

言語の「自然態」を捉える言語理論の必要性*

黒田 航*

*早稲田大学 総合研究機構 情報教育研究所 客員研究員

寺崎 知之**

**京都大学大学院

Revised on 2010/01/16, 17, 20, 29, 02/27, 03/20, 24; Created on 2010/01/07

1 言語学は「ネットことば」の実態を説明できるか?

1.1 ネットことばの逸脱性¹⁾

1.1.1 誤用法の実例

インターネットで使われる言語使用(通称「ネットことば」)には「誤用」が多い。ネットことばに特有と思われる例を(1)–(5)に幾つか挙げる。²⁾

(1) 「時間をもてあそぶ」(「時間をもてあます」ではない)

- a. ...手洗い洗車のため時間をもてあそんでいたひっさーが何気なく...
- b. ...疲れた時にでもクリック連打して時間をもてあそんでみます

(2) 「熱血感」(「熱血漢」ではない)

- a. ...とどまることなくヒートアップ。このスピード感と熱血感あふれる展開がたまらない。
- b. ...もしかすると内に秘めた熱血感があるのかもしれない。

(3) 「門外感」(「門外漢」ではない)

- a. ...常に傍観者であればいいとの門外感さえもあった。
- b. ...PT、OT、ST っていうような療法士も福祉関係の国家資格になっているのに...門外感はあるなあ。

(4) 「衰弱さ」[「脆弱さ」や「貧弱さ」ではない]

- a. 自分ではどう解決していいのかわからず、素直に衰弱さを受入れて...
- b. 保護した時の衰弱さはどこにいったのか同じ犬とは思えない。

(5) 「唾然さ」

- a. それを見ていたじいちゃんばあちゃんの唾然さが笑えますね ~ ^ ^

- b. この後突然の福田首相の辞任会見、これには驚きと唾然さが頭を支配。

単に「これらの用例はネットことばにありがちな誤用だ」と言えば、それで言語学者の役目は終わりなのか? そうでない。特にインターネットのコトバの実態は言語の「自然態」だとすれば、そう言うことは問題の解決になっていない³⁾。

1.1.2 誤用法と逸脱用法の区別

問題を整理するため、誤用と逸脱を概念的に区別しよう:

(6) 用例 A 中での語句 X の生起に逸脱が感じられる場合、

- a. X を別の語句 Y に書き換えた用例 B でその逸脱が解消されるなら、用例 A 中の X は Y の誤用である。
- b. X を別のどんな語句に書き換えてもその逸脱が解消されないなら、用法 A は X の逸脱した用例である(が誤用ではない)。

この基準で評価すると、(1)–(5)に挙げた例の一部は逸脱用法であっても誤用(法)ではない。(1)の例であれば、(1a)では「時間をもてあましていたひっさーが...」と書き直して逸脱性が解消される。従って、「時間をもてあそぶ」は「時間をもてあます」の誤用だと言える。これに対し、(1b)では「?*時間をもてあましてみます」と書き直しても逸脱性が解消されず、新たに別の種類の逸脱性が生じるだけである。従って、誤用ではなく逸脱用法であると言うべきである。

1.2 ネットことばの「乱れ」の原因

1.2.1 逸脱用法や誤用(法)の正用(法)化

後に §4.1 で論じることになるが、本質的な問題は、例にあげた誤用(法)や逸脱用法が少なくとも小さなグループ内で正用(法)化する傾向が認められることである。そ

* これは言語処理学会第 16 回年次大会での同名の発表の増補改訂版である。

¹⁾ 本節で挙げる事例は(1)を除いて第二著者によって収集された。

²⁾ ここで挙げた例はいずれも、反復を除いて数百規模の事例がある。事例規模が数例であるような例は、正用化=定着の保証がないため取り上げていない。

³⁾ 統語現象として見ると、問題の誤用は McCawley (1998) の言う統語上の擬態 (syntactic mimicry) の事例になっている。だが、それは記述的一般化としては妥当であっても、事態の発生原因の説明にはならない。

れが更にグループ外に広がって標準語として正用化する可能性がないとは、実際のところ誰にも言えない。それが起こる条件を探ることが本稿の目的である。

1.2.2 用法進化の一相としての「コトバの乱れ」

(1)–(5) に挙げたような事例にインターネットで遭遇する率は意外なほど高い。それを見て多くの人々—特に言語学者と呼ばれる人々—がインターネットの言語使用は乱れていると言う。それは一見して明らかであるように思える。だが、私たちはそこに「合理性」を見いだすことはできないのか? 具体的に言えば、ネットことばは単に乱れているのではなく、今までは編集された書きコトバに強く機能する検閲により抑制され、発現する機会がなかったコトバの自然態が表われているものだと考えることはできないのだろうか?

私たちがそう言う理由は、次のような用法進化のモデルを使った説明が可能だと思われるからである:⁴⁾

- (7) a. 多くの言語使用者は、「うる覚え」に基づいてコトバを使用している。
- b. インターネットが利用可能になる前、書きコトバは誰かの「編集」と「認可」を経て人の目に触れるようになっていたが、インターネットではそのような規制がないため、うる覚えに基づいて産出された表現が抑制されないで、実例になる。
- c. 規制を受けない実例のほとんどは、本来は淘汰されるべき「誤用」なのだが、その一部の少数グループ内で認証され、「正用化」する傾向がある。

これらは次の点で生物進化に対応する: (i) (7a) は個体 (の表現型) が遺伝によって決定されるという事実に、(ii) (7b) は不適応な個体 (の表現型) が淘汰されるという事実に、(iii) (7c) は適応した個体 (の表現型) だけが存続する事実に対応する。

インターネット以前のコトバの使用は規制されていた。より正確には、それらはすべて記者や作家や学者や出版者や編集者という言語使用の権力者によって (自主) 検閲されていた。ネットことばは、それ以前の書きコトバと違って、コトバの使用の権力者の管理の外にある。インターネットのコトバが「乱れている」のは、書き手による (自主) 検閲という「見えない権力」の機能が弱いからである⁵⁾。ネットことば特有の用法の揺籃は、用

法規制の弱体化の低下によってうる覚えに由来する誤用 (法) や逸脱用法への淘汰圧が弱くなり、それらの生存確率の増加と、そのような誤用法の外適応率の向上によってもたらされたものである。これはヒトの言語が記憶基盤でアナロジー基盤 (佐藤 1997) に成立する「用法の生態系」であるならば、起こって当然の事態であり、特に異例なことだとは思われない。言語の生態進化論の見地に立てば、ネットことばの乱れは起こるべくして起こったと言うべきである。

1.2.3 用法進化の内因と外因

論点を整理するために、用法進化の内因と外因を区別しておこう:

- (8) ヒトがコトバを使う習性 (内因)
 - a. 言語産出の基本的仕組は“うる覚え”に基づくアナロジー (佐藤 1997) であり、
 - b. 元より“文法”に従った文法的な表現の産出はヒトの言語使用の実態に対応していない。
- (9) “ネット”という制度/環境の特殊性 (外因)
 - a. “ネット”というメディアでは、編集者による統制 (≈ 検閲) が稀であるため、誤用や濫用が生じても修正される機会が少ない。
 - b. その結果、何から何まで“記録”として残る。

ネットことばで用法を進化が加速されている (ように見える) のは、これらの二つの条件が揃っているからである。

1.3 言語の「自然態」を正しく捉えるために

私たちが意識する問題は次である: 「ネットのことば遣いは乱れている」と嘆く多くの言語学者は、事態の必然性を理解しようとしめない。彼らはコトバの「自然態」を見ていない。

インターネットの爆発的普及によって、言語処理技術は進歩し、かつ深化した。それは不可欠な使用データが増え続けたからである。だが、それと同時に、標準的な言語理論が期待するコトバのあるべき姿 (= 架空態) とコトバの実態としての自然態との乖離がどんどん大きくなっている。それにもかかわらず、言語理論はインターネット普及以前からまったくと言って良いほど進歩していない。

この不釣り合いを解消するためには、言語の (架空態ではなく) 自然態を正しく捉えることのできる言語理論が必要である。以下で私たちはその必要に応えようと思う。

⁴⁾ 新語生成の説明では、(7a) の役割が小さくなる。

⁵⁾ このアナロジーを追求するなら、インターネットの普及は、権力で規制されていた「用法の市場」に急激な自由化をもたらしたとも言える。

2 言語使用の経済を考える: 「脱」言語学試論

2.1 コトバ (の意味) が通じる理由

以上の問題にアプローチするために、(10) という根本問題を考えることから議論を始めよう:

(10) コトバ (の意味) が通じるのはなぜか?

通常の言語理論内には、この問いに対する論点先取にならない答えはない。理由は次の通りである: 「正統派」言語学では、(10) への答えは (11) である:

(11) コトバ (の意味) が通じるのは、それを保証するための (「文法」と呼ばれる) 規則の体系 Σ があるからである。

この想定の下で、「正統派」言語学の課題は、 Σ の正確な記述とその諸特性の説明だと定義される。だが、(11) は (10) への答えとして表面的なものであり、不十分である。コトバの意味が通じることを保証するための規則の体系 Σ があるというのは、「コトバの意味が通じる」という事実の説明としては論点先取である。論点先取にならない、「深い」答えを見つけないなら、他の可能性を探らなければならない。

言語学が成立する以前に回帰するようだが、私たちは次のように言おう:

(12) コトバ (の意味) が通じるのは、それが特定のグループ内で確立した慣習だからである。

この定義に満足しない人は数多いだろう。その理由は「(確立した) 慣習」とは何かが未定義だからである。私たちは Sugden (サグデン 2007) に従って慣習を進化ゲーム理論 (Maynard-Smith 1982; 大浦 2008) に基づいて定義し、古い定式化を新しい革袋に入れることにしたい。

2.1.1 「慣習」とは何か?

まず、関連する箇所を次に引用する:

(13) 慣行 (practice) がある集団 [=グループ] の中で慣習 (convention) であるとはどのような意味かを考えてみよう。こういうときにはたいていは、グループのすべて、あるいはほとんどすべての人がその慣行に従うという意味である。しかし、それ以上の意味もある。誰もが食事をするし、睡眠をとる。しかしこれらは慣習ではない。ある慣行が慣習であるというときは、「なぜすべての人が X をするのか」という問いに対して、「なぜならほかのすべての人が X をするから」ということが少なくとも部分的な答えを成している。

さらに、事態は違う風に生じていたかも知れないとい

う意味もある。つまり、すべての人が X をするのは、ほかのすべての人が X をするからではあるが、ほかのすべての人が Y をするからすべての人が Y をするということが生じていたかも知れないのである。もし「なぜすべての人は Y ではなく X をするのか」という問われたら、まったく答えることができないであろう。なぜイギリスでは車は右側でなく左側を走るのであろうか。この慣行ができあがったことには、疑いなく歴史的な理由がある。しかし、イギリスのほとんどの運転者はこのことを知らないだろうし、またそれを気に留めさえしないだろう。これは確立した慣習なのだとさえも充分であろう (サグデン 2007, p. 40)。

ここでの定義は、言語の文法や語句の用法にも当てはまる。これは偶然ではなく、言語の本質が慣習性にあることを意味している。

Sugden は続けて次のように慣習を定義する:

(14) 慣習とは、2 つ以上の安定均衡 (または ESS [=Evolutionary Stable Strategy]) を持つゲームにおける任意の安定均衡⁶⁾である、と定義する。ことにしよう。この定義のポイントをつかむために、安定均衡 (または ESS) は、あるゲームを互いの間で繰返して行なう人々の集団に対して定義されていることを思い出そう。戦略 I が、そのようなゲームにおける安定均衡 [解] であるとは、次のことを意味する。すなわち、他のすべての、あるいは他のほとんどすべての人が戦略 I をとっているならば、どの人にとっても戦略 I をとることが自分の利益となることである。したがって、安定均衡は自己拘束的な規則と解釈するのである。しかし、自己拘束的な規則のすべてが、慣習と呼ばれているルールになるのではない。自己拘束的な規則が慣習とみなされるのは、もし一度その規則が確立したとすればそれとは異なる自己拘束的な別の規則を想定できるときであり、またそのときに限る (サグデン 2007, p. 40)。

(14) のような慣習の定義がない状態では、言語学者が「用法」を論点先取にならない形で定義するのは難しかった—少なくとも言語学内の閉じた系内では無理だった。しかし、今は事情が異なる。以下でそれを説明する。

2.1.2 コトバの「用法」とは何か?

(14) のような慣習の定義のおかげで、用法に意味のある、実証可能な定義を与えることが可能になった。次の

⁶⁾ ゲーム理論で言うゲーム g の安定均衡 (状態) とは、 g のどのプレイヤーが戦術を変更しても (少なくとも短期的には) 誰も変更前の状態を上回る利得を上げられない戦略の組み合わせ (繰返しゲーム形式での (attractor 型) Nash 均衡) である。

ように言えばよいのである:

- (15) コトバが確立された慣習である状態とは、(ゲームの戦略としての) コトバの用法の体系が安定均衡状態になっている状態である。

先の (12) が (10) の答えとして論点先取でないのは、慣習を明示的に定義し、(15) のように規定する場合に限られる⁷⁾。

(15) の定義を裏返せば、次のように用法の認定基準になる:

- (16) 「用法」とは言語ゲームで戦略になる任意の要素である。

用法は語であっても、句であっても、超語彙的パターン⁸⁾であっても、完全な文であっても、不完全な文であってもよい。ゲーム理論の要請に従えば、形式的単位は問題ではない⁹⁾。もっとも抽象的な意味では、統語論も用法の一種である。ただし用法の必要条件は述べておいた方がよい。

用法は、(ゲームの戦略がそうであるように) 戦略として選択可能なものである。発話時の選択には次の二つの場合がある: (i) 話し手 A の意図 I が決まってい、 I を表わす表現を選択する場合、(ii) 話し手 A が産出を予定している表現 e が決まってい、 e で何を意味するかを選択する場合。(ii) は e が曖昧な場合に必要になるが、通常は (i) を考えるだけでよい¹⁰⁾。

言語使用者の進化ゲームと用法の体系としての言語自体の進化(ゲーム)は区別する必要がある。言語使用者と言語自体は共進化するものだが、それらの進化は同一視可能ではない。前者では、個々の言語使用者が「種」か

つ「個体」であり、個々の表現=用法がゲームで個体を選択する「戦略」である。後者では、表現=用法が「種」かつ「個体」である。後者では、何が「戦略」であるかははっきりしない。従って、本稿が第一に考える進化ゲームは前者である¹¹⁾。

2.1.3 コトバに規則性がある理由

論点を明確にするため、規則と慣習の関係について言っておいた方がよいことがある。それは「何かが慣習であるのはそれが規則だから」ではないということである。それに対し、その逆「何かが規則であるのはそれが慣習だから」というのは正しい。これは慣習を仮定しないで規則を定義することはできないということである。この理解の上で問題となるのは、慣習の成立条件である。

2.1.4 コトバが記号系である理由

コトバが記号系であるという de Saussure 以来のテーゼの意味も、進化ゲーム理論の観点から今やより正しく理解できる。コトバ(の意味)が記号的だということは、コトバ(の意味)が(14)で明確にした意味で慣習的だということである。この際、慣習性が記号性の基盤にあるのであり、その逆ではない。

用法や記号系の定義が可能になったので、次に言語ゲームの性質をより詳しく検討する。始めに取り上げるのは表現の定型性の問題である。

3 表現の定型性と言語使用の経済学

3.1 使用されるコトバの「経済」

ここに至って、私たちは(10)への答えの探求は、経済学も視野に入れた大きな目標の探究になることを理解する。というのは、問題の特徴をもつヒトの個体間の発話というやり取り(transaction)は、次の意味で投機的(speculative)である上に投資的(investmental)なものだからである。発話が投機的なのは、BがAの発話 s を理解することが何らかの「規則」で保証されていない(少なくとも、保証されているという前提をもつ必要がないと考える)からである。発話が投資的なのは、Aによる発話 s が、それなりの労力 E (=費用)を伴い、その出資が、Bによる s の理解という見返り(return) R を見こんで行われる(賭け=投機だ)からである。ここでBによる s の理解という結果が、Aにとって効用 $U(s)$ をもつとすると考えれば、ヒトの発話は投資という形の経済活動と見なせる。

この投資で、効用 $U(s)$ が労力 $E(s)$ (=出資)を上回る

⁷⁾ この定義は、Wittgenstein (Wittegenstein 1958) が言う意味での「言語ゲーム」を、(進化)ゲーム理論が言う意味での「(進化)ゲーム」の一種だと再定義することが可能にする。これがWittgensteinの本意に合うかどうかはわからないが、私たちにとっては有意義である。Sugden (サグデン 2007, p. 11) の与える「ゲーム」の定義は次の通りである: 「ゲームとは、多数の個人すなわちプレイヤーが相互に依存して、各プレイヤーにとっての成果が、自分自身だけでなく、他のプレイヤーが選択した行動にも依存するような状況のことである」。要するに、複雑適応系のエージェントの挙動は、すべてゲーム理論の言う意味での「ゲーム」である。

⁸⁾ 超語彙的パターンの定義は(?)を参照されたい。

⁹⁾ 構成体文法 (construction grammar) (Fillmore 1988) の基礎をここに見いだすことも理論的には可能である。構成体=構文とは用法を記述する様々な規模や複雑さの言語単位だと言えば十分である。だが、用法の精緻な定義があれば、構成体=構文という概念は不要だろう。

¹⁰⁾ なお、ここでは聞き手の戦略は問題にしない。これは明らかに不十分だが、本稿ではこの問題には目をつぶって議論を進める。それは聞き手の戦略は単層ではなく、詳細を明確にするのが難しいからである。

¹¹⁾ 本稿では追求しないが、後者の場合、言語を表現の生態系として定義する必要が生じる。そこでは、個々の用法が種に対応し、個々の発話が個体に対応し、話者グループが個体群にとっての環境に対応する。

ならば、 A は得をする。そうでなければ、 A は損をする。効用 $U(s)$ が労力 $E(s)$ (=出資) を上回らないのは、(i) (A が期待していたほどの) 理解が得られなかった場合か、(ii) 誤解されるかの 2 つの場合である (損失はおそらく後者の方が大きい)。

3.1.1 投機かつ投資としてのコトバの使用

これは単なるアナロジーではない。そう言う理由は、言語の本質が慣習性であるという前提から、次のことを積極的に認める必要が出てくるからである：

- (17) 伝達の不確実性の原則： 個体 A は自分の発話 s が相手 B に通じるかどうかを、 s の効果を確認することに先立って知ることはできない。つまり、 A は自分の発話 s をする時、 s で自分の意図が B に通じることに「賭け」てそうするしかない。

その理由は、 A が使った表現 e で B に m が通じる理由は、せいぜい「 e の発話者は通常ならそれによって m を意味し、かつ m^* を意図する」という慣習が確立しているからであり、「 e は m を意味する」という規則があるわけではないからである¹²⁾。

それ故、 A が自分の発話 s が相手 B に通じたかどうかを厳密な意味で「知る」ことはできない。 A にできるのは、 s を聞いた B の反応に基づいて、それが通じたか通じなかった (か通じなかった) と想定することだけである。

別の言い方をすれば、これはコミュニケーションの成立はいかなる時点でも事前には確立され(てい)ないということである¹³⁾。コミュニケーションは論理的必然性ではなく、参与者全員の「見こみ」で動いているのである。3.1.2 定型性の必要性¹⁴⁾

(17) の不確実性の条件下で話し手 S にとって最適な行動は、自分の目的実現の見こみが最大になるような発話をするのである¹⁵⁾。それはどういう発話だろうか？

話し手が膨大な事例記憶を有していると想定するならば、次がその答えである：

¹²⁾ 「これこれの規則がある」という形で事態を定式化した場合、規則に従わなかった場合に何が起るかを理論的に予測できない点に注意されたい。これに対し、これこれの慣習があるという場合、それは明確に慣習に従わなかった者が不利になることを意味する。

¹³⁾ 別の言い方をすれば、コミュニケーションの成立はいかなる時点でも事後的である。実際、コミュニケーションをモデル化する際に、その成立を必然化しようとする“意図の無限遡及”のパラドックスが生じる。

¹⁴⁾ 2010/03/20 に追加。

¹⁵⁾ S の目的が聞き手 H への意図の伝達であるかどうかはわからない。 S と H の情報の取引きにおいて、 H への意図 I の伝達は S の目的 G の実現のための手段であって、 I の H への伝達が G 自体ではない可能性があるからである。この点は、多くのコミュニケーションの理論でしっかり考慮されていない。

- (18) 不確実性の前提の下で話し手 A にとって対話の相手 B に意図 C を伝えるために最適な戦略は、話し手 S ($A \in S$ or $A \notin S$) が聞き手 H ($B \in H$ or $B \notin H$) に意図 I を伝えるのに使った表現 E を流用=再利用することである。

条件 [$A \in S$ or $A \notin S$] は、 S は A 本人でもよいし他の誰かでもよいことを、条件 [$B \in H$ or $B \notin H$] は、 H は B 本人でもよいし他の誰かでもよいことを意味する。

個別の話し手 A による E の選択の最適性の計算には三つのパラメーターが関与する。第一のパラメーターは、 S と A との距離 $d(S, A)$ 、第二のパラメーターは H と B との距離 $d(H, B)$ 、第三のパラメーターは、 I と C の距離 $d(I, C)$ である。これら三つのパラメーターが自由の動く想定した上で E が通じる見こみの最大化が話し手 A が解決すべき課題である。

ここで任意の表現について「心の相同性」を仮定すると、 $d(S, A)$ と $d(H, B)$ の効果は無視できて、 I と C の距離 $d(I, C)$ のみから E の最適性を近似的に決定できる。

この近似解の存在から理論的に予測されることは、次である：

- (19) 他の条件が同じであれば、すでに誰かが使って意思伝達に成功したことがわかっている表現を可能な限り流用することが最適な選択に近い。

具体的には、

- (20) 再利用原理: I と C の食い違い (=距離 $d(I, C) > 0$) が、食い違いを生じさせている特定の語句 $w_i \rightarrow w_j$ の置換えで解消されるのであれば、(表現 E を C ($d(I, C) > 0$) を基に新規に作り直すのではなく)、($w_i \rightarrow w_j$)/ E の部分置換がもっとも効率的である。

(20) は会話で表現が定型化する理由を説明し、それと同時に、表現の定型化が慣習化の条件であることを説明する。これは Wray (Wray 2002) の指摘する言語の定型性の、経済学に基づいた説明になっている。しかし、それが「コトバの使用は、有限の資源の範囲内で最大の効用を目指す活動の一種である」という想定から自然に得られるものである点に注目する必要がある。

3.2 (驚くべき) アナロジーの追求¹⁶⁾

この節では、コトバの使用を経済活動の一種と見做すことから得られるアナロジー的な含意を、可能な限り明示化してみようと思う。そうする理由は二つある。第一に、そうすることでこれまでに考えられなかった斬新な視点が得られる可能性がある。第二に、アナロジー

¹⁶⁾ 2010/01/16 に追加。

を徹底的に展開することで、アナロジーの限界が自然に見えて来るという期待がもてる—アナロジーに訴える場合、妥当性の限界を見極めることは重要である。

コトバによるやり取りを経済活動だと見なすことの最大の含意は、表現の「売り手」や「買い手」で構成される「表現の市場」があるということである。この際、表現の「売り手」が「話し手」で、「買い手」が「聞き手」であるというのは、自然なアナロジーである。

それに加えて、より興味深いアナロジーは、「意味」が「価格」に対応するということである。表現の意味が物品やサービスの価格に対応するというのは、突飛な発想かも知れない。だが、価格に何かに対応するとすれば、「意味」以外によい候補は見あたらないし、それを認めると自明ではない予測が可能になる。表現の「市場」での表現の「価格」は二重の意味をもつ。それは聞き手が表現の理解に費やす労力の相関物であり、それと同時に、話し手が得る利得の相関物でもある。

価格と意味の対応については、特記すべきことがある。新古典派の経済学では、ヒトは自分の効用の最大化を、(i) 完全な情報の下で (ii) 完全に合理的に計算し (ii) それを完全に利己的に追求する存在、別名「経済人 (*Homo economicus*)」として理想化される。(i) は完全情報性の仮定、(ii) は完全合理性の仮定、(iii) は完全利己性の仮定と呼ばれる。これは新古典派の経済学に特有の理想化であり、実際のヒトがこのような完全性を備えているのはありそうにないと思われるだけでなく、行動経済学(友野 2006)などの非主流は経済学派の研究成果から明らかにもなっている。だが、それで話は終わりではなく、それ以上の裏返しがある。実験経済学(Miller 2005; Smith 2007; 川越 2007)は、不完全な合理性しかもたず、すべての情報をもたず、感情に左右されたりして、自己の効能を最大限に追求できない「弱い」存在であるヒトの行動で決まる市場価格が、完全な存在である経済人を想定して導出された理論値に不思議と一致する傾向があることを示した¹⁷⁾。これは真に驚くべきことである。これが意味しているのは、ヒトには不完全な経験に基づいて「相場」を推測する能力があるということである。これはおそらくヒトの認知的能力の最大の特徴の一つであり、表現の意味の推定がそれと同じ仕組みで行われていないと考える方が不自然である。

話し手は売り手である。彼や彼女は相手に意味を伝えることで利得を得ている。ただ、その利得が何であるかは今の段階では明示しがたい。ここでは、単にそうする

¹⁷⁾ この経緯に関しては、(コイル 2008)の第5章の説明がわかりやすい。

ことに効用があるとだけ言っておくに止めることにしたが、それでも、利得の内実の明示化は本来であれば発話行為論(speech act theory)(Austin 1962)が明らかにすべきことの一つであるということ是指摘しておきたい¹⁸⁾。

表現の買い手である聞き手の特性について、何が言えるか? まず、表現 e を意味 m で理解するということは、 e を m で購入することに等しい。この時、ヒトは明らかに他者から入手した表現を消費している。ただ、表現の取引では、一般的な物品の取引と違って、売り手は売ったものを失わない。しかし、これは表現の取引に限ったことではない。知識やサービスの取引は一般にそういうものである。その意味では表現の取引を例外視する理由は、あまり強くない。もっとも大きなズレは、経済では金銭が取引きを媒介するが、言語使用では意味が取引きを媒介するという点にある¹⁹⁾。

表現の意味と物品の取引価格の対応には疑問の余地がないとは言えないが、その対応を認めると、次のような更に面白い対応が見つかる: 経済市場での物品価格が取引状態を反映して変動するように、コミュニケーション上での表現の意味は取引状態を反映して変動する—少なくとも表現の意味は(価格がそうであるように)交渉が可能なもの(negotiable)である。これには理論的に重要な帰結がある: これにより、Wenger (Wenger 1999)が言う「意味の交渉(negotiation of meaning)」が単なるメタファーではなく、実体性をもった認知活動であることが保証される。

更にアナロジーを進めると、「ヒトは言語表現を取引している」か、「ヒトは言語表現を媒介にして意味を取引している」と言ってよいことになる。表現や意味が取引可能だということは、それに経済学的な意味での「効用」が伴うということ。表現に関して言えば、所有や消費が可能だということである。厳密な意味での表現の所有を定義するのは難しいが、ヒトが使う表現の一部に著作権が付属することがあるのは、この現われだと理解できる。同じ本を繰り返し読みだりするのは、それを消費していることの現われである。

これが意味する更に重要なことの一つは、言語表現の意味は、経済の原則から考えて de Saussure が強調した

¹⁸⁾ J. Searle (Searle 1969) や D. Vanderveken (Vanderveken 1990) の Austin の理論の「再」定式化は、コトバの使用の経済学との整合性を保つために必要な方向とは正反対の方向に進んでいるように私たちには思える。

¹⁹⁾ この視点は、第一著者が今から遡ること 25 年近く前に柄谷行人の著作の一つ—確か『マルクス、その可能性の中心』だったように思うが、自信はない—を読んだ時に驚きと共に会得したものである。記憶に誤りがなければ、柄谷はその視点をマルクスの『資本論』を読んで得たと述べていたが、私は『資本論』を読んでいないので、真偽のほどは確かめていない。

ほど恣意的ではありえないが—それは市場価格に「相場」というものがあるからである²⁰⁾—それは言語表現に本質的な意味があることをまったく保証しないということである。それは大域的には「市場」次第であり、小域的には「交渉」次第なのである。適正価格というものがあるように、適正な意味というものはある。だが、経済活動のアナロジーを徹底すれば、それは高騰もするし、暴落もするということになる。何よりも重要な点は、表現の意味は(価格がそうであるように)需要と供給のバランスによって決まるということである。この点にはもっと多くのコミュニケーション研究者が気づくべきではないかと私たちは思う。

表現 e の意味が e の需要と供給によって決まるというアナロジーは言語の意味の科学にとって根本的に重要な含意をもつと私は考える。というのは、それは概念的意味はコトバの意味の本質ではないということの意味しているからである。少なくとも取引の一種であるコミュニケーションの観点で見ると、そうである。これはまた、言語の基盤を概念化や身体化に帰着しようとする概念主義者の企図が、かなり危険な企図であることも示唆している。これは本論文の最後に §5 で述べる認知言語学や生成言語学への否定的評価の根本にある認識である。コトバの本質がヒトの認知の仕組みに還元可能だという主張は、事実の過度の単純化か、無責任な楽天主義に基づく誤認でないという保証はどこにもない。

一つ例を挙げるならば、メタファー表現やメトニミー表現の理解も、需要と供給のバランスの上に成り立っているといえると考えてよい。こう考える限り、メタファー的解釈というのは、ヒトが自分が聞いた表現の理解を「最適化」する手段の一つであり、それ以上でもそれ以下でもない。この際、需要とはヒトが表現を聞いて「理解したい意味」で、供給とは表現の「文字通りの意味」である、この含意を最大限に強く取れば、概念メタファー理論(Lakoff and Johnson 1980; Lakoff and Johnson 1999)は不要だということである—少なくとも、それはもっと説明力の弱い理論に置換えが可能であるはずである。

4 言語の「自然態」の理論の基礎

以上で素描したモデルは、コトバの現象論を経済学的視点から与えることを可能にする。その際に、補足的に次のように考えると、生態学的で社会生物学的な妥当性を追加できるだろう:

- (21) a. 慣習は個体グループごとに成立する。
- b. 慣習が成立する個体のグループ g の規模には、生態学的に見て自然な上限がある。
- c. 個体は、相異なる慣習 c_1, c_2, \dots が成立するグループ g_1, g_2, \dots に(活動の時間が異なるのであれば)選言的に属していてもよい。
- d. 異なるグループ g, g' に成立する慣習 c, c' は、 g, g' に共通のメンバーがいる率が高いほど類似度が高くなり、 g, g' に共通しないメンバーの率が高いほど非類似度が高くなる。

これらを言語の自然態を決定する(か少なくとも可能性を制約する)基本原理として認めると、次のことが予測される:

- (23) 慣行(=個々の語句の使用)を平均化することで、グループごとに独自に成立していた慣習の一部は必然的に見失われる [(21b) と (21c) の帰結] それを避けるには、グループごとに用法を特定しなければならない。
- (24) 特定の個人内部でも、言語使用は一様ではない [(21c) の帰結]

4.1 正用と誤用の境界を決めるもの

本稿にとって重要なのは (21) の次の帰結である:

- (25) 「正用」と「誤用」の境界を決定するのは、用法の体系という慣習を共有する個体グループであり、グループごとの用法の体系を平均化して得られた言語(やその文法)ではない [(21d) の帰結]

少なくとも「正用」や「誤用」という概念は、正用性を決める慣習を共有するグループを特定しない限り、意味がない。慣習性の観点から見て本質的なのは「通用する用法」であって、正しい用法=正用ではない(実際、通用する用法と正用が一致しない場合があり、それは外国語の修得で時々問題になる)。用法が通用する確率は、通用性を評価する単位が大きくなるほど低くなる。言語学者が用法 u が言語 L の正用であると言う時、その正確な意味は、評価単位を最大限に大きくした場合、すなわち L のすべての使用者間で u が通用するという意味である。だが、この条件を満足するような用法は、実際には人々が日常的に使っている用法の一部でしかない。

4.2 用法の普及の条件

グループ内での用法の確立とは別に、あるグループで確立した用法の他のグループへの普及=伝播を考える必要が出てくる。このためには、コトバの使用者は、異なるグループからなる複雑ネットワーク(パラバシ 2002;

²⁰⁾ 「相場」という用語のアナロジー上の有用性は、吉川正人(慶応大学大学院)の指摘によって気づいた。この場を借りて感謝する。

ワッツ 2004) をなしていると考えればよい。

この自然な想定と (21d) の原理から、特定の用法の普及に関して、次の予測ができる:

- (1) 用法 u が、複数のグループに属している影響力の大きいメンバー (複雑ネットワーク理論で言う「ハブ」であり、Gladwell (グラッドウェル 2000) の言う意味での「コネクター」であるようなメンバー) のお気に入りの用法であり、かつ Sugden (サグデン 2007) の言う意味での「目立ち²¹⁾」をもつ用法であるならば、 u は複数のグループに伝播し、結果的に全グループに普及する可能性が高くなる²²⁾。

特定の用法はグループ内で確立するだけでなく、グループ外に伝播もする。それが成立する仕組みは、複雑ネットワーク理論が正しければ、病気の感染の仕組みと同じであるはずである。ただ、これは普及した用法がどれほど存続するかを予測しない。それには別の説明が必要である。

4.3 慣習の変異性が意味すること、しないこと²³⁾

4.3.1 言語変化がバイアスされている理由

コトバのやり取りを構成する用法が ESS と同一視された慣習 (=意味と形式の対応づけ) だとすると、それは必然的にどんな用法も (少なくとも長期的には) 可変であることを意味する。これは複数個の ESS のうちで偶然に確立したものが慣習であるという定義から必然的である²⁴⁾。

²¹⁾ サグデン (2007) の翻訳者は “salience” ≈ “prominence” の訳語に「突出性」を宛てているが、これには抵抗を感じる。私たちは代わりに「目立ち」を宛てることにした。

²²⁾ コネクターの存在と際立ちの二つが文法化 (grammatic(al)ization) (Heine, Claudi, and Hünnemeyer 1991; Hopper and Traugott 1993) が必要条件だと仮定するのは、理論的に面白い方向性である。

²³⁾ この節は 2010/03/20 に追加された。この節の議論は言語処理学会 16 回大会のセッションでの議論が基になっている。議論への参加者に感謝したい。

²⁴⁾ 本稿では立ち入らないが、慣習の成立で偶然性が果たす役割 (Mlodinaw 2008) が本質的であるのは、これからすぐにわかることである。これが理論的に意味するのは、言語の観察された規則性は、偶然の影響によって必要以上に狭められている可能性がある。別の言い方をすると、普通にはヒトの言語としてありえないと考えられているような言語が実際にはありえたのかも知れないのである。従って、ヒトの言語についてすでに観察されたことが、その可能性のほぼすべてを網羅しているという (根拠のない) 楽観主義なしには、観察されたデータに基づく帰納推論を通じて普遍文法 (Chomsky 1965) のようなものが決定できるという期待をもつことはできない。

厄介なのは、言語が (生物種と同じく) 歴史に依存するもの、経路依存的な実態だという点である。この点を問題視すると明らかになるのは、普遍文法は理論的に存在しうるものであるが、その確定は実践不可能かも知れないという可能性である。その可能性を否定できるほど十分な観察をこれまでの言語学が積み上げてきた証拠はどこにもない。帰納推論が意味あるものにな

だが、一つ問題がある: 十分に長い時間をかければ、どんな用法変化でも起こりうると言っても良いのか? 答えは Yes でありかつ No である。これに正しく答えるには、正しい答えが存在するような、正しい問題を設定する必要がある。

第一に確認しておくべきことは、すべての変化が等しく起こりやすいわけではないということである。起こる変化には、起こりやすい変化と起こりにくい変化がある。その意味で、これまでに起こった変化には、起こりやすかった変化と起こりにくかった変化がある。

仮に、三つの慣習 c_1, c_2, c_3 が可能であり、 c_1 が実際に選ばれた慣習だとする (慣習が ESS であることから、それは有限個、かつ少数個しか存在しないと期待しても非現実的な単純化ではないだろう)。ここで、選択されている慣習 c_1 から選択されていない慣習 c_2, c_3 に変換がありうるとする。 $P_1: c_1 \Rightarrow c_2$ と $P_2: c_1 \Rightarrow c_3$ のどちらがありそうか? (ただし P_1 と P_2 は排他的であるとすると)。

- (i) P_1 の経費 \ll P_2 の経費なら、 P_1 がよりありそうで、
- (ii) P_1 の経費 \gg P_2 の経費なら、 P_2 がよりありそうで、
- (iii) P_1 の経費 \approx P_2 の経費なら (いずれかが選ばれるのは偶然によるので)、 P_1 が選ばれる確率 = P_2 が選ばれる確率 = $1/2$ であると期待するのは合理的だろう。だが、 c_1 が選ばれた理由が完全な偶然でないなら、それと (iii) が両立することはありそうにない。従って、 c_1 が選ばれた理由が完全な偶然でない限りは、(i, ii) のいずれかが起こる方が、(iii) よりもずっとありそうだと結論してよい。

要するに、慣習の成立に経路依存性がある限り、慣習の変化には偶然に強く左右される場合とそれほどでもない場合が理論的に存在し、それは実際の変化について真実であると思える。従って、可能な慣習の集合中での転換可能性は一般的には真であるが、その含意を取り違えるのは危険である。転換の経費を考慮に入れる限り、慣習の成立が論理的な必然ではないということは、どんな慣習の変化も同様にありそうだとすることは意味しない。

以上の議論の要点は、言語の変異性に一定の形でバイアスがかかっているという事実は、普遍文法が存在することの十分な証拠にはならないということである。この点をより良く理解するため、Sugden が例に挙げた交通法を再び考えよう。イギリスと日本の道路では自動車は

るためには、観察に必然的に付随するサンプリングの偏りが十分に補正される必要がある。だが、どれぐらいの種類の言語を観察すれば、サンプリングの偏りを回避できるのだろうか? 私たちは十分に多くの言語の個体 = 個別言語を見てきたのだろうか? このような不確実性の下で、普遍文法の追求を意味のある目標と考えるか否かは、科学的判断ではなく美的な態度の問題でしかありえない。

左側通行するのが慣習で(あり,かつ道路交通法が定める規則の一つである)が,期日を決めて,その前後で向きに逆転させることは少なくとも理論的に可能であり,かつ経費を問題にしなければ実行可能でもある.だが,実行に要する経費が非現実的であり,かつ効用が大きい負の値であるため,それが実際には起こると期待するのは非現実的である.これは極端な例だが,次の重要な真実を語っている:用法の変化の可能性のみを,その経費と効用との差分(=損得)を無視して論じるのは空虚である.

この点の一般性を考えると,言語の本質が慣習性にあるとしても,言語がどのようにでも変わりうるということとは意味しない.

言語の規則が単に慣習なのだとしたら,それは十分に制約されたものにならないのではないか?あるいは十分に強い予測力をもたないのではないか?という疑問の元は,おそらく進化ゲーム理論への無理解である.言語進化を進化ゲーム理論で記述し,説明しようという試みは,働いている制約の実体化を目的とするものである.

実際,進化ゲームに基づく言語変化のモデルは,十分なデータがあれば,任意の言語 L について,時点 t の状態記述 $L(t)$ から, $L(t') = L(t + T)$ (T は大きすぎず,小さすぎない時間幅)で起こっているような用法の変化と起こっていないような用法の変化を確率的に予測することが可能であるはずである.それはまだ実現されていないが,おそらく言語学が経験科学としてないうる最良の予想の属するだろう.

4.3.2 どんな変化がありそうな変化か?

言語 L があり,その任意の時点 t での状態が $L(t)$ であるとしよう. $L(t)$ の過去に関する情報が十分に与えられ,かつ未知の力が働かないなら, t より後に L にどんな変化が起るのかは,確率的に予測できる—少なくとも理論的にはそうである(それは L の変化を状態空間の軌跡と見なし, L が慣性運動をしていると考えれば可能である).ここではそれが可能になるために何が必要かを考えてみよう.

ここでの問題は, L の変化の起こりやすさは何の関数かという点に集約される.

ここで起こりやすい変化は言語の普遍的特性から予測可能だとか,認知の普遍的特性から予測可能だと想定することは,論点先取である点に注意されたい.真に説明的な理論を求めるなら,それは避けるべきである.

その種の論点先取を避けて,起こりやすい変化を起こりやすすくない変化から区別するためには,まず,おのおのの変化にかかる負担,経済学的に言えばそのための「経費」を明らかにする必要がある.そのための準備をしよう.

言語変化の原因には,外因と内因の二つの異なった種類がある.これらの違いを理解するには,物体の運動の際に働く外からの力と慣性力のアナロジーが有効だろう.

まず,物体は外から力が加われば,それに応じて運動を変化させる.アナロジーによれば,言語は外から力が加われば変化する(言語に働く「力」が正確に何であるかは,ここでは詳細化しない).これは言語が変化する要因の一つである.

更に,物体は外から力が加えられない限り,慣性運動を続ける.アナロジーによれば,言語は外から力が加えられない限り,慣性によって変化を続ける.これはすでに始まっている位置変化は他の条件が同じならば継続するということである.これは言語が変化するもう一つの要因である.

言語変化の外因と内因の区別を認めれば,言語変化のすべてを内因によって説明することは,言語変化のすべてを外因によって説明するのと同じ誤りであることがわかるだろう.

外因の実体を正確に把握することは難しいが,それは内因の実体化が簡単だということは意味しない²⁵⁾.

言語変化の内因として考えられるのは次である:

- (26) a. 体系の自己組織化/最適化
- b. 認知の仕組み
- c. 普遍文法

それぞれの働き方は異なるだろう.(26a)は語彙の変化が相対的に起りやすく,統語法の変化が相対的に起りにくい理由になるだろう.

(26b)は新しい名詞に追加が新しい動詞の追加よりも起りやすい理由を説明するかも知れない.概念的な意味をもつ語句よりも,モーダルな要素の用法が変わりにくい理由も,同じように説明できるかも知れない.

(26b)にどれぐらいの説明力を求めるかは学派によって大きく違うだろうし,普遍文法の内実次第で予測の内容が変わるだろう.生成言語学に好意的でない研究者は,(26c)の説明を可能な限り(26b)に帰着しようとするだろう.それがよいことなのかどうかは,ここでは論じない.

²⁵⁾ 蛇足的に言えば,普遍文法に基づく説明は,内因を静的に扱いきれないという難点を指摘できるかも知れない.

5 終わりに

5.1 コトバへの(行動)経済学的アプローチ

本論文はインターネットでのコトバの使用実態を言語の「自然態」だと見なし、それをうまく捉えることのできる理論を提示することを目標とした。そのために、私たちはコトバの(行動)経済学的基盤を追求し、その中でコトバの自然態を基礎づけるための理論的考察を行なった。本稿の提唱するモデル化の最大の利点は、Wittgensteinの言語ゲームを進化ゲームとして特徴づけられるようになったことである。定性的な理論を定量的なモデルに翻訳する方法を手にしたことの効果は非常に大きい。

このような利点があるものの、今の段階では、提案モデルでは聞き手の反応のモデル化が欠けており、本論文の提案に十分な信頼性があるとは言えないが、提示モデルは、(i) 個体グループ間に認められる用法の違いを平均化することで言語使用の実態には決して近づかないこと、(ii) 誤用と正用の境界がグループに依存し、文法レベルでは与えられないという説明は与えると思われる。本論文が「言語の自然態を正しく捉える言語理論」の序説として理解されることを私たちは期待する。論文を終えるにあたって、コトバへの(行動)経済学的アプローチの含意を述べたい。

5.2 (行動)経済学的アプローチの含意

本稿の議論は、コトバへの(行動)経済学的アプローチが可能であり、かつ有意義であることを示唆した。それからは幾つか重要なことが派生するが、そのうち、特に本稿で指摘しておきたいのは、次である: コトバの基盤の言語学内部での「通説」に反して、その基盤はヒトの知性や認知の仕組みに還元できない可能性がある。理由は二つある。

まず、ヒトの経済感覚 \approx 損得勘定が、限定合理性に基づくものであることを示す多くの行動経済学(友野2006)からの証拠があるという意味で、コトバのやり取りの経済を重視する言語観は、生成言語学が説くような合理主義的言語観とは矛盾する(生成言語学のヒトの知性の合理性の想定は、新古典派経済学の完全合理性の想定に驚くほどうまく対応する)。

第二に、神経経済学(Glimcher, Camerer, Poldrack, and Fehr 2008)が示しているように、ヒトの経済感覚 \approx 損得勘定は認知的にではなく情緒的に駆動されている可能性がある。これは認知言語学が説くような概念主義的言語観とも矛盾する可能性がある。少なくとも用法の確立は認知の仕組みで決まるという楽天的な決定論に根拠があると信じてよいただの証拠は揃っていない。また、身

体性基盤(Lakoff and Johnson 1999)をもち出したところで、その内実が不明確である以上、問題の解決になっていないのは明白である。

5.3 新しい語用論のために

この二つを念頭に置けば、「コトバとは意味と形式が対になった記号の体系である」という自明の理よりも言語学を先に進めることができるのは、コトバの使用は経済活動の一部であるという認識に基づいた語用論(linguistic pragmatics)の再定義だと期待するのは、決して過度の期待ではないだろう。なお、関連性理論(Sperber and Wilson 1995)にはそのような期待がもてそうでもないのは、第一に関連性理論では与えられた表現の解釈の最適性を問題にするだけで、本稿で取り上げた話し手の投機の部分にまったく焦点が当たっていないところ、第二に関連性理論の想定する解釈の最適性の計算で、労力と(効用と関係づけられた)効果のトレードオフが視野に入っていないところに理由があるのも明らかだろう。だがそれは、経済学と整合性のあるモデル化を試みれば、関連性理論が「化ける」可能性があるということでもある。それが起こるかどうかはわからないが、可能性がないわけではないだろう。

付録 A 関連性理論の評価

A.1 関連性理論は進化ゲーム理論と両立できるか?

関連性理論の立場から(進化)ゲーム理論を批判したAllott(2003)のような研究もある。私たちが見る限り、彼が展開している批判の論旨は、(進化)ゲーム理論は関連性理論と互換性がないから妥当性に欠けるという、論点先取りの主張である。これは関連性理論が妥当な理論であるという前提が真でない限り、真になりえない。Allottの批判の趣旨は、コミュニケーションはヒトに強力な推論が可能である限り、「コード」なしでも実践でき(そのような特徴を「正しく」定式化しているのは関連性理論だけである)ものが、進化ゲーム理論ではコミュニケーションのための「コード」が安定均衡戦略としての慣習という形で必須化されるので誤りであるというものである。これは確かに確かに進化ゲーム理論と関連性理論の間の本質的な相違点である。だが、私たちが見る限り、それは進化ゲーム理論が誤りであることではなく、関連性理論が誤りであることを意味している: その理由は、関連性理論がコードを必要としないのは、ヒトの推論能力を過大評価し、すべての説明責任をそれに押しつけているからである。それが関連性理論での、「関連性ですべてが説明できる」という見かけの統一的説明につながっている。

ここで次の点を指摘しておくのは無意味ではないだ

ろう: P. Grice (1968) が会話での協調の原則 (cooperative principle of conversation) の基にして四つの会話の原理 (maxims of quality, quantity, relation (\approx relevance), and manner) を立てた時, 彼は会話が「あちらを立てればこちらが立たず」型の一般解のない問題と見て, 与えられた条件下の最適化がなしうる最良のものだと考えていた可能性がないとは言えない(おのおのが満足される度合いを考えれば, 四つの条件がすべて満足度がすべて 1.0 である場合は例外的であると考えられる)。そうだとすると, それはトレードオフを取入れたすぐれて経済学的な考えであり, 本稿の立場と一致する²⁶⁾。その意味では, すべてを関連性の原理 (maxim of relation (\approx relevance)) に還元を試みる関連理論は Grice の卓見を無に帰するような理論的逆行を行なったと見なすべきである。従って, 進化ゲーム理論と整合性をもつためのコトバの語用論を構築する際の目標は, 「見かけの統一性の望みを放棄して, Grice に帰れ」である。

一般に流布している(進化)ゲーム理論が合理性を過大評価する傾向があるのは, Allott が指摘する通りである。だが, それは必然ではない。少なくともこの点は Sugden のアプローチについては真ではない。関連する箇所をサグデン (2007, p. 20) から引用する:

われわれは, ゲーム理論が, 人々が実際にどのようにゲームを行なうかについての理論なのか, あるいは, もし人々が完全に合理的であったどのように行動するかについての理論なのかをはっきりさせなければならない。

ゲーム理論研究者の多くは後者を選ぶであろう。ゲーム理論とは, 完全に合理的な個人がゲームをどのように行なうかについての理論であると定義されることも確かに多い。「ゲーム理論は, 推論と記憶の能力を無限にもっている, 絶対的に合理的な意思決定者の行動に関する理論である」(Selten (Selten 1975, p. 27))。またほかの研究者によれば, ゲーム理論を目的としたゲームの定義は, 「(次の意味で) 限定されている。プレイヤーは完全である。すなわち, 推論(においても), 認知能力においても…完全なのである」(Bacharach (1976, p. 1))。この点で, 本書のゲームへのアプローチの仕方は伝統的なゲーム理論とは異なる。実際, 上の定義を厳密に解釈すると, 本書はゲーム理論の本とはまったく言えないことになる。

本書の最終目的は, 個人のアナーキーな相互作用の中から社会的慣習がいかにして生じうるかを説明することである。本書で扱うのは約束, 所有, 相互援助などの慣習であるが, そのような慣習は有史以来, 社会や文化において広範囲に見ることができる。このような現象が, ゲームを行なうことの産物であると主張するためには, 人々が実際にどのようにゲームを行なうかについての理論が必要である。行動に関して仮定を設けるならば, それは,

ほとんどすべての時と場所で, 人間は実際にそう行動してきたし, 今もそうしているという仮定でなければならない。行動本書では合理性の概念はまったくもちいない。合理性の概念は極めて込み入っていて, ぶつうの人にとっては, よほどよく説明されなければ, それに基づいて行動することはできないようなものだ。

ここで述べられた Sugden の立場に, 私たちは全面的に共感する。

進化ゲーム理論ではプレイヤーの(完全な)合理性が前提にならない点を考えると, 関連性理論と進化ゲーム理論の不整合の本質は, コミュニケーションにおける慣習=解釈コードの前提の有無に収斂する。関連性理論が解釈コードの不要性に固執する限り, それは進化ゲーム理論と整合的にはならない。従って, 関連性理論が「化ける」可能性はそれほど大きくないのかも知れない。

A.2 関連性理論の相対的優位性

だが, このような問題があるにせよ, 現状を見る限りでは, 生成言語学や認知言語学が言語の自然態を正しく表わす理論になる可能性よりは, 関連性理論がそうなる可能性の方が高いように見える。それは, 生成言語学や認知言語学がそれほどまでに救いが無いということでもある。それは, これらの枠組みには, コミュニケーションとは異なる関心をもった個体間の利害の調節である(か, 少なくともその特殊な場合である)という相互作用の観点が完全に欠落しているからである。

参考文献

- Allott, N. (2003). Game theory and communication. In A. Neeleman and R. Vermeulen (Eds.), *UCL Working Papers in Linguistics 15*, pp. 1–33. University of College London.
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words: The William James Lectures Delivered at Harvard University in 1955* (2nd ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press. [邦訳: 『言語行為論』(坂本百大(訳)). 勁草書房].
- Bacharach, M. (1976). *Economics and the Theory of Games*. London: Macmillan. [翻訳: 『経済学のためのゲーム理論』(訳: 鈴木 光男 and 是枝 正啓). 東洋経済新報社, 1981.]
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Fillmore, C. J. (1988). The mechanisms of 'Construction Grammar'. In *BLS*, Volume 14, pp. 35–55. BLS.
- Glimcher, P. W., C. Camerer, R. A. Poldrack, and E. Fehr (2008). *Neuroeconomics: Decision Making and the Brain*. Academic Press.
- Grice, P. (1968). Logic and conversation. In P. Cole and J. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics, Vol. 3*. Academic Press.
- Heine, B., U. Claudi, and F. Hünnemeyer (1991). *Grammaticalization: A Conceptual Framework*. University of

²⁶⁾ 同様の主張は van Rooy (?) でもなされている。更に, この再解釈が従来の語用論で問題になってきた「丁寧さの逆理」を解消すると彼は指摘している。

- Chicago Press.
- Hopper, P. J. and E. C. Traugott (1993). *Grammaticalization*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lakoff, G. and M. Johnson (1980). *Metaphors We Live By*. University of Chicago Press. [邦訳: 『レトリックと人生』(渡部昇一ほか訳). 大修館.].
- Lakoff, G. and M. Johnson (1999). *The Philosophy in the Flesh*. Basic Books.
- Maynard-Smith, J. (1982). *Evolution and the Theory of Games*. Cambridge University Press. [翻訳: J. メイナード-スミス. 進化とゲーム理論: 闘争の論理 (寺本英・梯正之(訳)). 産業図書, 1985.].
- McCawley, J. D. (1998). *The Syntactic Phenomena of English* (2nd ed.). Chicago/London: University of Chicago Press.
- Miller, R. M. (2005). *Experimental Economics: How We Can Build Better Financial Markets*. Wiley.
- Mlodinaw, L. (2008). *The Drunkard's Walk: How Randomness Rules our Lives*. Vintage. [邦訳: ムロディナウ, L. 『たまたま: 日常に潜む「偶然」を科学する』(訳: 田中三彦), ダイアモンド社, 2009.].
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts*. Cambridge University Press.
- Selten, R. (1975). Reexamination of the perfectness concept for equilibrium points in extensive games. *International Journal of Game Theory* 4, 25–55.
- Smith, V. (2007). *Rationality in Economics: Constructivist and Ecological Forms*. Cambridge University Press.
- Sperber, D. and D. Wilson (1995). *Relevance: Communication and Cognition* (2nd ed.). Blackwell.
- Vanderveken, D. (1990). *Meaning and Speech Acts. Vol. 1: Principles of Language Use*. Cambridge University Press.
- Wenger, E. (1999). *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge University Press. [邦訳: 『コミュニティーズ・オブ・プラクティス: ナレッジ社会の新たな知識形態の実践』. 櫻井 祐子(訳) 翔泳社.].
- Wittgenstein, L. (1958). *Philosophical Investigations*. Blackwell.
- Wray, A. (2002). *Formulaic Language and the Lexicon*. Cambridge/New York: Cambridge University Press.
- グラッドウェル, M. (2000). 急に売れ始めるにはワケがある. 飛鳥新書. [原典: Gladwell, Malcom. *The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference*, Little Brown, 2000].
- コイル, D. (2008). ソウルフルな経済学: 格闘する最新経済学が1冊でわかる. インターシフト. [原典: Diane Coyle. *The Soulful Science: What Economists Really Do and Why It Matters*. Princeton University Press, 2007.].
- サグデン, R. (2007). 慣習と秩序の経済学: 進化ゲーム理論アプローチ. 日本評論社. [原典: R. Sugden. *The Economics of Rights, Co-operation and Welfare*, 2nd edition, Palgrave Macmillan, 2004 [1986].].
- バラバシ, A. L. (2002). 新ネットワーク思考: 世界のしくみを読み解く. NHK 出版会. [原典: A. -L. Barabasi, *Linked: How Everything is Connected to Everything Else and What it Means*, Plume, 2002.].
- ワッツ, D. (2004). スモールワールド・ネットワーク: 世界を知るための新科学的思考法. 阪急コミュニケーションズ. [原典: Duncan J. Watts, *Six Degrees: The Science of a Connected Age*, W. W. Norton & Co., 2003.].
- 佐藤, 理史. (1997). アナロジーによる機械翻訳. 共立出版.
- 川越, 敏司. (2007). 実験経済学. 東京大学出版会.
- 大浦, 宏邦. (2008). 社会科学者のための進化ゲーム理論: 基礎から応用まで. 勁草書房.
- 友野, 典男. (2006). 行動経済学: 経済は「感情」で動いている. 光文社.