

---

「もの」の人類学的研究—もの、身体、環境のダイナミクス」(2008年度第4回研究会)

日時：2008(平成20)年12月13日(土) 午後1時30分より午後5時40分

場所：AA研マルチメディア会議室(304室)

報告者と報告タイトル

1) 菅原和孝(AA研共同研究員、京都大学)

「モノと身体を結ぶ力線—会話における対象の直示と(非-)主題化—」

2) 春日直樹(AA研共同研究員、大阪大学)

「ボレロのレッスン」

---

モノと身体を結ぶ力線—会話における対象の直示と(非-)主題化—

菅原和孝(京都大学大学院人間・環境学研究科)

本発表は、現象学的実証主義の立場から、対面相互行為(face-to-face interaction)における参与者とモノとの関わりを分析するものである。報告は第I部と第II部に分かれる。

第I部では理論的背景を瞥見する。まずモノに対する現象学的な視座をふり返る。ハイデgger『存在と時間』第3章「世界の世界性」にはモノ研究の指針となる重要な考察がある。とくに用具的な存在者の指示連関をめぐる分析は興味ぶかい。また、サルトルは『存在と無』第4部第2章「為す」と「持つ」において、実存的精神分析という独特な研究プログラムを提示している。「わたしが小蝦を好きである」といったモノへの嗜好が実存の根本的選択を象徴する、というアイデアはあまりにも直感的ではあるが、今後、もっと注意を向けてしかるべき領域である。つぎに、対面相互行為の微視的分析の分野から2つの研究をとりあげる。第一はアダム・ケンドンが提起した「用具的行動の同期」という現象である。第二はチャールズ・グドウィンが提案した「共生的身ぶり」(symbiotic gesture)の概念である。どちらもトリヴィアルな議論といえないこともないが、従来の相互行為研究が、もっぱら「対人コミュニケーションに特殊化した行動」(その代表的なものはジェスチャー)に関心を注いできたことの偏頗さを反省するうえでは有益な示唆を含む。

第II部は事例分析に充てられる。素材は、a) 1986年に収録された大学生の三者会話、b) 2003年に収録された西浦田楽の能衆へのインタビュー、c) 1989年と2004年に撮影されたグイの会話

または談話である。事例は、以下のように配列する。1) 対人的な直示、2) 自己の身体への直示、3) あるかもしれないモノへの直示、4) 環境世界への指示的な方向づけ、5) 「今この場」の外部へと連なる指示、6) 直示を伴わないモノの参照と利用、7) 資源としてのモノをめぐる交渉。これらの事例は、直示によって他者やモノが明示化される場合、直示なしにモノが主題化される場合、さらにモノが非主題的に相互行為に絡みつくような場合へと、グラデーションに沿って配列されている。対人的な直示の原型的な機能は現話者による次話者の「指名」であるが、文脈に応じて社会関係を活性化するに足る複雑なニュアンスに彩られる。自己の身体の一部に対する直示においても、モノへの直示においても、共通していえることは、その場には存在しない対象や無形の概念表象へと指示が連結する場合があるということである。また直示が個別的な対象の指示よりもむしろ参与者たちを包みこむ環境の配置それ自体を照らすように展開することも重要である。さらに、直示に類した身ぶりが環境に潜在するアフォーダンスをピックアップする働きをもつことも注目に値する。たとえ直示がなされなくても、モノは相互行為のリソースとして決定的な役割を果たすことがある。逆に、モノが有用なリソースとして志向されたとしても、必ずしも発話によって明確に主題化されるとは限らない。

発表後の討論ではいくつかの貴重な批判を頂戴した。本発表がある種の混乱を招いたとしたら、それは冒頭のハイデッガーの引用と、のちの事例分析とが不整合をきたしていた点に由来すると思われる。ハイデッガーの考察の眼目は、ふつうモノが目立たなさのなかに退いているということであった。直示への注目は、モノが非主題的・非定立的に実存の配慮に融けこんでいるという世界内存在のありかたとは逆方向に向かっているのではないか - この批判は正当である。もう一点、言語における *deixis* と身ぶりとの区別を曖昧にして議論を進めたことに分析の混濁があった。言語人類学で *deixis* の研究が特権性をもつのは、言語が命題陳述には還元されえぬ「今この場」に埋め込まれて使用されることの豊かさを発見するという点にある。しかるに、身ぶりに代表される身体動作の本質はもともと場に埋め込まれているということである。ゆえに、そのような身体動作のなかから、とくに直示だけを抽出することの理論的正当性が疑われても仕方がないであろう。ひとこと弁明するなら、本発表のもくろみは、相互行為におけるモノの主題化、あるいは非主題的な「絡みつき」という二極のあいだに観察される多様な現象を照らすことであった。これらの現象を徹視的に分析することは、会話分析を含む対面相互行為研究に新しい視野を切り拓くだけでなく、人間がモノと出遭いモノと切り結ぶその様態を人類学的に解明するうえで、基礎的な論点を明確化することに役立つだろう。

## ボレロのレッスン

春日直樹（大阪大学大学院人間科学研究科）

要約：

本発表では、感覚に焦点を当てて人間の思考とモノの関係を考える。レヴィ＝ストロースの「神話的思考」の研究を導きの糸として、モノが諸感覚を動員して感覚的な諸要素を呼び出す様子、それら諸要素が関係づけられる様子、そしてある種の秩序が現われてくる様子を捉える。つまり、「感覚的なものの論理」に即してモノを論じる。彼によれば、「感覚的なものの論理」は、神話とともに近代西洋の音楽にもっとも特徴的に顕れる。本発表は、ラヴェル作「ボレロ」に関するレヴィ＝ストロースの分析の再検討をつうじて、モノについての考察を深める。

レヴィ＝ストロースの「ボレロ」分析には、以下の欠点が認められる。

- ・旋律A, 旋律Bをそれぞれ2分割して扱うが、説得力に欠ける。
- ・音色ならびに「質」対「量」に関する考察が欠如している。
- ・「矛盾の和解」を結論としながら、和解が完全に成し遂げられない状態についての検討がない。

以上を考慮して、再分析をおこなった結果、以下のような結論が導かれた。

レヴィ＝ストロースの設定した単位とは異なるが、曲は主題—応答の繰り返しであることがわかる。「○か×か」という問題提示と「○にして×」という問題形成とが、主題—応答のように繰り返されていく。問題提起は対比・対立のかたちをとる。ある対比を別の対比へと変換するのが象徴表現だとすれば—L-S によれば、そうやって一つの対立(問題)を別の対立(問題)で置き換える—、ボレロの分析はそんな象徴表現の生成へと至らないような知覚のあり方を提示する。対比の片方の一項へと同化しかけて失敗するとき、両義的な水準が現れるのである。

曲は一貫して、独奏から合奏へ、質から量へと向かう。音色や楽器など質的な差異をつうじて生まれた対比は、楽器音の増大によって量的な対比へと収斂していく。音＝モノが圧倒的な存在感を持つに至っても、他の感覚を抑圧するわけではない。けれども、こうした強烈な知覚は、音の圧倒的な力によって引き出され活性化されており、音によってリードされている。聴覚は視覚などの他の感覚をはるかに凌いでしまい、知覚の階梯を独自で一段上がったように思える。音はそれだけ特別な知覚対象として、他の知覚対象の上に君臨する。

結局ボレロは我々に、モノらしくないモノとしての楽音が、さまざまな知覚を引っ張り、生理的

な高揚感を与えることを教える。楽音が諸感覚を一体にしてもたらず興奮は、ボレロならずともさまざまな音楽に認められるところではある。しかし本発表での分析は、ボレロが楽音の力を用意周到に引き出す独特な構造をそなえていることを明らかにした。

ボレロはトートロジー的で人工的で意図的に組み立てられ、我々の感覚をさまざまな水準の論理によって刺激し誘導することで、精神を興奮させる。人間の感情とは無関係なように音の一律な原理を貫き、人工的な構成を極限ともいえる程度まで追求することによって、我々を感動させる。だからといって、曲は美術品や建築や財宝のように形に現れてそこに存在するわけでない。精神の中にあるといっても、具体の観念やイメージにはなりにくいし、把握しやすい論理や因果関係をすぐに与えてくれるわけでない。ボレロに感動する聴き手は、ボレロの外側に締め出されながら、複雑で錯綜する楽音独自の論理に屈服しているということができる。

しかしながら、ボレロはこのことによって、人間のモノ理解に課せられた不可避的な制約を知らしめる。モノとは結局、我々の外部にとどまりつづけており、我々は感覚をつうじたイメージや観念でしかモノを捉えられないということ。かりに観念化が容易で論理化しやすい場合でも、人間の精神はモノをめぐる議論を展開して、それぞれトートロジー的な完成を目指すにすぎないということ。さらにいえば、観念化と理論化はモノの裏切りによる試練を経るので、つねに未完のトートロジーを目指さざるをえないだろうこと。それとは反対に、観念化が困難で論理の把握も容易ならざる場合は、人間は超論理性、超自然性を指示するためにモノを用いるだろうこと。音は後者なので、今日まで超論理の表現として人々を興奮させる役割を果たしている。

ボレロは、モノらしくないモノとしての楽音がこの上なく論理的に配列し組み合わせられたモノであり、それに感動する聴き手は、人間とモノの距離という茫漠としたイメージを精神に出現させるよう求められている。