HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	「解釈の枠組み」の形成と共有 ： 「何を表現しているか」を考え話し合う活動の事例研究
Author(s)	名塩, 征史
Citation	メディア・コミュニケーション研究, 64, 87-106
Issue Date	2013-03-27
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/52631
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	departmental bulletin paper
File Information	06_NASHIO.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

「解釈の枠組み」の形成と共有
――「何を表現しているか」を考え話し合う活動の事例研究――

名　塩　征　史

1．はじめに

「他者と共に何かを為す」という日常的な活動には、多種多様な情報が関連し、我々はそうした情報を意識的／無意識的な手法によって探索・活用している。その情報の探索と活用のために、我々は周囲の事物事象を見たり聞いたりしては考え、またそうした互いの思考を共有するために言語的／非言語的に話し合う。

普段の会話活動における何気ないやり取りにおいて、周囲の事物事象をどのように捉えているのか、そしてなぜそのように捉えているのかを共に活動する他者と共有することは重要なプロセスであるように思われる。しかし、一つの事柄に対する解釈は常に複数の可能性に開かれており、そうした複数の可能性を切り盛りし、その時その場の活動に適した一つの解釈を我々はどのようにして見つけ出していくのだろうか。またそうした各主体に固有であり、かつ他者からは直接アクセスできない認知プロセスを主体間でどのように交流させ、互いに類似した様相へと調整していくのだろうか。この問題は、認知コミュニケーション論における主題の一つと言えるだろう。

本稿では、この解釈という認知プロセスについて、他者との共同作業の中で具体的にどのような過程を経て成立し、どのように主体間で交流させているのか、その一端を明らかにすることを目的とする。特に周囲の事物事象を意味づける上で欠かすことのできない認知的基盤である「解釈の枠組み」に焦点を当て、その形成と共有の過程を探るべく、ある実験を行なった。その実験の中で収録された活動の一部を経験主義的、質的な手法によって分析し、その結果をもとに現行の活動に適した「解釈の枠組み」の形成・共有と、それに基づく解釈の本質について一考を加える。

本稿の構成は以下の通りである。続く第 2 章では、本稿の焦点となる「解釈の枠組み」について、先行研究における記述に依拠しつつ、その枠組みを構成する諸要素について論じる。

第 3 章では、「解釈の枠組み」の実態を探るべく本研究が独自に行なった実験について、その目的と内容を示し（3.1）、さらに同実験によって収録された各共同作業に共通する傾向を中心に、全体的な雑観・所見を述べる（3.2）。

第 4 章では、上記実験によって収録されたデータの一部を抽出し、その約15分間の作業の中から見て取れる「解釈の枠組み」の形成と共有の様相について詳細な分析と考察を行なう。

そして最後に第 5 章で本稿の内容をまとめ、今後の課題を示す。

2．会話活動を支える「解釈の枠組み」

2.1 「解釈の枠組み」とは

語用論の分野において、発話の意味機能がいわゆるコンテクスト（文脈）を参照することによってより明確なものとなるという発想は、もはや常識的と言えるほど周知の事実となっている。しかし、そのコンテクストと呼ばれるものがいったいどのような情報がどのように統合されることで形成されるのか、その実態について詳細に論じる研究は意外にも少ない。一方、人類学の分野に目を向けると、発話を含む様々な行為やその他の事物事象の意味機能は、その場の実在や周囲の環境、歴史・文化・社会的な背景との関連から明らかになると考え、コンテクストの内実をミクロ社会的な（活動主体がその時その場で参照可能な範囲の）要素とマクロ社会文化的な要素との複合体として記述する研究がある（Silverstein, 1993; Mey, 2001; Goodwin & Goodwin, 2004；小山、2008；など）。たとえば、Goodwin & Goodwin（2004）によれば、何か一連の社会文化的な行為の実践において対話（talk）を他の事象から独立させて考えることはできず、発話という行為（the act of speech）は常に多種多様な現象を包含する複雑な文脈的配置（complex contextual configurations）の中で生起するものとされる（ibid.: 239）。また C. Goodwin（2002）では、発話にかぎらずあらゆるコミュニケーション行為の意味が適切に理解されるためには、その行為が適切な「解釈の枠組み（interpretative framework）」に埋め込まれ、その中で各々状況づけられる必要があるとされ（ibid.: 4）、この枠組みの組織化を、認知科学における重要なトピックとして位置づけている（ibid.: 10）。活動の場において解釈の枠組みに基づき付与された各事物事象の意味機能は、各主体の振る舞いを適切なものへと調整する上で有効な情報となる。相手が今何をしているのかを知らずして、自己の次なる行為を適切に行うことなどできようもない。それは主体の行為に限らず、周囲を取り囲む物理的空間やそこに配置された種々雑多な物、主体の意図とは無関係に起こる自然現象なども含め、あらゆる事物事象をその時その場に適した解釈の枠組みに基づき意味づける必要がある。そうした認知的な手続きがあるからこそ、現行の活動に有用と思われる情報を他の情報から区別し、抽出することが可能になるのである。

では、この解釈の枠組みを構成する多種多様な現象とは、具体的にはどのようなものが含まれるのだろうか。以下では、解釈の枠組みの構成要素をマクロ社会文化的なものと状況依存的なものに分けて記述する。

2.2　マクロ社会文化的な要素

会話活動は、どのようにして一連の活動として組織化されるのだろうか。会話が、いわゆる一貫性や結束性のような性質を保つある程度理路整然としたディスコースとして認識されるのは、どのような統制が働いているからなのだろうか。たとえば語用論の分野では、会話の様相を制御する規則や秩序として Grice（1975）が提唱する「協調の原則」、および 4 つの公準を引き合いに出すことが多いように思われる。つまり、「情報に過不足なく（Quantity）、偽りなく（Quality）、明確に（Manner）、関連のあること（Relation）を言う」ことで、現行の会話のやりとりに共通の目的や方向性に即した貢献をすべきであるという一般規則の設定である。確かに、このようなマクロ社会文化的な要因が、少なくとも同じ文化圏（言語圏）に生活する、もしくは同じ社会的背景やイデオロギーを持つ主体間の会話において様々な影響を及ぼし、我々の行為の可能性を制限していることは否めない。Mey（2001）による語用実践行為理論では、そのときその場の環境がそこで何をすべきか、何ができるかを予め制限しており、我々はその場の環境によって限界づけられた中で可能な言語使用を目的や意図に即して選択し、実践しているものとされ、行為主体は社会によって力づけられ限界づけられた範囲において自由な存在であるとされる。この発想を踏まえるならば、活動の場を包括的に意味づける解釈の枠組みは、常に社会文化的な影響によって状況づけられたものであると考えるべきだろう。

また認知語用論でコンテクストとして専ら取り上げられるもので、Sperber & Wilson（1995）が「想定（群）（assumptions）」と呼ぶ個々の認知領域から必要に応じて取り出される知識的な要素は、「記憶の中の現象」として枠組みの構成要素に含まれているかもしれない。同書では、各事物事象についての語彙的な情報（lexical　entry）のみならず、百科事典的な情報（encyclopaedic entry）や様々な客観的、論理的な思考を可能にする規則的概念もそうした想定の中に含まれるものとされる。こうした知識は、各主体が特定の文化的、社会的、教育的環境の中で経験を重ね獲得してきたものであり、今まさに目の前である事物事象を解釈する際の指標として記憶の中から呼び起こされ、解釈の枠組みの構成に利用されるものとして捉えることができるだろう。その意味で、解釈の枠組みは、解釈する主体の経験によって構築された認知的基盤に依拠し、「今ここ」の活動の場よりも遥かに時空間的な広がりを持つものと考えられる。

2.3　状況依存的な要素

しかし、前節で取り上げたような大局的な要因によって限界づけられた範囲であっても、実際の活動に従事する経験体としての我々には、複数の行為の可能性が残されており、最終的な選択の指標として上記のような一般規則があまりにも大雑把なものであることもまた事実である（cf. 名塩・水島、2011）。現実の会話を構成する各参与者の行為は、必ずしも協調的で、意図明示的なものばかりではない。これまでに多くの研究によって、話者が自らの直感（intuition）、興味（interest）、懸念（concern）をもとに「自らが語りたいことを語る」という主観的で能動

的な態度が指摘されている（Giora, 1997；菅原、1997；Dessalles, 1998；名塩、2009）。会話活動におけるミクロなレベルでの相互作用は、協調の原則のような大局的な一般規則の影響下にありながら、状況依存的にも調整されているのである。そこには、エスノメソドロジーや会話分析といった経験主義的、微視的なアプローチが記述を試みる「場面の内側から見ることができ、言及でき、当てにできる」実際的活動の秩序（串田、2010：5）の存在を認めざるを得ない。

岡田（1998）では、会話活動が「要素間での相互作用によって自由度を減じるメカニズム」、すなわち、「協応構造（coordinative structure）」を備えるものと述べられている。協応構造は「多数の独立した要素が、自律的に協調して動くことによって特定のパターンを作り出す」（三嶋、2000：35）という自己組織化現象の基盤であり、岡田（1998）によれば、我々はこの構造の自律性に負った形で、意識の関与を最小に抑えながら、意図に沿った活動の制御を行っているとされる。岡田（2008）によれば、我々の行為は常に相手からの支えを予定しつつ投機的に繰り出されるものである。普段何気なく繰り出す行為に対して、我々は自分の中でその意味や役割を完結した形で与えられず、必ずしも最後まで責任を持てない。我々の身体は、こうした「行為の意味の不定さ（indeterminacy）」を自覚しつつ、自分の行為の意味や価値を見いだすために、その意味や価値を思い切って環境に委ねてしまおうとする。こうした身体の振る舞いを「投機的な行為（entrusting behavior）」と呼び、一方、そうした投機的な行為を支え、意味や役割を与える役割を「グラウンディング（grounding）」と呼ぶ（ibid.: 59–60）。

ただし、相互行為を論じる上では、上述の岡田（2008）で規定された「グラウンディング」について、さらに一考を加える必要がある。なぜなら、ここで想定されている投機的な行為は、必ずしも相互行為フレームにおける行為であるとは限らないからだ。行為の実践を支えるフレームは、「遂行フレーム」と「相互行為フレーム」の二つに大きく分けることができる（Reed, 1996）。遂行フレームにおける行為は、客体（周囲の環境や事物事象）を相手取り実践されるもので、行為が繰り出されるその場の環境が行為の成立を支えている。最終的に付与される行為の価値や役割は、その行為が為す結果によって明確になるが、遂行フレームの場合、行為の結果は基本的には決定論的な法則に沿って論理的・自動的に現れる変化やフィードバックに相当する。したがって、遂行フレームにおける行為は、それがどの程度投機的であったかに関わらず、実践されると同時にグラウンディングが成立する。しかし、相互行為フレームの場合、行為の主体が相手取るのは、もう一人の主体（他者）であり、最終的な行為の価値や役割は、その行為に対して他者がどのような反応を返すかによって決定づけられる（名塩・水島、2011）。つまり、相互行為の場で投機的に実践された行為は、環境によって支えられ生起するが、その意味や価値は他者からの反応の有無に委ねられている。すなわち、相互行為フレームでのグラウンディングは、行為の生起を支えることと価値や役割を付与することが、必ずしも同時に成立するわけではないのである。投機的な行為は相手に手渡されるのではなく、その場に投げ出されているのであるから、その行為が活動に役立てられるには、その行為の受け手が自らの主

体的な判断によって、その行為を能動的に拾い上げなければならない。そうした受け手の主体的、能動的な「拾得（picking up）」が投機的に繰り出された行為に然るべき価値や役割を付与することになるのである。会話活動はこうした相互主体的で、かつ相互依存的な行為の応酬であり、他者の存在が自己の在り方を制限する受け手本位の調整（recipient design）が行われているのである。つまりは、共に活動する主体間では、互いの存在が互いの振る舞いの指標となり、解釈の枠組みを構成する要素となりうると言えるだろう。さらに、主体間での行為の応酬による試行錯誤の軌跡もまた、重要な指標となりうる。現行の活動の場で今までに何がなされてきたかという先行する行為連鎖（sequence of actions）（C. Goodwin, 2000）や発話連鎖（co-text）に「今ここ」の行為を位置づけることで、「今何をしている／話しているのか」が明確になる。

主体や行為だけではなく、活動の場に存在するあらゆる物にも、その時その場に固有の意味づけが可能であり、各々の形状や相対的な関係が現行の活動に対して意味を持つことになる。周囲の事物事象をどのように捉え、または関連づけ、利用するか。その様相が解釈の枠組みとして活動の場の基盤となることで、各存在が自らの振る舞いを通じて他の存在を表現するものとなる（久保、2011：49）。「今ここ」に誰がいて、何があり、何が起きているのか。それらの相対的な関係性も含めた状況依存的な要素も、前節でのマクロ社会文化的な要素に加え、活動の場の基盤となる解釈の枠組みの構成に不可欠な要素であるものと考えられる。

3．実験

3.1　実験の目的と内容

解釈の枠組みは、実際の活動の場においてどのように形成され、どのように他者（共に活動する他の主体）と共有されるのだろうか。前章で述べた通り、状況依存的な要素が用いられているとすれば、解釈の枠組みは各活動に固有の様相を呈することとなり、各活動の展開に沿って変容していくものと考えられる。また一方で、マクロ社会文化的な要素が用いられているとすれば、解釈の枠組みは各主体に固有の経験・記憶・知識の体系に依拠して形成されるものと考えられる。その場合、共通の達成を目指して共に活動する他者との間で、どのように解釈の枠組みを共有するのか。互いに直接アクセスできない認知的な領域を何らかの形で交流させ、協調的な活動の実現に向けて個々の枠組みを調整する認知的プロセスが必要となる。本研究では、そうした解釈の枠組みの形成と共有に関して、間接的にでも観察・分析するためにある実験を行った。本章では、その実験の内容とその分析の一部を紹介することにしたい。

実験は、2012年６月から同年７月の間に某大学大学院に所属する大学院生13名の協力を得て行われた。実験の内容は次の通りである。まず、協力者は２～３名一組となり、「表現グループ」と「解釈グループ」に分けられ、それぞれ調査者（本稿の筆者）が指定する課題を行う。

図１：カメラアングル　例１

図２：カメラアングル　例２

表現グループの課題は、指定された部屋に用意されたコルクボードの上に、積み木とチェスの駒を使って何かを表現するというものである（詳細は「付録１：各グループへの指示」を参照)。作業時間は約30分で、時間内に複数の作品を作ることが可能であるが、協力者は最終的に一つの作品を残し、その作品にタイトルをつけるように指示されている。タイトルは、理想的には一語ないし一句のシンプルなものとした。協力者はコルクボードの傍らに予め用意されていた名刺サイズのカードにそのタイトルを記入し退室する。その後、カードは調査者によって封入され、表現グループの作業は完了となる。

続いて表現グループによる作品が手つかずのまま残された同じ部屋に解釈グループが入室する。解釈グループは約30分間に大きく分けて三つの作業を行うよう指示される。まず、①封入されたタイトルを見ず、かつ作品には一切手を触れないまま、その作品が何を表しており、どのようなタイトルがつけられているのかを予想する(約15分)。次に、②表現グループが当該の作品につけたタイトルを確認し、なぜそのようなタイトルになったのか、作品の諸特徴と照合しながら理解を深める(約５分)。そして最後に、③確認したタイトルに沿って、作品に修正や改変を加え、新たな作品を作り（約10分)、完了後、協力者は退室する。

以上の作業はすべて２台のビデオカメラで撮影された。表現グループと解釈グループが実験前に顔を合わせることはなく、各作品が誰の手によるもので、また誰によって解釈されるのかは互いに知らされていない。また調査者は表現・解釈各グループの作業前に同意書への署名と作業内容の説明を終えたあと退室するため、作業中に調査者から協力者へ指示が与えられることはない。２台のカメラは協力者の全身が含まれるアングル（図１）とコルクボード上の様子のみが含まれるアングル（図２）にそれぞれ固定され、撮影が行われた。

3.2　雑観・所見

上記実験によって撮影された表現・解釈各グループの活動に共通する傾向をいくつか記述しておくことにしたい。

まず、作品に使用される積み木（br）とチェスの駒（ch）（「付録２：積み木とチェスの駒」を参照）について、積み木は壁や家といった建造物、または柵や入り口などの何らかの境界を示す環境的な要素として捉えられることが多い。一方、チェスの駒（以下、単に「駒」と表記）は人間として捉えられ、特に ch-6 は他の駒と比べて小さく、「子ども」としての役割を与えられる傾向にある。また、駒は白と黒に色分けされていることから、その区別が人種や国籍の区別、もしくは男女・善悪・敵味方といった何らかの区分／対立を表すものとして用いられている。

しかし、作品の作成に当たっては、必ずしもすべての駒が人間として配置されるわけではなく、時には柱や彫刻といった無生物として配置されることもあるのだが、こうした表現グループの振る舞いは解釈グループの活動に混乱をもたらすケースが多々見受けられた。解釈する側としては、やはり駒を人間として捉えることから入ってしまうようである。このことに関連し、ch-4 の扱いには表現•解釈各グループともに難儀していたようである。ch-4、すなわちナイトの駒は、チェスでは通常「馬」を模した形状であり、他の駒に比べてその造形は具体性が高い。そのため他の駒が人間として捉えられる中で、ch-4 を同様に人間として捉えるべきか、もしくはその具体性に適うようにそのまま「馬」として捉えるべきか、判断に迷う場面が見受けられた。なかには「馬」から連想される機動性や乗り物といったイメージから「オートバイ／自転車」として、さらにはＳ字型の形状から「（湯船から立ち昇る）湯気」として ch-4 を捉えようとするケースもあった。逆に積み木を動物として捉えるケースはなく、静物としての配置に限られていた。また実験で用いられた積み木は着色加工されたものではなく外観から木製であることが明らかであるにもかかわらず、明確に木／木材／木製のものとして捉えるケースは意外にも少なかった。

次に、作品全体を捉える視点について、各グループが特に注目していたのは作品中に配置された積み木や駒の相対的な位置関係や大きさ・距離・高さの比率であった。積み木や駒の種類は限られており、またその形状も単調で曖昧性が高いため、表現した事物事象の特徴を忠実に表現するには限界がある。各グループは、その限界にあえて挑戦するような態度よりも、局所的な忠実さにこだわることなく、むしろ「ＡよりもＢのほうが大きくなければならない」とか、「ＡはＢよりも高い位置にある」とか、「Ａから見てＢは南の方角に位置している」といったことにこだわり、その点についてのズレは協力者間で話し合いながら細かい調整が加えられていた。

解釈グループが作品を観察する際には「もし自分がこの作品を作る側だとしたら…」と表現グループの視点から作品を捉えようとする間主観的な態度が見受けられた。なかには「誰が／どんな人物がこの作品を作ったのか」と作成者の人物像を推測するケースもあった。また、作品全体を見ることから始めるべきか、それとも各部分を明らかにすることから始めるべきかを悩む場面もあり、この点は次章以降の考察にも少なからず関連するものであると考えられる。

上記の全体的な傾向を踏まえ、次章では一つの解釈グループの事例に焦点を絞り、詳細な分

析と考察を試みる。

4．分析と考察 ――「解釈の枠組み」の形成と共有

4.1　双方向的な情報の関連づけ

本章では、前章で紹介した実験の中で記録された各グループの活動の中から、ある解釈グループの作業①（3.1節を参照）に焦点を当て、解釈の枠組みがどのように形成され、主体間でどのように共有されていくのか、その実際の過程について分析、考察していくことにする。

以下に取り上げる解釈グループは男女１名ずつ（M、F）のペアであり、ある表現グループが作成した作品（図３）のタイトルを予想するように指示されている。表現グループによって同作品に付けられたタイトルは【銭湯】であったが、これについてはM、Fともに知らされていない。以下、【　】内の語句はタイトルとして発話されたものを指す。

当グループは、作業開始から約12分で【銭湯】というタイトルにたどり着くが、その直前までは【空港】というタイトルが有力な候補であった。表１は作業開始から【銭湯】というタイトルを思いつくまでの流れを、特に注目すべき気づきに沿ってまとめたものである。

作業開始から［05：18］までは、図３ a-e 各部の特徴を明確にし、それが何を表しているのかを解釈することで徐々に全体像（作品のタイトル）を導きだす過程を確認することができる。特に重要と思われるのは、［02：25-02：37］で駒が白黒の別に応じて分けて配置されていることへの気づきである。それが［03：07］の【国境】（つまり、駒の白黒の別を国籍や人種の別として捉えたものと考えられる）という発想を喚起したものと見ることができるだろう。さらに

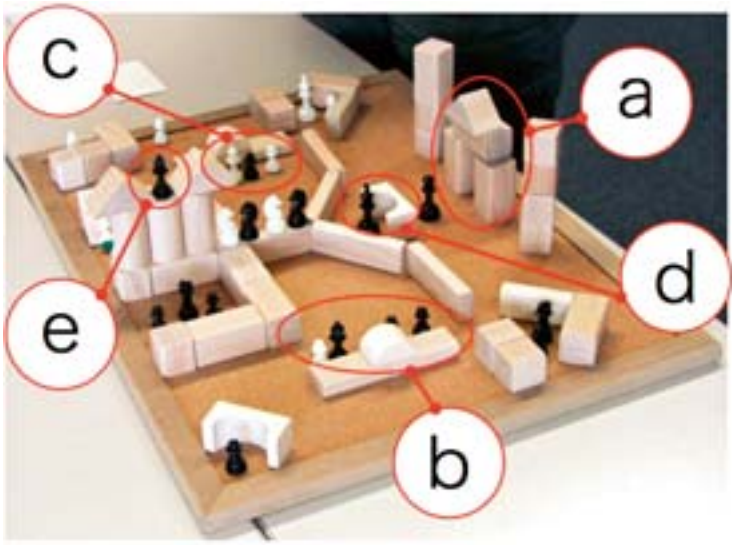


図３：作品の全体像

表１：作業①の流れ

分：秒	気づきの内容
01：49	a＝全体の入り口
02：25	チェスの白黒の別に注目
02：37	作品の対称性／白と黒が二分されていることに注目
02：53	b ⇨黒い駒の中に一つだけ白い駒 c ⇨白い駒の中に一つだけ黒い駒
03：07	【国境】？
04：03	作品の全体像が完全に対称ではないことを確認
05：10	d＝入管（入国審査）？
05：18	【空港】？　a＝空港の入り口
05：45	d に「振り分ける役割」を付与
06：44	駒の白黒の別に重要な意味があることを再確認
07：05	b/c 内に配置された一つだけ色が異なる駒に再度注目⇨「ハーフ」？「何か混ざっている」？　「不法入国者」？
07：32	e＝管制塔？　【空港】？
08：47	大小の駒のペアに注目＝「親子」
10：27	「振り分ける役割」について再考　⇨【空港】は振り分ける場所か？　⇨タイトルを【空港】とした場合の矛盾点を指摘
11：13	駒の白黒の別について再考　⇨男女の区別
11：22	【銭湯】！

図３の d 部、すなわち白黒を分ける境界に駒が配置されていることから、国籍ごとに人を振り分ける役割（［05：45］で言及され再確認される）として「入管（入国審査）」を思いつき、最終的に［05：18］で【空港】という発想へとたどり着く。

［05：45］から［07：32］までの作業は、【空港】という全体像の中に改めて作品の各部を埋め込んで解釈した場合の整合性を確認する作業であると考えられる。ここでは、作品の最も高い位置にある e 部に配置された駒を「管制塔」として解釈することにより、駒（ここでは人間という解釈）の配置としては不自然さが否めなかった部分を「人間がいてもおかしくない場所」として解釈することに成功している。

しかし、［05：45］でも確認され d 部に付与された「振り分ける役割」が、［10：27］で再検討されると、それまでの各部の解釈では【空港】という全体像との間に次々と矛盾が生じることに気づく。この気づきを契機に各部の解釈が再検討され、その流れの中でそれまでは国籍の別として解釈されていた駒の白黒の別を男女の別とする解釈が提案される。そしてその直後、実際の作品のタイトルである【銭湯】が全体像として浮かび上がることとなる。

【銭湯】という全体像が解釈の枠組みの中に取り入れられた［11：22］以降、それまで不明確なままになっていた部分も含め、作品中の各部が次々と意味づけられていく。会話事例(1)は［11：13］に協力者Ｆが駒の白黒の別を男女の区別として捉え直すことを提案した直後の会話である。

⑴「男女の区別」⇨【銭湯】

01　F：　男女の区別とか？
02　M：　んー、うんうんうんうん。男女の区別。(1.0)
03　F：　銭湯。
04　M：　あー銭［湯っぽいぞ、銭湯っぽいよ。*(わずかに上体を起こし作品と距離を取る)*
05　F：　　［@@@@
06　M：　だってほら、銭湯だよ。銭湯だよ。
07　F：　@合ってるっ［ぽい？@@ぽい？
08　M：　　［銭湯だわ。あこれ銭湯だわ絶対わかった俺。
09　F：　@@@なあんなの。
10　M：　銭湯ですよこれ。
11　F：　なん@@@
12　M：　わかっただって子どもですよこれ。*(両手人差し指でそれぞれb、c部を指し示す)*
13　　ちっちゃいのは。
14　F：　ちちゃいのは子どもだから、男の子とか女の子でも、
15　M：　はいはいはい。
16　F：　あのパパとママ、しか来なかった場合は、
17　M：　そうそうそう。
18　F：　こっちに行く。
19　M：　そう銭湯ですよ。
20　F：　で、これは何？ *(e部下に設けられたスペースを指で縁取るように示す)* ちっ、
21　　おっきい湯船とか？
22　M：　うん。
23　F：　*(c部を指して)* これ洗い場？
24　M：　洗い場ー、かなあ、うん洗い場かなあ、じゃこの辺は脱衣所とかかなあ。
25　F：　ってこれ何、*(d部を指して)* なんかあの、番頭さんみたいな［人。
26　M：　　［うんうん
27　　銭湯とか温泉とか、お風呂関係［＃＃＃
28　F：　　［*(e部を指して)* この人なに？@@(1.0)
29　M：　あーのー、えん、煙突？
30　F：　@これ、あ@煙突?!
31　M：　あ煙突?!
32　F：　人じゃなくて煙突。
33　M：　(1.0) 言ってみるもんだ、煙突っぽいぞ。

(1)の3行目の「銭湯」というFの発話を受けて、その提案にMは「銭湯っぽい」と賛同しつつ上体をわずかに起こす(4行目)。この振る舞いは、いったん作品全体を見渡せる視座を取り、【銭湯】として作品を一通り捉え直す試行の起点として見ることができるだろう。その後、Mは「銭湯だよ／銭湯だわ／銭湯ですよ」と何度も同様の発話を繰り返し、作品の【銭湯】らしさを確認しつづけている(4-10行目)。12-18行目のやり取りでは、タイトルを【空港】と考えていた時には明らかにできなかった(表1［07：05］)図3 b、c部について、明確な意味づけが為されている。つまり、b、c各部に配置された色違いのch-6は「子ども」であり、その隣に配置された駒は母親、もしくは父親であるという解釈である。(1)よりもさらに後の会話で、当グループが白い駒を女性、黒い駒を男性と捉えていることが明らかになるので、さらに詳細な意味づけをするならば、b部のch-6白が「幼い女の子」でその隣のch-3黒がその「父親」となり、一方c部のch-6黒が「幼い男の子」でその隣のch-3白がその「母親」ということになる。ちなみにこの解釈は、この作品を作った表現グループの意図に合致するものであった。その後も作品中の各部が【銭湯】の各部として捉え直され(20-26行目)、【空港】として考えられていた時には混乱の元となっていた「振り分ける役割」のd部も「番頭」として解釈されることにより、むしろ作品の【銭湯】らしさを支持する要素となっている(25-26行目)。

ここまでの分析結果から、まずは解釈という認知プロセスの内実と、解釈の枠組みの形成について考えてみよう。上記の事例から確認できる解釈というプロセスは、目の前に実際にあって、直接言及し描写することができる事実と、それに類似する特徴を持った主体の知識・記憶の中に存在する事物事象とを関連づける作業であると考えられる。たとえば、「積み木や駒がどのように配置されているか」、「駒には白いものと黒いものがある」、「ボードの一方の側には白い駒が、もう一方の側には黒い駒が配置されている」、「ch-6よりもch-3のほうが大きい」といった事実は、実際に「今ここ」で見てわかるものであり、特に本実験の性質上、解釈グループの作業①の時点では動かすことができない不変項でもある。それに対して、「入り口」、「管制塔」、「振り分ける」、「男女」、「親子」、「空港」、「銭湯」といった事実は、コルクボード上に存在／生起する事実ではなく、コルクボード上の実在が持つ諸特徴や実在間の比率、相対的な位置関係などに類似する特徴・比率・位置関係にある事物事象が主体の知識・記憶の中からメタフォリカル(metaphorical)に呼び起こされたものである。この〔実在〕と〔知識・記憶〕との関連づけが解釈という認知的プロセスとして実践されているように見受けられる。

解釈の基盤となる枠組みは、具体的・局所的な実在の在り方からより抽象性の高い知識・記憶へ、前景から背景へと層を成すものと規定することができる。たとえば、上記の事例における【空港】として作品を解釈する場合と、【銭湯】として作品を解釈する場合のそれぞれの解釈の枠組みを図示するならば、図4、5のようになるだろう。こうした解釈の枠組みがどの時点でどの程度完成するのか、その形成が試行錯誤的・漸次的なものなのか、それとも一種の創発／ひらめきの様相を呈するものなのかなどについて詳細は明らかではないが、いずれにしても抽

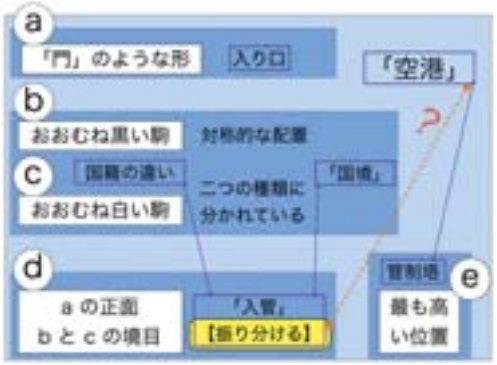


図 4 ：解釈の枠組み【空港】

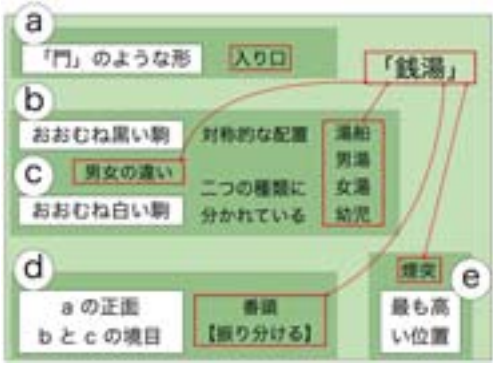


図 5 ：解釈の枠組み【銭湯】

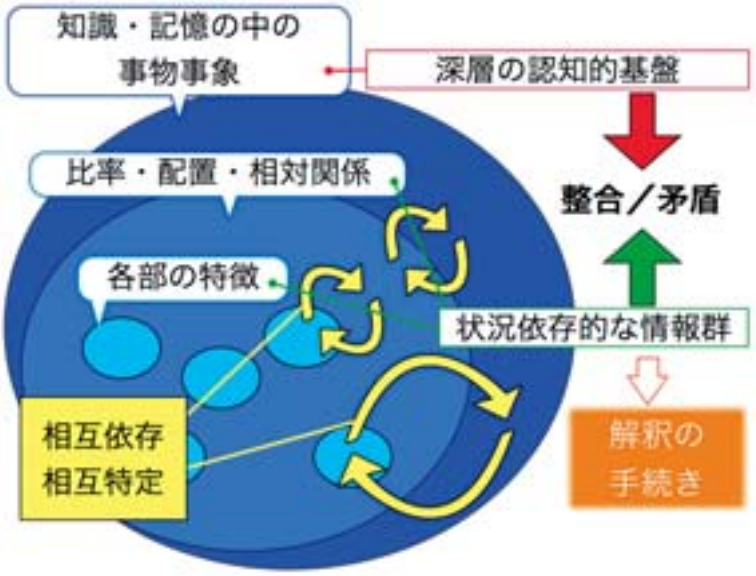


図 6 ：解釈の手続き

象性の高い背景的な概念の中に、実在する事実が埋め込まれ、必要に応じてより具体的な意味づけが各部に施されることで形成された複合的な構築物であるものと推察される。

解釈のプロセスは、この解釈の枠組みを基盤として行われるわけであるが、具体的には、図４、５内で要素間を結ぶ線として表されている部分をなぞるような手続きであるものと考えられる。つまり、要素間を関連づけその整合性を確認する作業である。その関連づけは、必ずしも背景から前景へ、もしくは前景から背景へといった一方向的なものではなく、双方向的に、しかも複数回繰り返されるような手続きであるものと考えられる。たとえば、【空港】から【銭湯】への全体像の転換は、駒の白黒の別を国籍の違いから男女の違いへと捉え直すことが起点となっていた。すなわち、より前景に位置する要素の転換が先行し、その転換された要素との

関連づけに矛盾が生じることのないようにより背景に位置する要素を転換するという手続きが行われていることになる。その直後には、【銭湯】という背景的要素からより前景の要素への関連づけが行われており、【銭湯】との関連づけにおいて矛盾がないような意味づけが各部に施されているのが確認できる。また作業序盤では整合性があるように思われていた各部と【空港】との関連づけが、d部に付与された「振り分ける役割」と【空港】との間に矛盾が生じたことをきっかけに、再度見直されている様子も確認できる。いわば思いつきで関連づけたものが、解釈の深化（枠組みの精緻化）が進むにつれて見直されるという過程は、特にこうした静的な事象の解釈には生じやすいものなのかもしれない。

解釈の枠組みを構成する要素間の関連づけは、その整合性を確認し矛盾を解消するための双方向的な試行錯誤の過程である。そうした過程を経て各要素がある意味において結束し、互いに意味を特定し合う相互依存的な関係性を確立する。その時その場に固有の意味のネットワークを確立すること、それが解釈の枠組みの形成であると言えるだろう。

4.2　認知的基盤を照合する主体間での相互作用

解釈の枠組みの背景にある抽象性の高い知識・記憶の層は、そもそも他者からは直接アクセスできない認知的基盤である。しかし、本実験では表現、解釈両グループともに2名以上の活動主体が共同で作業を行うため、個々の思考や知識の有無など、ある程度互いに確認し合い共有する必要がある。本節では、前節で取り上げた解釈グループの事例をさらに分析し、実際の場に実在しない認知的基盤の共有、ひいては現行の活動に適した解釈の枠組みをどのように主体間で共有しているのか、その一部を明らかにする。

以下では、まず図3のe部に対する解釈を巡って、MとFがどのような会話を行っているのかを確認する。作業開始から⑴の33行目までの間に、e部に対しては主に2種類の意味づけが行われた。一つはタイトルを【空港】と想定した場合の「管制塔」という解釈、もう一つはタイトルを【銭湯】と想定した場合の「煙突」という解釈である。会話事例⑵は「管制塔」という意味づけが初めて為された表1［07：32］での会話である。

⑵「管制塔」

01　F：　この上に、*（e部を指して）* なんか、いるしさ一人。
02　M：　（2.0）見張りっぽい人。
03　F：　これ管制塔じゃない？
04　M：　んん。
05　F：　空港の。
06　M：　ああ（2.0）、空港っぽいね。

2行目でMは、e部に配置されたch-3を「見張りっぽい人」と解釈しているが、その後Fから「これ管制塔じゃない？」と提案がある。これに対しMも4、6行目で肯定的な反応を示し、最終的には「空港っぽいね」とe部に対する「管制塔」という意味づけが【空港】という全体像の妥当性を高めていることにも言及しているのがわかる。

2行目でMが「見張り」と提案したことから考えて、この時点では表1［03：07］で提案された【国境】という全体像の影響があったのか、もしくはそもそもe部の様相がMの思い描く【空港】の中には見当たらなかった（換言すれば、Mの知っている「管制塔」とe部の様相が一致しなかった）のか、その理由は定かではないが、いずれにしても2行目の時点ではMの枠組みの中に「管制塔」と関連づける発想はなかったようである。しかし、Fによる3行目の発話により、すなわちFにおいて、e部の様相とのメタフォリカルな関連づけ（図7の〈1〉）を通じて知識・記憶から「管制塔」が喚起されたことにより、Mにおいてもまた自己の知識・記憶から「管制塔」が喚起され、それがe部の様相と関連づけられることになる（図7の〈2〉）。この関連づけに顕著な矛盾が生じなかったためか、MはそのままFの解釈を承認しているが、この手続きによりMにおける解釈の枠組みがFにおけるそれとの類似点を増したと考えることができるだろう。

一方、会話事例(1)の28-33行目に再度注目し、e部に対して「煙突」という意味づけが為される場面を見てみよう。ここで重要なのは、Fにおいては、e部に配置された駒が他の駒と同様に「人間」として解釈されている点である。これは会話事例(2)においても同様であるが、(1)の28行目でFはe部に配置されたch-3を指して「この人なに？」と発話している。この問いに対しMは29行目でやや迷いながらも「煙突？」と提案する。31行目や33行目の発話を見る限り、この提案はM自身もそれほど熟慮した上でのものではなかったようだが、FはこのMの意味づけを聞き、「人じゃなくて煙突」（32行目）という新たな解釈の可能性を得た。つまり、この場面でも同様に、両者においてe部に配置されたch-3を「煙突」と関連づけるネットワークが形成され、両者の枠組みの間で確実に共通する部分が確認されたことになる。

図7、8を見てわかる通り、解釈の枠組みの共有においては、実際に目に見えている諸特徴が基点となって主体の知識・記憶の中から関連する情報が喚起される流れ（〈1〉、〈3〉）と相手の発話を契機として主体の知識・記憶の中から喚起された情報を実際に目に見えている諸特徴と照合する流れ（〈2〉、〈4〉）が想定される。この過程では各主体から目に見えて確認できる実在が固定されているということは重要であろう。解釈の枠組みの共有は、この動かしがたい不変項が互いの枠組みの共通項として埋め込まれるように、試行錯誤を経て調整される。目に見えない認知的基盤の調整を目に見える実在に志向する形で行うこととなり、互いに達成を共有できるという事実が解釈の枠組みの共有を支えていると言えるのかもしれない。

ただし、認知的基盤は各主体において固有の様相を呈するというのが前提とされていること、また〔実在〕と〔知識・記憶〕とのメタフォリカルな関連づけもまた、主体的・主観的に行わ

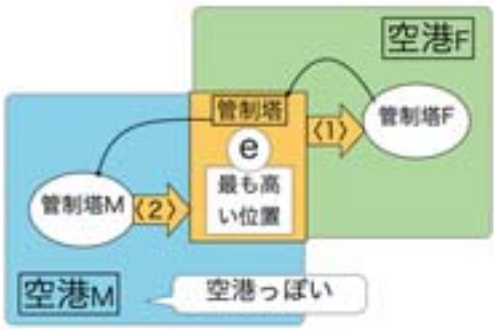


図７：e 部と「管制塔」との関連づけ

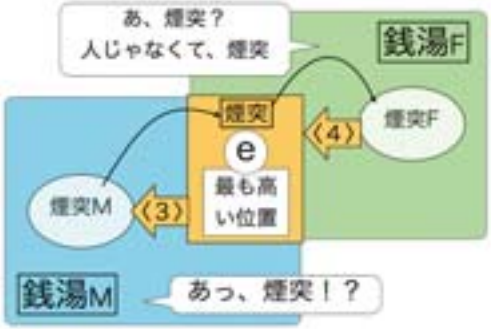


図８：e 部と「煙突」との関連づけ

れるものであることをここで確認しておく必要があるだろう。図７、８では、あえて「M/F」の別を語末に付与したように、同じ「空港」と名付けられた知識・記憶であっても、その様相は主体間で幾分の差異があると想定するのが自然であろう。その差異は、時にはあまりに機微なものであるがゆえに、現行の活動に何ら影響を及ぼさない場合もあるだろう。しかし時には無視しがたいほどの誤差のために、または機微な差異の積み重ねにより、現行の活動に混乱や不安をもたらす結果となるかもしれない。Rogers（1986）によれば、主体間での相互理解（mutual understanding）は決して絶対的な意味では到達できないものであり、しかも多くの場合、コミュニケーションの目的達成には完全な相互理解を必要としない。また同書では、こうした相互理解への試行錯誤は、各主体が互いに満足感を自覚するまで継続されると述べられている（ibid.: 199）。しかし、逆に互いの試行錯誤の末に形成した解釈の枠組みが一抹の不安や違和感を伴うものであれば、たとえ機微なズレであっても繰り返し要素間のネットワークが確認され、他の可能性が試されることになるだろう。我々が他者との間に生まれるこうした満足感や違和感に少なからず左右されながら活動していると考えれば、そうした感覚を共有する試みが常に必要であることは否めない。目に見える実在を支点に客観性を高めることも、そうした試みの一助として捉えることができるのではないだろうか。

5．まとめ、および、今後の課題

本稿では、日本人大学院生に「積み木とチェスの駒を使用して何かを表現した作品の作成と解釈」という課題を与える実験を行ない、収録されたデータの中から２名の協力者が共同で作品を解釈する約15分間の場面の事例分析を通して、作品を解釈する際の基盤となる「解釈の枠組み」の形成と共有の過程について考察した。その結果、主に次の二点が明らかとなった。第一に、「解釈の枠組み」は〔実在〕と〔知識・記憶〕とで構成され、それらが相互に関連づけられた意味のネットワークであり、その構成要素間には互いに意味を特定し合う相互依存的な関

係が成立している。そうした枠組みを前提に構成要素間の関連づけが必要に応じて再検討され、その整合性が確認されるが、その手続きはより前景にある要素とより背景にある要素との間で双方向的に繰り返される試行錯誤の様相となりうることが確認された。そして第二に、「解釈の枠組み」は各主体に固有の知識・記憶を構成要素の一部として含む認知的な基盤であるがゆえに他者との共有が容易ではないが、実際に見たり聞いたりできる実在の諸特徴を支点とし、それを共通項として含むように互いに類似したものへと調整するという試行錯誤によって十分共有可能である。特に本実験の性質上、解釈の対象となる作品は動かしがたい不変項である。そのため作品の全体、もしくは各部の諸特徴を基点としたメタフォリカルな関連づけによって各主体の知識・記憶の中から必要な情報が探索・喚起される現象が、今回観察された気づきの内実であったように見受けられる。

本稿での試みは、あくまで普段の何気ない会話活動を支える体系的基盤の認知的な側面の一端を明らかにするために行なわれたものである。したがって、本稿で得られた知見は、今後予定されている表現活動の分析と考察によって得られた知見と併せて、実験環境から離れた場面で行なわれる日常的な会話活動の分析に応用されることになる。日常的な会話活動においては、今回の実験のように解釈の対象が固定され一定の様相が持続するものとは限らない。普段、我々を取り巻く環境は、種々雑多な事物事象が現れては消えてゆく変化の途上にある。またそうした環境下に配置されている物が、現行の活動にとって都合のいい特徴を備えたものであるとは限らない。我々はそうした環境の中で、本稿で確認されたような認知プロセスをどのように成立させているのか。もしくは、また別の認知プロセスが働いているのか。こうした問題についてさらに追求していくことが今後の課題である。

（付記）

本稿は、科学研究費補助金　若手研究（B）「多様な可能性に開かれた会話活動への適応を支える生態学的および認知的基盤の探索」（課題番号：24720169）による研究成果の一部である。

参考文献

Dessalles, J.L. (1998) Altruism, Status, and the Origin of Relevance. In J.R. Hurford, M. Studdert-Kennedy & C. Knight (eds), *Approaches to the Evolution of Language: Social and Cognitive Bases*. Cambridge University Press: pp. 130–149

Giora, R. (1997) Discourse coherence and theory of relevance: Stumbling block in search of a unified theory. In *Journal of Pragmatics,* 27: pp. 17–34

Goodwin, C. (2000) Action and Embodiment within Situated Human Interaction. In Journal of Pragmatics 32: pp. 1489–1522

Goodwin, C. (2002) Conversational Frameworks for the Accomplishment of Meaning in Aphasia. In C.

Goodwin (ed.), Conversation and Brain Damage. Oxford and New York; Oxford University Press: pp. 90–116
Goodwin, C. and Goodwin. M.H. (2004) Participation. In Duranti, A. (ed.), *A companion to Linguistic Anthropology*. Blackwell: pp. 222–244
Grice, H.P. (1975) Logic and Conversation. In Cole, Peter and Morgan, Jerry L. (eds), *Syntax and Semantics,* 3. New York; Academic Press: pp. 41–58
Reed, E.S. (1996) Encountering the World: Toward an Ecological Psychology. Oxford University Press.（細田直哉訳・佐々木正人監修『アフォーダンスの心理学 —— 生態心理学への道』新曜社2000）
Rogers. E.M. (1986) Communication Tchnology. Free Press（安田寿明訳『コミュニケーションの科学』共立出版1992）
Silverstein, Michael (1993). Metapragmatic Discourse and Metapragmatic Function. In Lucy, John A. (Ed.), Reflexive Language: Reported Speech and Pragmatics. Cambridge University Press, pp. 33–58
Sperber, Dan and Wilson, Deirdre (1995) *Relevance -Communication and Cognition, 2nd ed.*. Blackwell.
岡田美智男（1997）「Talking Eyes ―― 対話する「身体」を創る」『システム／制御／情報』41(8)：pp. 323–328
岡田美智男（2002）「ロボットの内なる視点から「発達」を考える」『発達』90(23)：pp. 96–103
岡田美智男（2008）「コミュニケーションに埋め込まれた身体性 —— ロボット研究からのアプローチ」『言語』37(6)：pp. 56–63
串田秀也（2010）「言葉を使うこと」串田秀也・好井裕明編『エスノメソドロジーを学ぶ人のために』世界思想社：pp. 18–35
久保明教（2011）「世界を制作＝認識する —— ブルーノ・ラトゥール×アルフレッド・ジェル」春日直樹編『現実批判の人類学：新世代エスノグラフィへ』世界思想社：pp. 34–53
小山亘（2008）『記号の系譜：社会記号論系言語人類学の射程』三元社
菅原和孝（1997）「会話における連関性の分岐 —— 民族誌と相互行為理論のはざまで ——」谷泰編『コミュニケーションの自然誌』新曜社：pp. 213–246
名塩征史（2009）「会話における話題の「逸脱」に関する考察 ——「試行的」な伝達を含む会話の展開分析 ——」『日本認知言語学会論文集』9：pp. 70–80
名塩征史・水島梨紗（2011）「相互行為における発話の効力を再考する —— 社会による限定と参与者による決定 ——」『社会言語科学』13(2)：pp. 46–58
三嶋博之（2000）『エコロジカル・マインド：知性と環境をつなぐ心理学』日本放送出版協会

付録１：各グループへの指示

Aグループ：【表現】

1）指定された部屋にコルクボードが配置されています。そのボードの上に、あるものを上手く使って、何かを表現してください。その何かは、出来事や場面、またはもっと抽象的な概念でも構いません。ただし、次のことを意識してください。

① 作品の中に、必ず「わたし」に当たるものを配置してください。
② あるものを、すべて使う必要はありません。使わなかったものはテーブルの下に置いてください。ボードの上に「意味のないもの」は置かないでください。
③ 何が何を意味しているのか、表現意図が互いに明確になるように、グループで話し合いながら作業を進めてください。

2）時間内（30分間）に一つ以上の「作品」を考えてください。ただし、複数の作品を考えても、最後に残すのはそのうちの一つだけです。残す作品ができあがったら、その作品にタイトルをつけてください。タイトルはできるだけシンプルにしてください。一語(1 word)、もしくは一句（1 phrase）が理想的です。テーブルの上に小さなカードがあるので、そのカードに決まったタイトルを書き、それを元の位置に戻してください。

3）上記の作業を30分間で行い、完了したら、そのまま全員退室してください。その後は調査者の指示に従ってください。

Bグループ：【解釈】

1）指定された部屋に入ると、コルクボードの上にAグループがあるものを用いて作成した作品と封筒があり、封筒の中にはその作品のタイトルを記したカードが入っています。まだ作品には一切手を触れないようにしてください。

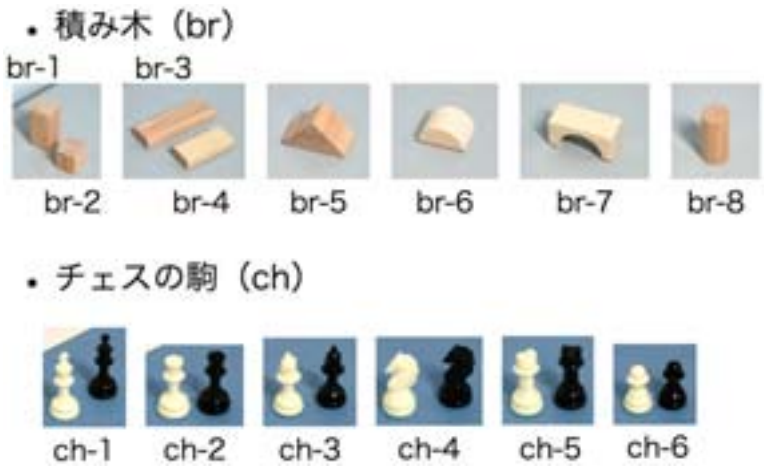
2）まずはタイトルを見ないまま、15分間でその作品が何を表現しているのかをグループで話し合って考えてください。表現されているのは、物や人、出来事や場面、またはもっと抽象的な概念かもしれません。話し合う際には、なぜそう思ったのか、作品のどの部分がどのように解釈できるのかなどをできるだけ明確にし、お互いの推測を共有してください。

3）15分間で、ある程度作品の内容を解釈し、その作品のタイトルを予想してください。タイトルは、一語（1 word)、一句（1 phrase）程度の大変シンプルなものです。

4）タイトルの予想ができたら、封筒の中のカードを見て、Aグループが記したタイトルを確認してください。そして、Aグループがなぜそのようなタイトルをつけたのか、グループで考えてみてください。その上で、作品に修正や改変を加えても構いません。

5）1）～4）までの作業を30分で行ってください。30分が経過したら、調査者が声をかけますので、その時点で退室してください。

付録 2 ：積み木とチェスの駒



（2012年11月 3 日受理）

《SUMMARY》

Configuration and Coordination of Interpretative Frameworks
—— Thinking and Talking about What It Means ——

Seiji NASHIO

The purpose of this paper is to describe the configuration of the interpretative framework, which is a cognitive foundation of interpretations, and the process that the frameworks are coordinated with each other.

This study focuses on a situation in which 2 participants performed conversational activities, and analyzes a negotiation of interpretations between the participants. Analysis from a perspective of empiricism revealed that: 1) An interpretative framework is a complex configuration made up of real existences and knowledge/memories of each participant, and those components are correlated in such a way as to co-identify with each other, 2) Metaphorical correlations between real existences and knowledge/memories of each participant can be confirmed bi-directionally, and 3) Coordination of interpretative frameworks between participants can be successfully accomplished through a trial and error process referring to the perceptible features of real existences.

The possibility of these findings is discussed in terms of future studies focusing on interactive communications.