

コミュニケーションによる相互理解の可能性

数土 直紀

本論考では、まず、コミュニケーションを原理的に考察する限りコミュニケーションによる相互理解の達成が不可能であること（少なくとも成立／不成立を有意味に論じることができないこと）を確認する。その後、ゲームの理論における共有知識に関する知見などを援用し、コミュニケーションとコミュニケーションを通じて形成される相互理解とが、知識の共有化を錯認しようとする行為者の相互的な努力によって成立していることを明らかにする。

1. コミュニケーションの困難

他者と協同して生を営むとき、行為者にとって他者と適切にコミュニケーションをおこないつつ場面に応じた相互理解を達成することが不可欠になる。何故なら、他者と協同するためには、今現在の営みの目的やその目的を達成するための手段などに関連する知識が行為者と他者とで分有されている必要があるからだ。そして、行為者が社会の中で生きる限り、生きるためになされるほとんどの作業が他者との協同作業なのである。しかし、このような協同作業を可能にする相互理解とその相互理解を形成するコミュニケーションとを理論的に把握しようとするとき、コミュニケーションの成立について原理的な困難が存在することを指摘する論者がいる（大澤 [1987], 橋元 [1990]）。そこで、本論考では、この原理的な困難に着目し、この原理的な困難が現実においてどのように回避されているのかを論じることで、我々が日々の生活の中で当たり前に行っているコミュニケーションが我々が常識的に理解するコミュニケーションとは異なるプロセスであることを明らかにしよう

と思う。

大澤 [1987] は、次のような例を挙げて、コミュニケーションの成立について困難が存在することを明らかにした。

「水曜日の朝、アンとボブは、新聞の早版に、今晚ロキシーで『道』を上映す、と書いてあるのを二人で確認した。しかし遅い版の新聞では、その晩の映画が『哀愁』に訂正されていた。これに気がついたボブは、訂正箇所を赤い丸で囲っておいた。その後この新聞を見たアンは、ボブが付けた印に気づき、映画の変更を知った。その日の夜アンはボブに聞いた。「あなた例の映画を見たの？」——ボブは、アンが問うている映画をどちらと理解すべきか。ボブは、アンが未だ新聞の訂正を知らないと推測することもできるし、またアンが印に気づき、既に訂正を知っていると推量することもできる。さらにボブは、「アンはすでに訂正を知っているのだが、彼女が訂正を知ったという事実を未だ僕が知らないと考えて、『道』のことを言っているのかもしれない」と推量してもよい云々。（中略）このコミュニケーションが成功するためには、

ボブは上映されている映画のことを知っているだけ（一階の知識）ではなく、アンが映画のことを知っているということを知っていること（二階の知識）、彼が映画のことを知っているということをアンが知っているということを知っていること（三階の知識）、などなどの無限階に至るまでのアンの知識に関する知識を全て持っていなくてはならない。同じことはアンについても言える」（大澤 [1987: 262]）

もし実際に例で示されていることが真実なのだとすれば、我々はコミュニケーションを成立させるためには無限の量の知識を必要とするはずだ。しかし、我々は、コミュニケーションを成立させるためには無限の量の知識が必要であるとは考えないし、また実際に無限の量の知識を必要とせずにコミュニケーションを成立させている。しかし、それでは、大澤が指摘したような問題は実践の場においてどのように解決されているのだろうか。

この問題を一般化するためにコミュニケーションの原理的な構成を記号論に基づいてモデル化し（池上 [1983], Jakobson [1963=1973]）、その中でこの問題がどのように位置づけられるのかを明らかにしよう。記号論のモデルは、言語学や通信理論や社会科学などにおいても一般的なモデルとして受け入れられてきたからだ（Wiener [1950→1974=1979], 吉田 [1990], Barthes [1965=1971]）。

記号論は、コミュニケーションを皮相的には一連の音声や文字の伝達ないし交換であると考える。しかし、こうしたものが交換されるだけではコミュニケーションは成り立たない。コミュニケーションにおいて重要なことは、そうした音声（ないし文字）によって意味される内容が相手に伝達されることなのである。したがっ

て、コミュニケーションが成り立つためには、音声や文字に構成される言葉（ないし文）が何を意味するのかを明らかにするルールの体系があらかじめ存在しなければならない。記号論は、このような体系をコードと呼び、コードに対応する言葉や文をメッセージと呼ぶ。（完全には照応しないものの、メッセージ/コードの関係は、ソシユール言語学におけるパロール/ラングの関係に相当する。: Sassure [1916=1940→1972], 丸山 [1981]）したがって、コードに基づいて構成されたメッセージがそのメッセージの発せられたコンテクストを考慮しつつコードに基づいて解読されるとき⁽¹⁾、メッセージの伝達ないし交換としてのコミュニケーションが成立する。

このとき、池上 [1984] は、次のように述べている。

「コミュニケーションとは、いうならば、自分が頭の中に抱いている〈抽象的〉な広義の思考内容のコピーを相手の頭の中にも創り出す行為であると言える」（池上 [1984: 37]）

そして、このようなコミュニケーションの性格は、コミュニケーションを「相互理解を達成するためのプロセス」と見なすことの根拠となる。そこで、池上のいう「広義の思考内容」を情報という言葉に置き換え、コミュニケーションを次のように定義しよう。

・コミュニケーションとは、異なる行為者があつた特定の情報を共有知識にしようとする作業である。

そして、メッセージの交換によって特定の情報が共有知識となるのは、行為者間にメッセー

ジを解説するためのコードが共有されているからである。したがって、情報を共有知識とする作業であるコミュニケーションは、すでに何らかの情報の体系が共有知識となっている場合のみ成功する。

だが、一見すると妥当なもののように思われるコミュニケーションに対する上述の理解には、問題点が含まれている（橋爪 [1993 : 22-23], Quine [1960=1984], Davidson [1984]）。

まず、行為者は、コミュニケーションに先立ってコードを共有しているかどうかを確認することができない。情報の共有知識化というコミュニケーションの定義に従えば、コードが共有知識であることを確認する作業もコミュニケーションにほかならないからだ。コミュニケーションに先立つコードの共有の確認は不可能なのであり、それゆえ行為者はどこかで相手とコードを共有していることを確認することができないままにコミュニケーションをおこなうほかない。だとすれば、行為者は、コミュニケーションをおこなっているときには相手とコードを共有していない可能性に曝されており、しかも互いが前提とするコードに相違があったとしてもそのことを相互確認することができない。（相互確認するためにはコミュニケーションが必要であるけれども、そのためのコードが既に相違しているのである。）このとき、「行為者は、確認することができないにもかかわらず、コードを共有知識としている」という主張には無理がある。コミュニケーションがなされる場に至るまでの各行為者の個人史の相違を考慮するならば、体験の中から学ばれていくコードは各行為者間で厳密には一致していないと考える方が自然であろう。だとすれば、コミュニケーションを行っているそのときにでさえ行為者は相手とコードを共有していないことの方が普通である

と考えられる。そして、コードの共有を有意味な前提として扱うことができない以上、コードの共有が前提になるコミュニケーションの成立を有意味に問題にすることができなくなる。

ここで問題にしたことはコードの相違の可能性についてであるけれども、同様の議論を具体的なコミュニケーションを支える個別のコンテキストについても指摘することができる。冒頭で問題にした大澤の挙げた例は、互いが前提とするコンテキストが共有化されているのかどうかを確認する手段を欠いているために生じる困難である。したがって、情報を共有知識とする作業としてのコミュニケーションは、前提とされるコードやコンテキストの共有化を明らかにする手段を欠いているためにその成立／不成立を問題にしようがない概念であると結論することができる。

例えば、次のような会話をみてみよう。

a : 「太郎って足が速いんだってさ」

b : 「へえー、そうなんだ」

コミュニケーションを情報の共有知識化として考えてみよう。実は、この会話だけではコミュニケーションが成立しているかどうかを判断することはできない。まず、aが話題にしている太郎とbが話題にしている太郎とが本当に同一人物であるのかが分からない。また、aが問題にしている「足の速さ」とbが会話において理解した「足の速さ」とが同一の事柄であるのかも不明である。aは、短距離の足の速さを問題にしているのかもしれないし、もしかすると長距離の足の速さを問題にしているのかもしれない。あるいは、「足の速さ」とは何かの比喩であるかもしれない。また、太郎がどのくらい足が速いのかも分からない。aは、「太

郎はオリンピックにでられるかもしれないぐらいに足が速いのだ」ということを伝えたかったのかもしれない。その一方で、bは、aが単に「クラスで一番足が速いのは太郎だ」ということを伝えたかったのだと了解しているかもしれない。けっきょく、両者間で共有知識が成立したかどうかをこの会話から明らかにすることはできない。会話に先行して、「太郎」という語によって指示されているものや「足の速さ」という表現によって意味されていることが確かに共有知識化されていることを厳密な意味で確認する手段を欠いているからだ。それ故、この会話をコミュニケーションの成立と見なすことはできない。

しかし、コミュニケーションの成立／不成立を一般的に問題にすることができないとするならば、コミュニケーションによって形成される相互理解を一般的に問題にすることもできなくなる。しかし、行為者は、現実においては何らかの相互理解に基づいて日々の生活を営んでいるように見える。そして、説明が必要とされる問題がここにある。この論考では、以下の検討において、このようなコミュニケーションの困難が行為者が「自由である」ために隠蔽され、それゆえコミュニケーションが可能になっているのだということを示そうと思う。

2. 共有知識

1では、コミュニケーションを「情報を共有知識とする作業」として定義した。そこで、この共有知識がどのような性格の知識であるのかについて議論し、コミュニケーションが成り立つための基礎的な条件を考えてみよう。

この場合の共有知識は、互いが自覚的にある知識を共有していることを意味する。しかし、

このままでは含意が広く、論証によって共有知識が成立するための条件を特定化することは難しい。そこで、特にここでは、ゲーム理論で定式化された共有知識を検討の対象とする (Binmore ; Brandenburger [1990], Fudenberg ; Tirole [1991], Monderer ; Samet [1989], 土場 [1992a], [1992b], デュピュイ [1990])。したがって、きわめて限定された意味での「共有知識」を扱うことになる。しかし、このような限定にもかかわらず、ゲーム理論で扱われる共有知識の問題は、選択する行為の決定にあたって知識が持つことになる複雑な性格を印象深く明らかにしてくれるはずだ。

共有知識とは、第一位にはある事象を全員が知っていることを意味する。しかし、ある事象が共有知識であるとは、「その事象が現前していることをすべての成員が知っている」ということだけを意味しているわけではない。もしその事象が共有知識でありかつ相互理解の基盤となるなら、全員がその事象を知っていることを全員によって自覚されている必要がある。したがって、共有知識とは「ある事象を全員が知っている」ということを全員が知っている」ことを意味する。そして、この操作を繰り返し適用すれば、共有知識とは、「・・・」「[[[[ある事象を全員が知っている」ことを全員が知っている」ことを全員が知っている」・・・」ような知識であることが分かる。もちろん、実際にこのような無限回のプロセスをたどる必要はない。しかし、もしそれが共有知識なのであれば、このようなプロセスを何の矛盾もなくたどることができなければならない。

「ある事象を全員が知っている」ことと「[[[[ある事象を全員が知っている」ことを全員が知っている」こととを区別する意味を明らかに

するために次のような例を考えてみよう。三人の顔の汚れた女性がある部屋の中にいる。三人の女性は、鏡がないので自分の顔が汚れていることに気がついていないが自分以外の他の二人の顔が汚れていることには気がついている。このとき、一人の男が入ってきて、「この部屋に顔の汚れた女性が少なくとも一人はいる」と言ったとしよう。すると、三人の女性は、しばらくお互いの顔を見合わせた後、とつぜん顔を赤らめた。自分の顔が汚れていることに気がついたからだ。

三人の女性をA, B, Cとしよう。男の発言を聞いたとき、Aは次のように考えるだろう。

「私の顔が汚れていないとしよう。だとすれば、Bは次のように考えるはずだ。

「もし私(B)の顔が汚れていないとしたら、残りは一人しかいないのだから、Cは自分の顔が汚れていることに気がついていなければならぬはずだ。なのに気がついていない。それは私の顔が汚れているからだ。」

でも、Bは相変わらず自分の顔が汚れていることに気がついていない。それは私の顔が汚れているからだ。」

このような推論を行うのはAだけではない。置かれている状況はBもCも変わらないので、BとCも同じような推論をおこなうはずだ。三人が三人とも自分の顔が汚れていることに同時に気がついて顔を赤らめたのは、三人が三人ともこのような推論を同時にしたからだ。

このとき、気をつけなければならないことは、「この部屋に顔の汚れた女性が少なくとも一人いる」という発言はすでに全員に知られており何も新しい情報を付加していないということだ。何故なら、すべての女性が「この部屋に顔の汚れた女性が少なくとも二人いる」ことをすでに知っていたからだ。その限りにおいて、男

の発言は、新しい情報を持たない無意味な言明だったはずである。しかし、男がそれを発言することにより「この部屋に顔の汚れた女性が少なくとも一人いる」という事象が共有知識となる(すなわち、全員がそれを知っていることが前提になる)⁽²⁾。そして、それが共有知識となったことが理由となって、各女性は、それまでは認識することのできなかつた事象を認識することができるようになる。つまり、「ある事象を全員が知っている」ことと「ある事象を全員が知っている」ことを全員が知っている」こととはまったく意味の異なる事態だったのである。

ゲーム理論では、ゲームの規則やゲームの状況(例えば、選好の配置)の一部は共有知識であることが前提になっている(Myerson [1991])。もちろん、これは必ずしもゲーム理論家だけが持つ前提ではない。例えば、現実においても「全員がゲームの規則を知っている」ことを全員が知っている」ことを前提にしなければ、ゲームをプレイすることができないと考えることはむしろ普通であろう。そして少し考えれば分かるように、コミュニケーションにおいてコードが占める位置は、ゲームにおいて規則が占める位置に等しい。

しかし、このような意味での共有知識の成立は、論理的には必ずしも自明のことではない。もし私と相手との間に互いの知識に対して若干の不確定性が存在すれば、このような共有知識の定義はある場合には非現実的で奇妙な事態を帰結する。このことを例を用いて明らかにしよう⁽³⁾。

まず、次のような二つの二人協力ゲームを想定する。

図 1

ゲーム a

		P 2	
		A	B
P 1	A	(8, 8)	(-10, 1)
	B	(1, -10)	(0, 0)

ゲーム b

		P 2	
		A	B
P 1	A	(0, 0)	(-10, 1)
	B	(1, -10)	(8, 8)

図 1 の意味は次の通りである。P1とP2はプレイヤーである。プレイヤー 1 とプレイヤー 2 は、ゲーム a においてもゲーム b においても A と B という二つの選択肢を持っている。そして、各括弧の数字は、左の数字がプレイヤー 1 が獲得することのできる利得を、右の数字がプレイヤー 2 が獲得することのできる利得を示している。例えば、ゲーム a においてプレイヤー 1 が A を選択しかつプレイヤー 2 が B を選択した場合には、プレイヤー 1 が利得 -10 をそしてプレイヤー 2 が利得 1 を獲得する (数土 [1992a])。

以上のような二つのゲームについて次のような状況を考える。プレイヤー 1 とプレイヤー 2 は、ゲーム a かあるいはゲーム b をプレイしているとす。そして、ゲーム a をプレイしている確率を 1/2、ゲーム b をプレイしている

確率を 1/2 とする。このとき、プレイヤー 1 は、自分たちがゲーム a をプレイしているのかそれともゲーム b をプレイしているのかを知っているが、プレイヤー 2 は自分たちがどちらのゲームをプレイしているのかを知らない。

そこで、プレイヤー 1 はもしゲームが a であればそのことをプレイヤー 2 に連絡し、かつプレイヤー 2 はプレイヤー 1 からその連絡を受け取ればその連絡を受け取ったことをプレイヤー 1 に連絡する。(情報を両者の間の共有知識とするためには、「相手がそれを知っている」だけではなく「「相手がそれを知っている」ことを私が知っている」必要があるからだ。)そして、このやりとりを必ずおこなうようにする。また、連絡手段が限定されているので識別の混乱を避けるためにゲームが b であるときには何も連絡しない。つまり、連絡の有無がゲーム a とゲーム b を区別する。このとき、実際に行われているゲームが a であるとするなら、このやりとりをおこなえばおこなうだけ「いまプレイしているゲームは a である」ということがプレイヤー 1 とプレイヤー 2 との間に成立する共有知識に漸近していくことが予想される。そして、もし「いまプレイしているゲームは a である」ということを両者にとって共有知識であるとみなせるならば、両者とも選択肢 A を選択し、そして両者は利得 8 を獲得することができる。

しかし、この予想は正しくない。

もしプレイヤー 1 とプレイヤー 2 が合理的なプレイヤーであるとするなら、ゲームが a であるとき、その事実を相互がどれほど相互に確認しあっても (連絡のやりとりが無限回になっても)、両者はともに選択肢 B を選ばざるを得ない。したがって、互いが協力すれば (そして、二人には協力し合う意志がある) 利得 8 を獲得できるはずなのに、合理的であるプレイヤー 1

とプレイヤー2は互いに利得0で満足しなければならぬ。

以下、このことを確認しよう。

一回の連絡は、ごく微少な確率 ϵ で相手に伝わらないとする。これは、相手が自分のメッセージを誤解したりあるいはメッセージを受け取り損なう確率である。また、 n は連絡がおこなわれた回数としよう。

$n=0$ のとき——すなわち、ゲームがbで、プレイヤー1が何も連絡しない場合

プレイヤー2は、プレイヤー1が連絡をしなかったのかそれとも連絡をしたけれどそれが伝わらなかったのかを区別することができない。また、プレイヤー2は、ゲームがbであればプレイヤー1はBを選択するであろうことを知っている。このとき、ゲームがbでプレイヤー1が連絡をしなかった事後確率 q は $(1/2)/(1/2 + \epsilon/2) = 1/(1 + \epsilon)$ である。

ゲームはbであるので、プレイヤー1はBを選択する。(ゲームbでは、BがAを支配している。)

プレイヤー2がBを選択するときの最小限の期待利得(ゲームがaの時には、プレイヤー1がBを選択する場合の利得)は、次のようになる。

$$P_2(B) = 0 \times \epsilon / (1 + \epsilon) + 8 \times 1 / (1 + \epsilon)$$

ϵ は1よりも確実に小さいので、次の不等式が成立する。

$$P_2(B) > 0 \times 1/2 + 8 \times 1/2 = 4$$

つまり、プレイヤー2がBを選ぶときの期待

利得は必ず4を超えている。また、プレイヤー2がAを選択するときの最大限の期待利得(ゲームがaの時には、プレイヤー1がAを選択する場合の利得)は次のようになる。

$$P_2(A) = 8 \times \epsilon / (1 + \epsilon) + (-10) \times 1 / (1 + \epsilon)$$

やはり、 ϵ は1よりも小さいので、次の不等式が成立する。

$$P_2(A) < 8 \times 1/2 + (-10) \times 1/2 = -1$$

つまり、プレイヤー2がAを選ぶときの期待利得は必ず-1を超えない。

ϵ の値に関係なく、 $P_2(B)$ が $P_2(A)$ より必ず大きいので、プレイヤー2はBを選択する。

$n=1$ のとき——すなわち、ゲームがaで、プレイヤー1がプレイヤー2に連絡し、その連絡がプレイヤー2に伝わらなかった場合

プレイヤー1は、ゲームがaであることを知っている。また、プレイヤー1は、自分の連絡がプレイヤー2に伝わったのか伝わらなかったのかを区別することができない。このとき、プレイヤー1にとって連絡が伝わらなかった事後確率 q_1 は $(\epsilon/2)/(\epsilon/2 + \epsilon(1-\epsilon)/2) = 1/(2-\epsilon)$ であり、これは1/2よりも大きい。したがって、プレイヤー2は、1/2以上の確率でBを選択する。

プレイヤー1のBを選択したときの期待利得について次の不等式が成り立つ。

$$P_1(B) > 0$$

また、プレイヤー1がAを選択するときの最大限の期待利得は、次のようになる。

$$P_1(A) = 8 \times (1 - \epsilon) / (2 - \epsilon) + (-10) \times 1 / (2 - \epsilon)$$

$q_1 > 1/2$ なので、次の不等式が成立する。

$$P_1(A) < 8 \times 1/2 + (-10) \times 1/2 = -1$$

ϵ の値に関係なく $P_1(B)$ が $P_1(A)$ より必ず大きいので、プレイヤー1はBを選択する。

また、プレイヤー2の選択は、 $n = 0$ のときと同じ。

$n = 2$ のとき——すなわち、ゲームがaで、プレイヤー1がプレイヤー2に連絡し、プレイヤー2の返事がプレイヤー1に伝わらなかった場合

プレイヤー2は、ゲームがaであることを知っている。また、プレイヤー2は、自分の返事がプレイヤー1に伝わったのか伝わらなかったのかを区別することができない。このとき、プレイヤー2にとって自分の返事がプレイヤー1に伝わらなかった事後確率 q_2 は $1 / (2 - \epsilon)$ であり、これは $1/2$ よりも大きい。したがって、プレイヤー1は、 $1/2$ 以上の確率でBを選択する。

プレイヤー2のBを選択したときの期待利得について次の不等式が成り立つ。

$$P_2(B) > 0$$

また、プレイヤー2がAを選択するときの最大限の期待利得は、次のようになる。

$$P_2(A) = 8 \times (1 - \epsilon) / (2 - \epsilon) + (-10) \times 1 / (2 - \epsilon)$$

$q_2 > 1/2$ なので、次の不等式が成立する。

$$P_2(A) < 8 \times 1/2 + (-10) \times 1/2 = -1$$

ϵ の値に関係なく、 $P_2(B)$ が $P_2(A)$ よりも必ず大きいので、プレイヤー2はBを選択する。

また、プレイヤー1の選択は、 $n = 1$ のときと同じ。

以下、 n をいくら増やしても、同様の議論を適用できる。したがって、二人のプレイヤー間で「ゲームはaである」ことの連絡がどれほどやりとりされても（まさに無限回やりとりされても）、二人のプレイヤーはつねにBを選択する。

以上の論証にさらに次の重要な事実を付け加えておこう。上の論証はメッセージの伝達が失敗する確率がどのような値をとっても成立する、ということだ。したがって、メッセージの伝達が失敗する確率 ϵ はほとんど0であってもかまわない。そこで、この ϵ を限りなく0に漸近させてみよう。すると、メッセージの伝達がほぼ完璧におこなわれ、またメッセージが無限回やりとりされたとしても、二人のプレイヤーはBを選択する方が合理的なのだということが分かる⁽⁴⁾。

以上のことは、連絡の伝わらない確率がどれほど微少であっても、そして連絡の回数を無限回に増やしても、上述のようなゲームでは連絡されている内容が決して共有知識にならないことを意味している。少なくとも、プレイヤーが合理的であれば、そのプレイヤーは「ゲームはaである」という共有知識の下で選択する選択肢とは異なる選択肢を選択する、ということの意味している。しかし、このことは我々の直観と一致しない。

我々は、連絡の確実性が信頼されておりかつ十分に連絡がやりとりされるなら、互いの中で連絡されたその情報は共有知識になるはずだ、と考えるだろう。しかし、ここで検討した例によって、このことは一般的に成立するわけではないことが示された。したがって、共有知識を生成したその共有知識を基盤にするようなコミュニケーションの成立条件を特定化するためには、ゲーム理論で定式化されたような共有知識の捉え方とは異なる視角でもって共有知識の問題を検討する必要がある。

3. コミュニケーションの成立

2で明らかにされたことは、ゲーム理論が定式化したような厳密な構成を現実の共有知識がとるとするならば、2の例で問題にしたような奇妙な事態の出現を認めざるをえないということだ。しかし、我々の日常体験を思い起こせば、例で問題にしたような事態は非現実的で実際に起こりうるとは思われない。だとすれば、現実の共有知識はゲーム理論が定式化したような厳密な構成をとっていないと考えるほかない。そして、このことを認めることで、1で問題にしたようなコミュニケーションの原理的な困難が現実においてどのように処理されているのかを明らかにする途が拓かれる。

もし共有知識が共有知識として100%正しい知識でなければならないとするならば、知識が100%正しいことを検証する手続きが必要とされる。しかし、そのような手続きは存在しない。そこで、知識に対してそのような厳格な条件を課することをやめてみよう。すると、知識が100%正しいことを検証する手続きが必要とされなくなり、また我々が共有知識と思っているような知識はゲーム理論が定式化したような厳

密な意味での共有知識である必要もなくなる。つまり、全員が「ある情報を全員が知っている」と信じていさえすれば、その情報を共有知識と見なしてもよくなる。

問題とされなければならないことは、「コミュニケーションを「情報を共有知識とする作業」と見なす限り、各行為者間で理解が一致しているのかどうかを厳密に検討する手段が存在しないため、コミュニケーションが成立しているのかしていないのかを厳密に主張することはできず、それゆえコミュニケーションによって形成される相互理解の有無を問題にすることもできない」ということだった。

しかし、現実の共有知識はゲーム理論が定式化したような厳密な意味での共有知識であるわけではない。行為者は、他者が知っていることを完全に知っている必要はないしまた完全に知ることが不可能である。したがって、コミュニケーションの定義を次のように書き換えることができる。

・コミュニケーションとは、異なる行為者がある特定の情報を共有知識と見なそうとする作業である。

つまり、1でのコミュニケーションに関する定義では「共有知識にしようとする作業」となっていたものを「共有知識と見なそうとする作業」と直すことで、コミュニケーションが成立するための条件を緩めるのである。ここまでは、共有知識は、すべての行為者が「他者がその情報を知っている」ことを知っていることで成り立つと考えてきた。しかし、他者の内面を直接に覗くことができない限りこのことは不可能である。したがって、現実の共有知識は、つねに行為者によって共有知識と信じられている知識

である。つまり、共有知識が現実に成立している場合には、その知識は「共有知識である」と見なされているにしかすぎない。そもそも共有知識は行為者の錯認によってしか可能にならないのだ。そして、重要なことは、知識の共有を厳密に検証する手段を欠いている以上、現実においては厳密な意味での共有知識と錯認としての共有知識を区別立てするものはなにもないということだ。それゆえ、錯認は誤認ではなく、錯認としての共有知識はまさに共有知識の現実的なあり方にほかならない。

新しいコミュニケーションの定義は、コミュニケーションが錯認としてならば成立可能であることをかつ錯認としてのみ成立可能であることを含意している。そして、情報に関する理解の共有がコミュニケーションに参加する行為者によって錯認されたとき、そしてそのときのみ、コミュニケーションが成立し、かつ相互理解が達成される。コミュニケーションの成立においてコードが与えられていることもコードを生成することも本質的ではない。そうではなく、コードの生成も含めたコミュニケーションの成立／不成立は、メッセージに関する理解の共有を錯認することができたかどうか依存している。

ただし、行為者は、勝手にコミュニケーションの成立と相互理解の達成を錯認するのではない。このような錯認は「(私と) 相互的にある他者」との共同作業を通じて得られるものなのだ⁽⁵⁾。

1で取り上げた会話の例をもう一度みてみよう。

a : 「太郎って足が速いんだってさ」
b : 「へえー、そうなんだ」

いまや、この会話をコミュニケーションの成立と見なすことが可能である。何故なら、メッセージを発信したaは、そのメッセージがbによって何の問題もなく受信されたことを確認することで、メッセージがbによって正しく理解されたことを確認(錯認)することができるからだ。また、bもaのメッセージを自身の仕方理解するにもかかわらず、「そうなんだ」と言うことでメッセージの理解が共有化されたことを確認(錯認)しているからだ。そして、互いにメッセージの理解が共有化されたことを確認(錯認)した瞬間、その情報は共有知識と見なされ、コミュニケーションの成立が可能になる。このとき、メッセージに関する理解がaとbとの間で本当に一致しているかどうかは問題にならない。aによってメッセージが発信されかつbによってメッセージが問題なく受信されたとき、情報の共有知識化それ自身は厳密には確認されないまま、情報の共有知識化が達成されたものとして反省的に追認され、そして錯認され、コミュニケーションが成立する。

このことを明確にするためにもう一つ別な会話をみてみよう。

a : 「太郎って足が速いんだってさ」
b : 「足が速いって、マラソンのこと」
a : 「100メートル走だよ、10秒3だって」
b : 「そりゃー、すっごく速いや」

この会話と先の会話との違いは、メッセージを受け取った後のbの態度に現れている。bは、aのメッセージをただ受信するのではなく、aに対して与えられたメッセージの背景を説明するように要求している。このとき、bは、メッセージの意味をすぐには理解できなかったことを明らかにすることで情報の共有化に失敗して

いることを明らかにしているのだ。このように、aからメッセージを受け取りかつそのメッセージの意味を理解できないときには、bはaにそのメッセージに関する説明を求めることができる。つまり、bは、情報の共有知識化の確認（錯認）を受容することも拒否することもできるような不確定な存在である。そして、他者が情報の共有知識化の確認（錯認）を拒否することができること、また他者にとってメッセージに関する理解を修正する機会が潜在的に存在すること、これらのことが重要なのである。何故なら、他者が何も障害なくメッセージを受信したときには、これらの現実化されなかった可能性は「その受信者は情報の共有知識化を確認（錯認）している」ことを含意するからだ。実際に、aがbの質問に答えたとき、bはaの答えを妥当なものとして受容することで今度は情報の共有知識化を確認（錯認）しており、コミュニケーションを成立させている。このことは、「他者にとって私は他者である」という「他者」なる存在の特性からすべての行為者について相互的に妥当する。コミュニケーションの失効が他者によって宣告される可能性が存在するにもかかわらずそのような宣告がなされないとするならば、行為者は具体的なコミュニケーションのプロセスにおいて情報の共有知識化を錯認し、コミュニケーションを終わらせることができる。つまり、コミュニケーションは、拒否されてもよかったのに拒否されなかったという消極的な形で成立が承認される（田中[1990]）。

新しい定義によればコミュニケーションの成立は情報の共有知識化が錯認されることを意味する。そして、情報の共有知識化が錯認されるのは、他者が情報の共有知識化を拒否することができるような「自由である」存在なのにもかかわらず情報の共有知識化を受け入れるときな

のである。したがって、この錯認は、錯認であっても相互的な「他者」との協同作業によって得られている社会的なものである。行為者は、こうしたことを意識しておこなっているわけではないが実際のコミュニケーションにおいてそのつどこのような共有知識化への錯認を実践的に受容（ないしは拒否）している。

ただし、ここ論じたプロセスはあくまでも一つのモデルであり、現実には情報の共有知識化を錯認するプロセスは様々なバリエーションを持っていることが予想される。例えば、エスノメソドロジストが明らかにした会話の発言の順番／内容に関する優先順位の存在（Sacks et al. [1974], Schegloff ; Sacks [1972]）がコミュニケーションの成立／不成立の判定に大きく関係してくる場合もあるだろう。その場合には、発言の順番／内容に関する規則の破れが、行為者がコミュニケーションの失効を宣告したことを意味するようになる。また、表面上は相手のメッセージをそのまま受け入れていても、返事が生返事であったり、あるいは不満げな応答であったりすれば、その行為者の反応はむしろ錯認の拒否を意味することになるだろう。

いずれにしても、このコミュニケーションの定義では、コミュニケーションは「成立する」のではなく単に行為者によって「成立した」と見なされるに過ぎない。したがって、コミュニケーションが成立する基盤は、それほど堅固なものではない。仮にコミュニケーションが成立したとしても、そこにメッセージに関する誤解が潜んでいる可能性を否定することができないからだ。しかし、仮にコミュニケーションが錯認によって可能になる擬制にしか過ぎないにしても、この事実を特に問題として取り上げる必要はない。再び繰り返せば、情報の共有知識化を確実に検証する手段を欠いている以上、錯認

に對置される正しい認識を問題にすることができず、それゆえコミュニケーションはこのような形でしか成立しないからだ。つまり、コミュニケーションとはそもそもこのようなものなのである。そして、相互理解は、このようなコミュニケーションによって達成されている。

4. 結論

コミュニケーションの原理的な構成を理念的に考えたときの困難は、顕在化される場合もあるがほとんどの場合は潜在化されている。そして、仮に擬制でしかないにしても、この困難を潜在化させることでコミュニケーションおよび相互理解が達成されるのは、「自由である」行為者間で協同的にある情報を共有知識と見なそうとするからである。したがって、現実には、コミュニケーションの失効を互いに宣告することのできるような「自由である」行為者間の相互関係がコミュニケーションを成立させ、相互理解を擬制する。

註

- (1) 記号論の想定と異なり、メッセージの意味を規定するコンテキストは、状況個別的であるとは限らない。橋元 [1989] は、コンテキストを支配し、アイロニーやメタファーの使用を可能にする、コードとは異なる会話のルールが存在することを示唆している。
- (2) 厳密に言えば、男の言明が三人の女性間で共有知識になるためには、Aは他の二人が男の言明を理解したことを知り、かつ他の二人が「Aが「他

の二人が男の言明を理解した」ことを知っている」ことを知っている必要がある。この操作は反復的に適用されるので、ここでも、「・・・」をAが知っている、ことを他の二人が知っている、ことをAが知っている、ことを他の二人が知っている・・・、という知識の無限の階梯が共有知識の成立のために必要とされることになる。しかし、ここでは便宜的にこのような問題を無視し、男の言明は共有知識だと仮定することにしよう。

- (3) 用いられる例は、ゲーム理論において「電子メールゲーム」として知られているゲームを加工したものである。
- (4) Monderer ; Samet [1989] は、この問題を共有信念という概念を導入することで、ゲーム理論の枠組みを維持したまま、解決しようとしている。数理的にハードになるためにここで彼らの議論を詳しく紹介することはできないけれども、彼らの発想の核は本論考の主張と相通するものがあると思われる。
- (5) この「(私と) 相互的にあるような他者」は、社会理論に課せられた諸問題を考える上で重要な意味を持っている。なぜなら、このような他者は、「行為者が自由である」ことを根拠づける基本的な前提であり、それゆえ権力や規範の成り立ちを考える場合にも必要とされなければならない前提であるからだ。動物や赤ん坊が自由でなく、行為者が自由でありうるとするならば、それは行為者が社会内存在であるからであり、より限定していえば(私と相互的にある) 他者と関係する存在であるからだ。ただし、このことに関する論証をここで簡単に述べることは困難である。より詳細な論証については、数土 [1992b] あるいは数土 [1993] を参照してほしい。

文献表

- Barthes, R. 1965 "De éléments de sémiologie", *Le Degré Zéro de L'Écriture*, Éditions du Seuil.=1971 「記号学の原理」、渡辺淳・沢村昂一訳、『零度のエクリチュール』、みすず書房。
- Binmore, K. ; Brandenburger, A. 1990 "Common knowledge and game theory", *Essays on the Foundations of Game Theory*, Basil Blackwell.
- Davidson, D. 1984 *Inquiries into Truth and Interpretation*, Clarendon Press.
- 土場 学 1992a 「権力現象の了解構造 — 予期理論の存立基盤—」、『理論と方法』 Vol.7 No.1: 87-102.
- 1992b 「共有知識」の認識モデル』、『理論と方法』 Vol.7 No.1: 121-128.
- デュビュイ, J. P. 1990 「共同体と共有知 — 明かしえぬ共同体—」、土方 透編『ルーマン／来るべき知』、勁草書房。
- Fundenberg, D. ; Tirole, J. 1991 *Game Theory*, MIT Press.
- 橋元良明 1989 『背理のコミュニケーション』、勁草書房。
- 1990 「対話のパラドックス」、市川 浩他編『交換と所有』、岩波書店。
- 橋爪大三郎 1993 『橋爪大三郎コレクション1 — 身体論—』、勁草書房。
- 池上嘉彦 1983 『記号論への招待』、岩波書店。
- Jakobson, R. 1963 *Essais de linguistique générale*, Les Editions de Minuit.=1973 川本茂雄監修、『一般言語学』、みすず書房。
- 柄谷行人 1986/1989 『探究 1、2』、講談社。
- Leiter, K. 1980 *A Primer on Ethnomethodology*, Oxford University Press. =1987 高山真知子訳、『エスノメソドロジーとは何か』、新曜社。
- 丸山圭三郎 1981 『ソシユールの思想』、岩波書店。
- Monderer, D. ; Samet, D. 1989 "Approximating Common Knowledge with Common Beliefs", *Game and Economic Behavior* 1: 170-190.
- Myerson, R. 1991 *Game Theory: Analysis of Conflict*, Harvard University Press.
- 大澤真幸 1987 「アンとボブは愛しあっていた」、『現代思想』 Vol.15-2 : 262.
- Quine, W.V.O. 1960 *Word and Object*, MIT Press.=1984 大出 晃；宮館 恵訳、『ことばと対象』、勁草書房。
- Sacks, H. ; Schegloff, E.A. ; Jefferson, G. 1974 "Systematics for the Organization of Turn-taking for Conversations", *Language* Vol.50 No.4 : 696-735.
- Saussure, F. 1916 *Cours de Linguistique générale*, Payot.=1940→1972 小林英夫訳、『一般言語学講義』、岩波書店。
- Schegloff, E. ; Sacks, H. 1972 "Opening up closings", *Semiotica* Vol.7 : 289-327.=1989 北澤 裕／西阪 仰訳、『会話はどのように終了されるのか』、『日常性の解剖学 — 知と会話—』、マルジェ社。
- 数土直紀 1992a 「情報と不確定性』、『理論と方法』 Vol.7 No.1 : 103-119.
- 1992b 「社会学的基礎概念としての自由』、『ソシオロギス』 No.16 : 20-35.
- 1993 「権力関係の存在可能性』、『理論と方法』 Vol.8 No.2: 199-214.
- 田中耕一 1990 「不確定性の生成と処理 — 自己組織的意味構成のメカニズム—』、『ルーマン／来るべき知』、勁草書房。

Wiener, N. 1950→1954 *The Human Use of Human Being*, Doubleday.=1979 鎮目恭夫/池原止戈夫訳、「人間機械論 第2版」、みすず書房。

吉田民人 1990 『自己組織性の情報科学 エヴォルーションニストのウィーナー的自然観』、新曜社。

(すど なおき)

転換する日本社会

対抗的相補性の
視角から

塩原 勉

第一線の社会学者として戦後の社会変動を見据えてきた著者が、転換する現代を「対抗する諸力の相互補完」の視角から明快に分析する。

一七〇〇円

組織とネットワークの社会学

宮本孝二
森下伸也編
君塚大学

現代に生きる人々の結合と生活のスタイルは何か？組織からネットワークへと進行するパラダイム転換を理論と日常生活の両面から探究する。

二二六六円

へ男らしさのゆくえ

男性文化の
文化社会学

伊藤公雄

抑圧する性として指弾されてきた「男らしさ」は、近代社会がつくり出したものだ！「男らしさの鑑からの解放を説き、幅広い共感を呼んだ好著。」

一七五一円

近代家族のゆくえ

家族と愛情の
パラドックス

山田昌弘

子供を大事にすると子供の数が減る!! 家族と愛情をめぐるさまざまなパラドックスを通して、近代家族の矛盾と危うさをシャープにえぐる。

二三六九円

メディアの欲望

情報とモノの文化社会学

渡辺 潤

いまや文房具からパソコン、クルマまで、モノはメディアだ。モノを媒介した自己表現や他者との関係性を通して我々の欲望のありようを考える。

二〇六〇円

社会的閉鎖の理論

独占と排除の
動態的構造

マイラー
辰巳伸知訳

ウェーバー諸概念の彫琢を中心に、現代世界の新たな階層秩序と支配の包括的理論化をめざした野心作。閉鎖理論の到達点を示す待望の訳書。

四三二六円

新曜社

101 東京都千代田区神田神保町2-10多田ビル ■電話03(3264)4973 FAX03(3239)2958 ■価格は税込