

知の構造

——人文地理学講義ノートの余白——

田 辺 裕

0 はじめに

1971年に東京大学教養学部で人文地理学の講義をはじめて20余年を経た。教養学科全体の共通科目と人文地理学分科および理学部地理学科の必修科目とを兼ねて、学生が進学直後に出会う科目である。1993年の大幅なカリキュラム改正までは、同名の科目を1・2年生の一般教育でも講義していた。一般教育では主に地誌学的にヨーロッパ地誌を中心に扱っていたが、教養学科にもヨーロッパの地理という教養学科イギリス・フランス・ドイツ分科共通科目があり、ここでは一般教育での受講状況に合わせて、ややセミナー的に行ったり、講義形式でおこなったり、自由に組み替えてきた。人文地理学教室（1995年4月からは広域科学専攻広域システム科学系人文地理学研究室と仮称）は教官が少ないから、大学院を別にしても教養学科の地域論・地図学・都市地域論・応用地理学・日本地誌・人文地理学基礎論・同実習・同演習なども担当した。

本稿は、単に人文地理学だけでなく、これら科目群の中で、講義ノートの余白にあたるような、折に触れて雑談的に話してきた部分である。講義はしばしば脱線し、脱線先からさらに脱線を繰り返す、学生がノートしにくいという苦情もたびたびあり、実際、本人も3回脱線すると元に戻れないと自覚するようになった。それが定年直前のことである。そこで余白を雑談的でなく組み直したら起承転結がつくのかに挑戦することとした。わたくし自身は、「地理学評論」や「人文地理」などの学会誌に掲載した処女論文以来、地理学の現場主義にしたがって、つとめて具体的調査・分析などに依拠した報告を發表することにつとめてきた。しかし、「都市問題」や「エススペース・ジェオグラフィック（フランス発行）」などの求めに応じて、地理学の方法論や学説史についても考え方をまとめる必要が生まれ、さらに教養学部の他分野の先生方に教えられたり、学生にも地理学に対する私の考え方を聞かれ、一度は、人文地理学の方法論を活字にするのが義務であると感じるようになった。

にもかかわらず、いや、同時に、人文地理学方法論をまとめようとする、それ自身ではな

く、序論でもなく、その前提となる地理学者の学問観から出発しなければ、つまり折に触れて雑談的に話す地理学の立脚点を知の構造のなかで位置づけておかなければ、序論にさえ到達しないと考えるようになった。もちろん純粹の學術論文ではなく、きわめてエッセイ的であるから、その発表の場が本誌であることがふさわしいのかどうか、躊躇しないではない。しかし大学紀要は、教育機関である大学が、研究成果だけでなく教育内容にかかわる教官の考え方を表明するいわば絶好の場でもあるとも考え、本誌に掲載することとした。

この人文科学科紀要「人文地理学」は、人文科学科の解消にともなって、本号が最終号となる。創刊以来、全ての号に論文を載せ続けたただ一人の生き残りとして、その最終号に初めて地理学観を載せるのも、何か宿命的なものを感じる。

1 言語と環境

1. 人類と言語

人類を他の生物と区別する指標として、言語・火・道具などの使用があげられている。中でも言語は、聖書のヨハネ福音書の冒頭を引用するまでもなく重要な位置をしめている。なぜなら人類はそれによって考え、それによって表現し、意思を伝達しているからである。したがって人類は考える動物であるということは、言語をもつ動物であると同義である。人類の文化は言語を基礎に成立しているといつて過言ではない。

人類が生きてゆくためには言語の使用が不可欠である。なぜなら自分の置かれている環境、すなわち現実の世界を理解し、それに対応して自分の行動を決定する過程でかならず言語を使用しているからである。

人類の行動には、言語的行動と非言語的行動が区別される。非言語的行動とは、「考えずに」、「知らず知らずのうちに」あるいは「とっさに」やってしまったり、「気がついたら」やっていたことなどがあげられる。これらは理性を失ったり、本能に任せたり、反射的に行つたものである。自律神経によって行われる行動、動物行動学における生得的解発機構の発動による行動も（コンラート・ローレンツ「ソロモンの指輪」）、言語によって説明できる理性を基礎としていないから、非言語的行動である。言語化しなかつた行動という意味で、これらの非言語的行動を生物的行動とすることもできる。

人間は自分の考えを言語で表現できるから、あるいは言語によって考えているから、その意味で、自分の考えにしたがって行われる行動は、言語に基づいた行動、すなわち言語的行動あるいは文化的行動と言うことができる。いわば他の動物にはみられない、きわめて人間的な行動である。もちろん人間は、自分の意思に反して過失やあやまちを起こすことがあるし、現実が自分の思いどおりにならないこともある。意思は行動を産むが、行動が意思どおりの結果を

産むわけではないからである。これらの意思どおりの結果を産まない行動も、言語的に説明できる考えに基づく言語的行動である。

言語的行動を成功させるためには、現実を読み、すなわち言語化し、言語化することによって考察を加え、正確な結果の予測をすることが必要である。たとえば身近な例で、「今日は暑いから薄着をしよう」と考えて服装を決定している。冷房が普及していることを思いつかなかったために風邪をひけば、かれは「読みちがった」のである。現実の環境を言語化する際に現実の一部を要約することは当然であるが、「暑い街頭」や天気予報のみを言語化して考察の対象とし、「オフィスの冷房」は省略してしまったのである。かれは要約しすぎて省略したのである。次の機会には、現実の環境に対応した服装をどうしようかと、かれは「あれこれ」と言葉で考えることになる。

また、自分の意思に反した行動には、非言語的行動と言語的行動がともに含まれている。盗みは悪いことであると知っているし、そんなことをする意思は全くないのだが、「魔がさした」のか、「気が付いたら」他人のものに手をつけていた、のはもちろん非言語的行動であろう。また他人に言語的行動を強制されること、はきわめて非人間的な行動ではあるが、他人に強制されて行動せざるをえないと判断するのは言語であるから、これは言語的行動である。

環境は人類が言語を手に入れる以前から存在してきたのであるから、事実、赤子は言語を持たないままで環境のなかに現れるのであるから、言語がなくとも、人類は環境を認識できる。いわゆる五感である。環境からの五感を通じた刺激に気分を良くしたり、悪くしたり、さまざまに反応をする。とりわけ視覚は環境の写像を脳裏に刻む。パターン認識なるものも、視覚から与えられたパターンを脳裏に写し込むことである。時にはさまざまな計測機械などを使って認識できるものもある。五感による認識は、環境からの刺激に反射的に反応する行為と同じように、非言語的である。この非言語的活動を司る右脳と、言語・論理活動を司る左脳とに関する、大脳生理学は、重要な示唆を与えてくれる。

2. 言語の機能と環境

[命名・要約・分類機能] この非言語的に知覚した環境を脳裏に取り込み、反射的ではなく、整理し、考え、判断し、意思的に環境に対して働きかけるには言語の助けが必要である。まず、脳裏に感じられた刺激を、たとえば犬の姿として、あるいは走っている動作であるとして確認する。ここには言語の第一の機能である命名あるいはラベリングがおこなわれている。景観を頭脳に取り込むには、すなおにパターンのままで非言語的なままで右脳に写し込むか、写し込んだものを、左脳に渡してこれは犬が走っている場面であると言語化して取り込むことになる。

人類が認識できるできないにかかわらず、想像上の、現実には存在しないものを含めて、人

類は物・行動・性質などあらゆる事象に言葉を対応させている。対応する言葉のない事象はない。名前のない事象には「無名の事象」なり「分からない事象」などという言葉が対応している。ここでいう名前、すなわち概念は、もちろん対象が比較分類され、抽象化（捨象）による概括化を受けて成立する（武市健人編「論理学概論」1959）。問題は命名自体の機能である。命名はまず事象を要約する。「この犬」は、眼前のさまざまな形容でき、分類できる犬を、このわずかの言葉に要約したのである。「走る」はさまざまな動き方をまとめている。要約は、当然なことに分類を行うことでもある。命名は基本的には分類を前提とする。ある集落を「都市」と命名することは、「農村」など他の集落ではないと分類したことである。「赤い」と命名することは、「黄色い」など他の色ではないと分類したことである。人類を取り巻く環境には多様な事象が存在するから、この命名＝要約＝分類はそれら事象を理解し、判断し、対応する上で絶対的に必要である。もちろん、要約にはさまざまな水準があって、再分類や細分類が可能である。

命名には、固有名詞が含まれる。日本の首都を東京と命名することによってこの巨大な都市を要約し、世界の巨大都市の中で、あるいは日本の諸都市の中で、東京と非東京とを分類する機能を果たしている。いわゆる「テニヲハ」は何も命名し要約し分類していないではないかと言われるかもしれない。それは、ここでは語彙素と呼ばれる「意味をもつ最小単位」や、語彙素が集まって作る語句・文を言語として扱っているからある。実際言語学の立場から言えば、接頭語や助詞などの形態素は、語彙素と組合わさってはじめて言語となるのであるから、それらは言語の一部ではあっても言語そのものではない。

〔時系列化・評価機能〕言語の第二の機能は時系列化である。人間は、ふたつの耳があっても、同時に一つの言語しか聞くことは出来ず、ましてやひとつの口から同時に二つの言語を語ることはできない。たとえば「犬が走る」や「走る犬」では、同時に「犬」と「走る」を言語化出来ない。二つの語彙を時系列的に前後させねばならない。犬の走っている絵をもちいれば、同時性を維持できるが、それは言語ではない。どうしても同時性を維持して言語化しようと、その絵を象形文字として取り込み、ひとつの文ではなく語彙として理解することを考えてみよう。もちろん「犬が走る」という単語はない。それが単語として成立するのであれば、「・が走る」と「犬が・する」、あるいは「走る・・・」と「・・・する犬」との膨大な数の単語が成立するはずである。つまり、要約という言語の第一の機能がそこなわれてしまうゆえに、その絵を言語化できないのである。

ただし、特殊な環境において、「犬走り」のような単語を独立させるほどに頻繁に用い、その仲間内で立ち所に了解できるならば、さらに要約したものとして、その単語が成立する。漁民には魚介類の単語が豊富であり、牧畜民には家畜に関連する言葉が多い。昆布・海苔・わかめ・ひじきを区別したり、さらに青海苔・焼き海苔・味付け海苔・岩海苔などを区別して命名する日本語をフランス語で表現して見れば、これらを日本語がいかに見事に要約しているかが分

かる。隠語や暗語などはこの要約の最たるものともいえよう。たとえば、一時期、いわゆるロッキード事件において有名になった「ピーズ」が良い例である。それが金額を指すだけでなく、誰から誰にどのような目的で支払われる金銭であるのかを全て要約していた。

このように、命名＝要約は言語の第一の機能であるが、環境を構成するさまざまな事象に対して命名するためには、命名に時間差を付けなければならない。「犬」という動物と「走る」という行為とにそれぞれ時間差をもって命名せざるをえないのである。環境は、諸事象が同時存在することによって環境なのであり、時間差があれば、時間的に以前の事象は過去の環境である。したがって、「環境」と命名する以外に、環境内部の諸事象を同時に命名できないのである。人間は同時に二つの言語を聞き、理解し、反応して語ることは出来ないのである。

時系列化するためには、当然、事象の評価が行われる。重要度の低いもの、不要なもの、見落とされたものは時間的に後に置かれ、場合によっては命名もされず、捨て置かれる。文章上、接続詞を用いた並置もみられるが、時間的には二つの事象を決して並置できないことが言語の特徴である。どうしても並置したければ、「きみとぼく」や「ぼくときみ」ではなく「われわれ」と別の命名を必要とする。それにも限界があることは「犬が走る」にひとつの命名ができなかったことで明らかである。評価は要約とは異なり、事象の順序付けである。大部分の言語には、主語・述語・目的語などの語順にきまりがある。これとて、単なる習慣であって、本質的なものではない。なぜなら、評価の仕方、時系列化の過程で語順は変更できる。たとえば、空腹の人が、ライスカレーを目の前にしている場合は「食べるか食べないか」に関する述語（「食おうぜ。カレー」）が選択され、レストランでゆったりメニューを見ている場合には「何を食べるか」に関する目的語（「カレーを食おう。」）が選択される。時系列的にそちらが優先されるからである。習慣にしたがった語順が選択されるとすれば、とくに選択する必要がないほどに、彼の空腹の度合いが激しくなかったのであろう。それとて、かれが習慣的語順を選択した事実に間違いはなく、その際に時系列化＝評価が明らかに行われている。

人間は物を考えるために言語を用いる。それも単なる語彙ではなく、頭脳において文章を作ることである。語彙を語順にならべ、時系列化しなければ文章にならないと言う意味でも、時系列化は思考過程そのものである。人類は、環境を構成するさまざまな事象を命名し、時系列に並べて頭脳に取り込む。これは、環境の言語化である。その取り込んだ言語を、頭脳の中で意味のある文に再構成してゆく過程が思考であるから、言語は思考に必須の手段である。「思考する」という表現はややペダンティックであるが、ここでは頭脳において行われる一切の言語活動である。

〔再現・伝達機能〕言語の第三の機能は再現である。われわれは、環境を言語によって描写し、記述し、再現することができる。五感によって写像として認識された環境は、そのままに再現できない。香りは、その香りそのものを持ってこない限り、「甘い香り」とか「バナナの香

り」と言語によって描写する。景観でさえも、写真機のような機械的再現を計らないかぎり、言語によって表現する。自分が絵を描く状況を想定してみれば分かることであるが、絵は時系列的にしか描くことはできない。犬の絵を再現する場合でも、最初に耳から描くのか、鼻の位置を決めるのか、その時系列化を必要とする。犬の絵を見て犬と認識することと、犬を見て犬の絵を描くこととは全くことなる行為であって、前者は非言語的パターン認識が可能であるが、後者は言語化を要する。漢字をよく覚える人は、パターンそのまま、漢字を視覚的非言語的に脳裏に写し込んでゆく。その漢字の意味を考え、筆順を時系列的に覚える場合には、一旦言語化しなければならないだけに覚えにくい。漢字の学習では非言語的なイメージを言語化する読み方と言語的な書き方によってイメージを作って行く行為とが同時に行われている。また絵は要約することによってのみ描くことができる。いかなる細密画であっても、犬の全てを描き尽くすことはできない。むしろ犬の特徴をもっとも的確につかんだ絵が、犬を再現できるのであって、その特徴なるものは、犬に図形的特徴を与えた、犬にラベルを張ったことになる。このように、時系列化にせよ要約にせよ、言語の重要な機能を含んでいることからみても、再現が言語化によって行われていることは明白である。

言語が実際に完全なる再現を行い得ないことは後に述べるが、この要約され、時系列化された再現機能によって、われわれは時間と場所を超えて、自らが思い出したり、他の人に伝達したりできる。文字や音声などを用いて、送り手の頭脳に取り込まれた事象が言語的に表現され、その表現された言語が受け手の頭脳の中で、同じ写像を結ぶ、すなわち同じ事象を再現する。再現＝伝達も言語によって可能になったと言ってよい。自らが思い出すこと（自己再現）は脳裏に刻み込まれた記憶を呼び出すことであるが、その同じ像を他の人の脳裏に再現させる為には、言語化して伝達し、相手の脳裏にある記憶と結んで再現をはかる必要がある。相手は言語によって取り入れたものを非言語化するとでも言えようか。それは、とりまなおさず、時間的に前後して伝えられた情報を、時間差のない、同時に伝えられた情報と解して非言語的イメージをいわば同時性を持つ環境を再現することである。その意味で、再現機能は同時性化機能である。

「言語」機能に関する考察は多様ではあるが、第一に命名＝要約＝分類、第二に時系列化＝評価、第三に再現＝伝達＝同時性化の三機能を中心に、議論を進めて行こう。

3. 環境の非言語性

コンピュータのシミュレーションゲームが子供をとらえている。いや大人も結構夢中になっている。ゲームの勝ち方を伝授する書物も発行されている。勝つためには、ゲームを読むことが必要である。ウォーゲームの戦闘場面であれば、どの敵を先に撃って、次にいったん退いて、など、いわゆる手順を読解してゆけば、勝ち進める。つまりゲームには文脈があって、そ

れを手繰ってゆけばよい。コンピュータが繰り出す次の一手は、いくつかの評価肢から出てくるので、やり直しができるのならば（コンピュータゲームでやり直し出来ないものはほとんどない）指先が機械より器用で、目が利くこと、そして時間がたっぷりあれば（無限にあれば）、かならずこちらが勝てる。コンピュータが時系列に並んだ命令に従っているかぎり、その時系列に朔行する形で解説して行くわけで、ゲームの作者の思考過程（プログラム）を手に入ればよいのである。それによって、かりに勝てないゲームでも、勝てない理由が分かるはずである。たとえば、乱数表を用いる場合には、選ばれる数値によって勝敗が決まってくる事が分かるし、またコンピュータの速さに手や指の速さが追い付かないだけであるというのも勝てない立派な理由で、論理的には勝ったとしてよい。

これは、現実を再現しようとするコンピュータゲームと現実のゲームとの決定的な違いである。たとえば野球やサッカーの試合では、同時に一群のプレーヤが動き、そのときに風が吹き、ボールが回転する。しかしコンピュータのプログラムを見れば一目瞭然としてプレーヤは同時に動いてはいない。非常に高速に、プレーヤをひとりづつ動かし、次に風を吹かせ、次にボールの回転を決める。作者の考え方で、先に風の方向と風速を決め、次にプレーヤを動かすかも知れない。プレーヤの一部をグループとして扱ってまとめて動かすことも可能であろうが、全てをひとつの命令で行うことはできない。二人のプレーヤが、双方ともに動きながら衝突事故を起こすことは難しい。動いている球とプレーヤの足がともに動いて蹴っているように見える場合でも、実際にはいずれかが一瞬静止している筈である。かりに膨大な数のコンピュータを使って、独立に各プレーヤや風を動かしても、その時の太陽の位置と個々のプレーヤの視角やボールの位置関係まで現実そのままに再現することはできない。

だからこそ、コンピュータではない現実のゲームが面白いし、コンピュータゲームは少なくとも作者を越えられないのである。プログラムは言語によって書かれる。コンピュータゲームは、いわば現実のゲームを言語に翻訳して書かれたものである。

言語に翻訳した現実をもっと明白に示したものが、現実のゲームとラジオの実況放送である。サッカーでは、キーパーが球を蹴るやいなや、フォワードが直ちに敵陣深くに走り込み、中間の選手が球を受けてフォワードにパスしようと身構える。監督は身体を乗り出し、そのとき風が巻き起こる。一切が同時に起こっているのではあるが、アナウンサーは「キーパー蹴りました」と叫んでいる。熟練したアナウンサーは、その前に風の動きを読みとって、事前に旗のなびく方向が変わったことを伝え、中間の選手の位置の微妙な変化を指摘するかもしれない。熱烈なファンならこの選手の名前だけで、その時の彼の風貌や動作を想像しているかもしれない。しかし同時進行の現実を言語で表現することは至難のわざであり、同時進行あるいは同時存在の現実から要素を取り出して、それに時間的優先順位を与えている。言語に表現するために、現実の共時性を時系列的に置き換えるのである。これを逆に言い換えれば、現実はきわめて非

言語的である。

実は将棋や囲碁などのゲームも言語的に構成されている。交互に順次打ち合ってゆくから、時間の経過にしたがって次の一手が読めてくる。これが、交互ではなく、一回ずつダイスをふって、さいの目の差の数だけ、大きい目を出した側が駒を動かすことが許されるとなれば、最大限、5目続けられるので、たちまち一方が勝ってしまい、ゲームが読めなくなる。この場合、5目分の同時進行を相手に許すことになるから、非言語的ゲームになってしまうのである。現実の戦闘場面がゲームになり得ないのは、まさにこの非言語性にある。非言語性とはこの同時存在と同時進行を含む性質である。ウォーゲームのように同時性を取り込むために、戦場にあらかじめ予件として同時に起こったかのような現象を組込んでおいたり、一瞬に起こる出来事を数秒かけて再現させたりしている。

環境にあらわれる諸事象は、同時存在しているだけでなく同時進行あるいは同時変化をしている。これを、一定時間内における複数の始点が複数の終点に変化すると言い直してもよい。あるいは、始点の存在が原因であり、終点は結果としてあらわれる一定時間後の環境である。また、環境は空間を占めている。抽象的な概念によってとらえられる社会環境でさえ、一定の空間的広がりをもっている。その意味で、同一環境を構成する諸事象は空間的には決して相互に独立して存在しない。関係に濃淡はあるが、相互になんらかの関係をもって成立している。この関係は、すでに原因と結果という言葉を用いたからといって、因果関係を意味する訳ではない。因果関係においては、時系列化された事象の存在が前提となるが、環境においては諸事象が同時存在しているからである。しかし、始点の諸事象と終点の諸事象との間には時間差があるので、因果関係の存在があっても不思議ではない。

もし因果関係があるのであれば、それは言語的取り扱いが可能である。「原因・結果」と命名され、原因から結果への時系列が存在し、実験によって再現が可能であるか、あるいは結果が予測されるのであるから、伝達できることになる。しかし環境は、ある時点で切りとった空間に広がる無数の諸事象によって構成される点で、無数の因果関係の結果であり、原因となっている。無数の始点から無数の終点が結果するとすれば、それらの間の因果関係は無数であって、言語的分析によって解明できる因果関係はそのごく一部にすぎない。同時存在の諸事象間の関係には、因果関係は存在しないが、位置関係・機能関係・権力関係や磁力・重力などの物理的関係などさまざまな非時系列的関係が存在している。非言語性というのは、この無数の事象の同時存在・同時進行に加えて、その間に無数の関係が結ばれていることを含んでいる。

したがって、問題は、この環境のごとき非言語的現実をいかに学問の世界で取り扱うのか、言語を武器とする人類の知の構造の特性を理解しながら、いかに言語の限界を超え出るかである。

II 言語文化の呪縛

1. 言語化された現実

現実の非言語性を越えることは、テレビの実況中継で可能になったかのように見える。しかし、テレビをつけた瞬間に映像が浮かび、これを見て「サッカーをやってるぞ。」と言語化する。これは見事な要約である。しかも、その声を聞いた者がサッカーを頭脳に再現し、自分も見ようとテレビの前に行く。

テレビカメラがキーパーの蹴る瞬間を写し出している画面から、フォワードの動きは見えない。カメラを引いて、広い範囲を写し出せば、全選手の動きは見えるが、キーパーの動きがはっきりしない。カメラの角度の陰で行われる反則は、さらに分からない。テレビカメラは、本来、映像を写すものであるが、言語に翻訳することによって理解しようとするカメラマンは、焦点をキーパーに合わせ、次に飛んでゆくボールを追い、落下する地点のミッドフィールダーの動きを写し、またボールを追い、フォワードの動きを写す。これは、現実の共時性を時系列的に置き換えた文脈の中で、言語で記述できるようにカメラを使っているのである。

それでは、現場に居合わせる観衆は言語の助けを借りていないであろうか。この現実を言語に翻訳する作業は、テレビに限らず日常の生活で我々が意識的にも無意識的にも経験していることである。目を開き、広い範囲の景色を視野に入れているのに、焦点をある特定のものに集中させているために、周囲の出来事に気付かずに過ぎる場合がある。焦点をしぼって視野をせばめることによって、非言語的現実を言語的に取り入れようとしているのである。大きな絵画や彫刻などを鑑賞する際に、いったん接近して部分を詳細に見た経験のある人は少なくない。広い景観を展望できる景勝地に望遠鏡を置いている場合も少なくない。なぜ焦点をしぼるのであろうか。詳細に見たいと言う、顕微鏡と同様の要求もあろう。しかし絵画は、全体で絵画として成立しているのであって、焦点をしぼった部分は絵画そのものではない。筆使いや色の重ね具合を見ることは、あくまでも部分的に調べることであって、全体的に鑑賞することは本来別である。また展望台は、広々とした見張らしを楽しむ絶好の場所であるのに、わざわざ望遠鏡で覗き見してみたくなる。せつかくの展望を無にしていると言ってよい。

この焦点をしぼる行為の背景には、映像を言語的文脈に翻訳したいという本能的な要求がある。絵画であれ景観であれ、理解し、考察し、評価するためには、言語への翻訳をしなければ、人間は取り扱うことが出来ない。なぜなら、考察し評価するためには言語を用いなければならぬからである。

絵画の評論はその典型的な例で、構図を論じ、色調を褒め、筆致の変化を指摘し、画材を紹介するなどを行うとして、なぜその順序なのであろうか。筆致・構図・色調の順序でなぜいけ

ないのか。もちろんその絵画の美術史上の意味、題材となったモデルに係わる逸話、画家の交友関係から住まいまで取り上げることもある。同時存在の絵画を言語に翻訳する評論家の考え方によって、いくとおりにも記述されるのである。現実は一とつであるにもかかわらず、言語によって記述しようとするれば無限の言語化された現実が成立してしまうのである。言い直せば、現実を言語によって表現しようとするれば、無限の文章が必要である。

哲学の入門的な議論であげられる文章として、「この犬はテリアである。」(吉田夏彦「論理と哲学の世界」1977)を例にしよう。「この犬」は現実である。この現実を言語的に翻訳すれば、「おすである」、「2色のぶちである」、「小犬である」などいくらでも表現できるのに、なぜ「テリアである」を記述者が選んだのか。「この犬」が眼前に居ればこそ、いくつかの視覚的表現が省略されているが、テリアなるものを知らない私には、文として何ら現実を伝えてくれない。どういう犬がテリアなのかが分からないのであるから、私の脳裏に浮かぶ犬はシェパードかもしれない。言語は本来伝達するための再現機能をもっている。しかし個物としての「この犬」を、その場に居ないものに伝達するためには、ほとんど力がないと言ってよい。「この犬はテリアである、このテリア犬はおすである、このおすのテリアは小犬である、このおすのテリアの小犬は2色のぶちである、この2色のぶちのおすのテリアの小犬は垂れ耳である・・・」。文章をいかに連ねても眼前の犬は再現できないし、現実の犬を個物化する「この」にまさる表現はない。

もしその犬とは別の「2色のぶちのおすのテリアの垂れ耳の小犬」を飼っている人がいれば、かれは自分の犬を思い浮かべて、「あの可愛い犬」という文章を付け加えているかもしれない。もしその犬を記述者自身が飼っているのであれば、単に「犬」とは表現せず「ジョン」などのような固有名詞によって現実を表現する。「この」は、犬を特定している意味で、固有名詞につながる。単純には言語に翻訳しきれない特定の犬を、犬の習慣・表情・通じ合う心などをすべて含めた現実を、固有名詞に翻訳し、全体をジョンとして脳裏に取り込む。その全体像から、必要に応じて「ジョンはテリアである」などの表現を選択しているのである。

その意味では、演劇が示唆的である。言語化された脚本は、同時存在の現実をすべて表現できないのであるから、表現できなかったもの、残された膨大な現実には演出家・俳優・舞台装置などに委任されている。同じ演劇が、まったく異なった印象を与えて当然で、ひとつの言語表現が無限の演劇的現実を作り出す。「この犬はテリアである。」のように、いかようにも演出できる文章では、現場に居合わせない者にとって、無限の現実を描ける故に、ほとんど無意味な文章であるということになる。あるいは、演出家が腕の振るえる文章であるとも言えようか。舞台にテリアを出すと記述されている場合、その脚本に描かれているテリアは何匹もいるはずである。このように演劇は、上演するに際してあらたな現実を創造することが可能である。しかし、演劇は、舞台という焦点をしぼった視野のなかで演じられるため、同時進行する現実を

そのまま再現することはできない。せいぜい舞台の上手と下手などいくつかの場面に分かれた俳優たちが、一方が台詞をしゃべり、その間、他方はしぐさで演じている。同じ音量の台詞が何人もの俳優によって同時に発せられるならば、観衆はそれについて行けなくなる。観衆が演劇の進行を理解し、考え、感激したりするのは、言語的世界に翻訳されているからで、もし同時進行の非言語的現実そのものであっては、頭が混乱してしまうのである。

人間は複数の人の発言を理解できない。聖徳太子が7人の同時に発言された言葉を解したといわれるのは、いかにそれが不可能であるかを物語っている。有能な人は、かろうじてタイムシェアリングによって、複数の言語を理解し、考え、判断しているが、それはタイムシェアリングは同時性に近づこうとする努力を具現化しただけであって、同時処理そのものではない。またコンピュータではウィンドウなどと称して、同時処理を行っているかのように見えるが、複数のオペレータによらず、人間が単独で同時処理をおこなうことはできない。現実の非言語性は、事象の同時進行に示されているといてよい。人の話を聞きながら別の事を考える場合がある。実は話が聞こえる場で考えているか、一瞬、聞くことを中止して考えているのである。物思いにふけて、人の話が耳に入らなかったという経験はだれにもある。

言語で、同時進行の現実を描こうとした小説「ベルリン・アレクサンダー広場」(アルフレ・デーブリン)を「斬新な手法」と評して「証券取引所も、天気予報も、広告も、看板も、居酒屋の飲んだくれも、どろぼうも、みな、ベルリンを構成する要素として小説のなかにとびこんでくる。」と岩村が書いている(岩村行雄他「ワイマール文化」1987、有斐閣)。ではなぜ「どろぼうも、居酒屋の飲んだくれも、看板も、・・・」の順序で書いてはいけないのであろうか。すべて同時に進行している点で等価である事象を、時間的に前後させねば言語化できないから、言語の送り手は、文章の最後に「最後ではあるが、重要度が低いわけではなく」(last but not least)と断わったり、また「他方」とか「同時に」と接続詞を加える。

しかし言語的現実とはさまざまな事象を時系列に並べたものであるから、後から記述されたものは読者の脳裏に遅れて到達する。それを同時進行の現実として復元するのは読者に任される。相対的に独立したいくつかの事象を積み上げ、モンタージュ手法を用いるもの、広く周囲から描写を始めて焦点を絞ってゆく手法で視覚の再現をはかるもの、逆に中心部を詳細に描写して、次第に焦点を広げ、それを広い景観の中に置こうとするもの、それぞれ、言語の限界に挑戦して、もとの現実が持っていた同時性と豊かさを復元しようと試みている。モンタージュ自体が非言語的現実を表現するために開発されたのであって、一枚一枚は静止画面でありながら、少しずつずらせた画像によって、目の錯覚を利用した動く画面を作り出す映画と同様に、たたみかけるようにいくつかの事象を積み上げて頭脳の中に同時性を作り出そうというわけである。

仮にある男女がある駅ですれちがう列車に偶然乗っていて、双方の窓から相手を確認し、互いに呼びあう場面を想定してみよう。現実には同時進行であるのに、テレビドラマや小説では、

その場面に至る男か女の行動を別々に描く。まず男の行動が記述されてその列車に乗り、その駅に着くところまで、次に「その頃、ほぼ同じ時間に」として、女の行動が記述される。同時進行の現実であるから、ページを2段組にし、上段を男の行動、下段を女の行動の記述にあて、出会いの場面で1段組にすればよいのに、それはしない。どうせ読者は上下2段を「同時」には読めないからである。出会いの場面でさえ、「女は窓越しに男を見付けた」と記述する場合と、「男は女の姿に気がついた」、あるいは「ふたりは互いに窓越しに相手を見付けた」と、いくつかの、いな無限の言語化が可能である。

この出会いの場面を余すところなく表現するためには、いくつかの言語が必要であるが、言語化過程においては、あきらかに現実の要約が行われる。この列車が何輛編成であるかは触れられないかもしれない。しかし行き過ぎる列車の窓を呆然と眺めながら、登場人物が何かを追憶するのであれば、3-4輛編成の列車であってはならないから、少なくとも長い列車であること位は予め記述される必要があろう。しかし無限に現実を語ることは、現実を理解し、伝達するために現実を要約するという言語の基本的機能と矛盾する。言語化の過程で多くの人が苦労するのは、要約とそれに伴う強調・切り捨てである。伝達された受け手がいかに現実を復元できるかということである。

2. 現実の復元

非言語的な現実を理解するためには、現実を言語に翻訳しなければならないが、その翻訳の仕方は無限にあることをすでに指摘した。にもかかわらず、おおくの記述者は、言語によって描く言語的現実によって、描かれる以前の現実そのものをなんとか再現しようところみる。ために、自分の初恋の人を言語で表現してみれば、いかに現実の言語化が困難なものであるかが、ただちに了解される。「美しく、やさしく、教養があり、優雅であり、目もと涼しく、唇が愛らしく、ウェストがきゅっとしまっ……」などといかに表現しても、あの心をときめかせ、真実胸が痛くなったその人は浮かびあがってこない。しかし、その人に仮に固有名詞を与え、出会った場所と時を与えてみたまえ。その時、その場の情景を非言語的に脳裏に刻み込んでいる者には、たちまち彼女の姿、しぐさ、物腰、香り、口つきのすべてが、全体像として再現される。その彼女は言葉で表現できないほどに切なく、うれしく、涙が思わず滲んでくるほどに、現実としてせまってくる。

しかしそれはあくまでも自己再現であって、非言語的に取り入れた者のみが自己の脳裏（右脳）に非言語的に再現できるのであって、言語による再現ではない。言語による再現は、同時に要約され、時系列化されることが前提となり、その故にその場、その時に居合わせない者にも伝達されるのであるが、その故に感動を呼ぶことが難しい。もしそれにもかかわらず感動を与える言語表現が可能であるとすれば、送り手の言語表現能力が優れている場合もあるが、同

時に受け手が非言語的要素を付加できる、あるいは感情移入できる条件が整っている場合である。例えば、描かれた情景が受け手の自己体験の中であって、自分のもっている非言語的記憶と結びつく場合には、自己再現と似通った感動が得られよう。

・・太陽に浴け合う

海。

というランボアの詩を読んだだけで、熱帯の夕陽の美しさを見た記憶のある者はたちまちその思い出を再現させ、その時と同じ感動を得られるかもしれない。

ザミャーチンの小説「われら」では、登場人物がすべて記号で表現される。「L18」が、いかに美しい女性であっても、それは一人の「ナターシャ」に及ばない。固有名詞を与えることによって、小説で表現した人物は、そこで形容された以上の資質を読者によって与えられる。町角でたまたま出会ったロシア女性か、映画でナターシャを演じた女優であったか、別の雑誌で以前読んだことのある、似た境遇の女性であったかは個々の読者によって異なるが、それら読者の個人史のなかから彼女の資質が取り出され、彼女が現実の人物のように生き生きと立ち現れる。演劇ほどに激しくはないが、小説においても、読者によって彼女は異なってくる。記号で表現されたL18は没个性的であり、ほとんど機械か動物のごとき存在となる。サミャーチンの意図はそのような存在となる人間を描いているのであるから、小説の作法としては成功したわけである。その意味で、言語によって記述されている言語的現実は無限の現実を引き起こすことが可能である。小説のナターシャは読者の数だけ存在してしまうからである。にもかかわらず復元された各読者のナターシャ達は、送り手の作家の記述を核として復元されているから、彼女は着物を着ていないし、黄色人種ではない。送り手の力量によっては、かなり正確な復元が可能である。

また、受け手が日本人ではなく、ナターシャの描かれているロシアの人であれば、さらに復元が正確であろう。ある年代のその地域の女性が、どのような社会で育ち、どのような教育を受け、どのような四季を経験しているのかを知っているからである。送り手が、この受け手の持つ現実を想定し、それと結びつく言語を用いるならば、復元はより容易である。いわば受け手に依拠して、あるいは言葉の発せられる場を受け手と共有しつつ言語化することによって、言語から現実への復元がより容易になるだけでなく、言語化自体も簡略にできるのである。たとえば、「ナターシャ！」と書くだけで、会えて嬉しい、危ない、止めろ、助けて、などさまざまな復元の可能性のなかから、その場を共有する人は的確にひとつの意味を選び取る。

もちろん、言語の基本的機能のひとつは伝達であるから、言語化される以前の現実そのものと言語化された現実とは対応していなければならない。しかし送り手と受け手の間に共通する言語が、送り手の言語化した現実を受け手に正確に再現されていることは必ずしも保証されない。とりわけ簡略化のすすんだ俳句や詩歌は、現実の復元を受け手に大きく依存している。送

り手と受け手が共有する場が大きければそれだけ、送り手のわずかな字数の言語から、受け手は見事に現実を復元できる。これは単に受け手の言語鑑賞の資質だけでない。

たとえば、芭蕉の有名な俳句

「夏草や 兵どもが ゆめの跡」の夏草を、
ブルターニュ出身のフランス人は次のように訳している。

“Herbes roussies de l'été” (夏の赤茶けた草)

(Alain Kervern: *Malgré le givre*, 1987, éd. Folle Avoine)

夏草のない、蟬の鳴かないブルターニュで麦秋の野原を見て育った訳者には、何年かの滞日経験があるにもかかわらず、燃え立つような緑濃い、遺跡を隠してしまうほどに丈高く茂った夏草を思い出すことがむずかしい。なによりも、彼の住むブレストには夏がほとんどない。むしろ夏枯れの焼け焦げたような野原が、彼にとって「夏草」から再現される現実であろう。あるいは彼が日本の夏草を理解していたとしても、そのように訳さねば、読者となるフランス人が、全体の句の表す現実を再現できないから、あえてそのような表現を用いたのかもしれない。これは逆の場合もある。

上田 敏がヴェルレーヌの詩「落ち葉」の訳に

「秋の日の . . .

鐘のおとに 胸ふたぎ 色かへて 涙ぐむ

過ぎし日の おもひでや。

げにわれは うらぶれて

ここかしこ さだめなく とび散らふ 落ち葉かな。」とした。

関東の落ち葉は、錦繡の秋の終わりににやってくる乾燥した北西季節風にとび散らされる枯れ葉であるが、フランスの落ち葉の印象は湿って朽ちる葉である。この翻訳では、たよりなくさすらい自分の日本人と朽ち果てて死に行くフランス人との対比が如実にあらわれている。第二節には「鐘のおとに . . .」とある。秋に結婚式は少ない。その後の文からみれば、むしろ葬式の鐘であろう。これは過ぎし日の幸せだった頃の鐘、結婚式の鐘と、やがてくる葬式の日の鐘をかけている。であるから、カラコロと乾いた飛び散る落ち葉ではなく、明らかに死を予感する朽ちる葉でなくてはならない。さすらい、とび散らふより、行きだおれのように、その場その場にペタンと石畳に張り付くように生を終えた葉である。

3. 言語の限界

すでに見てきたように、われわれを取り巻く環境は同時存在であるにもかかわらず、その環境をそのままの姿で記述することも、考察することも、伝達することも、議論することさえできない。それは記述・考察・伝達などすべてが言語によって行われているからである。言語に

よって形成された人類の文明は、言語の限界を超えることに多大の苦勞をしなければならない。人類と環境との関係は、言語文化に縛られて、明解な姿を示してくれない。非言語的現実の存在自体を言語によって記述せねばならない点で、この文章自体がすでに自己矛盾していることも明らかである。

現代文化は論理を大切にしている。しかし「論理」は、もっとも言語に依存せねばならない故に、環境問題に無力であり、現実を記述できない。論理は、現実ではないもの、現実を高度に言語化したもの、あるいは現実をもっとも言語的に歪めたものを扱うことになる。環境の記述に論理を持ち込むとすれば、それは持ち込んだ人による環境の「解釈」であって、環境そのものではない。「解釈」された瞬間に環境が環境でなくなることは、前章の時系列化の機能を説明する際にふれている。あたかも、人間の脳の完全な解剖がいまだに不可能で、過去に人間にあった脳の解剖しかできないのと同様に、環境「であったもの」を順次に記述するしかできないのである。記述できえむずかしい環境を、正しく分析することはほとんど不可能である。「環境は環境である」という命題を論理的にはどう扱うであろうか。以上の議論で明らかのように、同時存在が前提となるから、「環境は」と「環境である」が時系列で並べられた瞬間に、「環境」は「過去の環境」となってしまう、「環境は環境ではない」のである。

環境を構成する或る要素間の因果関係の解明はさらにあやふやである。環境に論理を持ち込むこと自体が問題であるのは、非言語的同時存在の諸要素を言語化しようとする点にある。その意味では論理を大切にすればするほど、言語的には理解しやすくなる一方で、非言語的現実から遊離してゆくことになる。因果関係は時系列化のもっとも典型的に現れる関係である。熱帯林の破壊が二酸化炭素を増加させ、地球を温暖化させるといわれる。非常に分かりやすい説明ではあるが、はたしてそれほど単純な因果関係であろうか。二酸化炭素の増加には、熱帯林の破壊が何割、自動車の排気ガスが何割寄与しているのか、科学者の分析は進むであろう。しかし、昔の教科書には、火山活動などによる二酸化炭素の増加が森林を繁茂させて石炭を作ったと書いてあった。私は、事実の正誤を言っているのではなく、力点の置き方（評価）を重視している。なぜ熱帯林の破壊を先に述べて、自動車の排気ガスが後に述べられるのか、途中で座を立ったものは、もちろん後半を聞いていないが、仮に全体を聞いた人でも、この指摘は熱帯林をより重要視していると理解する。これも論理的には等置とされるのであろう。

AならB

A

だからB

の三段階論の例として、

「煙があれば火がある

煙がある

だから火がある」

をとりあげて見よう。「AならB」は何ら現実を記述しているのではなく、命題を提示している。だが「煙がある」となれば現実であろう。しかしその後「だから火がある」とわずかの時間を遅れて述べる時、「まだ火がついていれば」なのであって、火と煙の同時存在を記述できない。正確には「火があったか、まだある」のであろう。

「人間精神は言葉によってのみ壮大に発展できるのだが、この事実はまた精神が永遠に言葉の桎梏の下にあることも語るものだ。」

と小林秀雄の文章を引用している湯浅によれば、現実を言語化して成立するはずの言語文化が、逆に現実を公共の了解を得られるように、いわばゆがめて再現する。(湯浅博雄「未知なるもの=他なるもの」哲学書房1988)この言語文化の呪縛からいかに脱出するのが、現実に密着した分野の学問にとって重要な課題である。

Ⅲ 言語からの脱出

1. 非言語的コミュニケーション

言語は人類に文化を与えてくれたが、その文化は、非言語的現実をうまく扱うことが出来ない。これを処理するために、言語を扱う人々、文学者や詩人などは苦勞してきたといつてよい。実際、「美しい少女が泣いている」と述べるより、その絵を描けば、あるいはその写真を写せば、つまり映像化してしまえば、「泣いている美しい少女」も「泣いている少女が美しい」もまとめて、その現実が表わされるように見える。送り手の「美しさ」の基準も同時に伝達され、情報量は飛躍的に増大する。しかし送り手は、最初に「美しい」と発することによって、泣いている現実ではなく、まず「美しい」と評価したのであって、この評価自体は、必ずしも絵によって伝達されない。受け手が送り手と共通する場をもっているならば、同じ絵で同じ文章が再現され、したがってまず「美しい」と感ずるのであるが、別の感性を持つ受け手であれば、「あ 泣いている女の子」と言語化するかもしれない。

言葉が非言語的的事象を全て伝えられないことは明らかであるが、他方、言葉は送り手の考え方、時系列化の中に組み込まれた評価を伝えることができる。逆に映像は、言語的な意味での、送り手の考え方、思い、評価を伝えることが困難である。画家や写真家は、詩人とは逆に、この言語的内容を映像の中で伝えようと、周囲を省略し、ぼやかしたり、形状をデフォルメしたりして、本来、同時に存在する、したがって等価値を持つ諸事象に評価を与え、重み付けをし、焦点をしぼる。映像の中で言語化を試みる。その意味では言語的コミュニケーションと非言語的コミュニケーションは、互いに補いあっているともいえよう。

言語的コミュニケーションの限界を超えるために、人類はさまざまな非言語的方法をもって

いる。身振り手振りなどのジェスチャーもそのひとつである。手話のように言語化したものは別として、ジェスチャーには、言語化できない内容を含むものが少なくない。例えば物真似師が、ある宰相の演説の真似をしてみせるとき、その姿を言語によって表現できるか否かを考えてみればよい。宰相のよく使う言い回し、声の質、くせ、手振り、態度、顔つきや服装までもそっくり再現すればするほど、演説する宰相像を言語化することができないことに気づく。演説自体の原稿は言語そのものであるが、彼が演説のどの部分で怒ったのか、どの部分で笑ったのか、それに対して聴衆はどこを評価したのかはなかなか伝えられない。スターリンが健在なころ、彼の演説の間に括弧書きで、[激しい拍手、鳴りやまぬ拍手、全員起立]などという文章が挿入された報告をしばしば見た。しかしその何とも言えぬ白々しさを、言語化できていない言語の空しさを感じたのは少数の人々であったらろうか。

長い年月、離ればなれになっていた親子が再会したとき、しばしば言葉が出ない。ただ抱き合って涙を流す場面を見ることがある。走馬燈のように、過去の一切の情景とそのおりの感情がすべて押し寄せて言語化を不可能にする。しかし二人には、語れば一日や二日では足りないほどの内容を、しかも語ることでできない情感をも、その抱擁によって伝えあえたのである。気持ちは、胸から胸に通じ合ったのである。「幸せなら態度で示そうよ」という歌が評判になり、「目は口ほどにものを言う」のである。

言語によって考え方を伝えることはできるが、感情や感覚を伝えることは非常にむずかしい。医者に行って、問診で苦勞するのは、たとえば、胃が「しくしく」痛むのか、「ずきずき」「じーんと」「刺すように」「じわーっと」「きりぎり」「ひりひり」「押されるように」痛むのかを説明しなければならない時である。外国語にこれらの痛みを翻訳してみようとすれば、感覚を言語で伝達することがいよいよ困難であると実感できる。蚊に食われた痒さを、蚊にくわれたことのない人に伝えるには、どうするだろうか。湿疹の痒さのような感覚とでも表現するしかない。幸い、蚊のさした跡の発疹は目に見えるから、受け手も、どの部位が痒さを感じるのかを、また、その発疹どのように痒いかを自分の脳裏に再現できる。蚊による痒さはこうしてなんとか、伝達できるといってよい。しかし頭痛を、その経験のないものに伝えることはほとんどできない。「頭痛でね」と伝えられた受け手は、痛さを自分の腹痛やなぐられた痛みのようなものとするかもしれない。かれは自分の脳裏に頭痛を再現できないからである。

また「愛している」などという感情を正確に言語化できる筈もない。実際に、愛の告白が困難なのは、多くの文学作品で取り上げられている。それは羞恥や小心などの原因もあるが、感情の言語化を正確にしようとすればするほど、感情が言語によって伝わらないもどかしさ、いわば言語化できないことを実感するからである。「愛する」などという言葉を用いないで、その感情を表現することが、最上の表現法であるともいえる。

「怖い」という感情の場合でも、このような文脈の中に孤立して現れたのでは、受け手には

送り手の感情がまったく理解できない。送り手は受け手のなかに「怖さ」を再現するために、感じた状況を説明する。サンパウロの中心部を現地の日系2世に案内してもらったことがあった。突然、かれが鋭く「急いで」と言って私の手を引き、近くの事務所ビルに走り込んだ。しばらくして彼が「怖かったね」といった。街路には何もなく人が歩き、車が走っていた。いまだに何が怖かったのか、私には分からない。また、ニューヨークの宿泊予定のホテル前にやっと到着した時のことである。やれやれと思ったとたん、突然ドアマンが扉を開いて「急いで」と私を呼び込んだ。何がなにやら分からないままにホテルに飛びこむと、遅れた同行者が「やられた」とへたり込んで入ってきた。よくあるスプレーを使用する泥棒に襲われたのである。ドアマンが「怖かったですね」といったが、私にはよく分からなかった。ふと見ると私の上着にもスプレーの油脂状のものがべったり付いていた。ここで「怖い」という感情がはじめて湧き上がってきた。感情が復元された。

日本の伝統的芸術には、教科書や学校がなく、お稽古や内弟子制度のあるものが少なくない。そこではしばしば、「芸は教わるものではなく、盗むものだ」と言われる。芸は、言葉に出して説明したり、指導したりできるものではないというのである。日々、身近にいて、師匠の立ち居振る舞いに接している内に、ふっと分かる時があるのだというのである。法律学の勉強のように、言語で表現されたものを学ぶのであれば、大学の講義による言語的学習ですむ。しかし芸術の分野では、非言語的な所作、感覚、感情を学ぶのであるから、講義以上に実習が重要になる。それでも、所作のように、「学ぶ」とは「真似ぶ」であるとして、真似をさせる実習を通じて教えられる部分もあるが、感覚や感情は、師匠から非言語的に盗むしかないのである。

2. 映像と文字

映像によるヴィジュアル・コミュニケーションは非言語的表現方法のひとつである。とくに技術的な進歩とともに、映像の種類も多様になった。実際、テレビ・映画・写真・絵画・漫画・イラストなど華やかである。ただし、これら映像も、いわゆるストーリー性を高めたもの、時系列的変遷に焦点をしばったドラマやお話などが、より理解しやすい。すなわち言語化しやすいのである。印刷や複製の技術的制約があって、すでに述べたように、映像化自体も対象の要約を免れないが、言語化された漫画などはさらに要約が激しく、ほとんど映像としての意味を持たない。このような漫画になると、見るのではなく読むので、分厚いものでも、きわめて早い速度で読み上げてしまう。いわば言語化されているお話を絵に置き換えたもので、背景や周辺の小物類の描写を省略して、登場人物のみを大きく描き、いわゆる風船でナレーションを入れたたぐいの漫画がその例である。

良質な子供の絵本は、文字がほとんどなくても、画面のすみずみにわたって詳細な描写がほどこされ、子供はその絵によっていく通りものお話を作ることが出来る。現実は無数の言語化

が可能であると述べたが、絵本にはそれだけ現実を表現し、伝達する情報が詰まっている。したがって子供は1ページの絵にたっぷり時間をかけて楽しむことができる。しかし成長した人々を対象とするストーリーが中心の漫画では、読者は、話の筋を追ってせわしなくページを繰ってゆく。その意味では、同じ漫画でもストーリー性に頼らない1コマだけの漫画には非言語的表現が多く見られる。このように、映像の中でも、テレビ・映画・漫画のように時間的経過を描くことの可能なメディアは、言語化した情報をも伝える点で、いわば人間の右脳と左脳を併せて刺激しているといつてよい。他方、何枚かの組としてではなく、一枚だけの絵画・写真・図などは非言語的なメディアとしての性格が鮮明である。

事象を絵やイラストなど非言語的に表現する試みは、たとえば前章で取り上げた「犬走り」の絵のようなものである。これは、「犬」と「走る」の両者の同時性をそこなわずに事象の表現が可能であり、伝達機能をもっている点で文字に近い。しかもその犬がテリアか、大きいかなど多くの情報を兼ねそなえている。同時性を維持できる点でのみ文字と異なっているが、この絵は要約・伝達機能を持っている。この絵の抽象化・イラスト化をすすめれば、いわば象形文字の原形という意味でも、要約・伝達機能を持ちつつ、次第に犬の属性がはずされ、「犬」なる普遍者が成立する。また時系列化が避けられないものとなり、言語化が完成する。

しかし文字と言語の関係は表音文字と象形文字によってことになっている。表音文字は、基本的には声を出して読むことによって了解できるので、同じ言葉でも、セルボ・クロアチア語のようにローマ文字とキリル文字に分けて書くことができる。方言であれなまりであれ、その通りに表現できるので、言語の分化をすすめる役割を演ずることになる。たとえば筆者の経験で、岩波文庫のために「大地と人類の進化」の翻訳をしていたとき、「sarlatant」なる言葉が出てきた。辞書にもなければ同僚の高名なフランス語の教授に尋ねても意味不明であった。そもそもアルプスに近いサヴォア地方の言葉として記されているから、イタリア語・プロヴァンス語であろうかとも考えたがやはり不明であった。この単語の翻訳をほとんど諦めていたとき、やや遠い席に座ったフランス語の教授に、ひとつどうしても分からない単語があるとして、綴りを示すかわりに「サルラタン」と発音した。かれは立ち所に意味を教えてくれた。「ペテン師」だ。かれは文字を見たときにそんな言葉は知らないといった本人である。「charlatant」と間違えたのである。私の「サルラタン」が「シャルラタン」と聞こえたのである。しかし文章の上では、それで正しかった。表音文字は発音通りに書くことによって、言語分化を進めるのである。

他方、絵から始まった象形文字は、本来の音声をもつ言語を単に誘発する記号であるから、たとえば、「犬走り」の絵をみて、「ランニングドック」とか「シアンクーラン」とか発音するだろう。別々の言語に翻訳しながら同じ情景を再現している。象形文字は、それを文字と了解しているものにとって、言語化される際に諸言語に分化する以前のバベルの塔以前の人類に戻

る可能性を秘めている。表音文字は複数の文字が、言語化されたひとつの事実を示すのに対して、象形文字は、ひとつの文字はひとつの事実と対応している。だからこそ、日本語であれ、中国の北京官話や広東語であれ、人類の2割以上の人々がひとつの事実をひとつの文字であらわすことができ、手紙やファックスで意見を交換できる。他方では同じ事実がちょっと発音が違うだけで、"sa"と"cha"ふたつの綴りに分かれ、電話や会話にはよいが文書の交換ができなくなる。

近年、いわゆる「絵文字」や「標識」が国際化しつつある。赤い円盤に白い横線が入った標識を見て、アメリカ人が「No entrance」と読んだ。フランス人は「Sens interdit」と読んだ。日本人なら「しんにゅうきんし」と読むはずである。もし中国人なら日本人が漢字で書いた「進入禁止」の意味を理解するであろう。そこで、「進入・禁止」という象形文字をそのまま道路に掲げて、たとえば「Entrée interdite」のようにフランス人に読みを教えれば、「撮影・禁止」であれ、「面会・禁止」であれ、後半をinterditとは読めるようになる。いわば筆談が可能になる。それが漢字でなく標識を別に覚えるのは、「進入」と「禁止」を標識が同時に表現しているからである。絵文字の強みは、いくつかの情報を瞬時に誰にでも了解させることができる点にある。

3. 映像と言語

映像はある時点における同時存在の諸要素からなる情景を、時系列化せずに提出している意味で、言語化以前の現実をより正確に再現できているかにみえる。当然、それは正確であるが故に、ただひとつの情景を再現している。すなわち、犬の走っている情景は、そこに描かれた犬がテリアであれば、テリアとして正確に再現しているのである。しかし、言語化されて「犬が」と文字で表現された場合には、柴犬を飼っている人は柴犬を思い浮かべるなど、読者が情景を自分好みに変更できる。テリアが走っている現実を、柴犬が走っているかのごとく、現実を歪めて再現する可能性が高い。かりに「テリアが」と書かれたとしても、隣家にテリアの小犬がいれば、その小犬が現れる。筆者のようにテリアを分からないものは、ブルドックのような犬を思い浮かべるかも知れない。それほどに言語は映像より不正確である。

しかし、それでは映像が言語に優先するかと問われれば、すなおに肯定できない。言語には、情景を描写した送り手の思いが込められている。時系列化によって、送り手が何に注視し、何を評価したのかを伝えてくれる。同時に、その言語を送られた受け手も、想像をたくましくして、多様な豊かな情景を再現できる。科学的な正確さには欠けるが、情緒的な濃淡を創出することができる。たとえ現実から遊離するとしても、また全くあやまった情報となろうとも、言語が産み出す現実には、いわば現実離れた情緒が付加される。とりわけ、芸術的な分野や人の心をゆり動かす宣伝などに、言語の力が否定できないのは、そのためである。

4. 図と空間

非言語的な現実とは、同時存在する諸事象が相互に関係をもちつつ、同時に変化しているから、これを表現することはたとえ映像でも困難である。絵画・写真・イラスト類では、ある時点の同時存在を表現できても、同時に変化していることや、相互の関係を明らかにすることはできない。映画やテレビは、ストーリー性を取り入れて言語化するなかで、同時存在する諸事象の同時進行を表現することができる。しかし、これとでも、相互の関係をかならずしも明快に示すことはできない。位置関係などのような空間表示の可能な関係もあるが、相互の機能的関係などのように、映像化しにくい関係は少なくない。

たとえば連続ドラマのように、数十回かのシリーズに分けて、登場人物の家族関係なり愛憎の関係などを描いてゆくと、視聴者は映像化しにくかったそれら関係を了解したうえで、ストーリーの進展を楽しむことができる。したがって連続ドラマの場合には、物語の初期の段階で、いかに分かりやすく、すばやく、言語化できない事象を説明してしまうかが鍵となる。90才近い私の親は、善人だと思っていた人が実は悪人だったなどと「ひねった」ドラマより、水戸黄門など最初から「正しい人」が分かっているものを好む。非言語的に了解している部分が多いほど分かりやすい。

言語でも映像でも表わせない非言語的現実、とくに諸事象間の関係を表現し、伝えるためにしばしば用いられる方法は、映像を加工し、絵図化することである。イラスト化した鉄鉱石や石炭を矢印で熔鉱炉の写真に結び、そこから矢印で銑鉄が現れる工程図は、時系列を示しながら、同時存在を示す非言語的手法である。ここでは映像としての熔鉱炉や鉄鉱石・石炭・銑鉄などの関係が示されて、映像の不備を補っている。一方では熔鉱炉の写真は言語による描写が不可能な情景を表現している。絵地図なども、この映像では不可能な諸事象間の関係を書き込むことができる。絵図は、映像を用いながら、それを図に取り込むという意味で、映像と図との接点にあるということができる。

図の例にあげられるものは、設計図・模式図・地図などで、諸事象の間の機能・関係をさまざまに盛り込んでいる。これらの図は、記号によって事象を要約する意味で、命名機能をもっている。たとえば地図の河川と道路の間に「卍」記号があれば、われわれは河川と道路にはさまれた寺院の存在を確認する。映像だけでは単なる建造物に過ぎなかった寺院が、寺院としての機能をもつ宗教施設として了解される。その図を提示したものの意図は、その図の受け手に伝達される。風景としての再現は不十分であるが、地図を読む教育を受けたものには、道路から見る寺院の背後に川が流れ、さらに遠景にこんもりと針葉樹の茂る100mほどの高さの丘があることさえ見えるかもしれない。同時に、裏手の川から寺院を見れば、境内の向こうに道路があって、その先に水田が広がっていることもわかる。

このことから、一枚の図が、いくとおりもの言語化を可能にするような風景を要約し、伝達

していることがわかる。この非言語的コミュニケーションは同時に存在する諸要素を同時に表現しているため、その受け手が図のなかの事象のうち、どれから優先的に見てゆくのかを指定していない。いいかえれば、時系列化するための評価を与えていないから、いくとおりもの言語化が可能となっているのである。

図化するに際して、寺院の絵をその位置に描かず、「卍」の記号化をおこなったように、図は絵図をさらに抽象化している。絵図であればどのような屋根の、どのような色の寺院であるか、さらに豊富な事象が表現できる。しかし地図では、寺院そのものに係わる情報を大部分要約して、寺院とその周辺との諸関係、立地条件を重視していることになる。「卍」は「寺」という記号に変えてもよいのであるから、さらに文字に近づく。これならば、記号をそれぞれ記憶しなくとも、日本語を用いる人でも中国語を用いる人でもたちどころに了解できる。記号に比べて、文字は簡略にはできないので、図中に記入できる量が減少する。しかしその欠点を度外視すれば、文字を用いることによって地図記号に不慣れな人も、図を理解しやすくなる。また、事象のなかでも記号化しにくい抽象的な概念は、いよいよ文字による表現を選ぶことになる。しかし文字は、記号の代用として図のなかにちりばめて用いられている限り、言語ではない。

これらの図は言語表現の困難な空間的広がりを対象としている。空間は、すみずみまで同時に存在することによって空間である。したがって、言語が時間を用いて空間の描写を試みているうちに、描写の遅れた部分に変化し歪む可能性があるから、時系列化を必要とする言語化に不適当なのである。空間は、その意味でも図による表現が的確である。

「織女が天頂にかかる七夕の時、オリオンは地平線の下にある。」などと表現するより、星座図を用意し、その読み方を覚えればより正確である。この文章の「時」は「同時」でなくてはならない筈であるのに、オリオンはその「織女が天頂にかかる時」より遅れて記述されている。星座図では、その時、東の空に北斗七星が並ぶことなど、他の星の位置まで示している。この星座図はすでにあげた地図と同様に立体的存在を平面に表現しているが、天球儀・月球儀・地球儀やいわゆるレリーフマップ（立体地図）は、さらに三次元的世界の位置関係を表現している。これを言語化することは、きわめて難しい。平面幾何が立体幾何になったのである。幾何学では、図形を数式によって表すことを学ぶが、これとて、最初に書かれる数式が、なぜ最初であって、同時に描かれているはずの図形の他の部分の数式が後まわしになるのかを説明できない。

数学では、 $A=B$ であれば、 $B=A$ であることを、すなわち、数式を描く間に時間が止まっていることを前提としなければ、空間を理解できなくなる。さもなければ、 $A=B$ と記述する間に、最初に記したAが変化してしまうからである。

このように、空間を取り扱う学問は言語文化の持つ呪縛とでもいうべき限界をいかに脱出で

きるか、に心を砕いている。

5. 図式・図表・数表と関係

空間とは別に、諸事象間の関係もまた言語化して表現することが難しい。現実世界においては、因果関係のように時間的経過をもって成立する関係でさえも、単純なひとつの原因とそれに対応するひとつの結果を導く場合はむしろまれである。複数事象が同時存在して、複数事象が結果することから、複数の錯綜した関係が存在することは十分理解できる。図式やグラフは、前節にあげた地図などの図と異なり、必ずしも空間に拘泥しない。むしろ事象の間の関係を開心の中心として表現している。

絵を記号に置き換える代わりに、文字に置き換え、あらわされる関係を直線や破線で描いている図式（ダイアグラム）は、この非言語的の現実に見られる関係の表現としてよく用いられる。たとえば、1975年にバンコクで開かれたユネスコの人口教育会議の報告書作成に際して、人口増加の原因と結果をめぐって議論が錯綜した。それは、報告書にいくつか盛り込まれたダイアグラムの意味が、因果関係を短絡的に示しているというのである。私は分科会の議長だったので、人口の増減を無数の原因のひとつ（始点）として取り上げ、それがさまざまな事象と関係しつつ変化し、やがて終点には無数の結果が現れること、図式はその一面のみをあらわすにすぎないことを説いて、一応の決着をつけた。たとえば、報告書（UNESCO REGIONAL OFFICE IN ASIA : POPULATION EDUCATION IN ASIA, BANGKOK, 1975）にあげられている図式を文末にいくつか再掲した。

このような図式は、各要素に絵や記号ではなく、文字を用いており、しかも矢印によって時系列を暗示しているので、一見したところでは、言語と似ている。しかし非言語的であることは、それを文章に直してみても分かる。無数とは言わないまでも、かなり多様な事象が同時進行する様子を表現している。なかには、結果がなく、円環状になって、輪回のように終点がないものもあらわれている。これは言語によっては表現できない。

出席者の多くが口々に述べたことは、人口の急増には、あまりにも多くの原因があり、そのもたらす結果はあまりにも多く、その過程はあまりにも複雑多岐にわたるので、文章に出来ないというのである。また、一部の図式では、矢印を避けて単に関係があるという意味で、二つの事象の間を直線で結んだだけの部分もあらわれた。関係はあるが因果関係として矢印を描くと誤解されるというのであった。これらは、現実がいかに非言語的であるかということを、無意識的に述べているのである。その意味では、図式は言語の限界を打ち破る有効な手段のひとつではあるが、部分的に言語による命名・分類機能を利用して、事象の要約化をはかっている点で、両者の長所を合わせている。

また、われわれは非言語的表現として数表も用いている。あるいはそれを加工したグラフも

ある。数表は行に並ぶ事象と列に並ぶ事象とのマトリックスを用いた相互関係を抽象化しているからで、これも、実際に言語化することは困難であり、しかもいく通りもの言語化が可能な内容を含んでいる。「地図に示される村」と要約するように、言語によってこの数表を「マトリックス」あるいは「行と列との諸関係」と要約することは可能であるが、それは同時存在の諸関係そのものを記述できている訳ではない。

このように、関係を取り扱う学問は、言語文化の限界を乗り越えることを常に要求されている。では、関係を取り扱わない学問が存在するかとなるとこれは疑問である。たとえば時系列を扱っているという点で、空間を扱う学問の対極にあるかのごとく見える歴史学も、本来、言語化できない現実を扱っている。ある歴史的時代は明らかに同時存在する諸要素から成り立っており、その諸要素がさまざまな関係を取り結んでいる。その時代の現実をもたらした要因は多様であり、その現実がやがてもたらした新たな時代もさらに多様な諸要素から成り立っている。すぐれた歴史家は、ある時代を説明するためにより多くの要因を見いだすものだとされる理由は、まさに現実により近いからであろう。にもかかわらず、たとえば書かれた歴史から現実の歴史を復元することが可能であるかを考えてみよう。歴史書をもってその時代を再現するためには、きわめて困難な操作が必要である。あるいは、現実の歴史から歴史を書くことがより困難であるからかもしれない。

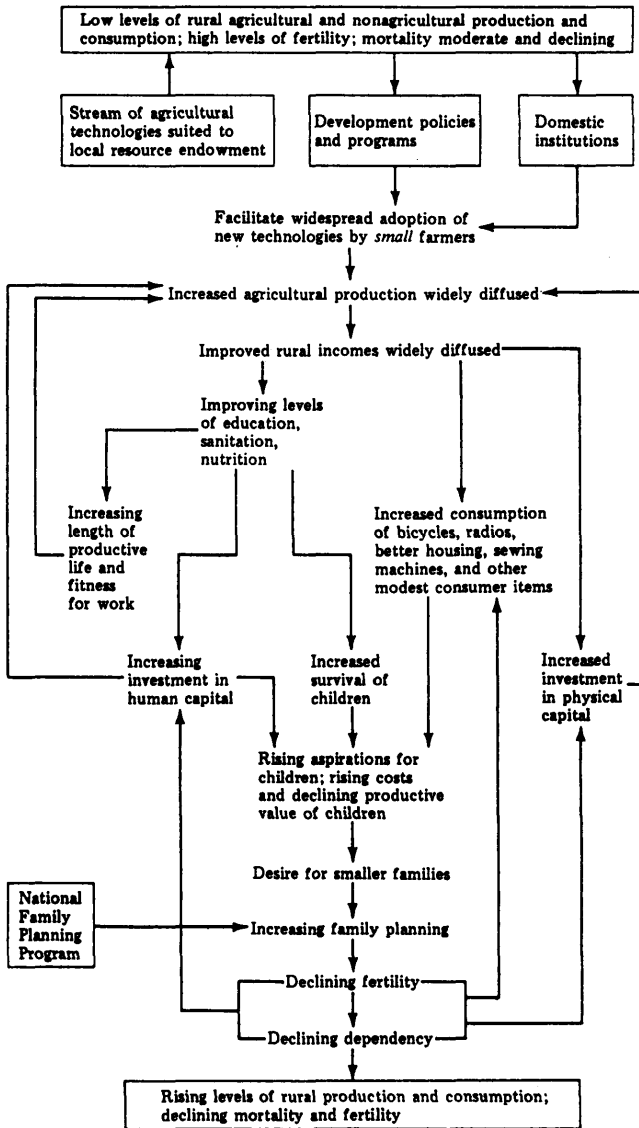
IV 序説にむけて

以上述べたように、言語をもって立ち向かうかぎり、現実を記録し、伝え、再現することには限界があることを、そのためにも非言語的、非論理的学問の重要性をしっかりと認識する必要があるといえよう。これから学ぼうとする人文地理学は、空間を扱う点で非言語的学問であるが、しかし講義の形で、あるいは文章の形で言語的表現をもって伝達せねばならない学問上の制約もっているので、どこまでその限界を打ち破れるか、なお不透明である。しかし挑戦の価値のある課題であり、学問分野である。

しかし本稿はあくまでも講義ノートの余白にある雑談を抜粋してまとめなおしたものであって、なんら人文地理学に関して序説的記述をしていない。この先に続く序説は、講義ノートそのものになって、余白とは異なるものである。それは、あらためて機会を得て稿をあらためたい。

DIAGRAM 1

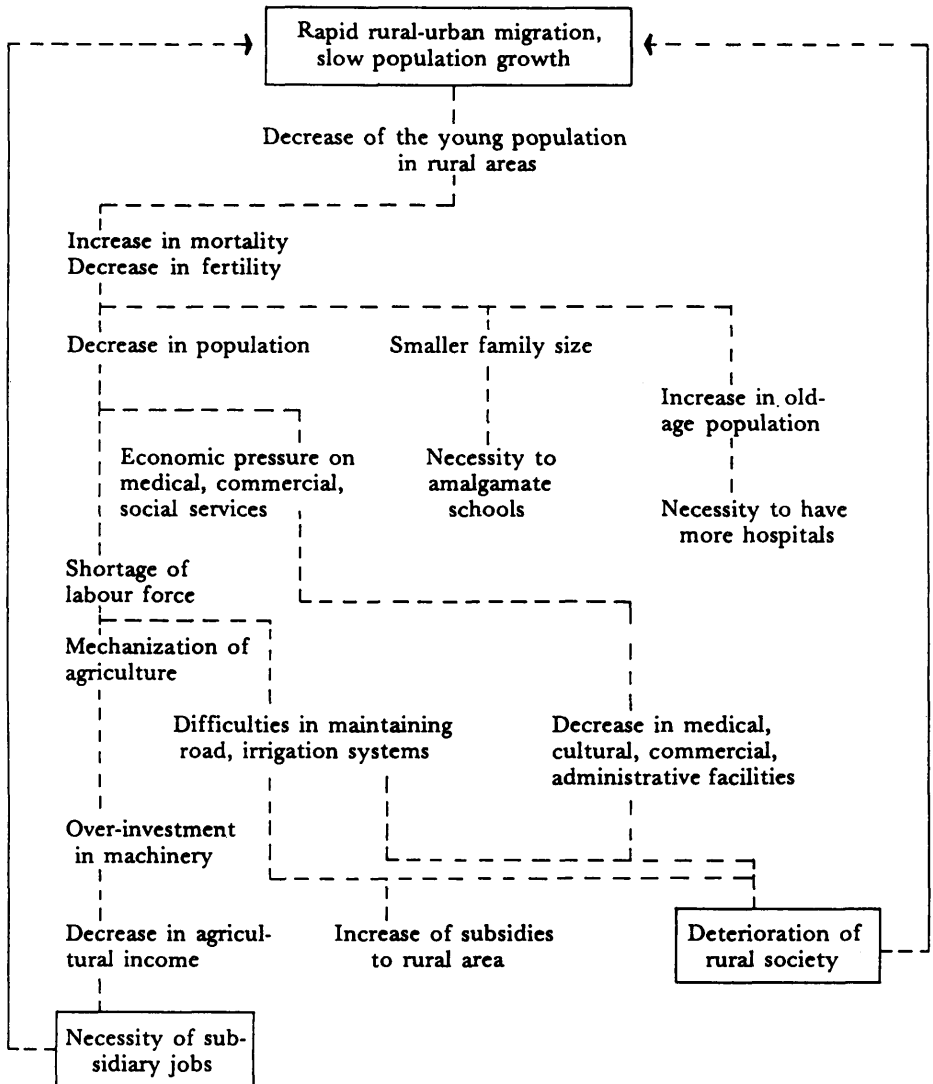
SUCCESSFUL AGRICULTURAL DEVELOPMENT AND FERTILITY DECLINE



Source: Reproduced from: Kocher, James E. *Rural development, income distribution, and fertility decline*. New York, Population Council, 1973. p. 58

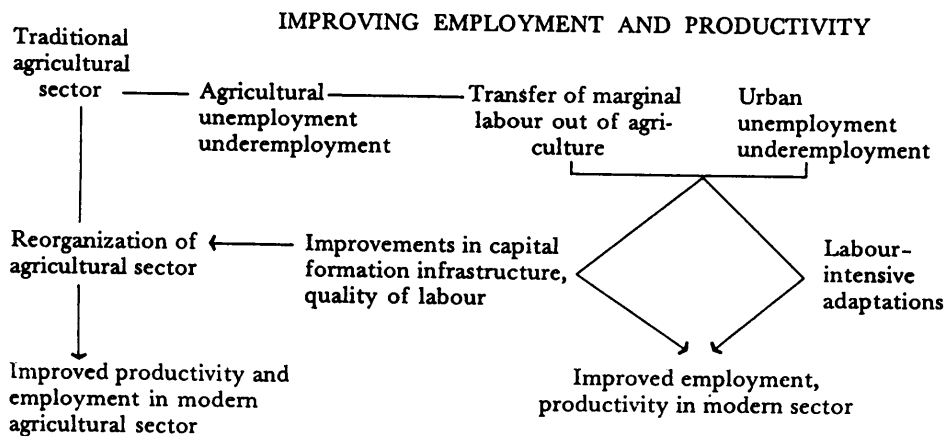
DIAGRAM 2

SOME INTERRELATIONSHIPS BETWEEN RAPID RURAL-URBAN MIGRATION
(UNDER CONDITIONS OF SLOW POPULATION GROWTH)
AND RURAL QUALITY OF LIFE IN JAPAN



Source: Dr. H. Tanabe, Associate Professor of Human Geography, University of Tokyo, Tokyo, Japan.

DIAGRAM 3



参考文献

(本稿の性質上、引用した文献と拙稿のみをあげたが、関連文献の目録はそれらの中に、とくにエスペース・ジェオグラフィック所収論文の注にあげられている。)

Alain Kervern: *Malgré le givre*, 1987, éd. Folle Avoine

Hiroshi TANABE: *La géographie japonaise et sa contribution possible (l'Espace géographique, 9-2, pp 95-10, 1980)* フランス

UNESCO REGIONAL OFFICE IN ASIA : *Population education in Asia*, Bangkok, 1975

岩村行雄他「ワイマール文化」1987, 有斐閣

沢田允茂「認識の風景」1975, 岩波書店

武市健人編「論理学概論」1959

田辺 裕「明治行政村の成立」(地理学評論 36-5, pp.36-51, 1963)

「地域研究の意義」(都市問題 67-4, pp.40-51, 1976)

湯浅博雄「未知なるもの=他なるもの」哲学書房1988

吉田夏彦「論理と哲学の世界」1977

フェーブル, L.「大地と人類の進化」1922 (岩波文庫, 飯塚浩二, 田辺裕訳)

The Structure of Knowledge — for Beginning the Study of Geography

Hiroshi TANABE

I. Language and environment

1) Human being and language, 2) Function of language and environment (a. Function of naming, summarizing and classifying, b. Function of making sequence and evaluation, c. Function of restoration and communication), 3) non—linguistic structure of environment,

II. Limit of linguistic civilization

1) Facts translated by a language 2) Restoring the facts 3) Limit of language

III. Liberation from language

1) Communication without language, 2) Images and characters, 3) Images and language, 4) Figure and space, 5) Diagramme, figure, table and their relations