

吉備国際大学研究紀要
(人文・社会科学系)
第27号, 65-72, 2017

言語、文化、生物に関する共通性の一考察

平見 勇雄

A Study on the similarities between language, culture and creature

HIRAMI ISAO

Abstract

We have studied the characters of languages, mainly such as English and Japanese, and as a result, the mechanism of living things and some languages seems to be in common.

In this paper, I would like to insist on not only the similarities of languages and living things, but those of languages, living things and cultures.

We human have created a thing called culture, which does not seem to be seen in other living things. The combination of anything leads to the creation of culture, which is one of the most important abilities of us. The mechanism of living things lurk in the background of the birth of languages and cultures. We will see it in the following.

Key words : languages cultures creature

キーワード : 言語 文化 生物

はじめに

人間の言語は他の生物の言語（記号）とは違って、
ると考える立場があるがその理由の一つは言語が二重
文節という仕組みからなっていることにある。一つの
語を作るのに英語ならアルファベットを組み合わせる
ことでたくさんの語を作ることができ、さらに別の語と

一緒に使う事によって内容を拡大し、無限に表現が可
能となる。

この効率的な使い方が他の生物の言語には見られな
い大きな特徴であるが、背後にあるのは「組み合わせる」
という手段である。何かと何かを結びつけることによっ
てこれまでにないものを創り出す。これが人間の創造

力の基本でもある。

しかし組み合わせは言語に限らない。人間の文化的活動を見てみるとここに原点がある。ただし組み合わせというのは人間に限ったことではなく、広い意味で生物が取ってきた生き残りの手段でもある。

そういった例を取り上げながら言語に見られるいくつかの側面を考えてみたい。結論として、人間が他の動物とは一線を画す生物である、あるいは人間の言語は他の生物の言語とは一線を画すものであるという生成文法的な考えではなく、他の生物も経験することの延長線上に我々の営みはあり、この仕組みを人間が言語をはじめとするものに利用し、応用したに過ぎないものであるとの考えを示したい。

1. 人間や高等動物が共通に持つ感情と人間だけにあるであろう感情

1.1 合図と情の関係について

動物をテーマにしたテレビ番組を見ることがあるが、悲しみという感情、あるいはそれに近い感情はおそらく高等動物には多く見られるように思う。これは今では生まれ持った感情だと言ってよい。人間なら親の世話が必要な小さな子供が親から引き離される事態が悲しいことであることはごく普通の環境で育てば理解できる。子供が不安から泣いてしまうことは日常的に体験することであり、なぜ泣くのかと言えば根底には自分だけでは生きていけない不安定さを他者に示すことにつながっているからである。大げさに言えば自分の生存を危ういものとして発信するマイナスの感情である。これは高等動物や鳥類の子供にも見られる。

生物が生きていく上で選択肢を迫られるのは基本的に現状を受け入れるか、受け入れないかのどちらかであるが、多くの場合、泣くことは基本的に現状を受け入れられない選択だ。だから生存を守りたいために発する本能とかかわる行為だ。この行為が感情と我々が呼んでいるものにつながったことは容易に想像できる

だろう。

この特徴が哺乳類をはじめとする高等動物に見られるのは高等動物ほど子供の数が少ないことと無関係ではない。魚や昆虫のように卵の数にモノを言わせて、確率的に子孫を残す手段を取るのではなく、親が子供を教育したり面倒を見たりして育てる必要性から必然的にその出生数には制限が加わり、その代わりに生きていく術を身につけさせようとコミュニケーションを複雑化する方向に傾いたのだろう。

しかし単なるコミュニケーションだけでは自分の祖先を残すという生物の本能が満たされるわけではない。泣くという行為だけなら生存を脅かす単なる信号である。これが子孫を守るという一段階上の目的のために発せられるには親がそれを特別なものと認識する必要が生じる。こういったことから情というのが生まれてきたのだろう。

危険を合図するにしろ何らかの助けや要求を求めるにしろ、自然界では生存に関わることから、泣く行為は現状への要求を示す。そこで一番近い感情は何かと言えば、生存に必要なことが満たされていない状況なのであるからマイナスの感情であり、それが悲しいとか怒りの感情と結びついたことは容易に想像できる。

1.2 人間のみに見られる感情

悲しい気持ちは教えられてなるわけではない。何度も繰り返すようにこの感情が生得的になったのは子供にとっては生存にかかわる重要な合図であり、親にとっては自分の子孫を残すために必要な感情だからだ。

敵対する感情も人間に限らず動物の多くが持っている。これも生存にかかわる感情である。食の奪い合い、なわばりの確保は生存と強く結びついているからである。相手に奪われれば自分の生存を脅かされる状況となって負の感情に結びつき、逆に自分のものにできれば喜びや嬉しさにつながる。仲間と一緒にいるほうがより生存が高まることから集団にも見られる感情だろう。今では生得的と言えるが、やはり基本は子孫を残

すために発達した、あるいは生存競争とともに生じた感情である。

生得的とか経験的というのはそう考えるとはっきり二分できるものではない。言語学では人間の言葉が生得的か否かが生成文法と認知言語学の間で問題になるが、この考え方自体、再考を要するように思われる。言語も徐々に形作られてそれが遺伝的に組み込まれながら進化していったように思われるからである。

同様に突然ある時から感情が出現したというよりはそういったものが芽生えるのは生存との関わりから徐々に形となってきたように考えられる。その意味で、言語もまた生物学的な観点から見てみると新しい可能性を教えてくれる。

ところで、悲しい、嬉しいという感情が生存との関連を想起させるのに対し、たとえばなつかしいという感情は人間だけが持ち得る感情のように思うし、生まれてすぐ習得する感情とも性格上言えない。またそういう感情が生存と深い関わりがあるとも考えにくい。

感動という感情も同じである。嬉しさや悲しい感情は犬のような動物にも容易に想像できるが、感動という感情は文化的な要素が強く、嬉しいとか悲しいという感情とは同列に並んでいるものではない。

なぜなら、嬉しい、悲しいの感情は対立する感情のようであるが、一方で両方とも感動という感情とも結びついているからだ。

芸術に限らず、娯楽に属するものであっても名作と言われる作品の不思議なところは悲しい感情が感動に変わることだ。悲しい失恋の歌を聴いて、その気持ちが聴く者に伝わると、単なる悲しみに終わらない。特にその気持ちが理解できる悲しみの場合は感動という感情に支配されることが多い。別の次元の感情が生まれるのである。自分があたかもその場において当事者になりきるような感覚になる場合や、過去に似た経験をしていてそこに自分を重ね合わせられる場合など、感動が生まれる理由はさまざまであろうが、強く自分を投影したり共感する一体感が生まれるからだろう。

感動は悲しいときだけに起こるわけではない。うれし泣きという表現があるように我々は嬉しさも度を越すと感極まって泣く。つまり悲しさと嬉しさは性格としては反対でありながら、一つ上の段階で考えると共通して同じ線上に位置する。

紆余曲折を乗り越えてはっぴいえんどで終わる物語には感動はつきものだ。感激という表現は個人的な内容に限定されるが、映画など一般に向けた内容を持つ場合は感動という言葉がふさわしい。そのようになって欲しいという願望が満たされたり幸福感を味わえるからだろうか。

このことから同じ感情であっても感動は悲しみや喜びとは次元が違う。ではその理由は何なのか。

1.3 組み合わせによる効用

悲しさや嬉しさが感動に変わる場合は必ず前提としてその前に苦労した、一筋縄ではいかない何かがあるような場合である。オリンピック選手が苦労を重ねた上で勝ち取った栄冠、長い受験勉強に没頭してようやく合格を手にしたときの喜び、長年捜し続けていたものが思いがけなく見つかって手に入った場合など、嬉しさが感動に変わるには必ずその道程、過程が前提となる。悲しさが感動に変わる場合も同じである。映画や歌に感動するのは自分のこれまでの経験が刺激されたり、そこまでの物語の道筋が提示されているからである。

この二つの例を考えると、悲しさや嬉しさが感動に変わる場合は、過去を土台に、あるいは何かを前提に形成される感情であることから動物には見られないのだろう。なつかしいも同じで、以前の思い出や経験があって初めて生まれるものである。

鮭が生まれた川に戻ってくるという過去に遡る行為は動物にも見られるし、帰巢本能は鳥や犬のような動物にもある。こういった行動になつかしいという人間の感情の原点があると考えてよいかどうかはわからないが、他の動物とは違う次元の感情が発達したのは、組

み合わせが新しい感情を生み出す段階を作り、進めたとと言えるのではないか。

そのように考えると感情に次元があるのは、単に目の前の現象、状況に対しての気持ちを持つだけでなく、それを別の何かと組み合わせることが他の動物と違った発展をし、それが人間らしさ、あるいは文化を作ってきたことにつながっていると言えそうである。

最初に書いた、人間の言語が二重分節という仕組みに至った（すなわち他の動物のコミュニケーションとは違う次元に進んだとされる）のも、これまでの記号を、記号と記号の組み合わせという工夫を加えることによって異なる次元に進んでいったと言える。子音と母音にしても組み合わせの法則が働いている。その音を組み合わせることで次に語を作る。さらに語を組み合わせることで文を作り、文を組み合わせることで段落、あるいは文章を作る。この仕組みはどの言語においても同じである。

しかも組み合わせは言語に留まらない。感情の例のところで述べたように、悲しみが生存の条件を満たすかどうかとつながっているのに対し、懐かしいとか感動するという感情は生存とは別の経験や思い出と結びついた上での感情であると述べた。

こういった組み合わせは文化的な行動の多くに見られる。芸術や食の文化もそうである。音楽なら動物の角や木などを使って楽器が発明され、もともとは単独で奏でられていたものが他の楽器と組み合わせることによって次元の違う音楽になっていくし、食べ物も動物ならそのものだけを食べていたのが、いろいろな食物を混ぜ合わせることで料理という文化を生み出した。今では我々人間は音楽と映像、あるいは朗読など、さまざまな異次元のことを組み合わせている。

何かと組み合わせるといふ、いろいろな分野に見られる創造が食や音楽、そして言語という独特なものを生み出していったのではないか。こういったことが相互に同期して発達していったかどうかはわからないが、どれも共通した性格である故、関連していると言えそうだ。大切なことは、他のものと組み合わせる、他の

もの関係づける能力である。

では、関係づけるという能力はどのように発達していったのだろう。おそらくその能力が発達するきっかけも特別なことではなく、他の動物同様の状況から生まれたのではないのかと思われる。一つの仮定を試みたい。

2. 選択と錯誤

2.1 生存のための選択 — 共存

人間があるものとあるものを結びつけるきっかけとなったのは何か。具体的な資料が残っているわけでもないし実証できるものでもない。しかもまだ知能が現代人ほどは発達していない段階のことをも視野に入れて推測しなければならない。したがって高等動物、生物一般に見られる生き残るための策略から想像してみたい。

生物にとって自らの生存を確保すること、子孫を継続していくことが何よりも優先するという本能は時代を問わず現在も同じである。これには生物が他者を利用して自分たちの存在をより確実にし、相互関係（共存関係）を構築していくことも入る。長い年月をかけてさまざまなものとの関係を経験していき、その中から自分にとって最も意味ある組み合わせ（多くはwin-winの関係）と思うものが選択されて関係を強固に構築していく。人間が腸にたくさんの菌を住まわせて自分では取れない栄養を吸収させる戦略をとっていることもこの一つである。一種の社会と言ってよいような関係を作り上げている。

さまざまなものとのかわりあいの経験を通して自身にとって有益な、意味のある選択をしていく過程は、赤ちゃんがまわりから話しかけられる言葉の中で自分にとって意味あるものだけを選択して言語を習得していく過程とも似ている。

このような生物一般の生き残りの方法を言語が受け継いでいることはいくつかの点で観察できる。

2.2 錯誤がもたらした効用

人間が人間らしい精神的生活を送れるようになったのは衣食住の確保がある程度保証されるようになってのことだろう。かなり早い時期から精神的な活動が併存していたとしても比重の点では圧倒的に食を確保するなど、衣食住のための(すなわちそれは生存のための)活動が主だったはずだ。

脳が環境との関わりから徐々に発達していったり、あるいは生物全体が環境との関わりから学びを得て進化してきたのなら、違うもの同士を関係づけるきっかけも、そういった環境の中にある何かから生まれた可能性が高い。

生存の確保があらゆることの根底にあるのであれば、敵を見間違ふ、あるいは勘違いするという錯覚は違うものを関係づける最も考えられ得るきっかけだ。たとえば夜よく目が見えない、あるいは対象物がはっきり認識できない状況の中で、自分に危害を加えるかもしれない可能性のある、警戒したほうがよいものが近づいてくるときは間違ふ可能性があり、結局そういう恐れのない別物だったということはあるだろう。あるものを別物として認識してしまう状況は人間に限らずどんな生物にも起こる。だから餌を取ろうとする鳥を狙い、鳥の餌に自らの身体の一部を真似て餌食にする蛇(スパイダーテイルド・クサリヘビ)のように、餌となる生物の勘違いを利用して独自に生存の戦略を進化させていったような例は多くある。魚を釣る際、ルアーを使うのもこの戦法と同じである。決して人間を含む高等動物に限ったことではない。

視覚における騙しは、昆虫をはじめとする生き物が身を守るために自分の体の一部を天敵に似せたり、気付かれないよう葉や木などのまわりの環境に体を同化させる保護色を使ったり、体そのものを葉や木に似せるよう進化させるなど、さまざまな戦略が知られている。

動物が生存のために天敵の錯誤を導くように体に変化していったのと違い、人間は錯覚という行為を、生存のため、細かな内容を表現してコミュニケーション

できるよう、言語に組み込む戦略に反映させていったのである。

では、錯覚を組み込むとはどういうことか?それは比喩と関係すると考えられる。

2.3 錯覚が思考、言語に拡大したもの

一口に錯覚といっても、錯覚には大雑把に言って二つあるように思う。一つはあるものを別のものと見間違ふという、具体的な物同士の関係である。農家の人は米を守るためにカカシを田んぼに置くが、これは稲などの被害を防ぐために鳥が人間と錯覚するように置かれるものである。先ほど挙げた例の代表的なもので、あらゆる動物が錯覚という手段を利用して身を守ったり獲物を獲得したりする、ごく一般的な生存のための知恵だ。

あるもの(こと)を別のもの(こと)で代用することによって目的を果たすという応用は一つの創造でもある。ある人の顔の特徴を表す場合、キツネのような顔と表現することは、その特徴を代用する点で比喩と呼ぶ。一種の創造と言える。

しかし錯覚の一つである保護色の見間違いは少し性質がこれとは違う。存在するものを別の存在物に見せることには変わらないが、同化することによって、あるものをないかのように見せるのである。これは存在そのもの自体を消す、無にすることであるから、具体的なものを具体的なものではない存在に変化させる関係と言ってよい。

実際には具体的なもの同士の錯誤ではあるものの、具体的な存在を透明な存在にするということである。これが抽象性という概念の芽生えにつながっているように思う。

透明な存在といっても存在しないわけではない。心の中で(あるいは頭の中で)見えはしないけれど認識しているのである。たとえば目には見えなくても存在を感じる代表は風だ。吹くと肌に感じる経験が視覚的に見えない存在でもその存在を確信している。

さらに視覚的な側面から離れ、触覚を含め五感では感じられないものでも、あると信じることの延長が抽象的な存在の理解につながっているのだろう。実際に存在するかどうかというより、自分の心の中であると確信する行為の程度が抽象性の価値を高める。有名人が使った物や歴史的なものに価値を見出すのもこの感覚が働いている。遺品や愛用品に特別な価値を認めることも同様だ。見えないものの価値の存在を作り出しているからである。

文化的な価値が我々の社会の中で認知されているのも抽象性が人間にとって重要な存在として理解されているからである。

すべての宗教に言えるかどうかかわからないが、生きていくために苦難を乗り越える精神的な礎として信仰が芽生え、神という存在を創り出したこともこういったことと通じている。ないもの、あるいは視覚的には無のものをあるとする（あると信じる）錯覚の感覚の浸透が創造力を推し進めたに違いない。

ないものをあるととらえる、信じる、こういった、抽象が具体的存在に匹敵する存在として同等の地位を得たのも見間違いや錯覚から生まれた延長線上にあるように思うのである。

そして具体的なことと抽象的なことが結びつくとき具体的なことを土台として抽象的なことを表わしたり、応用することにつながっていく。

しかも単に単一のもの同士の応用では終わらない。この延長には体系化された概念化がある。Lacoff & Johnson(1980)は、お金のやり取りに使われる表現の一部、似ているところを使って、時間の概念を言語化していることを指摘しているが(たとえば「時間がない」「時間を投資する」「時間をあげる」という表現は「お金がない」「お金を投資する」「お金をあげる」という表現から生まれている) これもこの種の錯覚を利用した延長線上にあると考えられるのである。

さらに延長が広がると、具体的なことから派生していった感覚は薄れていく。たとえば抽象的な概念であ

る時を表す語を現在の英語の例で見れば、場所に使われている語を使って(借りて)言語化している。年月、曜日、時間の表現はin 2016, in January, on Monday, at 6 o'clockのように言うが、場所を表す前置詞(in Tokyo, on the desk, at the station)がそれぞれ使われている。しかもonに関しては今の所わからないが、inやatにおいてはスケールの大、小がそれぞれに対応している。この対応は、たとえば地面に目印として1日1日を記録していった場合、一ヶ月、一年という単位に膨らんでいけば、1日の方が小さい目印なので、時を示す月日に応用されれば、現在のような対応になることは自然であるが、かなり応用が進んでいるためわかりづらくなっている。

いずれにしても以上のようなことから、抽象的な存在は錯覚という行為から生まれてきたと考えられるのである。

3. 見間違いの効用 — 比喩の発達

表したことの無いものを理解できるよう表現する、それは組み合わせという行為から生まれた。既存のものを別の観点から見て認識する。それはこれまでにないことを作り出すということである。ここに喩え、すなわち比喩という創造が生まれる。

観光地に行くと、岩が亀に似ている時、亀にちなんだ名前がつくことはよく起こる。亀と岩は全く別物であるのに人はこの二つの間に類似性を見出す。他の生物ならネーミングを行うことはないし、同じような形をしているからといって岩と亀を関係づけるとは限らない。

ずいぶん前に人面魚という話題が流行した。コイの模様が人間の顔に似ているということでいろいろなメディアでニュースが流れ話題になったわけだが、平家カニの甲羅の言われのように、人間の顔とはまったく別のものに類似性を見出すことが我々人間にはできる。

もちろん類似性を見ることは自然界にもある。しかしそれは錯覚を自らこしらえて相手を落とし入れ、餌

食にするという戦略的なことだけである。人間の場合、戦略的に似せるだけでなく、本来は全く無関係なもの間に主体的に類似性を見つけることが起こっている。これがまさに創造である。自然界では創造的な類似性ではなく、特定の餌食となる生物を対象に、あるいは身を隠すために特定の類似性を利用しているに過ぎない。

類似性は写真と実際の被写体との間にも言える。この能力は壁画に絵を残していることから文字がなかったときにコミュニケーションの手段として発明したのだろうが、ある意味で高度な類似性である。なぜなら亀と岩の関係は3次元同士だが、絵は3次元のものを2次元に（立体を平面に）写し変えて同一性を認識できる能力が要求されるからである。（これもたとえば水面に写ったものを我々は現物と同一視できることから生まれた能力であろう。）言語はさらに同一性を具体的な記述によって頭の中で描いて可能とするさらに高度な戦略なのである。

高度ではあるがもとをたどれば生存の基本となる内容やメカニズムが根底にはあると考えられる。

まとめ

文化や芸術が人間特有のものとして位置付けられるのは、他の動物が持ち得ない感情の発達とともに生まれたように思う。元となったのは他の動物にも見られる食糧の奪い合いのような生存に欠かせない行動に付随する原始的と言えぬ感情だろうが、何かと合わさって新たな段階へ進んでいったことが特有のものを生んだと考えられる。高等動物が持っているごく基本的な感情に物語や経験を組み込む（組み合わせる）ように脳が発達したことによって、より上位の感情を生み、そこに人間だけが持ち得る芸術が育ったように思う。

感情というのは複雑で、発生した感情は単に悲しいとか嬉しいという単純なものではない。しかしこれも組み合わせという創造が生んだ帰結であろう。

感情が生存における重要な意思表示だとすると、感

情をより具体的な形で表す手段が生まれる方向に進むのは当然のことで、これが言語を編み出すことにつながっていった。魚や昆虫が子孫を残すため、次世代を教育する手段を取らず、確率的に維持できるだけの数を生み落とし、ある意味で環境の中で運任せにするのと違い、高等動物は子供に餌の取り方や敵から身を守る方法を教えるコミュニケーションという手段によって生存を確保する。つまり学びが発生するのだ。この点で一定以上の動物にとってコミュニケーションは生存と深く関わる存在であり、コミュニケーションをより具体的にすることによって生存をより確実にしようと発展したのだ。

生物が進化し、より環境に対応していくように変化していく必然的な力を持っていることが事実であれば、結果的にはコミュニケーションの能力を格段に高める方向に進むこと、すなわち二重文節のような効率のよい高度なコミュニケーションの方法を編み出す方向に発達したことも理解できる。

蜂をはじめとする昆虫にも言語（記号）に相当するコミュニケーションはあるが（何を言語というか、その定義にもよるが）、人間の言語をそういったものの延長で考える派と、言語をそういったものとは切り離して考える派があるが、以上で見てきたことから、前者のように、人間のコミュニケーションは生物が進化してきた戦略的方法の延長上にあると考えられる。

参考文献

- 池上嘉彦 1980 『「する」と「なる」の言語学』 大修館
立花隆 2004 『脳とビッグバン』 朝日文庫
福岡伸一 2006 『ロハスの思考』 ソトコト新書
福岡伸一 2007 『生物と無生物の間』 講談社現代新書
古澤満 2010 『不均衡進化論』 筑摩書房
Lakoff & Johnson (1980) *Metaphors we live by*
Taylor, John R. (1989b), "Possessive Genitives in English", *Linguistics* 27, 663-686.