

## &lt;研究ノート&gt;

## 縁起偶発的意味生成論の研究(2)

杵渕 友子

この度、縁起偶発的意味生成論の研究の一環として、Ralph D. Staceyによる *COMPLEX RESPONSIVE PROCESSES IN ORGANIZATIONS-LEARNING AND KNOWLEDGE CREATION* (『組織における複雑反応過程—学習と知識創造』) (2001) を取り上げ、全十章を四回に分け、今回はその第二回目として、パートⅡの前半、第4章から第6章をここに掲載している。以下に、同書の約半分である第6章までの論点を解説しておこう<sup>1</sup>。

Stacey が同書で展開しているのは、知識創発について、すなわち新しい知識はどのように生まれるのかについての主流の考え方に対する反論である。その代替論として Stacey が提出しているのが複雑反応過程という相互作用論である。Stacey によれば、人間関係における複雑反動的相互作用が行われているまさにそこにおいて知識が創発しているのであるが、一方 Stacey が理解する主流の考え方においては、知識はまず個人の頭のなかに暗黙の形式で存在し、それが明白な形式で観察されるのはそれが技能として表出されたときであり、またそれが言語化されるのは、技能がナラティブ形式で他者に語られるときである、となる。主流の考え方からすると、新しい知識の創発とは個人の頭のなかに暗黙知がコード化されたとき、すなわち形式知に転換されたとき、暗黙知がどのように個人の頭のなかに創造されるのかについての説明は一切ない、と Stacey は批判している。

主流派がするように、もし個人の知識を組織の知的資産にしようとする、暗黙知を形式知へ転換すること、それを貯蔵し他の組織成員がアクセスできるようにすることが必要で、それが知識管理の中心課題となる。したがって、ナラティブ形式での会話の統制も管理の視野にはいつてくることになる。複雑反応過程の見方からすると、知識は複雑反応の瞬間瞬間の過程に生成するものなので、知識は捕捉も、貯蔵も、伝達も、共有もできないのである。その点主流の考え方の知識の捉え方はあたかも知識をモノのように扱っていると言える。

また別の角度から主流の考え方を眺めてみると、個人次元にあった知識が組織次元に伝達され、それが別の諸個人と共有されることで活用されるということで、個人と組織が別次元として識別

<sup>1</sup> 「縁起偶発的意味生成論(1)」は、城西経営情報研究年報、第4巻、2005年3月号に掲載。

されていることが見て取れる。この議論はどちらの次元が先行しているのか、どちらが主位かの疑問を生む。この点、Staceyの主張する複雑反応的相互作用では個人と集団／組織／社会は同じ一つの現象であるとし、個人の精神、関係づくり、組織のどの次元も分離させて捉えていないのである。永続的相互作用の因果のなかに、精神も知識も組織も社会も同時に瞬間瞬間に現象する、というのがStaceyの立場である。

Staceyはまた、主流の考え方およびそれに対する諸批判も、システム論の論理枠組を前提としてることを指摘している。それはどういうことかを一言で言うと、個人や組織を外部から統制するような何らかの存在を前提しているということである。モノのように扱われている知識もシステムの一つで、すべてがオープン・システムへの入力とそこからの出力で語られている。すなわち送信者－受信者モデルである。したがってその出入りを設計するシステム設計者や、統制する組織管理者が想定されるのである。そのようなある意味でオールマイティな第三者的存在のなかに、無意識などの深層次元や、トランスパーソナルなどといった高層次元を仮説する議論もある。

さらにStaceyが指摘するのは、このシステム思考の根底にあるのは合理主義的目的論（Rationalist Teleology）と予定調和論的目的論（Formative Teleology）の二重の因果枠組であるという点である。一方Staceyの提唱する複雑反応的相互作用論のそれは、結果偶発的目的論（Transformative Teleology）で、それは複雑性科学やHagelに端を発したものである。予定調和論的目的論というのは成熟形が予定されているということで、外部から逐次目的を設定をし、その目的に向かって行動が繰り返されていくのが合理主義的目的論という因果論である。片や結果偶発的目的論は、複雑反応過程そのものがすべてであり、そこではすべてが瞬間瞬間に立ち現れては消えていくので、計画や統制は不可能となる。こうなると秩序が成り立たないということにもなりかねないが、複雑反応過程の自己組織性をStaceyは、エージェンシーというタームで説明する。エージェンシーとは、相互作用そのもののことで、その展開に一貫性があるのは、偏に人間の身体には相手の反応を予測するフィーリングがあるという、G. H. Meadの所見に依っている。人間がもつこの能力によって、例えば会話が連想的に進むため、そこに一貫性ある流れが出現するのである。自分の発した身振りという刺激に対する相手の反応を予測するこの能力はまた、所属コミュニティの求める役割を自身に取り込むことも可能にするのだが、それはまた、たとえ個人の自主性が他者の反応的身振りに大いに依存するものであっても、個人が責任ある行動、道徳的行動をとることを可能にするものでもあるのである。したがって個人が他者すなわち集団／組織／社会に対したときに、例えば滅私的に埋没してしまうことはない。

また、複雑反応的相互作用に現れるのは精神、知識だけではなく、そこでは意味も生成している。相互作用は当然、シンボルを媒介とするのだが、Staceyはシンボルに複数の側面があることを論じて、持論の説得力を高めようとしている。すなわちプロトシンボル、有意味シンボル、抽象概念シンボルであるが、それぞれの特徴は順に、身振りの作り手の側に受け手の反応を喚起し

ないシンボル、身振りの作り手の側に受け手の反応と類似の反応を喚起するシンボル、そして抽象概念を言語化したシンボルである。生成される意味に対して、これらのシンボルの特徴が単独で、あるいは複合的に効果を添えている。

6章までに Stacey は相互作用の展開は主題とそのヴァリエーションを巡ってなされること、会話という相互作用においては会話の順番や、出番の有無などに権力関係が影響を及ぼすことも論じているが、それは次回の解説に含めるのが適当なのでそうすることにしたい。

## パート II

### 複雑性の視点に向けて：関係作りの複雑反応過程における知識創発

パート II における五つの章では、結果偶発的目的論 (Box3.1参照) に入る因果論的人間行動という視点を発展させている。この視点によれば、未来は関係づくりの不断の過程を通じての永続的構築の下にあるということであるが、その過程は一貫性あるパターン化を生み出す内発的自発的能力をもち、継続性とともに変容可能性を同時に示すという矛盾をもったものである。この視点は人間行動のアナロジーの源泉領域として、複雑性科学における特定の思考群に依拠している。これらのアナロジーは個人と社会は一つの存在論的次元をもつとした Mead らによって展開された概念を通じて人間論的に解釈されている。

組織における学習と知識についての主流の思考に対する代替案として、パート II の各章は人間行動においては個人の精神と社会のそれは同じ過程であるという説明を提示している。各章では、個人は社会と一貫しているということ、そして相互に社会的関係にある人びとの間に精神が立ち上るとき一貫しているということはどういうことなのかを考察している。この見解はいかなる意味においても、個人が視界から消えたり、あるいは社会的フォースや集団精神の受け身的構成要素になったり、あるいは人びとの間に何となしに浮遊する精神という個人になったりしない、ということである。むしろ、精神が社会的関係同様、身体的活動であるような個人である。それは個人精神と社会関係が、共に同時に立ち現れるという見方である。それはその個人が視界から消えるというものではなく、個人精神がどのように立ち現れるのかについての見解を提示するものであり、それが個人も社会もどちらが先行しているとか、主位にあるとかいうものではないのは、どちらも共に立ち現れるからである。

このような見解の転換は、重要かつ実質的結果を招くものであるが、それはパート III でとりあげることになっている。最も直近で明らかな結果としては、知識が人びとの関係の細部において

永続的構築の下にあるのなら、新奇ではない既に形成されている知識だけが明白な形式で捕捉できるということになり、それはコード化されて組織資産として貯えられているものである。となると学習と知識の創造過程の管理について議論することは無意味になってくる。実質的結果としては、とりあえずは報われない努力に時間と資源を無駄に費やすことをやめる、ということであろう、筆者が提出している見解に従った場合。その代わり、注意は人びとの関係のパターンを妨害破壊する組織行動と方針の変更に向けられるだろう、なぜならそれらは学習と知識の創造過程を破壊するものだからである。合併、買収を考慮するとき、基本的問題は、その動きがいかに合併あるいは買収をする理由そのものを破壊するかではないだろうか。

## 第4章 コミュニカティヴ相互作用における個人と社会の創発

- 1 人間行動と知識獲得アナロジーの源泉としての複雑適応システム
- 2 精神、自我、社会の発生
- 3 アナロジーの源泉としての複雑性科学への回帰
- 4 結語

この章は複雑適応システムに関する、アメリカ合衆国のサンタフェ研究所の何人かの科学者 (Ray, 1992; Kauffman, 1993, 1995; Goodwin, 1994) による研究成果の簡単なおさらいから始める。筆者が以下に説明するのは、筆者がなぜ複雑性科学の彼らの研究及び他の研究者の研究 (Prigogine, 1997; Allen, 1998a, 1998b) が人間行動のアナロジーの源泉領域としてふさわしいと考えているのかということであるが、そこには一方では本書で人間行動をシステム論で考えることは限界があると、とくに新奇の知識創造についてはまさに不十分なのであると述べているにもかかわらずそう考えるのかも含む。複雑適応システムのいくつかの基本的特徴の概要をみたあとで、本章では Mead (1934) の精神、自我、社会に関する理論は、複雑性科学からの洞察によって人間の行動と知ることの理解へつなぐ解釈をもたらしたと主張するが、Mead は個人と社会を分断させない考え方であり、この分断こそが主流の考え方とそれに対するほとんどの批判についている目印そのものなのである。

### 1 人間行動と知識獲得のアナロジーの源泉としての複雑適応システム

複雑適応システム概念に取り組んでいる科学者らが、明らかにシステム論の枠組の中でそうしているにもかかわらず、そのなかのいくつかの仕事はシステム論の枠をこえたところを示した

ものになっている。そのいくつかは、継続と変容といった自発的凝集力を生む内的能力を、ブループリントや外在的設計がないところで表示するような現象をモデル化しようとするものである。筆者からすれば、彼らの研究は可能性の立証に等しいものである。第一に、継続と変容のどちらも自発的に現れる可能性があるということ。第二に、継続と変容が同時にあるような相互作用をパターン化する内発的能力があるのはまさに相互作用であるという可能性があるということ。

ほとんどのシステム論は、すでに内在しているものがシステムそのものの中で、通常は設計者によって、体系的に展開することを念頭に置いている。それはシステム外部からの、すなわち設計者による統制を見込んでいるもので、システムのあらゆる変更もまた設計者によって外部から規定されなければならない。筆者が関心を持つ複雑性アプローチはしかしながら、進化にとって動態の本質としての進化過程をシミュレートしようとするもので、その過程は同一性と差異性を同時に表出するものである。この進化過程が、実在の相互作用「システム」としてモデル化されれば、その「システム」は独自の生命をもつことになり、外部からの統制がたとえあったとしても、システムはずっと少ない影響しか受けなくなる。この種のシステムのモデル化は結果偶発的目的論を指し示すもので、そこでは固有の生命をもった「システム」は継続と変容同様、永続的に独自の将来を構築するものである。しかしながら、モデル化がこの種の因果関係を指し示しているのは単に「システム」に安易に注目しているからで、相互作用の過程を見失っているが、結果偶発的目的論にとっては相互作用の過程が中心的概念なのである。筆者は「システム」は人間行動のアナロジーを提供しないが、相互作用過程はする、ということを主張したい。この主張の理由と結果偶発的目的論の意味は、本書を含んだシリーズの第1巻(Stacey *et al.*, 2000)で提示したが、Box3.1の囲み記事にまとめてある。

しかしながら、抽象的な相互作用過程のモデル化では人間の行動と知識活動について直接的には何も語れない。このようなモデルをアナロジーの源泉として利用するにははたがって、いくつかの理由がなければならない。まず第一に、モデル化という行為そのものが外部のモデルを必要とし、モデルの仕様明細はシステムの初期設計を必要とするもので、それはたとえモデル化することが一つの展開過程であってもであり、それが外部のいかなる設計に依拠していないものと見なされていても、そしてたとえシステムとして実用的に考え出されたものではなくてもである。想像行為を必要とするものだが、それは外部の視点から一つのシステムとしてそのモデルを考えることを回避するためであり、その代わり、相互作用のモデル化とは相互作用の内部にある視点から語ることであると考えるためである。というわけで、複雑性理論は単純に人間行動には適用できない；単にそのアナロジーの源泉としてのみ役立つものである。さらに、複雑適応システムのモデルは関係の抽象的組み合わせ以上のものではなく、その関係の可能的特質を立証している

ものである。これらの関係にはいかなる現実の過程の特性も完全に欠落しており、したがって、アナロジーとして利用するには翻訳という想像行為が、もし何がしかの現実の過程について語るうとするのであれば、必要となる。後ほど、本章ではこのような人間活動における翻訳行為について触れる予定であるが、まずは複雑適応システム論の基本的側面について考察したい。

複雑適応システムの構造は以下のように要約できる：

- ・システムは多数の個別エージェントで構成されている。
- ・これらのエージェントは互いに相互作用しているが、それはそれらの相互関係を局所次元で統合している規則に則っている。換言すると一つのエージェントは一組の規則であって、それはそのエージェントが多くの他者との相互作用の仕方を規定するもので、一般的相互作用を規定する全組織にわたる規則はないという意味であり、かつその相互作用は「局所的」である。唯一の規則はエージェント次元そのものに局在している規則である。
- ・エージェントは彼らの規則に依拠して相互作用を永続的に繰り返すものだが、それはとりもなおさず、相互作用が反復的、再帰的、自己言及的であるということである。
- ・エージェントの相互作用規則とは、エージェントが相互に適応することである。相互作用は非線形であるが、この非線形性が多数のエージェントにわたる多種多様の規則のなかに表出されている。
- ・規則の進行的多様性は、ランダム変化と交差的反応によって生成される。

相互作用システムの特性的についての多数の仮説が、以下の構造をもって提出されている。

- ・秩序の一貫した全体的パターンは、エージェントが彼らの局所的規則に則って相互作用するときに、何の全体的ブループリントもないまま、彼らの自発的自己組織化から創発する。換言すると、相互作用的、反復的、非線形的相互作用はアトラクター、すなわち相互作用パターンを構成する。
- ・これらのアトラクターは、重要な媒介変数の状態に応じて、多数の異なる動的形態をとるであろうが、とくにエネルギーの流れ、エージェント間の結合の数と強さ、およびエージェントの多様性の程度に左右される。たとえば、安定的均衡点であるとか、循環的アトラクターであるとか、非安定的ランダム・パターンとかがある。
- ・媒介変数の臨界範囲において安定性とランダム性の間で変動が起きるが、それは安定的であると同時に非安定的なアトラクターという逆説的形態をとる。これこそがカオスの際における動態であり、ここでのアトラクターはカオス理論のいうストレンジかつフラクタルなアト

ラクターのようである。

- ・ランダム変化および／あるいは交差反応があるとき、エージェントすなわち多様な局所的規則は適応的に展開する。換言すると、多様性があるとき、新奇のアトラクターが創発する。この展開は根本的に予測不可能なものである。
- ・カオスの際におけるアトラクターの安定性の一つの理由は、重複的相互作用であるが、一方で非安定性の一つの理由は、小さな差異の増幅である。カオスの際の動態性は、力の法則によって特色づけられるが、それは、少数の巨大規模の絶滅と多数の小規模の消滅があるということである。この力の法則は、巨大規模の絶滅がまれという安定性と、消滅ばかりという非安定性の別の源泉をもたらすものである。安定性についてのさらなる理由は、規則としての制約的エージェントに見いだせるもので、それはお互いの相互作用に定められたものであるが、これらの制約が互いに受け入れられないという事実が非安定性を生んでいる。これらのシステムにおいては規則が創発的に展開するが、相容れない制約も展開する。

もし人間同士の相互作用が、複雑適応システムによってモデル化された抽象的相互作用のアナロジーであるとしたらどうだろう？もし先に示した仮説が人間間相互作用に関してある種のアナロジーをもたらすとしたらどうだろう？それはたとえば、本質的に関係づくりをする人間が継続と変容の一貫性として生の経験をパターン化するというのではないだろうか。この一貫性が何のブループリント、あるいは計画、あるいはビジョンもなしに立ち現れるというということではないだろうか。おそらく、計画やビジョンは、有効的解釈としての局所的相互作用の単なる形態である。人間行動の一貫性は相容れない制約の自己組織化に関係しているということではないだろうか。この思考の流れを發展させていけば、人間行動に関して非常に異なる理解と、主流の考え方やそれについてのほとんどの批判についての理解へとつながられよう。これを追う前に、しかし、複雑適応システムの概念に取り組んでいる科学者たちがどのように上記の仮説の立論可能性を立証しているのかを考察してみよう。

#### (1) デジタル・シンボルによる相互作用モデル

複雑適応システムの行動はコンピュータ・シミュレーションを使って探求されるが、そこでは各エージェントはコンピュータ・プログラム、すなわちコンピュータ・インストラクションとして示されている一組の相互作用規則のことである。各インストラクションはビット・ストリング、0と1の形態をとる一連のシンボルであるため、エージェントがいくつかの計算方法に特化された特定のパターンに配列された一連のシンボルであるということになる。これらの計算方法はエージェントが他のエージェントとどのように相互作用をするかを決定するが、それはまたシンボルの配列のことでもある。換言すれば、そのモデルは単純に多数のシンボル・パターンが相互

作用をするように配列されたものである。このシンボル・パターン間の局所的相互作用が相互作用そのもののパターンを組織化するのだが、それはシステム全体にまたがった相互作用パターンを組織化するインストラクションは存在しないからである。プログラマーが初期規則すなわちシンボル・パターンを条件設定し、そしてつぎにコンピュータ・プログラムが走査あるいは反復され、そしてシステム全体の相互作用パターン、すなわちアトラクターが観察される。この種のシミュレーションは上記に設定したすべて、あるいはいくつかの仮説から成る行動パターンを繰り返して産出する。換言すると、モデルとは仮説可能性の立証である。計算規則に配列されたデジタル・シンボルを使った存在の「証明」を提供するものである。

たとえば、ティエラ・シミュレーションは Ray (1992) が 1 ビット・ストリング設計したもののだが、その一つのシンボルパターンは、そのビット・ストリングそのもののコピーの方法を特定する 80 のインストラクションから成っている。彼はランダム変化をビット・ストリング反応に導入し、選択規準として反応に充てられる時間の制限をした。この方法で彼は偶然あるいは不安定性を反応過程に導入し、当過程を使用可能にすること、制限すること両方に条件を課したのである。この制限条件下の不安定性によって、システムが新しいアトラクターを生み出せるようにしたのだ。最初のアトラクターは指数的增长をする数値のそれで、最終的にはさらなる反応に制約条件を課すものであった。全体的パターンは、コンピュータ・メモリーによる占有が過疎から過密になる動きである。しかし、この過程の間、ビット・ストリングはランダムなビット・フリップを通過するにつれて変化し、やがて相互に異なるようになる。最終的には、明確に相違するビット・ストリングが創発する、すなわち長いものと短いものである。コンピュータ・タイムに課した制約条件は短いほうを愛好するのだが、それは全体的パターンが指数増加から、長いビット・ストリングの安定的数値へと、すなわち短いものが増えるのに付随して長いのが減少するほうへと変化させているためである。モデルは自発的に新しいアトラクターを生み出すが、それはプログラムされていなかったものである。換言すると、個々の新しいビット・ストリングの形態と新しい総合的全体的パターンは同時に創発するのだが、それは増減的全体的パターンは個々のビット・ストリングの長さの同時変化なしにはありえないからで、個々のビット・ストリングの長さの持続的变化は増減的全体的パターンの変化なしにはありえないからである。個々のビット・ストリング・パターン、そしてシステムの全体的パターンは、同時に、互いに形成し形成される。繰り返すと、新しいアトラクターは、全体的集団の次元と、個々のビット・ストリングそのものの次元とで同時に、明白になる。

さらに、新しいアトラクターは設計されるものではなく、自己組織過程の一つとして創発するもので、個々のエージェントではなく、相互作用のパターンが組織化するのであって、個々の



エージェントと集団の次元とで同時にそうなっているのである。それらを次元別に分断するのは問題がある、なぜならそれは同時に創発するからである。いかなるビット・ストリングもひとりでは一貫性をもった変化はできないが、それは孤立化したビット・ストリングのランダム変化はやがて、完全なるランダム変化になっていくからである。他のビット・ストリングとの相互作用においては、しかし、有利な変化が選択され、その他は除外される。シンボル・パターン間の相互作用によって組織されているものは、シンボル・パターンそのものの変化である。相互作用のパターンは自己回帰して、不完全な模写をしながら、相互作用のこれらのパターンにおける変化を生み出している。

このシステムの外部の客観的観察者である Ray は、シンボル・パターンの変化を彼の生物学、とくに生物の進化の用語でシミュレーションして解釈した。相似形としてモデルを駆使して、生物は自己組織的かつ創発的といった似たような方法で進化してきたと主張した。他の同時性は以下のことを提言するために使われてきているが、すなわちこの種の新しいアトラクターの創発はカオスの際でのみ発生するというもので、そこは安定性と不安定性がともに臨界で組み合わさっているところである。

このように、コンピュータ・シミュレーションは計算方法として配列されたデジタル・シンボルを使って理論の仮説の可能性を立証している。デジタル・シンボルはカオスの際の動態において、きわめて明白に自己組織化して新種の創発的アトラクターを生み出すことができるのだが、それはこれらのシンボル・パターンがしっかりと連結し十分多様化していればである。以後サンタフェ研究所や他のところの自然科学者たちは、このデジタル・シンボルによる可能性の立証を、生物学などの特定の関心分野の現象の説明に対するアナロジーの源泉として使っている。筆者は、同様の手順を人間間相互作用の理解に適用しない手はないと思う、とくにその相互作用におけるシンボルの重要性を考慮するならば。

本章の残りとして、本パートの他の章で、筆者は上記のデジタル・シンボルのパターン間の相互作用は、人間間相互作用に対する抽象的アナロジーを Mead の論じる精神、自我、社会の観点から相互作用を理解するならば、提供すると主張するつもりである。相互作用をアナロジーのポイントとして焦点を当てるとき、筆者が複雑適応システムと人間行動との間のアナロジーを回避する理由は、本書の最初の部分で言及したシステム思考の限界を即座に受け継いでしまうことになるかもしれないからである。筆者が言いたいのは、人間間相互作用をシステム論的に考察するのは不適切であるということである。モデルにおいて個体の相互作用を人間同士の関係づくりのアナロジーとして筆者は捉えている。複雑適応システム・モデルのプログラマーと人間間相互作用

の間にいかなるアナロジーもないのである。人間間相互作用の外部に位置してそのプログラムを設計できないのは、われわれはすべてその相互作用の参加者だからである。

## 2 精神、自我、社会の発生

Meadの所見を視点に取り入れるには、精神と社会はどう進化するのかについての社会進化論的心理学（Pinker, 1997）に従った説明、すなわち個人と社会の間の分裂を制度はどのように見るかについて第3章の議論ですでに言及したが、その見解を見てみよう。

### (1)社会進化論的心理学

社会進化論的心理学はネオ・ダーウィニアンの説明を表明するもので、生物学的個体に焦点を当てており、個体が再生産すなわち遺伝子次元でのランダム変化をするとき、新しい生物学的形態に結果としてなるのだが、それは生存のために競争的に選択されたものである。この過程を通じて人間は徐々に、目的をもった思考、発話、他者との相互作用のための能力という脳の能力をやがて洗練させて進化してきた。優れた思考能力をもった個体はより長く生き、より再生産し、ついには劣った思考者が徐々に集団から消滅するに至ったのである。この思考する動物は、言語と論理づけ本能の進化で装備したとき、洗練された社会を形成する能力をもった。このように、遺伝子の進化こそが洗練された脳の特長としての自覚と自己意識とを生み出し、この洗練された脳こそが人間社会の形成を可能にしているのである。

この見地からすると、学習と知識創造はまず個人の脳に起こり、つぎに他者の脳に、知識の送信者－受信者伝達モデルで知識を伝達する。脳と同等である精神は遺伝子の突然変異の機会に機能する競争的淘汰過程で立ち現れ、精神が進化したとたん社会が可能となる。精神と社会の両方の進化を推進する過程は、遺伝子の側における生き残りへの盲目的、利己的衝動である。まず機会と競争があり、そしてその後のみ協力があるが、後者への動機づけ要因は競争的条件下での生き残りという価値へと向けられているものである。

この説明は即座に、人間同士の利他的な協力行動をどう説明するかの問題にぶつかる。社会進化論的心理学はこの問題を事実上、利他主義は存在しない、個人同士は自らの遺伝子の生き残り能力を高めるから協力しあうのだと主張して処理している。人びとは遺伝子によって自分の子供たちや他の家族成員に対して「利他的に」行動するようプログラムされているが、それはそうすることで彼らの遺伝子が再生産され、集団のなかで存続する機会が高まりからである。

Axelrod (1984) はこの種の過程を、彼の囚人のジレンマのゲームでシミュレートしている。

このゲームでは、二人の囚人が互いに競合しており、どちらにもいくつかの戦略が可能になっている。たとえば、互いに協力しあう；あるいは一方が協力をとりやめて「離反」するが、一方が協力を継続している；あるいはどちらも離反する。Axelrod は協力と離反に得点を配分している、もしどちらも離反したら両方とも低得点を失う；もしどちらも協力したら両方とも低得点を得る；もし一方が離反して他が協力したら、前者が高得点を獲得し後者は高得点を失う。

一回限りのゲームの場合、協力のリスクがあまりに大きいため、おそらく両者とも離反する。換言すると、1回限りの競争ゲームでは協力をどのように引き出させるかを知るのは、利己的行動の本能的な生き残り動機の強さを考えると、困難ということである。しかしながら、もしゲームが何回も繰り返されるのであれば、そして両者がそのことを知っているのなら、勝利戦略はすぐには出てこない。Axelrod は協力という条件形態は、ゲームが多数回にわたって繰り返されるときに展開されることを論証している。勝利戦略は「報復」で、すなわち、他が離反するまでは協力戦略で、それからすぐにこちらも離反する。この方法によって、両者とも条件付き協力が両者にとって最適な結果を長期にわたってもたらすということを学習する。よって協力が人生のような継続的競争ゲームにおいては最高の生き残り戦略として展開されるのである。

この協力的展開という説明に付随する問題は、ほとんどの人間間相互作用は囚人のジレンマのゲームの特徴をもっていないということである。第一に、囚人のジレンマは得点が定量というゼロサム・ゲームで、おまけにプレーヤー同士の相互作用の外部にいる他者が報償を設定している。人間同士の展開においてはこのように事は進み得ない、なぜなら人間間相互作用においては人びとは報償についての見解を共創し、協力は通常、報償の総量の増加へとつながるからである。第二に、ゲームで一方が他方より圧倒的に強いようなとき、前者は後者の離反によって簡単に損害をこうむったりしないだろうが、その場合、協力は展開されないだろう。他方の離反による損害を及ぼすことを気にしない、あるいは自分の離反が他方に損害を与えることを喜ぶ、あるいは他方が存在する権利を認めてすらいない、協力的展開はすべて同じく失敗する。第三に、両者ともゲームは継続するということを理解あるいは想定している必要があるが、人間間相互作用においてはその限りではない。そしてもし遺伝子の次元で進化が見られるとして、遺伝子が一回限りのゲームに参加しているのではないということをどうやって「知る」のかを見ることは困難である。第四に、協力を理解するというこのアプローチ全体に、感情が欠落していて、不安が純粹に個別的合理的な戦略選択に何の影響も及ぼしていない。第五に、人間の身体および他者との関係に対する人間の深い欲求が説明から完全に落ちている。結果として人間がいかにか相互協力するようになったかの高度に認知的な説明となっているが、それは筆者の人生経験とは間違いなく共感しない。

## (2) Mead の精神, 自我, 社会の進化論

社会心理学者 Mead (1934) はきわめて異なる道をとった。彼は社会進化論的心理学者が言っているように、精神が突如、進化のある時点で存在したということは、妥当ではないと考えた。彼はまた、ちょうど囚人のジレンマが主張するシミュレーションのように、精神が社会に先行している、あるいはその逆である、ということも妥当ではないと考えたのだが、それは人間社会は人間の精神なくしては不可能であり、人間の精神は人間社会抜きには不可能であるからである。多くの動物は、人間も間違いなく、単に競争するだけでは生き残ることはできない。人間は協力しなければならぬし、関係と他者に対して愛着する強い本能的欲求ももっている。人間の脳はまさに重要なことに、愛着経験によって形成されているようである (Schore, 1994)。よって Mead は精神と社会すなわち協力的相互作用が、共にどのように進化したのかの説明を探求することにしたのである。

彼は現象学的立場を適用して、精神の進化の説明は人間と同じ意味での精神をもっていない高度哺乳動物によって表出される相互作用のモードからスタートさせなければならないと主張し、そしてこれらの相互作用のモードから人間に似た精神が進化してきたのかもしれないという過程を同定した。彼の議論は本質的に行動を基礎とした説明で、それはいかに精神と社会が進化してきたか、である。彼は人間に似た精神で哺乳動物行動を意味づけたが、それは動物が他者との関係においてしていることに対する気づき、すなわち自覚形成の初期段階の表出である。換言すると、Mead は内省、思考、予想の初期能力のことを論じているのだが、それは自分の行動によって他者の側に起こしてしまうであろう反応に対するものである。彼は高度哺乳動物の相互作用行動の観察からこれらの能力の説明を引き出そうとし、しばしば彼は事例として犬を用いている。

彼は犬がどのように互いに反動的に関係づくりをするかを指摘しているが、それはある一匹の行動が他の犬の行動に何らかの形で調和しているといったものであり、すなわち例えば相互作用がけんかなのかじゃれ合いなのか、競争的か協力的なのかといったものである。彼の焦点はじきに動物同士の相互作用、すなわち社会的行動の初期形成に向けられた。このことが彼をして社会的行為をある動物による身振りとして定義するように導いたのであるが、それが他の動物からある反応を呼び起こし、その両方もが両者にとって意味を構成するのである。即座に、理解することと知識が相互作用、あるいは関係の特性となったのである。たとえば、一匹の犬がうなるという身振りをする、そしてそれが一方の犬のうなり返し、あるいは反撃、あるいは従属的うずくまりを引き起こすだろう。両動物にとっての最初のうなりとうなり返しという社会的行為の意味は戦闘で、二番目のは一方の他方に対する勝利で、三番目のは即刻の支配と従属である。Mead

は、意味は身振りひとりにのみあるのではなく、社会的行為全体の中にあると主張した。換言すると、意味は行為者間の反応的相互作用の中に立ち現れるのである。意味は各個人のなかに最初に、それはそのあとに行動で表出されるのだが、立ち現れているものではない。意味は一人の個人から別の個人に渡るものではなく、彼らの間の相互作用のなかに立ち現れるものである。意味は一つの物体に付随していたり、貯蔵されたりするものではなく、相互作用の中で継続的に創造されるものである。

Mead は身振りを意味を示す行動という意味で一つのシンボルであると記述している。しかし、意味がシンボルそのものに宿ることはありえない。意味は身振りに対する反応のなかだけで明らかになるのであって、したがって身振りー反応という社会的行為全体のなかに宿っているのである。シンボルとしての身振りは、意味がどのように反応のなかに創発するかを示す。ここで意味は生きている現在の行動のなかに創発しているのだが、そこでは直近の将来（反応）が意味を変えるべく過去（身振り）に行為を返しているのである。意味は単に過去（身振り）あるいは将来（反応）ではなく、生きつつある現在の二者の間の循環的相互作用のなかにあるのである。このように、現在は単なる点ではなく時間構造をもっているのである。

Mead は競争と協力の身振りー反応パターンは、ある種の社会を構成しており、それは自然界にも広く見ることができると主張している。ほとんどの場合、そのような社会は機能的専門化に基づいている。たとえば、アリの社会はワーカーとブリーダーで構成されており、一方、哺乳動物はハンターとブリーダーに特化し、そして支配者と従属者となる傾向がある。

### (3)精神を介さない協力と競争

これまでの議論が図4.1（略）に描かれているが、身振りと反応の連続的過程を示している。筆者は連続的という単語を強調したい。筆者が Mead が図で表現していることの叙述を試みるやいなや、唯一の時間枠組は現在であるかのように見える。しかしこの場合は違うのである。何が描かれているかという点、継続中の過程におけるミクロのスナップショットで、それは身振りと反応の全歴史によって先行され、そしてさらなる身振りと反応があとに続くことになっているのである。すべての身振りはある先行する身振りに対する反応で、それもさらに前の身振りに対する反応であり、その結果歴史が構成されるのだ。

図4.1はそのなかで二者の動物の相互作用というもう一つ別の単純化をおこなっているが、しかし、もちろんこの過程は実際には多数の間で生じるのである。二者の相互作用に加えて、図4.1は彼らが文脈のなかで身振りし反応していることを描いている。物理的環境と他の生物体というこ

の文脈が、この図のなかで特定の動物の行動と相互作用を可能にもし、制限もしているのである。これらの動物の行動と相互作用はまた物理的文脈に影響を与えている。たとえば、多くの草食動物がある特定の種類の植物を食べ尽くしてしまうかもしれない、すると他の種類のものが代用されることになるかもしれない、このように物理的環境が変化する。物理的文脈における生物学的存在の間の身振りと反応のこの過程は単純協力、すなわち社会的で精神を介さない反射的活動を継続している。「身振りの対話」は促進と制限を同時にしており、それが意味を構成するのである。ここでは協力は機能的専門化の形態をとるが、そこでは動物は意味があるように行動するが意味には気づいていない。この段階では、意味は社会的行為そのものに潜在していて、これらの行為はその潜在的意味に気づいていないのである。

この議論は社会すなわち協力的であると同時に競争的でもある相互作用が、本質的に基本的なものであることを示唆している。ネオ・ダーウィニアンの説明、それはどのように協力が利己的競争から創発したのかを示すものでなければならぬものだが、それを採用する代わりに、本来的に創発的協力の形態を生み出す自己組織過程という概念があり、そこにおいて初めて過程が競争的淘汰にさらされるのである。たとえば Kauffman (1993, 1995) は、自動触媒的連鎖がどのように分子間のランダム相互作用のなかで形成されるかを示している。換言すると、分子はまさに生存そのものの基礎として、互いの生産において協力しているのである。彼はこのような協力的であると同時に競争的な関連づけ過程は生体には典型的なもので、自己組織化過程は、生体に多様性を生むときのランダム変化よりもはるかに重要なものであると主張している。協力はしたがって競争同様に当然のもので、一方が他方よりも基本的なものということはないのである。

#### (4)精神を介した協力と競争

Mead の議論を続けるが、彼は人間は今日の哺乳動物の種に見られる初期的社会的構造をもった哺乳動物から進化してきたはずと考えているが、それは前段で記述し図4.1で描かれている通りである。しかしどうやって？彼の説明は以下の流れに沿うものである。人間の祖先である哺乳動物は中枢神経系を発達させ、他者に身振りをすることを可能にしたが、それは身振りされている他者と同じ範囲内の反応を自分自身に喚起するような方法であった。たとえば、ある犬のうなり声とそのなかにうなり返し、逃走、従属的姿勢に関連した一瞬の感覚をもって出される、ということが起こるのだがそれは同じく、うなりという身振りをされた他者の感覚のなかにもある。こうなるとシンボルとしての身振りは、かなり異なった役割をもっていることになる。Mead はこのような身振りを有意味シンボルとして記述しているが、有意味シンボルと同じ反応をその身振りのなかに、ちょうどそれが向けられた相手の身振りのなかにあるように、喚起するものである。有意味シンボルとはしたがって、身振りをして彼または彼女が何をしているのか「知る」ことを

可能にするものである。

このシンボル概念は筆者が思うに、深い洞察である。もし、一方がある身振りを他方にしたとき、一方は自分の身体に、その身振りが他方の身体に喚起する反応と似た反応を経験することができるとしたら、一方は自分がしていることを「知る」ことができる。他方からのおおよその反応の範囲について何かを直観することが可能になってくる。他の身体の実験に似たものを身体に経験できるというこの能力は、ある身振りに対する反応のことであるが、知るということであり意識の基礎である。

第3章で筆者はある批判をしたが、それは Gergen の、Mead はある生物体が他の反応をどのように知ることができるかを説明しなかった、に対するものである。実は Mead は説明の提示をしているのである、すなわち中枢神経系あるいはいつそのこと生物学的に進化してきた身体全体には、他者の身体が経験する感覚と同様の感覚をそれ自体に喚起する能力がある、と。神経系をもつ身体が、動物がどのように何かを「知る」のかについての理解にとって重要になってきた。

#### (5)身体とフィーリング

Mead は身体間の相互作用を強調している。相互作用の説明はどれも動物の神経系の能力と一致したものでなければならぬと主張したのだ。神経系は身振りが彼または彼女自身の身体に反応を喚起せしめるようなものでなければならぬが、その反応とは身振りが他の身体に喚起させたものと似たものである。Mead 自身はこの考えを発展させなかったのだが、脳についての近年の研究が Mead の洞察を支持している。

例えば、神経科学者の Damasio (1994, 1999) は人間の脳は心臓、肺、消化管、筋肉、その他の器官に加えて、身体内の免疫系、内臓系、その他の系のリズムカルな活動を連続的に監視し統合していること論じている。瞬間ごとに脳は身体の内外的状態を記録しており、そして Damasio はこれらの身体状態はフィーリング状態を構成すると主張している。この連続的監視活動、すなわち感覚状態の記録は、人が外部の、顔とか香りなどの物体と経験を選択的に知覚すると起きるもので、その二つの間の連想が形成される。身体外部の物体のすべて知覚は連想で結びつけられるが、それは世界における行為を介してであり、特定の身体状態すなわち感覚のパターンを伴っている。人が以前と似た刺激に出会ったとき、彼または彼女は似たような感覚状態または身体リズムを経験するが、それはその状況での行為の方向づけをするものである。このようにして、人的世界は情動負荷になり、そして感覚状態は無意識のうちにその状況で考慮すべき選択肢の範囲を狭めている。換言すると、感覚は無意識のうちに選択を導き、そして感じる能力が損なわれているときは、賢い行動の選択肢を速やかに選択する能力も損なわれる。Damasio は、神経学的立場

から、身体がリズムミクなパターンの監視をしていることが、身体が行為をする世界の構成、そして身体の主観性という唯一の感覚、この二つにとっての基盤であると主張している。

フィーリングはしたがって、身体のリズミカルなパターンであって、身体が身振りをすることを可能にし、身振りが向けられた側の身体に喚起される反応と似たような反応、似たようなフィーリングリズムを当の身体に喚起するものである。換言すると、相互作用をしている二個人の身体リズムの間には何らかの共鳴がある。この能力を所有していることで、身振りの作り手は、その身振りの結果を直観、おそらくは予測すらできるのである。換言すると、彼または彼女は、彼または彼女がしていることを理解するのだ、相手が反応するまさにその前に。直観は身体のリズミックなパターンの形態を効果的にとっているが、それは相手のそれと直接コミュニケーションの形式で共鳴しているのである。社会的行為全体、すなわち意味は、全行為が実行される前に経験可能であるが、それは共鳴と身振り実行の選択の可能性が開かれているからである。さらに、反応する人も反応の範囲のなかから思案と選択、という同じ機会をもっている。身振りの最初の部分は、相手に今後の身振りが反応からどのように展開するかを指標として受け取られるだろう。このようにして、二人は互いに、連続的循環のなかで互いにどう反応するか示しあうのだが、そこでは一方の身振りが他方の反応を喚起し、それ自身が最初の人に返された身振りとなる。明らかに、この能力はより洗練された形の協力を可能にするものである。

#### (6)意識と意味

自身の中に他者と同じ反応を喚起できる能力はしたがって、気づきの初期形態あるいは意識であり、そして意味を伴って、身振りという社会的コミュニケーションのなかに創発する。同時に意識的意味の創発同様、より洗練された協力の潜在性も創発している。人間社会的形式と人間意識はしたがって、ともに同時に創発したのであるが、各々が他者を形成しており、そして他者なしに一方は存在し得ないのである。個人が互いにこのように相互作用すると、身振りをする前に気構えをするという可能性も出てくる。一種私的なロールプレイのなかで、それは繰り返される公的相互作用の経験のなかに創発しているものだが、一人の個人が他者の態度の学習をするのであって、それは身振りを実際に完遂あるいは開始する前に試運転のようなことを可能にしているのである。それは攻撃を喚起するのだろうか、あるいは戦闘、あるいは逃走、あるいは服従？それぞれの場合の結果はどうなるのだろうか？

このように、思考の初期形態が発達するのだが、それは私的ロールプレイングの形式である、すなわち身体がそれ自身に対する身振りであって、それ自身の中の反応を喚起しているのである。Meadは人間は基本的に、ロールプレイの動物であると言った。この主張は、より洗練された協



力、すなわちより洗練された社会の進化のなかでプレイをすることの重要性を強調しているのである。この主張がいかにかれまで言語能力に依拠してきてないかに注目してほしい。これまで議論されてきた私的・公的同時のロールプレイはすべて、バーバル言語なしで起きているものである。それらは有意味シンボルを媒介にして起きているのだが、それはフィーリングすなわち身体リズム、そして行動であるが、そして共に、有意味シンボルによる「身振りの対話」と Mead が呼んだことを構成しているのである。

Mead はつぎに、自分のなかに他者と同様の態度をとくに喚起するのに有用な身振りは、有声身振りであると主張した。それは、われわれは他者が聞くのとほとんど同じようにわれわれが出す音を聴くことができるが、例えばわれわれは他者が見るときにわれわれの作った顔の表情は見ることにはできないからである。有声身振りというより洗練されたパターン、すなわち有意味シンボルの言語形式の発達にしたがって、意識の発達と社会の洗練された形式における重大な重要性をもつものである。精神と社会は共に言語を媒介に創発するのである。しかし筆者は以下のことを付け加えておきたい、すなわち発話と傾聴は身体的活動であるので、そして身体はフィーリングがないということはある得ないので、言語の媒介とはつねにフィーリングの媒介のことでもあるのである。

この発達は図4.2（略）に描写されているが、二人の個人の間の身振りと反応の連続的循環と、彼または彼女自身とによる私的ロールプレイの同時発生を示している。図4.2はまた、身振りの公的対話と各参加者による私的ロールプレイには、つねに身体リズムの形式における生物学的相関現象があることを明らかにしている。図4.2はまた、身体同士は個人が相互作用をするときは互いに共鳴することも示唆している。

さらに、これらの公的・私的ロールプレイあるいは対話は、相互作用をする個人の経験を構成するのであるが、実際、それぞれの可塑的脳のなかで連結パターンを形作るのである（Freeman, 1995）。公的・私的対話は共に、形式をなしていると同時に、脳と身体の時空的パターンにより形作られているのである。この私的・公的の、同時身振り対話は有意味シンボルを媒介に、とくに言語によるそれであるが起きるもので、そしてこの協力活動のシンボル媒介の能力こそが、人間を他の動物から分ける基本的特徴である。

Vygotsky（1962）は人間のもつ別の識別的特徴すなわち手の所有を指摘しているが、つまりそれは道具の使用能力である。人間の発達は決定的に、協力して道具を使用する能力に依存してきたし、はるかに洗練された方法で道具を使うその能力は、おそらく発話能力によってつくられた

ものである。図4.2はしたがって、人間がモノと道具を使うノン・ヒューマンの文脈の関係において行為する過程を描いている。このように人間社会は文脈に重要な影響をもっているが、それが人間活動に促進と制限の両方の効果も同時にもたらすのである。

他者の態度を取り込むことができたたん、すなわち有意味シンボルでコミュニケーションできたたん、そこには意識の少なくとも初期的形態が存在する、すなわちその人は自分の行動の想定結果を「知る」ことができるということである。社会の性質はよって、機能的専門化を通じた精神を介さない協力から、言語の使用によるいや増しに洗練された精神を介したロールプレイングの相互作用へと移行した。意味は今や、有声シンボルを媒介とした身振りと反応にとくに構成されているが、しかし、筆者が次章で主張するように、これらの有声シンボルはつねに全過程の側面であって、それはつねにフィーリングという「シンボル」を含んでいる。換言すると、社会過程を促進し制限する主役は言葉による対話であるが、そのような対話はつねにフィーリングを媒介としているものでもある。精神あるいは意識は、私的ロールプレイと沈黙の対話のごとく、身体のそれ自身に向けられている身振りと反応という活動で、社会とは互いに向けられた身体的身振りと反応という活動である。それらはしたがって、相互作用によって特徴づけられた同じ過程であり、すなわちフィーリングを構成する生物学的リズムによって特徴づけられた個人身体の間か身体間同士での反動的コミュニケーション行為であるが、それは他の生物環境と物質世界のなかということであり、物質世界では人びとはその環境を変容しようと道具を使用して活動しているのである。

#### (7)社会的態度

Mead は持論をさらに進めて、私的ロールプレイがどのように次第に複雑になるように展開するのかを提示している。他者との相互作用の経験が増すにつれて、多くの役割と可能的反応の範囲が広がってロールプレイング活動に入ってくるが、それは身振りに先行するものである。あるいはもっと正確に言えば、連続的に公的身振りと反応とで絡み合っているものである。このように、多数の他者の態度を取り入れられる能力が進化し、そしてこれが一般化されるのである。身振りの対話に携わる各人は、そのとき Mead が言うところの一般化された他者の態度を取り入れることができるのである。やがて個人は集団全体の態度、あるいは Mead がゲームと呼ぶものをとる能力を発達させる。換言すると、人間は今や社会的態度を身振りをし反応するときに取りることができるまで進化したのである。その結果は協力的相互作用よりもはるかに洗練されたものである。これは図4.3 (略) に描写されている。

さて今や、ますます洗練された意味といよいよ効果的に道具を使用できるようになった能力と

を兼ね備えた意識的社会的行動になってきたが、それが相互作用する生物が生活をしている文脈を変容させるのである。

#### (8)自我の創発

この進化過程のつぎのステップは、特定のそして一般化された他者、さらには集団全体すらの態度を「me」とつなぐことである。換言すると、そこではその人の身振りに対するだけでなく、その人の自我に対する他者の態度も取り込む能力が進化している。この「me」とは、他者／社会の身振り／反応の、主語または「I」としての人に対する布置のことである。ここまでに進化したのは自身にとっての目的、すなわち「me」になる能力であり、これこそが集団のもつ態度が取れる能力であり、それは単にその人の身振りだけでなく自我にも向けられているものである。

「me」と「I」の関係としての自我は、そのような自我に対する気づき、すなわち自我意識と同時にこのようにして創発したのである。この相互作用において、「I」とはその人すなわち「me」にとっての集団／社会に対する反応のことである。「me」とは「I」に対する他者の態度のことである。Meadは、非常に重要なことに、その人（「me」）に対する集団の態度についての当人の知覚に対する反応であるこの「I」は所与のものではないがしかし、「I」が「me」に応答するに何らあらかじめ決められた道はないながら、常に潜在的に予測不可能なものであると主張している。換言すると、われわれは各々、他者がわれわれについてもっている見解についてのわれわれの知覚に対して、多くの異なる仕方では応答しているようである。ここでMeadは、新奇性の創発において、すなわち変容の可能性において差異性あるいは多様性についての重要性を指摘している。筆者はこれについてMeadとは違うアプローチで第7章において取り上げ、そこで個人独自のロールプレイの発達における空想の役割を論じるつもりである。言語がこの進化段階では主要な役割を演ずる。Meadは、それなくしては人間の精神、自我、社会の創発は、周知のとおり、不可能であろうと主張している。

この時点で完全に人間社会が、それと同時に人間精神が自我も含めて完全に創発している。Meadが一貫して主張しているのは、人が他者よりも基本的であるということはないということ；人が他者なしに存在することはありえないということ、である。人間の、という意味での社会は高度に洗練された一つの過程であり、それはシンボルを介した人びとの協力的相互作用であるが合同行動をとるためのものである。そのような洗練された相互作用は自己意識の精神なくしては発生し得ないし、またそれらの自己意識精神はこのような協力という洗練形態がなくては存在し得ないのである。換言すると、一つの身体そのものによる無言の対話を含めたどんな私的ロールプレイも、公的な同様の相互作用形態がなかったとしたらありえないということである。精神／自我と社会はすべて論理的に同等な対話的過程である。社会的相互作用は身振り、とくに有声と

いう身振りの公的対話であるが、一方で精神は「I」、「me」、「他者」、「集団」の間の、公的社会的相互作用の無言の私的ロールプレイにおける身振りの対話である。その結果は自己言及的、内省的な洗練された協力過程で、それは意味を構成するシンボルを介したものである。身体とそのフィーリングを伴ったこれらの過程はつねに、人間の経験を促進も制限もするのだが、そしてそれらは私が関係づくりの複雑反応過程と名づけているところの基本的形態でもある。

図4.4（略）は以上述べてきたことに加えて、すべての私的・公的の相互作用は過程であり、そこにおける物理的ノン・ヒューマン文脈のなかで人間が道具と技術を協力的に行動しているという、それ以前に指摘した点を加えて描いたものである。したがって文脈内で行動することによって、人間はその文脈に影響を与えるが、同時にそれは彼らにも影響を与え、彼らがすることを促進し、かつ他者のすることを制限しているのである。図4.4ではあえて個人の自我／精神を個人の身体の外部に描くことで、精神／自我が人びとの間、すなわち人間関係のなかに創発すること、そして単純に個人の身体内に「位置して」はいないことを示している。このように考えることで個人の精神／自我は確かに存在し、そして非常に重要な意味でそうなのだが、それらは人びとの間の関係のなかに創発するのであって、個人のなかに立ち現れるのではないのである。

しかし、精神／自己の象徴的過程はつねに行動であるが、それは律動的ヴァリエーションとしてすなわちフィーリング状態として身体内において経験されるものである。精神は身体行動であり、それはほとんど歩行が身体の行動であると同様である。人は歩行について身体から創発するとは言わないだろうし、もはや精神についても脳から創発すると言うことは適切ではない。無言の精神／自我の対話を含む私的ロールプレイは、先験的リアリティの表現として貯蔵されてはいないことに注意しよう。それはむしろ継続的自発的行動であり、そのなかで行動パターンが継続的に反復形式で、継続性、同一性（sameness）、アイデンティティとして、同時にそのアイデンティティの変容可能性として再生産されているのである。換言すると、身体間のすなわち社会的相互作用に伴うものであれ、身体そのものすなわち精神との相互作用を伴ったものであれ、そこには習慣として馴染んだ反復と自発的変化の可能性という両方の経験がある。その過程は表象でもなく貯蔵でもなく、むしろ継続的な再生産と新奇の意味ある経験の創造である。このようにして個人の自我とアイデンティティの基本的重要性が、社会の基本的重要性と共に保持される。このようにしてまた、継続性と変容可能性の両方が常に同時に存在するのである。

第3章で筆者は、Meadの思考に対するGergenの批判に注目をした。彼はMeadが私的主観性を決して放棄していないことに批判的であった。すでに筆者が述べてきたように、筆者はこれを強みであると捉えており、それによってMeadは個人の主観性と社会に対して同じ重要性を認容

できるのに対して、Gergenは前者を排して後者をとっている。つぎにGergenは、Meadがどのように一人の人間が他者の精神状態を把握できるのかについて一切説明していないと述べている。Meadはしかし、このような主張はまったくしていないのである。彼が主張したのは、人は彼または彼女のなかに他者の身振りによって呼び起こされる反応と似たものを呼び起こすことができる、ということである。筆者はこれは可能であると理解しているが、それは身体は他者と似たフィーリングのリズムを経験することができるからである。これは他者の精神状態の把握とは同じではない。むしろ、人間の身体は共感できる、他者と調和できると言っているのである。この考え方は脳と身体機能の研究で支持されている。

Gergenはまた、Meadの主張は社会的決定論の気味を呈しているとも述べている。彼は他者の身振りがロールプレイを呼び起こすという、私的ロールプレイの議論を指しているのである。しかしMeadの「I」の議論は、そのような主張はしていないことは明らかである。彼は「I」の反応は所与ではないと述べている。あるのは個人の自主性の観念である。しかし、Gergenにも一理あると筆者には思える。第一に、このMeadの主張する「I」は「I」が何を基礎に反応するのかの説明がまったくがないという意味でどこかわかりにくい。さらに、他者の身振りによって反応が呼び起こされると言う、他者が反応を決定するかのように聞こえる。したがって筆者は、反応は他者の身振りによって喚起されると同時に、当の反応者によっても選択あるいはイナクトされる、と提案したい。換言すると、「I」の反応は他者によると同時に、反応者の生物的個人的社会的歴史によっても喚起されるのである。あなたの身振りが私に反応を起こさせるが、それは私ができる範囲の反応だけであり、それは私の歴史に依存している。第2章で述べた構造主義者の議論はしたがって、Meadの主張に追加的次元をもたらすものである。筆者が提示しようとしているのは、反応における緊張運動、すなわち選択／イナクトメントと喚起／誘発が同時に起きているという緊張である。このように、生きている現在における歴史的反応の再生産と変容可能性が、喚起の再生産と変容可能性に伴う緊張のなかに維持されるのである。このように考えると、Hodgsonの組織構造論の批判（第3章参照）はここで展開している議論には当てはまらないのであって、その理由はこの議論が歴史、文脈、身体的相互作用を特徴としているからである。筆者が展開している議論は創発のそれであり、個人だけのなかに変化の源泉を究極的に位置づけたりしていないのである。

筆者が提示している視点は、社会構造主義のそれにある点で類似しているが、とくにそれはどちらも人間の関係づくりの細部に注意を向けているところである。しかし、そこには重要な違いもある。何よりも、社会構造主義にはある、個人と社会の間の分離がないし、したがって、個人の上に社会を位置づけていない。個人が喪失されていないので、彼または彼女の行動に対する責

任を保持しているのである。もし人が自身のなかに他者の態度を喚起する能力、すなわち私的ロールプレイと無言の対話の能力、あるいは思考と内省の能力をもったとしたら、人は他者に対する行動に説明責任の義務を負うのである、たとえ行動の結果がどんなことになるのか知り得なかったとしても。道徳的責任は個人的であると同時に社会的である。そこには多くの社会構造主義者にあるような、「I」から「we」への倫理的責任の転換はないのである。Mead は道徳的秩序に関して社会と、その秩序における個人の倫理的責任を強調している。

### 3 アナロジーの源泉としての複雑性科学への回帰

前項において筆者が記述してきたのは、人びとの間の相互作用であるが、そこでの身振りと反応の行動は有意味シンボルとして理解されている。換言すると、その過程は相互作用の具体的過程であるが、それは一つの特定の種類の具体的シンボル、言うなれば人間の身振りのうちの有意味シンボル、例えば有声に具体化された単語と呼ばれるもの間の相互作用過程である。本章の冒頭で述べた複雑適応システムを研究している科学者たちは、異種のシンボルすなわちデジタル・シンボルの間の相互作用の抽象的モデルの特性を探求しているところである。前項では人間間相互作用についての一つの考え方を、具体化されたシンボルを媒介とした人間間の身振りと反応の継続的循環的過程として提示した。複雑適応システムであるこのモデルは、デジタル・シンボルを媒介とするコンピュータ・プログラム間の継続的循環的相互作用過程の性質を探るものである。したがって抽象的モデルにおいて表示される相互作用の一定の特性が、Mead 理論が言う人間の相互作用に対するアナロジーを提示するかもしれないということはある。しかし、そもそもなぜアナロジーを捜しているのだろうか、である。筆者が思うに、その理由は Mead の魅力ある洞察がわれわれを十分に納得させないからで、以下それを説明する。

前項において筆者は Mead の基本的概念を、二人の個人間の相互作用を用いて単純化して表現した。多数の個人とさらに多数の個人との身振りと反応の過程を想像したら、その複雑性たるやわけがわからなくなる。何千、さらには何万の人間の間での継続的循環的過程がどうやってなんらかの一貫性をもたらせるのか。これは Mead が取り組んだ問題ではないが、複雑性科学が重要な洞察を提供する問題であると思うのである。

#### (1) 相互作用の内在的秩序化特性

先に本章で述べたとおり、複雑性科学の基本的洞察は相互作用の本質的特性と関係がある。複雑系のモデル化は以下のような可能性を示すもので、それは多数間の相互作用によってそれぞれ固有の組織原則を基礎にもった各個体が相互に反応し合うということであるが、一定の条件下に

おける新奇性を伴った一貫性あるパターン、言うなればカオスの際における矛盾的变化が生まれるということである。換言すると、自己組織化相互作用の過程そのものが密に連結しているときは、自発的に内部で一貫性あるパターンを生み出す内在的能力を何のブループリントやプログラムがなくても有しているということである。さらに言えば、相互作用中の実在同士に十分な差異があるとき、その能力とは能力そのものに新奇パターンを自発的に生み出させるもののことである。言い換えるならば、抽象的システムは自分自身をパターン化できるのであり、そこではこれらのパターンが継続性と新奇性、同一性と差異性という矛盾的特性を同時に兼ね備えている。類比させていうと筆者の理解するところ、身振りと反応の循環過程は、それは自己組織において異なるもの同士であるが、本来的にパターン化能力をもったシンボルを媒介とした関係づくりである。換言すると、関係づくりのパターンは継続性と新奇性、同一性と差異性の両方をもった関係づくりの仕方にパターン化する。これが筆者が意味する関係づくりの複雑反応過程であり、それが実質上特定の因果論的枠組すなわち結果偶発的目的論のそれのことであり、そこでは過程は継続性と変容可能性を同時に持つ将来の永続的構築過程である。結果偶発的目的論の単独因果律の枠組がここで、合理主義的と予定調和的目的論という二重因果律の枠組、それは主流の考えが基礎としているものであるが、からとって代わっているのである。

関係づくり過程における一貫性ある関係づくりパターンの創発というこの見方をとれば、もはや一貫性ある人間行動の原因を、深層構造、元型、集合無意識、超越的総体、意味の共用プール、集団心理、一体としての集団、トランスパーソナル過程、基礎マトリックス、個人的動態的無意識、精神界、メンタル・モデル、等々といったもののなかに探す必要はない。代わりに、われわれは人間関係づくりを本質的にパターン形成をするものと理解する。このことは人間エージェンシーというまったく異なる考えに導く。エージェンシーとは活動することで、人間エージェンシーとは人間身体が何かをするという意味である。エージェンシーは何が人間の身体をして彼らがすることをさせるのかに関わっている。そして彼らが生き延びるためにすることが相互作用することなのである。人間は社会的動物であり、彼らがすることの原因を単純に彼らの身体内に突き止めることはできない。しかし、社会的構造と制度が何もできないのは、それらは人間の身体の機械的作業、および習慣に過ぎないからである。したがってそこにエージェンシーを見つけることもできない。また、関係を分解して経験の第三の領域として一つの「それ」を取り外し、エージェンシーをそこに求めることもできない、なぜなら関係づくりは一つの「それ」ではなく、一過性の過程だからである。もし人間の活動と行為が、身体間の永続的パターンの関係づくりといった身体間の関係づくり反応過程であるなら、エージェンシーはパターン化過程で、過程のパターン化によって形成し、されるということになる。個人の精神と社会的関係づくりとはパターン化過程であり、それはパターン化過程によって形成し、されるものなのである。

## (2)フラクタル過程

筆者はまた、関係づくり複雑反応過程は複雑性科学からのタームすなわちフラクタル相互作用を使っても理解できることを提示したい。フラクタル図形は自己相似形あるいは比例尺度不変性を表す変則的な図形である。このことは図形調査の精度にかかわらず、常に相似の変則的パターンを明らかにするという意味を意味し、精度よりも基本的なことなのである。たとえば、ある木の枝は木全体の形と相似の変則的な形を有している。フラクタル過程は多様な時間尺度のなかの変則的変動によって特徴づけられた一つの一過性の側面をもっている。変遷の調査時間に関係なく、相似の変則性が出る。時間尺度は重要ではない。フラクタル現象で重要な点はしたがって、あらゆる比率における自己相似性であり、そしてこれ以外の重要な尺度はないという事実である。

図4.4を見てみると、そしてそれが本質的に一時的過程であることの空間的表象であることに留意してみると、これこそが Mead の精神と社会の真の説明であることが見て取れる。マクロ的視点からすると、図4.4では二人の人間が物理的文脈のなかで協力的に道具と人工的産物を媒介して操作をしている一方で、その文脈が彼らの協力的操作を可能にしつつ同時に制限もしているという一つの過程が描かれている。ある意味で彼らは集団的に物理的文脈に対して身振りをしており、物理的文脈は協力的人間行動が、文脈が文脈によって形成されつつ、形成するように反応しているのである。協力的相互作用にさらに接近してみると、主とし有声による公的身振りと応答の自己類似の過程、彼らが相互に共鳴しつつ個人身体間でする相互作用が見える。さらにその集団内の一人の個人に接近して見てみれば、公的有声過程、それはそれを形成しつつそれによって形成されつつあるものだが、その鏡である私的な無言のロールプレイのなかで身振りと応答をしている自己類似過程が見える。さらに接近して見てみると、この無言のロールプレイもまた、他者との公的相互作用同様に自己類似過程であり、そこでは身体リズムがロールプレイと相互作用を形成しつつ、それによって同時に形成されているのである (Dardik, 1997)。この物理的文脈における個人と集団についてのフラクタル的視点は、何か基本的なことというよりも単に説明次元についての議論であるということを示している。フラクタル過程においては、他のどんな次元よりも基本的な、あるいは先行する次元はないのである。図4.4において、個人はこの二者関係よりも基本的であるとか、あるいはその逆であるとも言えないのである。

関係づくりの複雑反応的過程の視点は、したがって、個人、集団、組織、社会がすべて同種類の現象、すなわち同じ存在論次元にあるとするものである。そこには何の分裂もなく、したがってどちらが先行するとか主位であるとかの疑問も発生する余地はない。個人の精神／自我は相互作用的ロールプレイの過程であって、それは私的かつ無言のうちにその個人の精神／自我を伴っ



た身体によってシンボルを媒介として行われるものだが、集団、組織、社会も同じシンボルでの相互作用的過程であり、この場合は身体間同士の公的な、かつしばしば有声シンボルを媒介としている。個人と社会はこのスキームでは単に、全過程の精査の違いになっている。

### (3)習慣とシステム

第3章では文化と社会構造を、共有的反復的永続的な価値、信念、伝統、習慣、慣例、手続きといった観点から描いた。複雑反応過程の視点からすると、これらはすべて特定の種類の社会的行為となる。それらは予測可能で高度に反復的な種類の身振りと反応の結合である。それらはどこぞの貯蔵庫に意味ある形で存在しているのではなくて、それらは継続的に人びとの間の相互作用のなかで再生産されている。しかし、習慣といえどもまったく同じということは滅多にないことである。相互作用する相手が代われれば、そして相互作用の文脈が変われば習慣もしばしば変わることがある。換言すると、ある種の自発的ヴァリエーションが習慣と呼ばれるパターンの反復的再生産に通常あるということである。

図4.5(略)では、社会的な習慣、慣例、価値、信念が、身振りと反応といったパターンにおける反復とヴァリエーションの側面として追加して描かれている。これらの習慣、慣例、価値、信念はある種の高い存在論的次元にあるのではない。それらは人びとの相互作用のパターンの一部である。さらに、ここには何らかの精神的文脈の共有の要請も一切ないし、あるいは人びとが同じ私的ロールプレイに従事していなければならないという何らの要請もない。社会的に習慣、慣例、等々として理解されるための唯一の要件は、人びとがそれを行動で表現することである。

図4.5ではまた道具と文化的人工物も描かれているが、それはコミュニケーション技術、著作物、その他の知識の「貯蔵物」を含む一つのカテゴリーである。システム、データベース、記録化、成文化された人工物は通常、知識の貯蔵物と見なされているものであるが、複雑反応過程の視点からすると、それらは単に記録であって、人びとがそれらを相互の身振りと反応の過程において道具として使用したときにのみ知識となるものである。これらの人工物に捕捉されているものは、すでに行われた社会的行為の意味についての何か以外の何ものでもない。社会的行為は一過性のものであり、そして知識は社会的行為であるのだから、知識は決して貯蔵あるいは捕捉されえないのである。この場合習慣は共有された精神的文脈としてではなく、私的と公的の両方の歴史を基礎とした反復的行動で、相対的にほとんどヴァリエーションなく生きている現在において再生産されたものとして理解されている。

### (4)知識創造

主流の考え方では知識は、究極的には精神界に所在している個人精神のメンタル・モデルで、それは過去の経験を形成し、記憶に貯蔵された表象を構成している。新しい刺激に遭遇すると、関連するモデルが記憶から引き出されてデータ処理がされ知識が生成されるのである。一方の複雑反応過程の観点からすると、個人の精神が継続的に再生産し、すなわち歴史的ということであり、そして公的コミュニケーション相互作用の鏡像である私的ロールプレイと無言の対話を変容させる潜在性をもつ。身振り－反応の公的コミュニケーション相互作用の展開は、私的ロールプレイと無言の対話におけるシフトを誘発する。そこには貯蔵も想起もなく、ただ永続的再生と歴史的経験によって習慣化されている主題の変容があるだけである。過去の経験によって公的・私的の両方のロールプレイのパターン化する主題が形成されてきているのだが、まったく同じようにそれら主題が再生産されることはほとんどない。過去の経験によって脳－身体のパターン化が特定の仕方に形成されてきており、さらなる関係づくりが再生産と変化を誘発している。ここにあるシフトは、過去の経験は多かれ少なかれ正確に記録貯蔵されているという考えから、過去の経験がまさに現時点での自発的変容可能性を伴った生きつつある現在における進行中の関係づくり過程を形成しているという考えへとというものである。第9章ではこの見方が脳の機能の仕方の見解といかに一貫性があるかを説明するつもりである。知識はしたがって、貯蔵されているのではなく永続的に創造されているのである。

#### 4 結 語

この章では、関係作りの複雑反応的過程の観点から、個人と集団についての思考法の主要点をいくつか詳述した。それらはシンボルを媒介とした身体間相互作用過程である。それらは社会的行動のなかに立ち現れる意味の継続的な再生産と変容可能性のある過程である。Meadの理論体系における変容可能性は、個人「I」から個人「me」へとという予測不可能な反応のなかに潜んでいる。それは個人が彼女または彼が持っている認識に対して事前プログラムされた反応をもっていないからであるが、その認識とは彼女／彼に対する他者の態度についてのもので、それは彼女／彼による新奇的反応を可能にする態度である。Meadが個人の精神を集団内の人間同士の関係づくりの過程と同様にロジカルなものであると見なしているのにもかかわらず、個々のエージェンシーという観念を手放していないことに注意を向けよう。個人は個別に新奇な方法で反応できるが、それらの反応は常に個人が形成し、かつ個人を形成する関係のなかにあるのである。エージェンシーとは、したがって、個人一人の内に位置するものでもなく、また集団内でもなく、その両方でもないのである。むしろそれは個人的であると同時に社会的なパターン化の過程である。さらに、こう考えることによって知識はどこにも貯蔵されてなくて、行動の基礎を形成するために駆り出されるものであると言える。もっと言えば、知識は個人同士の関係相互作用のなかで継

続的に再生産され変換されるものであると言うべきであろう。

この考え方には組織における学習と知識創造を理解する上で深い含意がある。主流の考え方の観点からすれば、知識は個人の頭のなかに主に暗黙知の形式で、貯蔵されていると考えられており、それが組織の資産となるのは、諸個人の頭からそれが引き出され、形式知として何らかの人工物の形態で貯蔵されたときだけである。本書で提唱している観点によれば、知識は常に一つの過程であり、そしてその点において関係のそれであり、したがって単純に個人の頭のなかにあって引き出され、組織資産として共有されるものではない。知識は対話行為であり、そして学習は話の仕方つまり関係のパターンが変化するとき起きる。この意味で知識は貯蔵できないもので、ある種の人工物に貯蔵する企図は取るに足らない側面だけを捕捉するだけになる。人びとの関係づくりパターンを阻害するような組織方針は、しかし、組織の知識生成力を著しく損ないかねない。組織の知識資産はしたがって、成員の関係性パターンに存在するもので、その関係づくりパターンが壊されたときに崩壊する。このことは組織内の知識「管理」の意味するところについて、かなり異なる考え方を示唆しているということである。本章で導入された観点をさらに発展させるために、次章ではシンボルの本質を考察し、第6章ではシンボルによる相互作用のパターンに注目する。そのとき筆者は関係づくりに創発する促進的制約について、次いで最終的には関係づくりのダイナミクスについてのいくつかの概念について考察する。

## 第5章 シンボルを媒介としたコミュニケーション行動

- 1 フィーリングの重要性
- 2 反映行動の重要性
- 3 抽象的思考の重要性
- 4 シンボルの多側面
- 5 結語

前章では人間が行為するということと知るということについての考え方を探る議論をしたが、それによって個人自意識の精神と社会的相互作用の間に基本的分裂がないこと、むしろそれらの人びとの間の協力的複雑反応の関係づくりの同じプロセスの異なる側面として見るようになったことを知った。このアプローチ特有の特徴は以下の通りである：

- ・人間の個別的と集団的アイデンティティの両方ともが、人間の身体が相互反動的に関係しあ

うときに、身体間の複雑相互作用のなかに創発する。意味すなわち知識もまたこの相互作用において創発する。

- ・それらの反応的關係づくりにおいて、人びとは相互に自分たちの意図する行動の可能的展開を示しあうのであるが、この表出こそが人びとをして洗練された仕方での協力を可能にするのである。反応的關係づくりは人びとが存在しつづけられ、いっしょに活動していけるように、人びとの行動を編み込ませあう過程である。この循環的反応的過程は合同行動、それは社会的過程であるが、で構成されており、それは人間身体が選択的反応を引き起こしている他の人間身体、それとの関連において選択的に行動する過程である。
- ・身体は唯一的に個別で、その唯一性の一部は個人の自己意識精神である。精神は個人身体の行動であるが、それは精神に身体的反応が生じるように精神に対して反射的直接的に返された反応であり、他者の身体に向けられた行動によって喚起される反応に類似したものである。身体がその中に自発的に起こす反応は、他者との関係づくりにおける身体の歴史によって同時に選択あるいはイナクトされたものである。換言すると、人間の精神は身体からいかなる意味においても分離していないし、精神の過程が身体内にあるわけでもない。精神と自我は、むしろ身体全体の行動であり、それはちょうど例えば歩行のようなものである。歩行という行動は身体によって実行されるもので、その行動は身体から分離してもいないし、身体の中に位置しているわけでもない。精神と自我の行動を歩行のような行動と識別する特徴は、前者は個別の身体に直接返ってくる点であり、一方、歩行という行動は身体の周りの空間に向けられている点である。
- ・社会はしたがって、公的行動および一つの身体が他の身体に向けられた行動であるが、その点、個人の精神／自我は、身体に私的に向けて返される行動である。
- ・人間の行動はすなわち、個人の身体すなわち個人の精神／自我に向けて返される私的行動と、個別身体間すなわち社会に向けられた公的行動の両方で同時に構成されている。
- ・この公的・私的両方の形態の人間行動の顕著な特徴は、シンボルを媒介としたコミュニケーションであるということであるが、これが洗練された協力的活動を可能にするのである。
- ・協力的人間活動のもう一つの重要で顕著な特徴は、それが本質的に身体の拡張である道具を用いて完遂されるということである。道具とは人工物であり、技術であり、設計されたシステムであるが、人類が彼らのノン・ヒューマン環境で「生きる糧を稼ぐ」ために集団的に活動するのに使用するものである。
- ・公的であろうが私的であろうが行動そのものは、コミュニケーションとしてあるいは道具の作業での使用として貯蔵することは不可能で、ただ再生産され変容の可能性はあるだけである。作業に使用される道具は通常何らかの物理的形態をとるので貯蔵が可能である一方で、貯蔵の問題はシンボルについて考えるときにややこしくなってくる。コミュニカティブ行動

のシンボルは当然のことながら、記録し、著作物のような人工物に貯蔵できる。しかしながら、この記録は誰かに活用されたときのみ、すなわち行動の一部として使用されたときのみ、に能動的シンボル、つまり反応を喚起する身振りに初めてなるのである。人工物の使用、すなわち著作物を読むという行動のなかにのみ意味が創発するのである。しかしながら、シンボルそのものは貯蔵できないのは、それが単に行動すなわち身振りだからである。意味、知識そのものはしたがって、貯蔵できない。記録されたシンボルのどんな貯蔵体も単にコミュニケーション過程での使用可能な道具、そして意味を構成するための道具である。

- ・すべての人間行動は歴史に依存している。あらゆる現在の行動はシンボルを媒介としていようと道具を使用していようと、どちらもそれに先行する行動群によって促進も制限もされている。行動は歴史と現在の文脈によってパターン化されるのである。
- ・相互作用あるいは関係は内在的にパターン形成の性質を有しているが、そこには相互作用が十分なときの新奇性創発性も含まれている。

複雑反応過程のアプローチの中心はしたがって、シンボルを媒介としたコミュニケーション相互作用と、そのようなコミュニケーション関係づくりにおける内在性パターン化性質にある。この章の目的はシンボルの本質をさらに探求することであり、次章の目的はコミュニケーション相互作用のパターン化性質を考究することである。

現在「シンボル」という単語の意味で最も一般に受け入れられているのは、それ自体ではない何かを表象するもの、であるが、たとえば「テーブル」とは木か何かでできてるもので何かをその上に置くものを表象している。単語そのものはギリシャ語の symbolon から派生したもので、mark や token を意味し、sym-ballein は共に投げることを意味している。Mead のその単語の使い方は、一般的使用法とは大いに異なるものであるが、シンボルを行動と捉えているという意味で原義にヨリ近いものである。彼にとって、ある動物によってなされる一つの身振り、それは一方の動物による身振りに対する反応であるが、それが一つのシンボルである。筆者はこれを、一つの身振りが反応と共に投げられているということ、そしてそれらは共に意味を「代理として表わす」あるいは構成していることを意味していると理解している。Mead はシンボルが意味から独立しているという考えを排し、シンボルを行動という範囲の外部に置くことはできないと述べている。彼は有意味シンボルに注意を集中したが、ここでは三種類のシンボルの区別を明らかにしたい。

- ・プロトシンボル
- ・有意味シンボル

これらの各シンボルを以下の項で論じる。

## 1 フィーリングの重要性：プロトシンボル

前章で筆者は身体的経験における時間の重要性を指摘した：脳内のニューロン発射のミリ秒単位時間尺度；心臓の秒単位の時間尺度；代謝と内分泌系の秒単位よりは遅いリズム；消化器系の時間単位の力動；身体エネルギーの日単位，週単位，月単位，年単位のリズム。これらの身体の部分部分に見いだせる時間的変動は，拍子，持続時間，強度の変化に特徴づけられている特定の時間曲線をもちつつ，Stern (1985, 1995) が生命力情動と呼び，Damasio (1994, 1999) がバックグラウンド・フィーリングと呼ぶところのものを構成しつつリズムの一つの調和へと整合されていることを示唆している。換言すると，フィーリングとは身体のリズム変化，その空間的・時間的力動である。すべての人類が一般的にこれらの生理学的特徴を共有している一方で，各個人は身体的時間曲線のそれぞれに特有のパターンを有しているようである（心臓に関してはGoldberger, 1997; Darlik, 1997）。これら独自の身体的時間曲線は，自我あるいはアイデンティティの独自の経験として人のフィーリングを規定している。自我の身体的感覚すなわちアイデンティティは，他者による当人の独自の身体時間曲線に対する反応の仕方，そのような反応の経験され方次第で現実化するものである。

換言すると，一つの自我の身体的感覚は社会的過程で創発する，すなわちそこで自我が共創（co-created）されるのである。これらの時間曲線はどんな感知様式であろうとも，他者によって直接知覚されるのである。異種の様式に対する知覚能力は，人間が視覚，聴覚，触覚，嗅覚，味覚を総合して，ある人や物の全体像の経験に結ばせるものである（Barrie *et al.*, 1994; Stern, 1995）。この能力は音楽において明らかで，音のリズムが身体内に落ち着きとか興奮として力動が感知される。同様に一人の人間が別の一人と居る経験は，相方のフィーリング力動に対する最初の人の知覚にかかっている，それは異種様式の流動性を介した，タイミング，強度，形態に対する知覚から，最初の人のフィーリング力動への変容過程を通じてなされるものである。

重要な点は，人間は生物学的に身体に影響する刺激群（視覚，聴覚，触覚，嗅覚，味覚）から選択をする能力を備えているようだという事，異種の様式の時間／空間の選択の質を直接知覚しつつ，これらの質を身体に経験する時間／空間の性質と，結合させたり組み合わせたり融合せらさせている。それはしたがって，刺激の時間／空間曲線と身体内の時間／空間曲線の間の同値

性であり、それによって統合された刺激の中に意味が創発することを可能にさせるようである。実際のところ、以下のように述べることはあながち過言ではないようである、すなわちまさに精神発達の可能性はこの時間的／空間的曲線の同値、内的物理的に基礎となっているフィーリング力動と外的に表象されている刺激との間の同値を基礎とするものである、と。

筆者は、知覚された経験の質的側面と、感知された身体的経験との間のこの連結は、人間が知るといふことの基盤であると主張してきた。筆者はこの連結、すなわち刺激を身体的反応と共に投げるこのことをプロトシンボルと呼び、そしてプロトシンボルは人間にプロトメンタル過程の手段を提供する、としている。筆者が考えるに、これらプロトメンタル過程は神秘的な内的本質ではなく、むしろ身体全体の行動であるとするのは重要なことである。これが、図4.1に描かれた Mead のコミュニケーション過程の筆者の理解の仕方である。プロトシンボルは身振りであり、それは反応に関係づけて関係する両者にとっての意味を構成するものだが、反応する側と類似の反応を身振りする側のなかに喚起しない。

このコミュニケーション形態は実質的にプロトカンヴァセーションになるが、それはどんな意味においても初歩的でも原始的でもない。他の対話形態をある種の下位層として基礎においたりせず、むしろ他のすべての対話形態を同時に現出しているのだが、それはすべての対話は身体を含むもので、すべての身体はつねにフィーリング力動を有しているものだからである。プロトカンヴァセーションは身体反響のような、フィーリングの無意識のコミュニケーションで、それは生きられた経験の感覚的領域において深い存在論次元で満たされ理解されるべき欲求を表現しており、それは究極的には人生に意味を付与するものである。筆者には、われわれの間のリズムカルなプロトカンヴァセーション的やりとり、それは感知された存在論的現実感覚の継続的創発なのだが、のなかにあるように思える。プロトカンヴァセーションは一つの、主題とヴァリエーションというフォーマットをとり、拍子、リズム、長さ、強度を伴う。それらを通じてわれわれは直接的に、われわれの目つき、声の調子、触れ方において、身体的経験のリズムと強度すなわちわれわれ自身の時間的フィーリング力動を表現するが、それによって他者からのフィーリングのリズムという反応を喚起する。要するにわれわれがしていることは、それぞれの時間的フィーリング力動の再現、繰り返し、反響であり、それによって感情移入をして他者と調子を合わせている。さらに、こういう種類のできごとの反復経験はプロトナラティブに組織化されて統合され、つぎにこの種類のさらなる経験を組織化統合化する。

プロトカンヴァセーションはプロトナラティブを構成しつづけるが、これが経験を意味に組織化統合化する無意識の精神過程、すなわち共に生きる行為における知識の継続的構成である。

Stern (1985, 1995) は、彼自身とその他の論者による母と幼児の関係づくりの詳細な観察を引き合いに出して、この過程がどのように幼児の自我あるいはアイデンティティを形成するかを示している。

筆者がこれまで記述してきたことは行動と相互作用の継続的過程であり、それはどこにも貯蔵ができないものである。それは生きている現在における過程であり、「モノ」としてどこかに存在しているものではない。しかしながら、それはそこに立ち現れるものがあたかも無から生じるかのように瞬間毎に完全に新奇であることを意味しない。ある一瞬におけるプロトシンボルを媒介とする相互作用は、過去の相互作用歴を含めた場所と時間の文脈で起こる。生きている現在における相互作用は相互作用の歴史的経験の拡張であり、そこではプロトシンボルが継続的再生産過程で別のプロトシンボルを誘発させており、そこにはつねに変容可能性がある。

換言すると、反復的習慣的フィーリング力動は、そのなかの自発的变化とからみあっていて、そこにあっては習慣すらもまったく同じ形で再生産されることはまれなのである。このようにして、個人はおそらく身体リズムによって受け継がれた唯一性を増殖させるのである。相互作用とその相互作用の文脈における小さな変化は、身体的に経験されたアイデンティティの異なるパターンへと増殖、それは複雑な現象に典型的な、初発条件に微妙に依存する一例であるが、されるだろう。これはまさに人びとが経験する自我の唯一感覚の身体的基礎である。精神、自我、コミュニケーションについてのこの考え方は、共有という観念を必要としないことに注目してほしい。各個人はそれぞれ独自の仕方と身体的に反響しあっているのであって、精神的内容を共有したり、相互にフィーリングを注入したりしていないのである。身体的反響の可能性は何かを共有したり一方から他方へ伝達しなくとも共感と調和を説明するのに十分である。

#### まとめ：フィーリング，意味，知識

プロトシンボルは身体的リズムを媒介として表現されるもので、そのとき一人の個人の身体（A）による身振りのリズムカルな身体パターンを、もう一人の個人の身体（B）のそれと共に投げて意味が構成されている：

身体的身振り(A)－身体的反応(B)＝シンボル＝意味

このシンボルはつねに社会的行動であり、それは生きている現在を文脈としているのだが、それは他の人間たち、彼らの相互作用、ノン－ヒューマン世界によって構成された、また相互作用



をする各個人の歴史的経験、彼ら同士の事前相互作用の歴史、彼らを取り巻く人びとの相互作用の歴史によっても構成された時間と空間のことである。プロトシンボルの意味はしたがって、つねに現在および歴史の両方の意味で文脈依存的である。意味あるいは知識は、特定の文脈におけるプロトシンボルを媒介として個人（A）と（B）との相互作用において再生産され、ときに変容されるものである。

例えば、まったく発話せずに一人が一方をじっと見つめるとすると、見つめられた方は恐怖でふるえるかもしれない。そのプロトシンボルは、大いに異なる二つの身体リズムが共に投げられて恐怖を意味しているのである。また、ある人が海辺の岩の上に座り、特定の身体的リズム、それは平穏を意味するものだが、を経験する。その身振りあるいは刺激は、海のリズムであって、当人の身体のゆったりしたリズムと共に投げられて平和を意味している。プロトシンボルは身体に直接的に経験されるもので、それはリズムの変化のようなもので、したがってフィーリング・リズムあるいは情緒の形態をもつ意味のようなものである。これは自我組織過程で、そこでは意味のパターンが創発する。この過程の断絶はどれも、人間コミュニケーションにおけるかなり深刻な断絶である。成人の生活におけるプロトシンボルの明白な経験でもっとも直接的なものは、音楽との遭遇である：音楽のリズムは身体リズムの変化として直接的に明白に感知される。

## 2 反映行動の重要性：有意味シンボル

Meadのタームでは、有意味シンボルは相手に起きるのと類似した反応を本人に喚起する身振りである。プロトシンボルが相手に身体的反応を喚起させて両者にとっての意味を生じさせる身体的身振りであるのに対し、有意味シンボルは追加的特徴をもっている：一人の身体的身振りがその身振りの作り手に、相手に喚起される反応と類似の反応を喚起する。このことが身振りの作り手をして、彼または彼女が作っている身振りの意味に気づかせる、あるいは意識させることを可能にするのである。そのとき、潜在的気づきの形式をもった追加的次元の意味あるいは意識の高まりが身振りの作り手の側にある。今、筆者は潜在的と言ったが、それは身振りする人は類似の反応をもっていることに気づいていないかもしれないからで、しかしそれをもっているという事実が気づきに至り、そのように行動に反映させる可能性を開くのである。

有意味シンボルは表情の身振りでもその他の身体の動きでもいいのだが、身振りの作り手の身体に生じるもので、それはそれが向けられている身体に生じるフィーリング力動に類似しているものである。しかしながら、有意味シンボルでのコミュニケーションに対して最大の可能性を開くのは何と言っても有声身振りであるが、それは声の身振りの作り手はそれが向けられた人と同じようにそれを聞くことができるからである。有意味シンボルの最も精緻化された使用はした

がって、発話行為すなわち言語の使用のなかに発生する。発話行動は一人の人の有声身振りと、その人のなかに発生する相手と同様の反応とを共に投げるのである。意味はこの反応の二重性のなかにあるのである。

有意味シンボルは通常、普通の日常会話を媒介として表現され、そこでは人びとは互いに対象としてではなくそれぞれが独自の主観性すなわち彼ら独自の私的なロールプレイあるいは無言の会話をもったものとして関係づくりをしている。有声および無言の会話は、同時にそれ自身有意味シンボルの形態で発生し、共に居る経験を組織する物語やナラティブになるのだが、それは次章で取り上げる問題である。

同時に発生している有声および無言の会話は両方とも当然、身体の行動である。それは相互作用がほとんどの場合、有意味シンボルとプロトシンボルの両方で同時に発生することを示している。プロトシンボルのほうが基本的ということではないし、それが有意味シンボルの根底にあるのでもないし、先行もしてないし、したがって原始的でもない。プロトシンボルは有意味シンボルに対して異なる構造をもっており、身体間のコミュニケーションは全生涯にわたって両方で発生するのである。

## まとめ：反映行動

有意味シンボルは一人の個人身体（A）による身振りを、別の個人身体（B）の反応と個人身体（A）のなかの類似反応と共に投げるもので、同時に意味を構成する：

身体的身振り(A)－身体的反応(A)/(B)＝有意味シンボル＝意味

有意味シンボルの構造はしたがって、プロトシンボルのそれとは重要な点で異なっていて、これこそが個人（A）が意味に気づく潜在性を開くもの、すなわち行動に反映させるものということ、そして行為がどのように展開するかを（B）に示すものである。これが追加的特徴を備えたシンボルで、行為のさらなる展開を潜在的に示している。有意味シンボルはつねに文脈において社会的で、それはまさにプロトシンボルと同様である。文脈は、繰り返すが、空間と時間の生きている現在であり、そして相互作用の歴史的経験であり、それはまさにプロトシンボルにもあてはまることである。有意味シンボルの意味はまた、現在と歴史的の両方の意味においてつねに文脈依存的である。有意味シンボルはまた、身振りの作り手が気づくやもしれない範囲での潜在的将来を指し示すものである。意味あるいは知識はまたしても、個人（A）と（B）の間の相互作用

用における潜在的変容を伴って再生産されるもので、彼らが再生産し変容させている意味に気づくことができるのである。

### 3 抽象的思考の重要性：抽象概念シンボル

プロトシンボルと有意味シンボルとをその他のシンボルから区別したい。プロトシンボルと有意味シンボルは両方とも身体的行動で、身振り－反応の構造をもっていて、ある文脈において発生するものである。両方にとっての文脈は生きている現在と歴史的背景で、そこから身振り－反応が展開する。換言すると、文脈とはヒューマン界およびノンヒューマン界における時間と空間のことで、そこで行動が発生し、行為者の歴史が直接的間接的に関わっている。文脈は世界内で生きられた「現実 (real)」であり、そして生きられた経験の歴史である。身振り－反応行動はこの文脈によって形成され、意味が付与されるのだが、たとえその行動そのものがそれに直接言及しているものでなくてもである。言語すなわち有声のことばの身振りと反応は、普通の現在進行中の生活における人びとの間のコミュニケーションの媒体として対話で使用される有意味シンボルの最も重要な例である。

しかしながら、このような言語の使用は人間のコミュニケーション、すなわち抽象概念の使用にたいへん重要なもう一つの可能性を開くものである。人間は世界について語るための抽象的で体系的枠組を発達させてきた。たとえば物理学の枠組がありその枠内で、われわれが暮らす物理的環境について誰かが語り、医学の枠組のなかで他の誰かが人間の身体機能について語る、という具合に。すべての種類の抽象的－体系的説明枠組の発達歴は、プロトシンボルと有意味シンボルとの関連で議論した現在と歴史的な文脈に追加的文脈を創造してきた。この追加的文脈はそれ自身、抽象的－体系的枠組である。文脈のもつこの側面を考察に加えてみると、それはかなり実質的な変化を身振り－反応の本質にもたらすため、シンボルの追加的範疇として区別することが必要であると筆者は考える。筆者はこれらをつぎの理由で抽象概念シンボルと名づける。

人びとが抽象的説明枠組たとえば物理学について話しあうとき、何が起きているかを考えてみよう。とられる身振りは、単語または数式の形式で、それは抽象的－体系的枠組を表象し、また直接参照しており、そして反応する単語も同様である。ここでの相互作用は以下の通りである：

身体的身振り (A)－抽象的枠組－身体的反応(A)/(B)＝抽象概念シンボル＝意味

もし物理学について話し合っているときに、一人が「重力」と「相対性」という単語を使った

とき、これらの単語は即、全抽象的一体系的枠組全体を参照しており、これらの単語が参加者に喚起する反応もまた、もし物理学について討議するつもりなら、その枠組を参照しなければならない。これらの単語の意味は、これらの単語すなわちこれらの身振りそのもののなかには存在していない。それらが喚起する反応のなかに存在しており、それはちょうどその他のどのシンボルとも同様で、しかしこれらの反応は枠組を通して身振りに間接的に連結している。さらに、われわれは強力な視点を、それはとくに抽象的一体系的枠組で条件付けられたコミュニケーションにおいてだが、意味を単語あるいは身振りだけに見出すように、そしてあたかも単語が現実を代表しているかのようにもして、発展させてきたようである。「重力」や「相対性」という単語について、それらがモノであるかのように、簡単に話すようになったのである。これがさらに一般的になるのは、単語が書かれ、テキストが会話に取って代わるときである。これこそ筆者がこれらを抽象概念シンボルと呼ぶ理由である。抽象概念シンボルは、身振りを分脈の一側面、それは一つの抽象的一体系的枠組であるが、と共に投げる、そしてその過程でそれがあたかも現象であるかのように説明された現象と同一化融合化されて、表象し言及するのである。

抽象概念シンボルはしたがって、説明の抽象的一体系的枠組を示す、あるいは代表する身振りである。それらは現実を抽象的に表象し、その抽象を現実として言及するのである。これはシンボルのありかたとして通常思われているものであるが、それは認知的定義であって、シンボルをその単語で同定するので、身振り一反応構造すなわちプロトと有意味のシンボル形態を無視している。

抽象的一体系的枠組は、抽象概念シンボルで構成されており、これらのシンボルをプロセスし操作するための独自のルールと手続きをもっている。まさに、言語すなわちシンボルのシステムは、それ自身シンタックスと文法の用語で抽象的一体系的枠組において説明できるものである。数学のルール、論理のルールもその例である。それぞれの科学、知的専門職業、学問分野、実務界は、関連する抽象概念シンボルを操作しプロセスするための独自の枠組と約束ごとをもっている。その業界に入ってコミュニケーションに参加したければ、これらのルールと手続きの枠組内でコミュニケーションしないと排除される。これらの枠組は意味と知識としてとらえられており、意味のもつ身振り一反応という重要な本質はたびたび思い起こさせられているにもかかわらず見失われがちである。

## まとめ：抽象的思考

抽象概念シンボルはことばの身振り（有声あるいは記号）で、それは文脈の特定の側面すなわち抽象的一体系的説明枠組を表象し言語化しているため、身振りだけでシンボルそのものになり、意味が枠組の中でシンボルと同一視される。枠組は現実と容易に融合し、シンボルが言語化してもは生きられた現在と歴史的経験という拡大文脈における身振りとは異なり、抽象的説明枠組の文脈における身振りと関連して反応が選択され、すなわちそれによって反応が喚起されるのである。反応に対する文脈的インパクトはしたがって、限定的かつ制限的になる。この点は第8章において組織における権力と法体系の議論でとりあげる。

この言語化された形式のシンボルの使用は、生きられた経験から人びとを切り離すことを可能にする。それらは、フィーリングと意味の変化の不安したがってアイデンティティ、それは一般にフィーリングと知性の二重性として表現されているが、に対抗する防御のために使用可能なものである。しかしそれらはまた人間行動の文脈を、高度に創造的にそしてまた非常に破壊的に変容するためにも使用することができる。しかしながら抽象概念シンボルだけのコミュニケーションは不可能であるが、それは抽象的一体系的枠組において問題についての討議のときですら、人びとはやはり有意味とプロトのシンボルとでもコミュニケーションしているからで、それは彼らが単純に身体であるからである。

人びとが抽象概念シンボルで話し合うとき、彼らの外部あるいは身体内のある客観的現象、しばしば数値化されたあるいは数値化可能なものを話す。彼ら自身の精神と経験もそのように話すこともある。日常の通常の会話とは非常に異なる話し方パターンを使用するのだが、そこにおいてナラティブ構造は規定的構造に屈するのである。抽象概念シンボルは、それについて社会的に構成された主張という形式で主観的経験の外部世界を表象し、人工物に貯蔵もできる。抽象概念シンボルが表現される媒介はしたがって、書かれたことばになる。抽象概念シンボルは書かれた記号という形式の物理的刺激を身体的反応と共に意味を生むために投げるものである。

しかしながら、抽象概念シンボルが使用されるとき、それは他者とのコミュニケーションで読まれたり使われたりといった意味でだが、即座に有意味シンボルの、そしておそらくプロトシンボルの性質の一部も帯びる。抽象概念シンボルは類似の反応をそれを指し示しているものに、それが指し示されているもの同様に喚起されなければならないが、さもないとコミュニケーションが起きえない。抽象概念シンボルの使用はしたがって、筆者が最初にとった定義が示唆しているほどは決して客観的ではないのである。学者がそして管理者が自分たちの理論を擁護する迫力と

感情がそれを証明している。それがわれわれを異なる種類として同定されたシンボルとの連結をさせるのである。

#### 4 シンボルの多側面

筆者がとっている視点においてはシンボルは身体的相互作用である。それらは身体的身振り—反応の關係的、反应的、結合的、連結的リズムをもっている。プロトシンボルは身体的行動で、相手に選択的的身体的反應を喚起する；有意味シンボルは類似の反應を身振り者に追加的に喚起する；抽象概念シンボルは抽象的な参照枠組に関連した反應を喚起する。注意しなければならないつぎなるポイントは、コミュニケーション行為が単一で単純な反應を喚起することはほとんどないという点である。コミュニケーション行為はほとんどの場合、幾多の反應を同時に喚起するが、それらは多くの場合正反対であったり矛盾しあっているものである。ある人が筆者に言ったことが筆者に興味の反應を喚起するのはよくあることで、筆者をさらに深い考察へと誘うのだが同時に恐怖の反應もあり、さらなる考究をやめさせようとする。これらの反應うちの一部だけが身振り者に喚起される。このような相互作用のときには、コミュニケーション相互作用のある側面がプロトシンボルの形式をとり、ある側面が有意味シンボルの形式を同時にとっている。さらに、高度洗練社会においては、膨大なコミュニケーション相互作用が明示的あるいは暗示的な言及を抽象的枠組、たとえば法律、組織手続き、技術使用の方法、等々について行われている。

ほとんどのコミュニケーション相互作用はしたがって、シンボルを媒介に発生するのだが、それは多数の側面をもつと同時にプロトで意味で抽象概念シンボルであり、そしてこれらの側面が正反対で矛盾すらしあっているということがままたまあるのである。シンボルによる相互作用のこれら多数の側面こそが、その複雑性を構成している。換言すると、身振りについてどんな人にも特定の反應を喚起する身振りなどという自動的なものはまったくないのであり、そこに大きな誤解がある。しかしながらシンボルによる相互作用のまさしくこの複雑性が多様性を生んでいるのであり、それが新奇性の創発に不可欠の条件なのである。換言すると、シンボルの複雑な本質すなわちその反应的關係的特徴が固有のパターン形成と新奇性生産能力をもたらしているのである。ここで筆者が議論しているのは、人びとによる身体的シンボリック關係づくりにおける知識の創発のことである。

一つ例をあげさせてもらいたい。ある議論をしているとき、たとえば私が「あなたは予定調和的目的論を前提としていていますね」と言ったとしよう。私がしたこの身体的身振りは、抽象概念シンボルのパターンであるが、それはたとえば本書に見出されるような抽象的議論について言

及するときのみ意味をなす。しかしながら、これらの単語を特定の声で、特定の姿勢を保ちながら、特定の場所で特定のタイミングで言ったとしよう。相手は単純にそれらが参照している抽象的枠組内ではなく、私の声の調子、姿勢、われわれのいる文脈をふまえて応えるであろう。それらは相手のなかに抽象的用語での返答という反応を喚起するであろうが同時に、攻撃された、立腹させられた、好戦的になったというフィーリングをもつだろう。類似の反応が自分のことば（有意味シンボル）によって自分にも喚起されたことを見出すかもしれないが、相手のなかに喚起されたいくつかの反応（プロトシンボル）に驚くかもしれない。われわれの間のこの相互作用はしたがって、あるとき同時にプロトの、有意味の、抽象概念シンボルにおける相互作用なのである。

第2章ではコミュニケーションと知識の、規定的とナラティブ的の形式の識別に注意を向けた（Tsoukas, 1997）。上段で筆者が使ってきた用語においては、規定的知識は抽象概念シンボルを、ナラティブ的知識は有意味とプロトのシンボルを参照している。規定的とナラティブ的の知識の間の識別は、異なるシンボルの間の識別のように、理解を助けるのに有用かもしれないが、二者の間の二元性を作り出すために、一方を持ち上げて優位に置いて区別して使う人もいる。伝統的科学的には明らかに規定的知識を知識の唯一の信頼できる形式として上に置いてきており、最近では反動の一つとして、社会的現象を憂慮する人は知識のナラティブ的形式の上位化を擁護してきている。

たとえば、Shotter（1993, 1999, 2000）は、第一人称、第二人称、第三人称で語られる単語の違いを明らかにしている。第一人称または第二人称で話される単語の機能は修辭的—反動的あるいは關係形成的で、すなわちそれらは人びとが自分の行動について互いに説明するときの普通の日常会話で使われる単語で、彼らが關係づくりと合同行為をしつづけるためのものである。筆者が使ってきている用語で言うと、媒介はプロトシンボルと有意味シンボルで、文脈は現在の時間、空間、身体状態であって、關係づくりの經驗的歴史もそこに含まれる。第三人称で話をするときにはしかし、人は話し手と相手の間の直接的相互作用に外在するある対象を指す。単語はそのとき、参照されている対象を表象するために、表象的—参照的に使用される。筆者が使用している用語で言うと、媒介は抽象概念シンボルで、文脈は主に、説明の抽象的—体系的枠組のそれである。

Shotter は、コミュニケーションの反動的—關係形成的および表象的—参照的形態は人間の相互作用の継続的流れすなわち事前発生「上流」と事後「下流」という過程のなかで異なる段階のものであると主張している。さらに、彼は理解あるいは知るという過程は、實質的にこれら二つの相互作用活動の形態とは異なると主張している。

「上流」で知るということ、すなわち人間の関係づくりの関係的一反応的形式は、「見方 (ways of seeing)」という用語で記述されている。彼は「見方」を、パラダイムと定義しているが、それはやんわりと行動を形成し指示するものである。それは予想の背景であり、人びとが自分の行動が呼び起こすであろう反応をある程度、予測可能にさせるものである。それは関与度の位置を構成し、そこから一定の種類の出発事に気づかせる。「見方」は関係づくりの進行のなかでさらなる明確化を進めるのだが、それは現在進行中の関係によって構築された仕方である。反応的－関係形成的形式で相互作用中に、人びとは彼ら自身の物語を話す。この場合、理解するとは一方が単語に込めた内なる考えを把握する、したがって考えを実地に移すという過程ではない。むしろ、話が行動としてとらえられているのであり、それは行動の前提条件でもないしあるいは不必要な付属物でもない。

Shotter は「見方」を抽象的一体系的枠組と対比させているが、それは相互作用の「下流」で創発し、表象的－参照的という種類の相互作用において知ることを構成するものである。この場合、相互作用は抽象的枠組を基礎としており、そこでは考える人たちは超然と構えて体系的モデルを提示し、そのときその他の人たちが彼らを受動的に理解することを期待しているが、それは彼ら自身の理解を再現するものである。人びとが抽象的一体系的様式で相互作用するとき、彼らは内的状態、フィーリング、考え、精神的表象の本質について徐々に微細に、時間をかけて一歩ずつであるが記述をすると Shotter は主張している。そうしながら彼らは情報を伝達し、既に存在していたおそらく外見にまぎれていた何かを発見するに至る。

Shotter (1993; Shotter and Katz, 1996) は極めて明快に、彼が相互作用の関係的－反応的形式を根本的なもの、上位的なものとする見なししていることを、この様式を擁護しその他を排除しつつ明らかにしている。筆者が発展させてきた議論は、この種の二元性を排除することを目指したものである。筆者は人間のコミュニカティブ相互作用は、少なくとも今日では、これらの形式の一つだけをもっぱらとすることはほとんどないと主張する。そうではなく、Shotter の相互作用の二つの様式はほとんどつねに同時に人びとの間のコミュニカティブ相互作用に現れているのである。普通の日常的な家族状況、そこでは人びとは明らかにプロトシンボルと有意味シンボルを媒介としてコミュニケートするところであるが、そこにおいてすら法体系、組織化された宗教、仕事やその他の組織の成員籍といった抽象概念シンボルの織り混じった相互作用が大いにありうるのである。高度に進んだ技術、複雑な組織といった今日のような状況では、抽象概念シンボルの形式によるコミュニケーションを回避することは困難であり、抽象概念シンボル形式による最高度に抽象的なコミュニケーションですらほとんどつねに、有意味とプロトのシンボ



ルという形式による反応を喚起しているのである。つぎの逸話が筆者のいう要点を例証している。

### インチケープ社におけるワークショップ

1995年に筆者は管理者開発プログラムをインチケープ社の企業グループ向けに行なったが、それは『管理とマントラ (*Management and Mantras*, Bulter and Keary, 2000)』という著書に記述されている。いくつかの出来事についての筆者の回想は、この著者たちのそれとはやや異なるものであるが、それは再生産され変容されうる人間の記憶の性質を思えば、予想されることではある。とにかく筆者としては再構成した回想を事例として使用したい。1995年4月、インチケープ社の中枢役員たちは管理者開発プログラムで三日間を過ごしたのであるが、筆者はその中の一日の指導を依頼されていた。当日筆者は複雑性理論に関する資料を提示し、それをインチケープ社の文脈で討議をした。受け止め方は様々であったが、役員の中の何人かは本社部門の上級管理者に同様なプログラムが役立つかもしれないと感じたようだった。

その年の終わりの11月に、筆者は二日間の本社役員対象開発プログラムの二日目を担当することになった。まずその日は筆者は着席して討議を聞くことから始まったのだが、それは参加者たちが翌日行なう、三人の主要役員向けのプレゼンテーションについてであった。それは驚いたなどというものではなかった、それは彼らの言おうとする提案内容に対してだが、それよりもっと驚いたのは彼らがそれを言うということに対する決意の固さについてであった。彼らは前日用意したフリップ・チャートを示した。それは事業が直面している重要問題の、抽象的・体系的なくつかの鋭い指摘と、どのように取り組むべきかを含むものであった。しかしながら、それらの指摘点について何を発表するかについての討議は、社員のこれまでの扱われ方の逸話が織り混じったもので、提案されたプレゼンテーションの全体の調子は、好戦的で非常に対決的なものであった。もし彼らが予定した通りにすすめたら、絶対に翌日は一触即発状態になるだろうと思ったことを、思い出す。要するに、筆者が話をする前にすでに、われわれ全員の経験は抽象的・体系的を主題として事業問題が組織化されたのだが、それは侵略と攻撃を主題とするナラティブで彩られていたものであった。まことに、これらの規定的とナラティブの両方の主題が混交した非常に強いフィーリングであった。

そのあと筆者が紹介されて、組織学習と複雑性について話をするよう促された。ここで筆者は大きな間違いを犯したのである。彼らがやめたところから再開させて何がどうなっていたのかの探求をさせずに、筆者は要求された組織における学習について話をし、すなわち文字通り言われるままの対応をしたのであった。組織における学習の本質についての討議のための文脈を創るため、筆者は Argyris (1990) がシングルおよびダブル・ループ・ラーニングについて論じたことの

簡潔な概要を提示することから始めた。換言すると、筆者はわれわれの経験を抽象的一体系的主題に沿って組織化するという手段をとったのである。参加者たちはしかし、ワン・センテンスおきに遮って、筆者の言うことすべての妥当性に対し疑義を唱えたのである。筆者はかまわず、Argyrisの「熟練した無能」という概念を紹介し、熟練度が増すほど「熟練した無能」に陥りやすくなることを強調した。参加者たちの攻撃がさらに強まったのは、筆者が彼らを無能であると責めていると聞き取ったからであった。彼らが抽象的な指摘を直接的非難と聞いたとしても、彼らと彼らの管理者の間の非難のなすり合いという背景を考えれば、それは極めて無理からぬことだったのである、それは筆者が十分に認識していなかった背景であった。

そのころには、筆者も少なくとも参加者同様に怒りを覚えてきて、この特定の人たちがいるこの特定の部屋以外のどこか別のところにいたいという、その部屋にいる全員も同じくもっているはずの強い欲求を経験していた。そのとき筆者はまたもう一つ「間違い」を犯したのであるが、今どんな思いでいるかを怒ってぶちまけ、これを終わらせてみんな帰ればいいと言ったのである、何が起きているのかの探求を促さずにである。筆者は休憩を提言し、その間みんなどうしたいのかについて考えた。休憩後戻ってからは、われわれの間に起きたことを理解しようとし始めた。その日の残りの時間は自分たちの経験と、彼らの管理者に何に焦点を絞ってどう提言するかを関連づけて考え続けたのであるがそれを、彼らの組織内で起きているという文脈と、彼らがそれについてどう感じているかの文脈に即して行なったのであった。筆者は価値ある作業をまったく予期せぬ展開のなかであったができたと感じていた。何人かもそう思っていたが、それでも別の何人かはその日は災難であったと思っていた。これをマネジメントの崩壊と呼んだ者もいた。

われわれの関係の展開すなわちわれわれのした経験が、いかに抽象的一体系的主題で組織化されていたかに注目してもらいたい、それには非難のなすり合いというナラティブ的主题に、何と同時に非常に強いフィーリングが織り混ざっていた。この経験を理解するための筆者の提案は、抽象的一体系的とナラティブ的との知識形態の二元性を仮説したのでは助けにならず、むしろそれらがどうコミュニケーションの反応的連想的パターンという同時的側面になっているかを理解する方向で探求をするべきというものである。

## 5 結 語

本章の中心的議論は以下の通りである。人間は互いにシンボルを媒介としてコミュニケーションするが、そこでのそれらのシンボルは関係づくりの反応的身体的相互作用のことである。これら能動的シンボルは意味であり知識である。知識はしたがって、一つの「それ」ではなくて、一つの

行動過程である。行動は生きている現在においてとられるもので、したがって一過性のものである。知識は結果として、貯蔵はできないし共有もできないわけで、その理由は単にそれが身体的行動であるからである。シンボルに関して言うと、身体的行動は多くの側面をもっており、それはプロトと有意味と抽象概念のシンボルの形態を同時に帯びるものである。抽象概念シンボルは記号形態で表現可能なので、人工物として貯蔵ができる。しかしながら、これらの人工物は知識ではない。それらは道具であって、人びとが互いの身体的コミュニケーションに使われるもので、そこで意味と知識が立ち現れるのである。この知識の観念は明らかに主流の考え方とは基本的に異なるものである。筆者が提出しているこの代替観念は、知識を計測したり管理したりすることは不可能であるという結論に導くものである。

知識はシンボルのパターン化過程であり、次章では生きている身体間のシンボルによる相互作用においていかに一貫性あるパターンが現れるのかについて考える。

## 第6章 コミュニカティブ行動の組織化:知識はルールを基礎としているのか、自己組織化するのか?

- 1 言語の全体的ルールとコミュニケーション構築
- 2 コミュニケーションのナラティブ形式
- 3 局所的ルールとコミュニケーション構築
- 4 パターン化過程としてのコミュニケーション行動
- 5 経験の主題的パターン化
- 6 結語

前章ではすべて人間関係は身体間のコミュニケーション行為であり、それは複数の側面をもったシンボル（抽象概念、有意味、プロト）を媒介としており、そしてそのコミュニケーション相互作用においてこそ意味が創造され破壊されるということを論じた。換言すると、コミュニケーション行為は関係づくりの複雑反応過程を具現化したもので、それは知識を創造し破壊するものだが、その知識は人間をして「生きる糧を得る」ためにヒューマンとノンヒューマン世界と関わって協力的行為をすることを可能にするものである。この視点が身体的行動およびこれらの行動の意味創造／破壊役割を、関係、コミュニケーション、知識創造、学習といった説明のまん真ん中に据えるのである。それは媒介に注目させるもので、人間はそれによって身体同士の関係づくりをしている、すなわち相互に意味をもってコミュニケーションし合っているのである。そうすることで

人は個人的・集団的アイデンティティを表現しているのであるが、これらはすべて彼らがつとる合同行動の不可欠な側面であり、それで彼らが共につきあうときの文脈の継続性および同時に変容可能性を保持しているのである。この視点からすると、ここで基礎になっている因果論的見解は、結果偶発的目的論に入る (Box3.1参照)。換言すると、関係づくりの複雑反応過程はそれ自身が結果偶発的因果であり、つまり永続的な将来構築過程であり、かつ継続性と変容可能性とが同時にある。さらに、同時的継続性と変容性は、相互作用の参加的自己組織化であり、そこでは相互作用の局地的細部の本質そのものが、生きている現実において創発的にパターン化することを喚起している。

本章の目的は人間の経験がいかにシンボルを媒介として、コミュニケーション行動によってパターン化するかを探求することにある。筆者の意味する経験とは、個人と個人集団の現在の歴史的参加のことで、それは身体行動におけるもので、コミュニケーションそのものと、技術とシステムを含む道具の協力的使用を基礎としたコミュニケーションとの両方からなるものであるが、それは人びとが暮らすニューマンとノン・ヒューマン文脈の変容において起きているものである。したがって問題はいかに行動が、それはコミュニケーションを含むものだが、一貫性があり、有用で、意味あるパターンを展開するまでにいたるのかである。この問題を討議するなかで、筆者は主に、最も直接的に明白で、かつその意味において最も顕著であるシンボルを媒介とした人間コミュニケーションの形態に言及していく。これには語ることと、書く読むという語りの拡張形態をとる。このようにバーバル言語を強調するとき、それはシンボルを媒介としたコミュニケーションの主要例としてあるのであるが、筆者はノン・バーバルのコミュニケーション行動の重要性が低いとか原初的であるということを、いかなる意味においても含意したくないのである。反対に、語る読む書くことは身体的行動であるので、それらは同時にすべての側面（プロト、有意味、抽象概念）を伴っているシンボルを媒介としてのみ完遂されるものである。換言すると、フィーリングとフィーリングを媒介としたコミュニケーション行動は、つねにあらゆる人間相互作用の一部であるということである。

話す読む書くという行動は、広範囲の慣行に入るもので、それは多くの異なる形態をとる。おそらくそれらのなかで最も一般的なのは通常の会話である。「会話 (conversation)」という単語は通常、言語を基礎としたあらゆる活動を含んで非常に広く定義されているが、その場合、ディスコース (discourse) とほとんど識別がつかない。しかし、一部の人は会話を狭義に定義して、人びとが直接語り合っていることの記述としているが、それは生活を共にするときの通常の日常的な意味である。この意味で会話は討論 (discussions)、すなわち所与の話題に焦点を当てたコミュニケーションや、ディベート (debates)、すなわち一定の立場に他者をもっていく説得を目的と

したコミュニケーションや、対話 (dialogues), そこでは人は一つの立場を擁護しているものの変更も辞さない, を除外している。会話の定義から除外できそうな他のディスコースの形態としては、理論 (theories), 科学的あるいはそうでない事実の記述 (descriptions), 意見の表明 (statements) であろう。ナラティブと物語もまたディスコースの形態であり、会話からは区別できるものかもしれない。以上すべての形態に書き言葉を含んだり含まなかったりするが、それは定義する人による。

定義がどうであれ、これまで述べたコミュニケーションの全形態には共通の特徴がある。人びとが語り合うとき、書くとき、他人の書いたものを読むとき、人びとはコミュニケーションの能動的な身体的経験に参加している。本章が関心を寄せる一般的設問は、かような全てのコミュニケーション経験がいかん構成され、あるいはパターン化されるのか、である。この一般的設問はとくに、言語の使用である語るという経験がどのように構成あるいはパターン化されるのかと、この設問に対する多くの対処法の区分けに関連して考察される。

ある接近法によると、それは組織における知識創造についての主流の考え方と軌を一にするものだが、語るという経験は言語体系のルールとその使用に関するルールによって構成されていると仮定している。言語は全体的ルール、それはあらゆる経験が発生する以前に存在しているものだが、によって支配されていると論じられている。言語はそのときコミュニケーションの抽象的枠組で、話者がそれに固守するならばそれは話し合いをする人びとに一貫性あるパターンの経験をもたらす。また別の接近法は語ることの形式にさらなる関心を寄せたもので、すなわちナラティブ型あるいは規定型のどちらに沿って構成されているのか、である。この視点からすると、語りの構造の原因がナラティブ型を支配しているルールのなかか、規定型の発展を支配するルールのなかにあるということである。また別の接近法の注目点は、言語体系の全体的ルールではなく、はたまたナラティブやその他の構造の一般的ルールでもなく、コミュニケーション相互作用の局所的ルールに向けられている。後者のこの視点は、複雑性科学に依拠して、コミュニケーションを支配するルールは個別的で局所的次元、そしてそれらを使用する個人、それはコミュニケーション経験のパターンが創発するところの自己組織化過程における個人であるが、に存在しているということを主張している。これらの接近法すべてが、第3章で論じた個人と社会の分離を認めている。コミュニケーションを構成するルールを基礎とした説明同様、それらはすべて実践と理論を分離させているのであるが、それはコミュニケーションの通常構造を、コミュニケーション行動を支配する先験的ルールまたは理論が全体的であろうと局所的であろうと、それに帰するものである。それらは予定調和的目的論 (Box2.1参照) を含意するもので、ここではコミュニケーションの将来構造は、すでに内在しているパターンを展開したものとなる。

上記三つの接近法の簡単な考察を終えて、本章は複雑反応過程の見解を行動を基礎とする接近法に向けて議論していくが、それはあらゆる種類のルールにあまり重きを置かず、語ることそのものの行動によって語ることの経験がパターン化されることを主張するものである。換言すると、人びとが共に語る経験にあるパターンは、まさに語り合う過程に創発するということである。筆者はまた、この共に語る過程が、主題およびその主題のヴァリエーションのナラティブ風 (narrative-like) 形態において、人間の経験を構成することを主張する。これはフラクタル過程 (第4章参照) であるが、そこでは個人と社会の次元の間、あるいは理論と実践の間に分離がない。この場合言語システムのルールおよびその使用ルール、またナラティブ的規定的構造のルール、あるいは局所的ルールがコミュニカティブ経験に一貫性をもたらすことはあまりないが、そこには言語の使用において参加の過程がある。

まず人間のコミュニケーションがどのように構成されているか、そしてなぜこの視点だけでは不十分であるのかを考えてみよう。

## 1 言語の全体的ルールとコミュニケーション構築

筆者がここで提示する接近法は、とくに de Saussure (1974), Chomsky (1957), Pinker (1994) といった名前と関連しているものだが、これらの主張を筆者が詳述しないのは、筆者が関心をもっている区別を明らかにするには二つの基本的主張に言及だけで十分だからである。

一つめの基本的主張はこうである。一貫性をもって語り合おうというのであれば、人びとは自分たちの使用する言語のシンタックスと文法のルールを守らなければならない。単語をルールに則って並べなければならないが、そこでは名詞、副詞、動詞などが規定通りの順序に従うのである。ただ単語をつなげても、構造も意味も一貫性もない語りになってしまう。ということで、ただちに言語の一貫性ある使用を支配するルールの全体的システムに注意が向けられることになり、語り合う個人は何らかのルールを身につけて、一貫性を持って語るときそれに従っていると想定されるのである。これも蔓延しているシステム思考の一例である。人びとが文法とシンタックスのルール体系に従っているので、人びとのコミュニカティブ経験がある種の構造を有するのである。de Saussure と Chomsky は、言語の意味論的側面すなわち意味と文脈にはそれほど関心をもっていなかった。しかし、他の論者はルールを基礎とする観念を、ヴィジョン、価値文化的規範を共有する人びとについて論じるときに、相互作用の構造の基礎として言語の意味と文脈に採用したのである。個々の言語使用者はしたがって、ルールを遵守し情報のプロセスをする存在として仮定されており、それは人間行動についての認知的な前提に沿ったもので、組織における知

識創造についての主流の立論の基礎にあるものである。この伝統のなかで執筆している論者たちにはフィーリングについての意見はほとんどないようで、それは個人が言語を合理的計算的な方法で使用していると想定しているからである。

この時点で、いかにこの見方の根底にある暗黙的因果論枠組が、Kantによって提出された二つの因果律を維持しているかに注目してほしい。個人の振る舞いの原因は、合理主義的目的論（Box2.1参照）によって理解されるのだが、そこでは個人は単語を選択して、理由と一致し選択されたコミュニケーション目的を表現するのである。個人はルール的全体的システムに従って選択をしており、このことは即、予定調和論的目的論（Box2.1参照）を含意するのだが、そこでの語りの構造は、ルールに内在していたものを展開すること、となる。Chomskyは深い構造について語っているが、それはそれになじむ言語学的インプットだけを受けつける完全にシンタックス的体系である。

つぎにつづく疑問は、個人はいかにして文法とシンタックスのルール、それは言語の使用を支配するものであるが、を身につけるに至ったかということである。Chomskyにとっては、そしてさらに明白にPinkerにとっては、その答は遺伝である。人間は言語本能を進化させてきたと仮定されているが、それは遺伝子が脳に言語の文法とシンタックスのルールを組み込むことをプログラムしているという意味である。ここでも予定調和論的目的論の前提が根底にあることは明白である。彼または彼女の母語を話すために、個人の欲求がこれらのルールに気づいたというのではない。むしろルールは、使用者が気づかぬままに脳内に取り込まれ架設されているのである。言語体系のルールは無意識あるいは暗黙のものである。

Sampson (1997)は遺伝的プログラムが言語使用のほとんどを決定するという仮定に対し子細な反論を積み上げてきている。彼の提唱は、個人は文法とシンタックスのルールを学習すること、そしてその過程は科学者が辿るのと同様であること、である。Popper (1983)が提示した方法で、Sampsonは、個人は人生を経験するにつれて言語使用についての仮説を検証するのだ、有用なものは保持し、そうでないものは排除しながら、と主張している。しかしながら、人間がどのように言語体系のルールを獲得するのかについてPinkerとChomskyは意見を異にしていながら、この本質的に認知論的アプローチのなかの他のすべての側面はそのまま継承しているのである。彼のChomsky/Pinker批判の主要なものの一つは、言語使用の遺伝的決定論は純粋に新奇の考えを生み出す人間の能力の説明ができない、というものである。しかしながら、どのようにそれが可能であるかの説明を彼がするとき、精神と身体の二元論になり、それらは明確に異なる存在であると主張するのである。身体は遺伝的に決定されるもので、したがって何

ら新奇のものは非常に長い生物学的進化過程を経ない限り生み出せないのであるが、一方で精神は遺伝的に決定されていないので非常に短時間で新奇のものを生み出せるというのである。彼は純粋に新奇のものがどのように生ずるのかの説明を提示せず、それを個人の直観のひらめきに帰している。彼はまた人間がどのようにその直観のひらめき、そこから人間は検証するために新しい仮説を考案するのであるが、をもつに至るのかの説明もしていない。

筆者なら、コミュニケーション経験の一貫性を説明するこの企図、それは語るという行為の外部に全体的ルールのシステムが存在しているという意味であるが、それでは不十分であると主張する。不十分であるという理由は、人びとの頭の中にルールがあるということを前提としているからで、実際にはこれらのルールは単に言語学者の解釈にすぎないかもしれないのである。この接近法全体が一体どうやってこれらのルールが人びとの頭に入るのかの難問に陥り、そしてその答は遺伝と学習の両方なのだが、そのどちらも創造性を説明できないし、説明するためには精神と身体の間を分離せざるをえないのである。換言すると、人びとがどのようにルールを共有するようになるのか、あるいはただ人びとが共有しているのは何なのかについて満足いく説明がないのである。そしてそこにはさらに弱点がある：合理的計算を強調しフィーリングの役割を低く見ることで、すぐに特定の型の語りや特定の形態の知識すなわち前章で言及した語りの抽象的一体系的形態と規定的知識のことであるが、それに不当な特権を付与するようになるのである。

したがって、ルールが遺伝的に獲得されるのか学習の過程で獲得されるのかの議論をしようとしまいと、あまり問題ではないのは、どちらにしても説明は不十分だからである。一組の全体的ルールによって人間の行動が駆動されるという全観念こそが、どのように経験が安定的かつ新奇の形態の両方で同時にパターン化されるのかの説明という課題に対して不十分なのである。言語の文法とシンタックス体系についてのもう一つの考え方は、言語学者の解釈であり、そしてそれらがどんな言語の話者によっても必ずしも獲得されてはいないというものである。それは言語使用の学術的記述であって、言語使用を規定しているルールのことではない。さらに、この接近法全体が以下のことを前提としている、すなわち思考というものはなぜか既にそこにあるもので、ことばに翻訳されるのを待っているのだ、と。しかし、ことばになる前のこの思考とは何か？この疑問に対する答は用意されていないが、おそらくそれはないのだろう、思考は既にことばなのだから。

以上は組織における知識創造と知識管理を考えるうえで非常に重要な結論であるが、なぜならこの問題についての主流派の見解は、人間のコミュニケーションの一貫性がどのように達成されるのかについて、ある種の先験的ルールを基礎とした説明を前提にしている傾向があるからであ



る。この考えを退けて主流派の見解のまさに基礎を掘り崩したい。

全体的なルールを基礎とする説明はしたがって、一貫性のパターンをある種のルールの因果システム、それはコミュニケーションに関わっている個人によって共有されているブループリントのようなものであるが、に帰しているのである。ルールの文法体系という考え方を採用している同様の議論もまた、人間行動の秩序の原因を第3章で論じたように、非人格的な社会的フォースや制度的手続きに帰している。この接近法の形態すべてに共通しているのは、秩序ある行動の原因が人びとの外に全体的システムの形態で存在しているという考え方であるが、人びとはそれを内部化し、そしてつぎに再生産しているというものである。行動の変容はこのルールの全体的システムが変化したときにのみ起こりうる、そして筆者の見解では、どのようにそれが起きるのかについての満足のいく説明はどこにもない。

筆者が既に言及したとおり、どのようにコミュニケーションが一貫性をもって構成されるのかについて、この特定の説明はコミュニケーションの内容についてはほとんど注意を払っていない。そこで筆者は、それをするある接近法に到達したのだが、それもまたルール体系のなかの一貫性の原因をコミュニケーションしている人びとの相互作用の外部に見出しているものである。

## 2 コミュニケーションのナラティブ形式

前章では、何人かの研究者がつけている区別に注意を向けたが、それは一つには、理論や事実説明で表現される「この場合はこうなる」という形式の規定的形態の知識と、一方では物語やナラティブで表現されるナラティブ的知識、その間の区別である (Tsoukas, 1997)。これらの研究者は、どうして人びとは職務を十分に果たすのに手続きやマニュアルその他の形式の規定的知識だけに依存することができないのかを明らかにしている。人びとは非公式な物語に具現化するナラティブ的知識、それは仕事について互いに話をするとき話すものだが、にも依存する必要がある (Brown and Duguid, 1991)。組織論分野の多くの著者や研究者 (例えば、Boje, 1991, 1994, 1995; Grant *et al.*, 1998) がこの点を取りあげ、組織生活において物語を語ることの活用を考察している。

この研究の一例として、筆者は Gabriel (1999) の論文を取りあげるが、彼はナラティブと物語の定義を再検討し、組織においてそれらがどのようにセンス・メイキング過程を構成するのかを明らかにしている。彼は物語はナラティブという範疇の下位セットであると主張し、物語とは何かについての三つの異なる理解を明らかにした。

- ・民話の視点からすると、物語を語ることは伝統的活動で、物語作家がコミュニティの成員に物語を話すのである。物語は流動的に展開するもので、その主目的は娯楽である。Gabriel は物語を神話やお伽噺と区別している。後者は教訓的であり、聖なる意味やある種の道徳的訓令を帯びており、説明をしたり、根拠を示したり、慰めたりするが、物語は楽しませるものである。伝説もまた希薄ではあるもののある程度の歴史的根拠があるという点に特徴があると言える。
- ・現代人の視点からすると物語は、その点でいうなら神話、お伽噺、伝記もすべて、事実的あるいは客観的情報に対するフィクションか、個人的経験といった高度に主観的な話、そのどちらかとみなされている。この場合物語はセンス・メイキング過程としては周辺化されており、事実と関連していないという理由で完璧に排除されていたり、物語は隠された主観的経験であるという理由で解釈主義的アプローチの対象になったりしている。解釈する目的は、隠れている意味を明らかにすることにある。物語の目的はこの場合、社会的統制を回避する手段を用意し、それを嘲笑すらしたりすることにある。物語は精神分析的視点からすると、情動、隠れた欲望、抑圧された願いを表現するものである。それらは無意識の願いの歪曲表現である。解釈主義者は物語を事実と反するものとしてではなく、秘密の事実と見ている。それらは社会的と心理学的現実の手がかりと見なされているのである。
- ・ポストモダン主義者にとって、事実ではなく物語が経験を意味あるものにするものであり、センス・メイキングの特権の様式である。この場合すべての人間の経験はある意味で物語であり、物語は人びとの語り方に影響を及ぼす。Boje (1991, 1994, 1995) は物語を語ることを制度の記憶と見ており、それは過去を継続的に再創造しつづるものである。彼にとって物語とは、連続的流れのなかにあるもので、それは会話の断片という形態をとっている。

Gabriel は「物語」というタームは、始まりと終わりをもったプロットを伴った一つの統合されたナラティブであることを記述するためのもので、人から人に語られるものであると提唱している。彼の考える物語の目的は楽しませること、想像力を刺激し人びとを元気づけることである。神話のように教訓的でも深遠でもない。それが全く事実に基づいてないにしても、物語そのものの意味に真実が潜んでいる。物語はシンボリズムと文化といったものの諸要素であるが、それらが無意識の願いを表現していることもある。物語はコミュニケーションの手段で、すなわち政治的支配や反論の表出であり、情動解放の機会である。このことは物語が良い物語か悪い物語であるか、意味を産出しているか破壊しているかといった関心へと導く。

物語、神話、お伽噺、伝記同様、Gabriel によるナラティブという範疇の定義にはその他のコ

コミュニケーション形態も含まれている：情動的効果より客観性を高める、出来事の実に基づいた記述的報告；意見；解釈；理論と議論；数；ロゴ；画像；夢想；白昼夢；スローガン；メタファー；彼がプロトストーリーと呼ぶ物語の断片；地口，である。ここで Gabriel はナラティブを経験から区別しており，経験には事実の基礎があるものとそうでないものがある。事実には忠実なディスコース，情報という事実である記述，個人的主観的経験としての事実という物語に忠実性を負っているディスコース，について彼は論じている。彼は物語を職場の民話として捉えており，それは組織の隠れている現実を表現しているかもしれないというのである。しかしながら，彼は組織は他の形態のディスコースによって支配されていると見ている。ナラティブのなかの別の形態が，意味を維持し交渉するために使われている。

Gabriel はコミュニケーションの諸形態に明確な区別をつけている研究者の一人で，たとえばナラティブ，物語，理論，事実説明などである。その他の人たちは，物語とナラティブを交換可能のように使っている。しかし定義と区別がどうであろうと，これらの接近法のすべては，記述を事実であろうがその逆であろうが，記述そのものというより他の何かについてのものと見なしている。それらは経験についてか，あるいは事実についてかの記述なのである。それらは人びとが記述自体の外部にある現実について与え，受け取る記述である。となると関心は記述の種類の定義と，それが説明しつつあるいは隠しつつ指し示している現実になる。それらはすべて既に存在している意味を表現しており，そして問題はどのようにそれを上手くするかである。また，したがってこれは暗黙的に予定調和的目的論を前提とする接近法である。記述の形態は，すでに内在している意味あるいは経験を展開するものである。議論の中心はどの種類の記述が優れているかである。組織における知識についての主流派の考え方においては，事実に基づいた記述とそれらから構成された理論が意味の伝達者として優れていると考えられている。主流の考え方の批判者たちは，ナラティブを意味の表現形態としてより優れていると主張している。たとえば，Lewin と Regine (2000) は Bruner (1990) を引用し，ナラティブは事實的記述と理論と対比させたとき，生きた経験をより十全に捉えていると主張している。これは組織生活についての物語を話す要求であると捉えたものであるが，物語を研究のよりよい方法の一つとして活用したり，よみがえらせる必要のある失われた芸術として物語を語るのである。実際のところ，これらの批判者たちは，人びとは理論を構成するよりも，話す方がもっと効果的に学習できるかもしれないと示唆している。

しかしながら，Gabriel の分析を例証として使いながら筆者は，ナラティブと物語を優れたディスコースの形態として見るというこの見解は，本質的に Sampson のどのようにコミュニケーション経験が構成されるのかの提言から脱出していないと主張する。ナラティブと物語の形態のコミュ

ニケーションは依然として、物語を話す行為の外部システムによって構成されると前提されているのである。物語は、特定の構造と特定の目的をもつと定義されているのである。個人がこれらのルールに従うとき彼または彼女は物語を生み出し、従わなかったときは物語はそこにはない。物語とは実際には一種の人工物で、それ自身の外部の現実を表象しており、物語は無意識の現実を隠すという考え方のなかでとくに明白である。ナラティブと物語を語ることへの移行がコミュニケーションについてのわれわれの理解の重要な拡大を意味する一方で、それは確かにChomskyと対比してのことだが、そのこと自体に因果律についての合理主義的と予定調和的の目的論の二重性の前提のいかなる変更へも導いていない。その移行そのこと自体にはまた、個人と社会の間の分離についての言及は何もない。

さて、コミュニケーションを構成することへの第三の接近法を考えてみよう、今回は複雑性科学に依拠して、コミュニケーションを相互作用の局所的ルールに基礎を置く自己組織化として理解するものである。

### 3 局所的ルールとコミュニケーション構築

ルールを基礎とする接近法のうちのあるものは、ルールの集合が人びとの間の相互作用をその相互作用の局所的次元で支配しているということを強調している。ルールは個人のメンタル・モデルやシェーマの形態をとっており、その一部はおそらく多数の個人によって共有されているものである。ルールはこの場合人びとの頭の内部にあって、彼らの外部のある種抽象的な全体的システムに位置しているのではない。ルールによって駆動されるという人間行動についてのこの考え方はしたがって、複雑適応システム理論と矛盾のないものである。その理論による自己組織化と創発という観念はしたがって、どのように局所的ルールで支配されている人間が相互作用において一貫したコミュニケーションのパターンを創発するのかの説明を提供するのに利用できる。創発するパターンすなわち秩序あるいは一貫性は、個人よりも高い次元に位置していて、それは制度、組織、文化、社会といった形態にある。この高次元の秩序は個人に作用し返し、彼らの相互作用の局所的ルールに影響を及ぼすと言われている。変化は個々のルールが変更される時、あるいは個人間の結合パターンに変化があるときに起きるのだが、すべて複雑適応システム理論に極めて相似している。全体的ルールを基礎とした各種説明においては、コミュニケーションの一貫性は外部のブループリントによって引き起こされるとされており、それは言語体系の全体的ルールであったり、および／あるいはコミュニケーションのナラティブ形態であったりする。この項で議論されたルールを基礎とする説明の変形体においては、一貫性は外部のブループリントがないところで局所的ルールを基礎とした自己組織化過程において立ち上がっている。

一つの例を Broekstra (1998) が出しているが、彼はすべての振る舞いはコミュニケーションであると主張している (Watzlawick, 1976)。コミュニケーションで彼が意味しているのは、メッセージの会話的交換であるが、それには物語、神話、お伽噺、儀式がはいる。彼にとって組織は会話体系であって、そこではコミュニケーション相互作用が社会的現実を構成している：「組織化過程は継続的に多数のマイクロ会話のゆるやかなネットワークにおいて再生産され構成されており、そして局所での知識を蓄積している」(Broekstra, 1998, p.175)。彼がどのようにこの会話システムを考えているのかを考えてみよう。彼が思うに、個人は相互の局所的相互作用を支配する何らかの暗黙のルールの中に生まれる、あるいは社会化されるものである。複雑適応システム理論の一要素 (Gell-Mann, 1994 ; Langton, 1993) を取り入れて彼は、ルールによって支配された存在が相互作用をするとき、どのように全体的次元において秩序あるいは一貫性ある創発的パターンを生み出すのかを明らかにしている。この秩序の全体的パターンの表面的複雑性は、半自治的個人間の相互作用のルールがもつ深層にある単純性に立ち現れる。彼は会話体系には、それは組織化の一貫性あるパターンを生み出すものであるが、三つの次元があると言っている。第一の次元は、ルールすなわち文法についてのものだが、「この場合はこうなる」の形態をとっている。第二の次元は個人間の相互作用体系であるが、彼らは繰り返ルルールを局所的相互作用と個人の振る舞いに適用している。第三の次元は全体的パターンについてのもので、それは認知次元と彼が言うところのもので、すなわち文化的総意的言語体系に埋め込まれた一人の観察者による二つの低い次元の記述のことである。この一貫性あるパターンの全体的次元すなわち認知次元は、ルールの次元にそれらを変えることで影響を及ぼし、そしてそれは相互作用の次元にシステム内の結合度を変化させることで影響を及ぼす。ルールはしたがって、最高次元における認知過程のダイナミックな産物である：「社会システムに展示される構成と選択の因果の循環性はまた、観察不能の(相互)作用の選択を支配し、観察可能の振る舞いを生み出すルールの作用と理解することもできる」(Broekstra, 1998, p.163)。

したがって、相互作用の次元で会話をしている個人同士がこれらのルールを共有しているとき、彼らは秩序整備過程全体の主要な要素として作用しているのである。Broekstra はこの三層システムの作用を社会的構成と記述し、これは自己生産それは外部の妨害に対抗してアイデンティティを維持するという性質を伴うオートポエシス (オートポエシス批判のアペンディックスを参照のこと) であると主張している：

意図的・非意図的行動と相互作用のネットワークによって生産され再生産される創発しつづける社会的組織が、……翻って構造によって決定される構成要素と調和している参加者の振る舞いのみを「選択する」、

すなわち制限や促進をする……

振る舞いと行動が選択されることというは、社会体系という組織が維持する保守的傾向の説明に役立つ。

(同書 p.162)

会話体系の変容は第一と第二次元という認知次元の作用を介して発生する。彼は変化はルールが再特化されたときに起きる、なぜならルールは個人の振る舞いと局所的相互作用を特化するときに遺伝子コードのように行動するからであると言っている。この説明では誰がルールを再特化するのか、どのようにするのか、あるいはどのように変化が他者と共有されるようになるのかが、筆者にはわからない。

このヴァリエーションは全体的ルールを基礎とした説明同様に、一貫性を生むルールの作用に依存している。しかしながらこれは全体的なブループリントの観念をやめて、局所的ルールの諸セットという観念と局所的相互作用の重要性の方をとるものである。秩序がこのとき創発するのだが、それはそれが単純にルールに還元できないような高次元なものであるという意味においてである。この高い次元あるいは認知次元はしたがって、構造主義的に相互作用とルールセット次元の両方に作用する。全体的ルールを基礎とした説明からのもう一つ異なる点はしたがって、因果律のこの循環的本質である。全体的ルールのセットが直接的に一貫性を生み出すのではなく、局所的ルールのセットに則った局所的相互作用があるのであって、その局所的ルールのセットが高次元の一貫性あるいは認知を生じさせ、そしてその高次元が翻って局所的ルールのセットと相互作用パターンを構成し、それらがまた翻って高次元を構成しているのである。この移行がしかし、一貫性の本質およびいかにそれがもたらされるのかについて、原理的に異なる理解を生み出すほど意味あるものではないのは、Broekstraが以下の声明で終わっているからで、それは現在の管理者のもつ統制一志向に対する代替案として提出されたものである：「個人次元で共有されている価値観を基礎とするヴィジョンから発する会話が、一体としての組織に内面化された共有焦点という一貫性ある方向を生む」(同書, p.176)。筆者はこれを、この場合は統制されるべきは会話そのもので、このような共有された構成概念を基礎とするような統制は一貫性ある方向づけという秩序をもたらす、という意味で理解した。一貫性と秩序は思うに、個人すなわち全体的に目標づけられた統制形態に依存しつづけるのである。変化は依然として、意図的認知的に方向づけられたルールのセットへの変化から発生している。しかし誰がそうするのか、どのようにそうするのか？全体的ルール接近法がぶつかった問題が、こういった局所的ルールを基礎とする接近法にもついてまわっているのである。ここには個人がどのようにルールの諸セットを共有するようになるのかの説明がないし、また、いったいどのように認知が彼らを変えるのかについてのいかな

る説明もない。どちらの場合においても、本当に人間の姿が絵から消えているのである。Broekstraは明らかにシステム論的思考をしているのである、システム論の延長としての複雑性科学からの洞察を駆使しながら。彼の言っていることは、予定調和論的目的論であって、すなわちすでに内在しているヴィジョンと共有化されたルールの秩序が、人びとの会話的相互作用において展開するというものである。

結局のところ、形態はどうあれルールを基礎とした記述が、人びとの間のコミュニケーションにおける新奇性の創発を説明できないのは、人間行動の駆動因としてのルールに依存している限り、それは予定調和論的目的論を前提としているからである。このことは相互作用の定型性を強調して、非定型性と多様性という人間が日々実際に経験することへの関心を脇に追いやっていることである。人間の振る舞いのルールを基礎とした説明が、人間であることを感じる経験を除外している。このような説明によると、一貫性すなわち振る舞いの秩序あるパターンが発生するのは、人びとが共有されたルール体系、それが長期的、普遍的、全体的的ブループリントにしろ、あるいは一時的、再生的、局所的的ブループリントにしろ、にしたがって振る舞っているからである。すべての焦点は共有か合意にあり、不一致、すなわち葛藤とか混乱といったたぐいの日常の人間の経験の部分は一貫性ある振る舞いにおいてはほとんど出番がない。共有された体系はおそらく所与のものともみなされているか、あるいは相互作用において人間によって構成されているともみなされているのだろう。どちらの場合においてもしかし、ルールはおおむね暗黙的であると、すなわち人びとに対してたいいていの場合外在していて、人びとによって内面化され共有化され、つぎに語りとその他の行動形態において再生化されると前提している。これらの説明が隠されたモデルあるいは理論に依存していることに注目してほしい、そこではブロックの基本的組み立て — ルールそのもの — がたいいていの場合、暗黙で無意識で観察不可能なのである。

どのように一貫性と変化が人間のコミュニケーション行動に立ち現れるのかについての、ルールを基礎としたあらゆる説明に対して基本的に懐疑的な態度をとるということは、単に異なる理論的立場をとるということだけではなく、規定を公式化するというをやめて物語を話すということを含んでいる。それは基礎に対する重大な疑義に等しいことで、主流の考え方は知識創造と管理をその基礎の上に構築しているのである。このことの含意は第10章でとりあげるが、ここでは筆者はルールを基礎としたあらゆる説明の代替案の考察、それは Mead のコミュニケーションの見解と直前の二つの章で概要を見たコミュニケーションの媒介としてのシンボル理論を引き合いにしたものであるが、それをつづきたい。ルールを基礎とした説明に対するその代替案は、行動を基礎としたものである。

#### 4 パターン化過程としてのコミュニケーション行動

この項で筆者は人びとの間のコミュニケーションは過程において、それは人間行動の究極的秩序の源泉としてどんなルールにも依存していないものだが、パターン化されるということを論じたい。上段で論じた局所的ルールのヴァリエーションのように、それは全体的から局所的への移行を伴う。しかしながらそれは一貫性ある局所的相互作用を、共有化されたルールの結果としてではなく、相互作用そのものの中に立ち現れるものとして理解されている。中心的提議は、人間の相互作用は本質的に一つの過程であり、そこにおいて人びとは説明し合い交渉し合っている、すなわち共に「つきあっていく」ための協力的過程である (Shotter, 1993)。一貫性と秩序は再生化され、自己組織化過程において潜在的変容をする、すなわち個々の行動が調和しあうのである。これが個人の次元と社会の次元を分けず、しかしそれらを同じ現象次元の異なる側面とみなす接近法であるが、それは第4章で説明したとおりである。理論と実践の間に分離がないのは、理論にしる行動の説明にしる、当行動において精密に交渉されたものだからである。

この接近法は振る舞いを駆動する暗黙あるいは無意識のルールという推論の上ではなく、人びとが実際にしていること、すなわち継続中の日々の共に生きる経験における相互作用の直接観察の上に構築されたものである。これはエスノメソドロジー (Garfinkel, 1967; Goffman, 1981)、会話分析 (Jefferson, 1978; Shegloff, 1991; Sacks, 1992; Boden, 1994)、社会構造主義 (Shotter, 1993; 2000; Shotter and Katz, 1996) を源泉とする説明を提供する。さて、人間のあらゆる種類のコミュニケーション行動の観察可能なコミュニケーション行動がそれ自身をして一貫性あるパターンを作らせる特徴とはいったい何なのか？その特徴は以下のように分類できよう：

- (1)連想的反応の相互予想；
- (2)交代的進行；
- (3)順番づけ、区分づけ、類別づけの行動；
- (4)修辭学的技巧。

これら各々のコミュニケーション行動の側面を以下のことを念頭において考えてみると、そこで描写させているものが純粋にバーバル言語による何らかの運動ではないのは、相互のことばの交換を通じて人びとは彼らの相互作用を彼らの身体すなわち彼らのフィーリングで経験するからである。人びとのシンボルの交換はつねに、有意味シンボルとプロトシンボル、そしてときには抽象概念シンボルもといった複数の側面を有しているのである。ことばの交換において人びとはまた、共鳴する身体リズムという形態で直接コミュニケーションしているのである。



### (1)連想的反応の相互予想

人びとが相互にコミュニケーションするときにはいつも、まさにそのコミュニケーション行為において極めて明白にある種の期待を相互に表明している。人びとは話しかけている相手が自分が言っていることに対して、自分が言っていることと連想的に反応することを期待する。もし人びとが大なり小なりこの期待に応じなければ、そこにコミュニケーションはない、したがって意味もない。連想的反応は、まさしくコミュニケーションの基本的なものである。さらに、人びとは一般的に相手に対して、ある程度、反応能力があって素直で道理をわきまえていることを、まさにこの相手もこちらがこれらの資質を見せることを期待しているのと同様に、期待しているのである (Boden, 1994)。人びとはコミュニケーションとその他の行動に対して道徳的責任を互いに負っている。さもないと人びとは相手に反応能力がなく、反抗的で無分別で不道徳であると予想するかもしれない。こうした予想はどのように人びとがつきあっていくかに深い影響をもたらす。彼らは非常に異なる種類のコミュニケーション行動を彼らのもつ予想に応じてとるのだが、もし彼らが相互に完全に非協力的反応を予想し合ったら、彼らはまったくコミュニケーションを回避するだろう。たとえそれが可能でないとしてもそのコミュニケーション行動に現れる意味は、異なる予想文脈での完全に異なったものになるだろう。

人びとは何らかのルールや諸セットを、意識的にしろ無意識的にしろ、これらの予想を形成するために参照したりしない。人びとはむしろ、まさに相互のコミュニケーション行動において、予想を形成するのである。その相互作用において、人びとは先験的に公式化されてきた局所的や全体的なルールや諸セットに依存したりそれを強調したりする。しかしながら、人びとは彼らの予想を形成するためにルールを参照せず、むしろ相互の交渉において資源として利用する。人びとは外在的ルールを自分の現在の行動を正当化するため、あるいは相手の行動を変えさせようと説得するために強調する。人びとは単純にルールの規制を適用したりはせず、自らのあるいは相手の規則からの逸脱を説明、正当化、非難するためにルールを参照するのである。人びとは合同行動を共に導くためにルールを参照したりするが、ルールが逐一の状況をカバーすることはできるはずもないので、コミュニケーションで人びとがしばしばしているのは、現在の自分たちが認識している文脈でどのようなルールが適用されるべきかの交渉である。この場合ルールによる駆動によってではなく、行動が時に応じてルールを道具として適用しているのである。行動を基礎とするこの接近法は、語るという行動の社会的あるいは協力的本質を際立たせるものである、ここでは人びとが自分たちの行動の意味を共に通じさせ、それを相互の感受性に注意を払いながらするのであるが、感受性とは絶え間ない発話の絡みあった行動の流れを自発的に維持し修復することで、それを熟慮の上でもなく、強制でもなく、計画もなく、意図もせずにするのである

(Shotter and Katz, 1996)。

## (2) 交代の進行

第二に、あきれるほど観察可能な特徴、すなわち一貫性あるパターンをコミュニケーション相互作用に伝えるという特徴は交代の進行であり、それが日常生活のリズムを生み出すのである (Garfinkel, 1967; Goffman, 1981; Sacks, 1992; Shotter, 1993; Boden, 1994)。この交代の進行の基礎は、人びとが互いにもつ予想であり、それは上述したとおりである。人びとは発話の交代に価値をおいている。人びとは順番を争い、あきらめ、構成もする、つまり発話の交代をしながら出番をとっているのである。人びとは自分自身と相手とで、質問をしたり、アドヴァイスを求めたり、問題を明確にしたり、意見を表明したりして交代をしている。彼らはこの交代過程における権利と義務を交渉し、この交渉こそが語るという行動の構造であり、したがって人間の他のほとんどの行動の構造なのであり、なぜなら、それらは語ることで完遂されるからである。毎日の会話における出番取りと交代は、安定的であると同時に不安定的であり、予測可能であり予測不可能である。この場合、循環的かつイナクト的過程としての語りは、それ自身をそれ自身の内部から構築しているのである。

## (3) 順番づけ、区分づけ、類別づけの行動

第三に、コミュニケーションにおける出番取りと交代が構造をコミュニケーションに与えているのだが、それは順番づけ、区分づけ、類別づけといった行動によっている。このような分類づけの手段で最も重要なものの一つは、成員関係にかかわるものである (Boden, 1994) : 誰が話をしてよくて、誰がだめで、誰が成員で、誰が成員でないか。これらは筆者が次章で戻ることになっている問題である。出番/交代過程のもう一つの重要な側面は、「隣接する一対」(同書) と呼ばれているもので、交代とトピックを進ませるものである。たとえば、出番/交代の交換は明瞭な組み合わせの一対で、質問と答、要請と応答、招待と応諾、告知と了解、苦情と回答、等々に組織化される傾向がある。

## (4) 修辭学的技巧

第四に、人びとは「指示的」とか「教訓的」といった修辭学的技巧を語りの形態に使うが、それによって人びとは「心奪われ」、「心動かされ」、「心打たれ」、そして「反応せずにはいられなく」なる (Shotter, 1993; Shotter and Katz, 1996)。このようにして人びとは相互に交渉を、相互の発話に対し実際の活動に関連づけようと反応しつつするのである。彼らは文脈を参照することも含めて、互いの発話の内容に言及し、指摘をする; 彼らは相互に合意をし、意見を異にする; 彼らは相互に同情をし、同情しえない。そうするなかで、彼らは生きている社会的関係を構成し

ているのであり、それは彼らを彼ら同士と彼らの出番／交代のコミュニケーション行動において、彼らの周囲に結合し連結し指向させるときである。

##### (5) コミュニカティブ行動のパターン化効果

さて、コミュニケーション行動のパターン化効果について考えてみると、そこでは人びとが代代的に会話をしており、それは分類化を前後同士の一対化と修辞学的技巧を使って行っているのだが、すべてが彼らがそうしているときに現れる予想によって影響を受けているのである。この反応的過程において人びとは、様々な発話の種類形態で身振りと応答をする。未完の文、物語、提言等々が、彼らのやりとりの展開を相互に形作るのである。一人の局所的状況づけられた単語使用が、他者に瞬間瞬間の実際的な差異を作る反応を生じさせる。人びとは相互に反響し合い、不可視ではあるが創発的相互作用において看取される何かしら新奇のものを掴むことがあるのだ。彼らは物事についての情報を伝達しているのではない、むしろ彼らはまさにその相互作用から成長している反応的表現と潜在的理解のなかで、相互にやりとりを続けているのである。もし彼ら何かを共有したとしても、確実にそれはルールではなく洗練精妙な感受性と反応である (Shotter, 1993)。これこそが相互作用過程の特徴すなわち代代的修辞学的技巧の使用、類別化等々であり、それは相互予想の文脈においてであるがそれが一貫性とパターンを人びとの進行中のコミュニケーション相互作用に与えるのである。

しかしながら、このパターン化は一貫性と安定性を生み出す一方、変容可能性を内在させてもいるのである。この可能性が存在するのは、理解の端緒が現れてその瞬間瞬間に人びとを襲うからであるが、これらはしばしば些細な事柄であって、最初は些末なことのようにも見えるのだが、関係づくりの新奇パターンへと増幅していくこともある (Shotter, 2000)。互いの表現におけるこの固有のヴァリエーションのなかでこそ、ルールの厳格な規定とは逆に、人びとはそこで相互についての生きている理解を得るのである。固有のヴァリエーションの生きている瞬間が人びとを襲い、自発的・反応的・活動的進行中の定型的流れに注意を引くのである。これらのヴァリエーションが文章化され、推敲され、洗練されるにつれて人びとは変容する。人びとの内部と周りの両方で発生する固有の影響力の複雑な混合物がこのようにして彼らの行動を形成するのだが、それは彼らの間の相互的・反応的運動が現在の瞬間を越えた先にある他の結合可能性を指し示している。これらの対話の運動は、反復的かつ潜在的に変容的で、そして瞬間的多様性のなかにこそ新奇性出現の可能性があるのである。文脈の局所的次元の非反復性を考慮すると、これらの瞬間は不可避的に特有で、そこでは思考、フィーリング、知覚、記憶、衝動、想像力が非常に密に相互に織り合わさっているため、それらを分離することはできない (Shotter, 2000)。結果として、人びとの行動は完全に規則的ということも、完全に無秩序ということも決してないのである。

### (6)コミュニケーションの公的・私的パターン化

しかしながら、人びとはこれらのことすべてを一体どのように行っているのだろうか、もし彼らの行動が意識的にしろ無意識的にしろ、何らかのルールによって統治されていないとしたのなら。この疑問は Mead の主張と第 4 章において探究した関係性に戻らなければならないもので、それは個人の自己意識的精神の私的ロールプレイと、集団的あるいは社会的な公的相互作用との間の関係のことである。個々の身体が相互にコミュニケーション行為をするとき、各々が同時に彼または彼女自身に向けてコミュニケーション行為をとるのである。換言すると、個人が相互に公的有声会話に携わるとき、彼らは同時に彼ら自身と無言の私的会話に携わっているのである。

これらの無言私的会話は、個人の精神のなかのものであるが、上述の公的有声会話とまったく同じ特徴をもっている：それらは相互鏡像である。精神は一つの思考あるいは声に対して連想的で、他の思考あるいは他の声を無言のうちに誘発する。一つの「声」は別の「声」を説得したり交渉することを求めるものだが、それは無言のロールプレイにおいてであり、つねにフィーリングの身体的リズムを伴うもので、それはちょうど公的有声会話と同様である。ある人は別の人が別の予想をもつと同様に、その人自身の予想をもつもので、すなわち人は自分自身と他者に対して反応ができ、道理にかなっていて、道徳的責任を負えるべきものである。人は自分自身を自分自身に対して正当化しようとするものなので、その人の公的・私的コミュニケーション行動とその他の行動の両方について自分自身を自分自身に説明をしようとするのである。交代にも同様の展開があることは明らかで、自己の最初の一つの側面がつぎには別の側面が出番となり、交代をしてロールプレイに参加する。メンバーシップの分類も同様に発生し、そこではある思考が発言され、他の思考は否定され抑圧される。個人は彼または彼女自身で質問を發して答え、不平を言って応答をし、自分をもちあげてこきおろしている等々。さらに、同じ修辭学的技巧が人の自分自身との無言の会話に明らかである。人は自分自身との会話のある側面に打たれ、そしてそのような瞬間が自身からの反応を引き起こすのである。

筆者が主張していることはしたがって、私的ロールプレイと公的相互作用が同じ様式で同時に前進するという、そして一方が他方を可能にするということである。

### (7)歴史の重要性

しかしながらそこにはそれ以上のこともあるのであって、それが「歴史」である。始まりと終わりはコミュニケーション相互作用の特定の進行に帰することもできようが、その記述は純粹に任意であり、それは特定のエピソードが始まるその前に全くの初対面同士であっても、すでに各自が経験の歴史をもっているからである。各個人の私的ロールプレイングを特定の仕方でパターン

化する歴史がイナクトする、すなわちその個人が私的・公的の両方である反応を選択的に促進もし制限もする。その歴史が他者の身振りのどの側面が印象的で、反応を必要としたり喚起させたりするのか、そしてどんな種類の反応をそれが喚起するかを設定するのである。イナクトメントと喚起のこのダンスを可能ならしめると同時に制限するのである、事前の歴史によって。そして初対面同士でないときは、それぞれ個人的に相互に関係づけ合っている歴史と彼らが一部をなしている集団の歴史もまた関係してくるのである。しかしながら、この歴史は何らかの「真の」事実の記述ではなく、生きている現在における再生産であって、そこにはつねに変容可能性の余地がある。

さらに、生きている現在のコミュニケーション行動において再生されたこれら集団的個人的歴史は、これらの歴史を将来へと拡大させている。これは人間の経験のナラティブ風構造を強調するものである。それは単に、人びとが相互に物語を話すと、ナラティブは単に知識の一つの代替的型であるとかいうことではない。人びとの交代的反応的關係づくりは、同時にナラティブを形成すると考えられるし、それはナラティブが道徳的責任と交代制をパターン化すると同じである。換言すると、生きている現在の経験は、過去と同様にナラティブ風に構成されているということである。

筆者が述べてきた過程についての二つの重要な点に気づいてほしい。コミュニケーション行動のこれらの過程の基礎にある因果の観念は、明らかに結果偶発目的論 (Box 3.1 参照) のそれなのである。交代的会話のミクロ的相互作用においてこそ、人びとは生きている現在と、したがって将来を永続的に構成しているのである。この永続的構成は反復と変容という矛盾的特徴を同時に有している。そして構成されているものはといえば、参加している個人と集団のアイデンティティ以外の何ものでもないのであり、アイデンティティはつねに変容可能性に対してオープンなのである。

筆者はナラティブではなくナラティブ風という用語を使用しているが、それは重要な区別をつけるためである。ナラティブあるいは物語は、通常「語られる」という意味で考えられている。ナラティブは通常誰かのナラティブであって、語り手の視点から語られるものである。それは通常、始まりと終わりと筋があって、聞き手／読み手を最初から終わりまでだいたいにおいて直線的進行で引っ張っていく。「語られるナラティブ」という種類は、作られるときにナラティブであるナラティブ風過程とは区別されなくてはならない。上述のような様式の相互作用ではナラティブ風主題を展開するのだが、それは通常一人だけの語り手の視点をもったものではない。始まりと終わりはむしろ任意であり、そこでは多数の筋が同時に創発しているのである。語られるナラティブ

ヴは回顧的であるが、一方の作られるときのナラティブは、生きている現在においてただ今創発中なのである。前者が不可避的に直線的であるのに対し、後者は本質的に非直線的である。これらの相違点にも拘わらず、筆者が思うにそこには接点もあり、ナラティブ風仕方でパターン化されている経験を考えるのに有用である。この考えは次項において考察されるが、そこではどのように人が私的・公的両方のパターンのことを考えるのかを見るのだが、それは今述べてきた様式で人びとがコミュニカティブ相互作用をするとき共に紡ぐものである。

#### (8)歴史のナラティブ風パターン化

神経科学の研究者である Damasio (1999) は人間の身体は相互作用において意識と知識を構成すると主張しており、それはある過程で起きるのだが、そこではこの活動の生物学的相関現象がナラティブ風形態がとられる。Damasio が言う意識とは：

有機体がある対象と相互作用するときの有機体内に起きていることの説明から成っているもので、その対象は実際に知覚されたものあるいは想起されたものであったり、身体内部のこと（例えば、痛み）あるいは身体外部のこと（例えば、景色）であったりする。その説明はことばではない単なるナラティブである。登場人物は当然いる（その有機体、その対象）。時間と共に展開する。そして始まりと、中間部と、終わりがある。始まりは有機体の初期状態と対応している。中間部は対象の登場である。終わりは反応から成り、有機体の変更後の状態を結果づけるものである。（同書、p168）

Damasio は人間が意識的になる、すなわち知るというフィーリングを発展させるのは、身体が「特定の種類のことばのない知識」を、他者とのコンタクトによって変化させられるということに対処するために構成し提示するときであると主張しているのであるが、そして彼はどのようにそうなるのかの詳述をする。

脳に限って言えば、仮定としての有機体は……内部環境、体腔内諸器官、前庭システム、筋骨格の状態のことである。説明は…… [状態] ……と、変化の原因としての対象感覚運動マップ、との間の変化を記述しているものである……。脳が対象のイメージを形成するとき、 — たとえば、顔、メロディー、歯痛、出来事の記憶 — および対象のイメージが有機体の状態に影響を及ぼすときに、さらに脳構造の別の次元が出来事の即座の非言語説明を生み出すのであるが、その出来事とは脳の様々な部位で発生しているもので、対象—有機体相互作用の結果として活性化されたものである。メタファーを使って言うと、振り返ったとき、その即座の第二位にある非言語説明が物語を語ると人は言うかもしれない：自身の変化しつつある状況を提示する行為において別のことを提示しようとしているときに把握された有機体の物語である。しかし驚くべき事実、認識をするキャッチャー的存在は受け取る過程のナラティブにおいて

まさに生み出されたばかりのものなのである。

(同書, p.170)

第4章で述べた Mead による「I-me」対話の記述との共鳴が顕著である。Mead が有機体同士の相互作用について語る一方で、Damasio は生物学的相関現象すなわち脳の異なる部位における神経パターン間の相互作用に焦点を当てている。そうすることで、彼は事実上 Mead の主張すなわち精神と自己は相互作用のなかに現れるということ、そして中心的神経体系はその発生を可能にさせるものであるということの説明を提示している。

幼児の精神の初期発達の詳細な研究もまた、経験のナラティヴ風基礎的構造化を示している。たとえば、Stern (1985, 1995) は、母と子の相互作用的社会的関係を、幼児の泣き叫び、むずかり、ほほえみ、凝視は、反応的に揺り動かし、さすり、なだめ、音出しなどと織り合わさって、Mead の言う身振りによる会話になっていると記述している。幼児と養護者との間の相互ふれあい、見つめ合い、声のやりとりはしたがって、プロトカンバセーションとでも呼べそうなものになっており、そこではコミュニケーションは、幼児の生理的欲求を満たすことだけでなく、感覚的に生きられた経験の領域において、フィーリングの次元でその欲求が満たされ理解されることにも関わっている。幼児に対して自分の身体的リズムで本能的に身振りで反応する養護者は、幼児の身体的リズムを認知しているが事実上現実の実感を確認している。このプロトカンバセーションの参加者は、相互の瞬間的フィーリングのダイナミクスと合わせて模倣、反響、共鳴をして、調子を合わせているのである。Stern はこのプロトカンバセーションのなかにおいてこそ自己と他者についての幼児の感覚が創発すると主張している。もし母親がフィーリングのダイナミクスに対して十分に幼児が調子を感じることを妥当性を肯定するように合わせれば、彼または彼女は彼または彼女自身のエージェンシーが育ちつつある感覚を経験する。彼または彼女は相手のなかに必要とされる反応を引き出せるという感覚を、相手に影響を及ぼす反応を引き出せた能力を経験もしつつ発達させるのである。

Stern はこのようなプロトカンバセーションにおけるエピソードはリズム、始まり、終わり同様に、動機もあると指摘している。彼は空腹の赤ん坊が母親が来て授乳をしてくれるよう泣き叫んでいる例を出して、この赤ん坊の主観的経験はナラティヴ風形態、それを彼はプロトナラティヴと呼ぶのであるが、をとっていることを示唆している — すなわち、始まりと終わりのある情動を伴った局所的動機のイナクトメントである。

脳が経験を組織化するという Damasio の仮説も、Stern の幼児がどのように経験を組織化するか、すなわちどのように自己が進化するのかの研究も、プロトカンバセーションの形式が経験の

ナラティブ風構造を形成するというを示している。共に第4章で論じた Mead のどのように経験が組織化されるかの見解と、本章で記述した会話過程とも一致している。彼らは始まりと終わりのあるエピソードに注目しているが、そのようなエピソードがどのように他と合併して、時間とともに継続して広がって継ぎ目のないナラティブ風経験を形成するのを見てとるのは困難ではない。

Bruner (1990) は、成人の経験がナラティブで構成されているという非常に似た視点を提示している。彼は、人間は経験をナラティブ形式で組織化する傾向を生まれながらにもっていて、自己は自伝的ナラティブであり、継続的に様々なヴァリエーションで何度も語られるものであると主張している。彼はナラティブによる経験の組織化のされ方に関心を寄せている。

第一に、ナラティブの流れの順番が構造を提供するのであるが、ナラティブはそれ自身が内在的である。この内在的構造、あるいはプロットこそがナラティブにその意味を付与するのだが、それはその外部にある現実とはそれが真であろうと偽であろうと何の関係もないのである。ナラティブの意味は全体的配置あるいはプロットにあり、発生中のあるいは精神状態の各出来事は、その意味を全体的配置から取り入れる。ナラティブの構成要素の意味を取るためには、人は全体的プロットを把握しなければならない。ナラティブは真実と可能性とが不可分に織り合わさっているのである。

第二に、ナラティブには人間の相互作用において何が普通で何が例外的かに対する感性が出る。人びととの間の意味の交渉は、ナラティブのこの特徴によって可能なのである。ナラティブはその意味を、包括的形式で普通からの逸脱を同定することで成立させる。人びとが集団内で相互作用するとき、各人は他者が与えられた状況で適切に行動するであろうことを当然視し、その適切性の規範は彼らの相互作用の歴史によって確立されてきているのである。換言すると、過去に発達した癖あるいは習慣は、現在と将来の行動の予想を生むということである。人びとが正常で普通であると思われる行動をするとき、追加説明は不要である。単純に当然視されていて、もし説明を強いて求められたら人びとは通常、このような行動はみんながしていること、あるいはすべきことであると答える。しかしながら、これらの予想される行動や話し方からの逸脱は、意味の探究を引き起こすのであるが、それは予想されなかった行動の意味が立つ別の世界という説明をもたらす物語によって通常提示される、すなわち行動の理由が提示されるのである。ナラティブはしたがって、文化規範と個人独自の信念、欲求、希望との間の調停をする。それは例外を理解可能にする。世界を構成し、かつその流れを同定するのと同様に人びとの影響を規制する一つの方法を提供するのである。



筆者が強調している点は、人びとの間の相互作用的コミュニケーションは生涯を通じてナラティブ風進行を形成するという点、そしてこれには生物学的相関があるようであるということである。それは人びとは単に相互に物語を話し合うのではなく、彼らの経験そのものが共に物語風のパターンに組織化されるということで、そのパターンは同時進行の出番交代のなかに創発する。経験は生きている現在においてのその形成とパターン化においてナラティブ風であるが、その後その経験は「語られる」ナラティブの形式で物語られることもあろうが、それはまさに部分的でしかない。そしてそのような「語られるナラティブ」は道具として突出的にフィーチャーされるのであるがそれは、生きている現在の人びとの間のコミュニケーション交渉の進行中の過程においてである。

## 5 経験の主題的パターン化

筆者はつぎに、人間の関係づくりは人間のコミュニケーションであり、人間のコミュニケーションは、シンボルを媒介とした人間身体の行動であると主張する。人間は相互のコミュニケーション相互作用と相互作用そのものを介して、ヒューマン環境とノンヒューマン環境のなかで合同行動を道具を使いながら作業するために、洗練された仕方でも協力することができる。コミュニケーション相互作用こそが、人びとをして彼らが暮らすノンヒューマン環境の重要な特徴を構成することを可能にするのである：例えを挙げれば、彼らは家畜を飼育し、物理的構造物を建築し、コミュニケーション範囲を拡大する装置を設計する。しかしながらシンボルを媒介としたコミュニケーション行動は、これ以上のことをするのである、すなわちそこで個人の精神的社会的現実の両方を構成するのである。

コミュニケーション相互作用において、人びとは相互に積極的に反応し合い、そうしながらその経験がナラティブ風形式にパターン化される。人間の経験は物語風である。関係的コミュニケーションにおいて人びとは複雑なナラティブおよび抽象的体系的枠組を構成している。自分たちがしたこと、していること、したいと望んでいることを思い起こすとき、人びとはこのナラティブ／抽象的の厚い枠組の諸局面を選択して物語を話したり、抽象的体系的な命題枠組を拡張したりするが、それは自分たちがしていることを記述し、自分たちの世界の意味を定位させるためである。この過程で彼らのまさに個人的と集団的のアイデンティティが創発するのである。

この視点に立てば、人生とは物語の多面性と規定的枠組が色濃く結合した連続である。この意味において、その過程は非直線的であり、たとえ語られる物語が一つの主題を選択し直線的構造

を与えていようともである。この場合の筆者の主張は、すべての人間関係、それには身体それ自身つまり精神とのコミュニケーション行動と身体間のコミュニケーション行動すなわち社会的行動を含めるものだが、それは物語の筋と命題であるということで、それらはこの関係によって構成され、同時に物語の筋と命題が関係を構成する。これらすべてが関係づくりの複雑反応的過程であって、それは主題とヴァリエーションであると考えられることもでき、それらは循環的にそれら自身を形成している。

各個人の私的ロールプレイすなわち無言の会話と彼らの公的相互作用は、他者の身振りによって引き起こされたものとイナクトして融合している歴史を、生きている現在の変容的過程において生み出す主題とヴァリエーションと考えることができる。この主題とヴァリエーションこそが個人の経験を、生きている現在において組織化するのである。しかしながら、この特定の瞬間の特定の主題は、他者によって出される合図に、特定の個人の個人的歴史同様に依存している。各個人は喚起されつつ同時に他者からの諸反応を引き出しているが、そうすることで諸反応のなかのどれか一つに対して創発する特定の個人的組織化主題は、他者同様に本人にも依存している。このように言うと、いかなる個人も彼または彼女の経験を隔離状態で組織化することはできないということが明らかになるが、それはだれでもが喚起しつつ同時に互いのなかに反応を誘発しているからである。全体として彼らは、循環的反射的自己言及的な複雑反応過程を即座に構成する。そしてそうするとき、共に居るという経験を組織化するという主題が創発し、そこからさらなる主題が継続的に創発するのである。

社会はしたがって主題とヴァリエーションの継続的な繰り返しであると考えられることができるが、それは共に居るという経験の組織化である (Stern, 1985, 1995; Stolow *et al.*, 1994)。主題が変化と不変の形態で人びとの間の相互作用に創発するのだが、それはその主題がまさにその相互作用を組織化しているときである。その意味でそれらは人びとの間にあるもので、したがっていかなる個人の「内部」にもそれを見出すことはできない。しかしながら、よく組織化される経験とはつねに身体的経験である。筆者はつぎに、個人と集団の両方の主題はつねに人びとの間に現れる一方で同時に、つねに個人の身体において、顕著にか微妙にか、ゆらぎとして彼らの身体を感じているリズムにおいて経験されているということを主張する。さらに、共に居るという経験を組織化する主題という観念は、すべての相互作用をする個人が同じ主題を共有しているということの意味していない。各成員は創発しつつある主題に異なる反応をする。精神内部のどんな種類の共有も前提する必要はない。人びとが共に居ることで共通の主題を巡って各個人で共鳴するときも、そこに共有されているものは一切ない。彼らは相互に意味ある仕方で反応しているのであって、何かを共有しているのではない。

### (1) 複雑性科学からのアナロジー

複雑適応システムの要点は、エージェント間の相互作用であるが、それはデジタル・シンボルの配列で構成されている。前項で筆者が展開してきた説明からすると、人間行動の要点は人びとの間のコミュニケーション的相互作用であり、それは抽象概念、有意味、プロトといったシンボルを媒体としたものである。それらは明らかに非常に異なるシンボルによる非常に異なる種類の相互作用である。しかしながら、筆者は両方の相互作用の形態にはアナロジーがあり、創発的一貫性という性質を伴った自己組織化過程と考えることができると主張する。これらのシンボルの異なった配列の間で相互作用が発生しているとき、変容と反復の両方が同時に潜在している。なぜこのようなアナロジーを気にかけるのか。答は、複雑適応システムのシミュレーションが、一貫性あるパターンにそれ自身を組織化するシンボルを媒介とした自己組織化相互作用の可能性を明らかにして示しているからである。この洞察のもつ力は、何らかの隠れた現実あるいはメカニズムを相互作用自体以外に、継続性と変容可能性という特徴をもった人間行動の一貫性を説明するために捜す必要はないという主張となる。自己組織化過程の可能性とそれが生み出す創発的一貫性を論証することで、複雑性理論はある種の設計者、あるいはプログラム、あるいは一組のルールを前提しなければならないという方法を提出して、どのように一貫性が実現するのかの説明をしている。自己組織化と創発の力の本格的かつ説得的な論証において、一貫性の説明としてのルールとブループリントに対する唯一の代替説はどこかミステリー形態の、たとえば集団精神、深層構造、集団無意識等々である。

ここでシミュレーションと人間間複雑反応過程の間のアナロジーについて考えてみよう。複雑適応システムのシミュレーションにおいて、アトラクターはエージェント集団間のパターン、すなわちアルゴリズムのルール同士の相互作用である。この一例は、ティエラ・シミュレーションにおける、長さの異なるビット・ストリングにおける増加減少の変動パターンである。人間相互作用における相似点は、会話生活における主題に認められるパターンである。一例を挙げると、二つの組織が合併をする、または買収をするという発表あるいはその噂ですらでも、それはすぐに両方の組織全体の非常に盛んな主題パターン化会話になる。別の例を挙げると、組織のトップの近々の退陣である。アトラクターのアナロジーはそのとき、新しいボスは誰かを巡る主題になる。あるいは個人の精神の場合においては、無言の会話は、たとえば別離や喪失の主題について引き寄せられることだろう。しかしながらこれは一つのアナロジーであり、筆者の見解では会話を組織化する主題に「アトラクター」というタームを適用することには何も得るものがない。実際のところ、そうすることで却って誤解を招いている。「アトラクター」というタームは、数学的意味をもつもので、会話パターンに適用可能ではないし、日常会話におけるその単語の意味は、何

かをそれ自身に引き寄せる力である。これは筆者が言うところの、どこかに引っ張られるていくというのではない永続的に将来を構成するという会話主題とは違うものである。

アトラクターと類似しているのだが、主題が人びとの間の会話生活の経験を組織化するということは、複雑適応システムのコンピュータ・シミュレーションにおいてカオスの際での典型的な安定と不安定の同時発生という性質が表われることである。カオスの際のダイナミクスにおいて、安定性は冗長性すなわちゆるやかな結合と力の法則によって保持されている。冗長性とは同じパターンが多数の異なる方法で生じるということの意味する。換言すると、努力の反復があるということであり、もし効率性を考えるなら不要なことであるが、それが安定性をもたらすのであって、それは複数の種類の相互作用が同じ結果をもたらすからである。過程の一部が損傷したり、特定の振る舞いの反復ができなかったとしても、他の部分が無償ならそれができるのである。ゆるやかな結合もほとんど同じ結果を生む。この場合、一つの相互作用は他の多数の相互作用の成功裏の完遂に、極めて正確な意味では依存していないのである。ここでもまた、振る舞いは機能の一部の不備があっても安定的に反復されているのである。普通の日常会話というアナロジーもある。人びとは能率的とは言えないであろう多数の異なる言い方で相互発言を反復している。しかしながらこの反復は、意味したがって行動の安定的感覚を維持するチャンスを増大させているのである。人は会話で相手の使うすべての単語あるいはすべての概念が意味するところのイメージすなわちゆるやかな結合形態を得るのに、一つ残らず理解する必要はないのである。

力の法則は統制された変化へとつながるものだが、そこでは少数の大規模の消滅事象やシステム不全と多数の小規模の同様のことが起きる。会話もこのような性質を見せる。人びとが会話をするとき、多数の小さな誤解と少数の大きな誤解が生じている。意味の安定性はこのようにして保たれている。しかしながら、このような安定性はつねに不安定性との緊張状態にあるものである。換言すると、会話をするとき人びとは決して完全には相互に理解していなくて、誰も何が十分に理解され何が誤解されているのかわからないのである。この理由から、会話主題は思ってもいない予測不可能なルートへと相手を導く。小さな誤解がエスカレートするかもしれないし、大きな誤解が合同行動にとって重要な結果を伴って突然発生するかもしれない。ここでもまた安定性と不安定性のこの矛盾的性質は、精神の無言の会話にも人びとの間の有声会話という相互作用にもあてはまる。

さらに別のアナロジーもある。コンピュータのシミュレーションにおいて、多様性としたがって自発的展開能力は、ランダム変化とクロスオーバー反復によって規定される。人間相互作用におけるアナロジーの部分は、人びとの間の不完全なコミュニケーションすなわち誤解で、そして

一人の人間による無言の会話に向けた部分的語りであるが、それは公的会話の進行のなかで相手から獲得した会話方法である。多様性は誤解と概念の交差的量産において生じるが、それは会話の異なるパターンを介してである。制限のある流動的会話のダイナミクス、すなわちコンピュータ・シミュレーションにおけるダイナミクスにみるカオスの際という相似形は、誤解と交差的量産という臨界次元と関連している。もし概念と相互に語る方法とを十分に確立している集団を構成している人びとの間に誤解がほとんどないとしたら、彼らの会話は反復的なものになるだろう。非常に多数の異なる集団からきた人びとの間に過剰な誤解があるときは、コミュニケーションのすなわち「バベルの塔」の崩壊となる。ここが同調と逸脱の間の緊張が重要になっているところである。この逸脱こそが会話の新しいパターンすなわち新奇の会話アトラクターの自発的展開という内なる能力をもたらすのである。創造的流動的会話の条件は、ある種の臨界的連続の極限に宿っているのである。

結局のところコンピュータ・シミュレーションにおいては、デジタル・シンボルのパターンがそれ自身を個別的ビット・ストリングとしてと、システムを横断する相互作用のパターンとして同時に組織化している。人間の相互作用という場合においてのこの類似形は、経験をパターン化する主題が、個人精神のパターンとしてのと集団のパターンとしてのと両方でそれ自身をパターン化するその様式にある。人間の経験はこれらの主題である。したがって、諸主題が経験をパターン化するというということは、それらがそれら自身をパターン化するということである。この自己組織化の主要媒体は会話である。会話はそれ自身をパターン化する。それは自己言及的であり差異を促進させつつアイデンティティを維持しているのである。

## 6 結 語

筆者が記述してきた行動を基礎としたアプローチは、ルールが人間のコミュニケーションに一貫性を生むように働くというシステム観念とは遠く離れたもので、コミュニケーションの本質のなかに秩序づくりの性質を見出そうとしたものである。それは会話における出番取りと交代という交渉的性質と、ヴァリエーションのなかに出てくる一貫性と新奇性を生み出す反応的コミュニケーション固有の性質とに焦点を当てる。それは以下のことを説明するものである、すなわち経験をパターン化する自己組織的テーマとそれを取り巻くヴァリエーションという意味での一貫性の生成、精神の私的経験、共に居るといふ社会的経験である。組織化、一貫性、構造は、行動として現実化されるのだが、それは生きている現実における会話の交代という本質的に局所的な自己組織化過程である。組織化のまさにその構成要素は、局所的言語慣行を通じた局所的知識の生成に依存しているのである。

こういった概念的転換をすることは、組織における知識の創造と管理についてどのように考えるかに対して劇的な含意がある。明白なルールのなかに組織知識があるという考え全体が、まさに的はずれであるということを示唆している。そうではなく組織知識は、継続的に再生産されている共に居るという経験をパターン化する主題のなかにあるのである。形式知にしる規定型にしるナラティブにしる、いかなる知識ももはや、経験を主題でパターン化するときに頼みとする資源、すなわちコミュニケーション相互作用で使用される道具には成り得ないのである。それでは知識管理の本質とはどういうものになるのか？知識創造についてあらゆる管理者が実施したいと望むことは何なんだろう？これらの疑問が出てきたが、それには第10章で戻ることにする。しかしながら、その前に、コミュニケーション行動についての本章での議論をもう一步進める必要がある。コミュニケーション行動を権力の問題に取り組まないまま理解することは不可能なことであり、これが次章で扱うものである。