピングーの世界など、その表情や機能に不定性を内包させると、われわれはその対象との関係の在り方に注意がシフトしてくる。自分にとってこの対象はどんな意味や価値を持つものなのか、この対象にとって自分はどんな意味や役割を持つものなのか。こうした対象と対面したとき、何か情報を一方的に伝えたり、何かをお願いするといった姿勢から、むしろ対象との関係性の獲得に向けて、コミュニケーションの優位性がシフトする。

マッハの絵で知られるように、われわれの視野から環境の様子を知覚すると同時に、その環境との関係の中で自分の位置や立場を見いだしている。このことを「生態的な自己(ecological self)」を獲得するという。他者との関わりにおいても、他者に自分の身体の一部を委ねながら、他者の「身体」を知覚しつつ、その他者との間

で自分の「身体」を知覚する。何気ない発話、不定性を内包する発話を他者に委ねることで、はじめて自分の発話の意味や役割を知ることができる。そのような関係の中で相手の状態も伝わってくる。

混雑した電車の中で足の置き場を他者との間で調整する、新幹線の座席で隣り合った人とヒジの位置取りを調整しあう。お互いの「身体」のせめぎ合いの中で、相手の気持ちや性格が伝わってくることもある。同時に、こうした関わりあいの中で自分の性格などもよく見えてくる。「対人的な自己(social self)」の獲得と呼ばれるものである。こうしたコミュニケーションの事態は、対等な関係の中でお互いの関係を調整しあうことで生じる。自分の身体にとっての他者の知覚であり、他者の身体にとっての自分の意味や役割の知覚である。こうした事態を、ここでは「関係形成としてのコミュニケーション」と呼ぶことにしたい。

このような意味で、日々のコミュニケーションの事態を、(a)「伝達的なコミュニケーション」、(b)「関係形成としてのコミュニケーション」、の二つのモードに分けて考えることができる。(a)は話し手から受け手に対して、完結した意味を担うメッセージを伝えるもので、お互いの関係は非対称なものとなる。一方、(b)のモードでは、行為の意味や役割を他者に委ねあいながら、その関係を組織化する。対等な関係、並ぶ関係において「当事者にとっての意味」を支える。この調整過程そのものがコミュニケーションといえる。

### 3.2 位置取りとその調整

社会的な相互行為における「関係形成としてのコミュニケーション」について議論するために、ここでは「位置取り(positioning)」とその調整に着目している。ここでは以下の3つのレベルでの位置取りを考える。

- (1) 実空間での位置取り(positioning)とその調整
- (2) 相互行為における役割(role)の調整
- (3) 価値観空間における位置取りと棲み分け

横断歩道で信号待ちをするとき、見知らぬ人とは向き合わない。お互いは他人であることを表示しあう。電車の中で向かいに座る人と不用意に視線を合わせない。お互いを意識しながら調整しあう。そうした過程で相手の性格が伝わ

ってくる。他者との身体配置や姿勢の調整、あるいは視線の調整は実空間での位置取りである。他者と何気ない会話をする際にも、これらの調整は関係形成の場を与える。

また、日常の会話ではそれぞれの時点で「参与のフレーム」を調整しあう。われわれは自分が「話し手」であろうとしても、その相手が「聞き手」になってくれなければ、「話し手」にはなれない。その役割の調整は、必ずしも「話し手」主導でも、「聞き手」主導でもない。その調整においては、対等な関係、並ぶ関係にあるといえる。その関係の微妙な調整が他者理解の手掛かりを与える。これは参与のフレームの調整だけではなく、当事者にとっての発話の意味を調整する際にもあてはまる。

われわれは自分の価値基準や行為基準もまた、自分に閉じていては見いだせない。他者との関わりの中で、自分にとってもっとも居心地のいい場所を見いだすことは「社会的なニッチ」を獲得するという。他者との関わりの中で、もっとも居心地のいい関係を見いだすとともに、その他者との関係で自分の価値観や行為基準を調整している。他者との何気ない雑談やあそびもまた、お互いの関係を調整するための知覚行為であるといえる。われわれの価値観は不定性を内包しており、その一部を他者に委ねることで、自分らしさを逆照射しているといえる。

### 3.3 目玉ジャクシの原初的サッカー

公園の砂場などで、子供たちが一つのボールを追いかけて遊んでいる。そこにはサッカーのようなルールはない。遠くから眺めると、ただじゃれあっているに等しい。しかし、そのボールを誰かが独占してしまうと、遊びにはならない。遊びとは、他者に参加を要請しつつ、自分もまたその相互行為に参加する行為である。参与を競いつつ、他者に参与を要請するという二重性がある。これは日々の何気ない会話にもあてはまる。

「目玉ジャクシの原初的サッカー」と呼ぶシミュレーションでは、(a)ボールを追いかけるという自己充実欲求と、(b)他者と一緒に遊ぶという繋合希求性、という二つの価値観[10]を設定し、他者との関係の中でそれらの価値観を調整させる実験を行っている。自分の価値観と他者の価値観とのせめぎ合いの中である平衡点を見いだす、つまり、他者との関わりの中で自分の新たな価値観を見いだしているといえる。3つ

のボールを10匹の目玉ジャクシが追いかけるという限られたリソースの中では、お互いの価値観空間での棲み分けを生じることが確認できる。

ジェームス・ギブソンは、こうした環境や他者との間で構造的なカップリングを見いだす「身体」を「知覚システム」と呼んでいる。これまで社会的な相互行為の文脈で機能する身体、つまり「知覚システム」のメカニズムを探ることを試みている。他者との関係の中で自分の行為の意味や役割を見いだすことも関係形成としてのコミュニケーションの要素である。目玉ジャクシの原初的なサッカーは、その一つの可能性を示したものであり、他者とのせめぎあいの中で自分の価値基準を見いだすことができる。

#### 4. 社会的な環境とは

独りで行動していても、われわれは他者の中で自分の振る舞いをデザインしている。電車に乗り込み腰をおろすときも、お互いの視線を気にしながら、その場所を選んでいる。あるいは、自分らしさを見いだす、自分のアイデンティティを逆照射する意味で、われわれは常に他者を必要とするようである。

自分の行為の意味を委ねることで、その行為をナビゲートしてもらおう。何気ない歩行を大地が支えるように、われわれもまた、「社会的な環境」と呼ばれるような対人的な環境によって支えられる。薄氷を踏むような静歩行から、自分を大地に委ねながら歩く動歩行への移行は、その歩行モードをシフトさせただけではないだろう。大地との信頼構造を見いだすことで、より効率的な歩行を達成している。不定な行為の他者に委ねて、その結果としてナビゲートしてもらおうという方略を見出せるか否か、そうした社会的な環境との信頼構造を見出せるか否か、われわれが社会的な相互行為に参加するための社会的なスキルの一つと考えられる。

自分の行為の意味や役割は自分が一番よく知っている。自分の行為や発話なのだから最後まで自分で責任を持ちたい。こうした思いでわれわれは日々の生活を送っている。この考え方は「個体能力主義」と呼ばれる。モノ作りからコミュニケーション論、組織論に至るまで、この「自分の身体は自分で動かせる」という考え方の影響を受けてきたといえる。

われわれが何かモノを作ろうとしたとき、は

じめに目的や機能を与えてしまう。何か道具を見たとき、「何に役にたつものなの？」とその機能を気にしてしまう。モノ作りの世界は個体能力主義に陥りやすい。自律ロボットを作ろうと「独りでも動ける」ことを目指してしまう。その結果として、われわれとの間に距離ができてしまう。われわれと対等な関係を維持するためには、むしろ「独りでは何もできない」、「いつも他者を予定している」というスタンスが重要なのではないだろうか。

不定性を伴う行為を他者の「身体」に委ね、お互いの関係を調整する。この方略は、社会的な相互行為に参加するために、あるいは他者から「社会的な存在」として認知されるために必須のものとなるだろう。

#### 5. おわりに

見知らぬ人と「なんでもない会話」を交すのは大変である。何か目的があるときは、何らかの「事実」や「説明」を並べれば、それなりの目的を達成したような気になる。しかし、「なんでもない会話」とはなんだろうなどと考えこみ過ぎると、その会話はすぐに重たくなってしまふ。しかし、そういう何気ない会話を交さないとお互いに心を通わせた気にならない。これもまた事実であろう。この何気ない発話や行為を、ここでは「不定性を内包する」と呼んだ。これは、お互いの関係を調整するための知覚行為でもあった。日々の「関係形成としてのコミュニケーション」を支えるものである。

最近の便利な情報機器は、この「なんでもない」要素を省きすぎて、インタラクションの奥行きを失わせている。便利さの代償として、いつの間にか薄っぺらなインタラクションに囲まれてしまった。そんな中で、脱力系と呼ばれる「たればんだ」は、われわれをなごませてくれる。われわれに解釈する余地を残してくれる、対話をする余地を残してくれる。われわれが人工物と対等な関わり、並ぶ関係を形作る上で、重要なヒントを与えているのではないだろうか。われわれは「む(muu)」と呼ぶクリーチャたち[12]との「なんでもない会話」を手掛かりに、日々の行為の意味の不定性について考えている。

## 参考文献

- [1] 岡田美智男：社会的な相互行為とそのリアリティを支えるもの，岡田，三嶋，佐々木編著：bit 別冊「身体性とコンピュータ」，共立出版 (2000).
- [2] 岡田美智男：何気ない行為を科学する，bit, Vol.30, No.12, pp.19-26 (1998).
- [3] E. Goffman, (丸木・本名訳)：「集まりの構造-新しい日常行動論」，誠信書房(1980).
- [4] 岡田美智男：「口ごもるコンピュータ」，情報フロンティアシリーズ(9)，共立出版 (1995).
- [5] Pingu おしゃべり CD，小学館 (1996) ('`PINGU'は EDITOY/MBV の登録商標である)
- [6] 鈴木，竹内，石井，岡田：非分節音による反響的な模倣とその心理的な影響，情報処理学会論文誌 Vol.41, No.5, pp.1328-1337(2000).
- [7] Suzuki.N., Y.Takeuchi, K.Ishii, M.Okada: Talking Eye: Autonomous creatures for augmented chatting, Robotics and Autonomous Systems, Vol.31, pp.171-184 (2000).
- [8] D. Dennett: Kinds of minds, Harper Collins Publisher (1996). (土屋俊訳(1997).「心はどこにあるのか」. 草想社).
- [9] 塩瀬，岡田，他：双参照モデルにおける社会性の創発機構，認知科学，Vol.6, No.1, pp.66-76 (1999).
- [10] 鯨岡峻：「原初的コミュニケーションの諸相」，ミネルヴァ書房(1997).
- [11] 岡田美智男：Talking Eye：対話する「身体」を創る，システム/情報/制御，Vol.41, No.8 (1997).
- [12] M.Okada, S.Sakamoto and N.Suzuki: Muu: Artificial Creatures as an Embodied Interface, SIGGRAPH 2000, the Emerging Technologies: Point of Departure (2000).