

Instruments and Languages

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-07-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 村上, 丘 メールアドレス: 所属:
URL	https://otsuma.repo.nii.ac.jp/records/6361

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
International License.



道具と言葉*

村 上 丘

0. はじめに

言葉は、様々に定義されますが、そのなかに、「伝達の道具」というものがあります。通例、道具は、ドライバーやペンチなど、何かを行うための具体的な器具です。それが言葉に転用された場合、抽象的な意味を担います。この場合の道具とは、いったい何でしょうか。

小論の目的は、道具の本質を根底から考え直し、それに基づいて言葉を考察することにあります。第1章では、比較的単純に組み立てられている釣道具を例に、道具の基礎論を扱います。第2章では、精密機器が複雑に結合した自動車を例に、道具の発展論を扱います。第3章では、先行章の考察に基づき、言語の道具論を展開します。第4章では、文化と道具との関係を扱います。

1. 道具基礎論

この節では、釣道具を例にとり、道具の基礎論を扱います。

1-1. 欲望とは何か

ある人が湖岸から、微かな魚影を見たとします。その人は、その姿をもっとよく見たい、自分の手で触れてみたい、それを食してみたいと思うかもしれません。これらは、人間の欲望です。

欲望とは、不足を満たそうと願うことです。不足は、充足の反対概念です。不足は、己の中にある感情です。従来己が変化すれば、不足は満足に変貌します。見たいとは、対象が知覚できるよう、自己の視力・視野の変容を願うことです。触れたいとは、対象に接触できるよう、自己の身体部分（腕の長さ）の変容を願うことです。食べたいとは、対象を摂取し、自己の味覚体験の変容を願うことです。すなわち、＜欲望＞とは、対象を把捉すべく、自己の変容（限界の拡張）を願うことです。

1-2. 道具の役割

人間は、外界を思いのままに操ることができません。野生の動物は、自ら人間に近づいてくることはありません。むしろ、人間が近づけば、逃げてしまいます。一方に、毅然とした外界があります。もう一方に、内なる＜欲望＞があります。人間は、両者を両立させることができず、ジレンマに陥ります。

この状況を打開するのが、＜道具＞です。＜道具＞は、＜欲望＞の実現をめざす手段です。この＜欲望＞は、前節で規定した内容に基づきます。＜道具＞を使用することは、自己の変容を含みます。人間の力量には限界があります。自らの力量を維持したままでは、自らの＜欲望＞を満たすことができません。釣道具は、彼方に泳ぐ魚を手繰り寄せることを可能にします。＜道具＞は、人間の能力を拡張させ、不可能を可能にする力を有しています。

1-3. 道具の定義

釣竿の太さは、人間の手の大きさによって決まります。竿の長さは、人間の腕の長さによって決まります。竿の重さは、人間の力によって決まります。道具の運搬に便利のように、竿を分解できる「継ぎ」、あるいは、細い竿を太い竿に収納できる「振出し」があります。握りの部位を籐で巻き、掌が汗で滑りにくいようにします。＜道具＞は、人間の身体性を如実に反映します。

釣りの対象は、魚です。竿には、魚の引く力に耐える強度が求められます。中（あた）りが伝わりやすいよう、竿には振動性が求められます。糸が切れないよう、竿には柔軟性が求められます。異なる魚は生態や習性が異なり、同じ竿で釣ることは困難です。そのため、へら竿・真鯛竿・鮎竿・鯛竿・鯊（はぜ）竿・石鯛竿などに分化します。＜道具＞は、対象の性質を反映します。小論では、＜道具＞を、身体と外界の性質を共に反映する＜モノ＞と規定します。

1-4. 道具の条件

「釣り六物（りくぶつ）」という言葉があります。釣道具は、竿・糸・浮子（うき）・錘（おもり）・鉤（はり）・餌の6種類から成り立ちます。＜モノ＞と＜モノ＞との関係を、＜シクミ＞と呼びます。

釣道具は、魚を釣るという目的をもっています。なにかを成し遂げる目的を、道具の＜ハタラキ＞と呼びます。この＜ハタラキ＞は、＜モノ＞の素材と密接な関係にあります。竿は、その目的を達成するため、適度な弾性と耐性をもっていなくてはなりません。その目的に合ったグラスファイバーや竹が、素材として使われます。

＜ハタラキ＞は、常に自然の影響を受けます。水の流れが激しければ、浮や重りは流されます。魚が重ければ、糸が切れます。かかりに不具合があれば、針は獲物から外れます。愛用の釣竿を操り、目的の魚を釣り上げるのが、釣り師の腕の見せ所です。釣師は、河川の状態・棹の弾性・魚の特性・餌との相性を繰り返し体感し、ばれないように合わせる技術を磨きます。体験に基づき＜道具＞を駆使する技能を＜ワザ＞と呼びます。

2. 道具発展論

前章では、釣道具を例にとり、道具の基礎論を考察しました。この節では、自動車（以下、車）を例にとり、道具の発展論を扱います。

2-1. シクミ

＜シクミ＞とは、＜モノ＞と＜モノ＞との関係です。車の場合、ハンドル・タイヤ・ブレーキ・アクセル・エンジン・車体などの部品と車全体との関係を言います。利用者あるいは設計者が、車の＜シクミ＞を勝手に決めることはできません。車の＜シクミ＞は、「道路運送車両法」の規制下にあります。この法律は、社会によって人為的に決められています。この法律は、車両の長さ・幅・高さ・排気量・回転半径などに関し、制限を課します。

2-2. ハタラキ

＜ハタラキ＞とは、ある目的に向かって、何かを実行することです。車の場合、始動・加速・減速・変速・右折・左折・停止などの動作がそれに当たります。これらの＜ハタラキ＞を規制する条件があります。それは「道路交通法」です。この法律は、速度・積載・灯火・停車・駐車・徐行などについて、車の＜ハタラキ＞を規制します。

2-3. 道具と外界

＜道具＞が人間と外界の性質を反映することは、前章で述べました。それは、車の場合も同様です。車には、移動するという主目的以外に使用される部品が、色々と装備されています。たとえば、ライト・フォグランプ・ワイパー・サンバイザー・タイヤチェーン・クーラー・タイヤチェーンなどです。これらの部品は、多様に変化する自然状況や路面状態に対応すべく、製作されています。また、他の歩行者や車に警告や情報を与えるための警笛・方向指示器のような部品も、外界に対応した部品と考えることができます。

2-4. 道具と身体

＜道具＞が人間の性質を反映することは、釣道具において観察しました。同じことは、車にも当てはまります。すなわち、車の様々な部品は、人体の大きさ・体力・身体への働き・視力・聴力・触感などにに基づき、設計されます。車内のスペースだけでなく、速度計の文字盤の大きさ・ハンドルの形状と素材・ドアの形状と位置・窓の大きさと位置・バックミラーの大きさと角度・椅子の傾きと緩衝性・ブレーキやアクセルまでの距離と踏込の力などは、すべて、人間の形状と性能に基づき、設計されます。

2-5. ワザ

＜ワザ＞とは、人間が経験に基づき、身体と＜モノ＞との関係を究める営為です。車の場合、合流・車庫入れ・急速発進・追い抜き・切り返し・変速・急停止・右折・左折などの技術を体得するには、修練が必要です。なぜなら、車という、身体より大きな物体の空間移動を認知・予測しなければならないからです。さらに、小型車と大型車では、曲がり角でのハンドルの切り方が異なります。とりわけ、F1ドライバーは、一般道を走る運転手以上の高度な技と瞬時の判断が求められます。

2-6. ハリ

日常では、糸や皮などが引き締まっている状態を、張りと言います。一方、小論で使用する＜ハリ＞は、環境によって決定された必然的な物の形です（深澤、2006）。それは、内面的な力を持っています。精彩を放ち、生き生きとした緊張感を持っています。人間は、＜ハリ＞のある＜道具＞に誘引されます。＜ハリ＞を感じ取るのは、人間の美意識です。＜ハリ＞のある道具は、明瞭（explicit）で、簡潔（economical）で、優雅（elegant）です。

車における＜ハリ＞とは何でしょうか。それは、斬新で美しいデザイン・優れた操作性・快適な居住性・抜群の加速度・卓越した低燃費・静謐なドアの開閉音などです。デザイナーは、スポーツカーを、1 mm もゆるがせにしない精度でデザインします。そのボディーカラーも、色を重ねたり、組み合わせたりして、決定します。たとえば、イタリアを代表するスポーツカー、ランボルギーニは、＜ハリ＞を持つ車の典型でしょう。

3. 言語道具論

これまで、釣道具と車を例にとり、＜道具＞の基礎論と発展論を扱いまし

た。これらにおいて共通していたのは、物体としての＜道具＞ということです。この節では、非物体である言語を考察します。

3-1. シクミ

言葉は、音・語・句・文・談話・テキストのレベルにおいて、それぞれの＜シクミ＞を持っています。たとえば、日本語の場合、子音に母音が後続して、音節 (syllable) を構成します。また、名詞に助詞が後続して句 (phrase) を構成します。このような＜シクミ＞を構造 (structure) と呼びます。

車の場合、「道路運送車両法」という規制が＜シクミ＞に適用しました。同様に、言語にも、種々の構造上の規制が存在します。ただし、車の場合、その規制は人為的ですが、言葉の場合は、非人為的です。つまり、長い間の歴史の所産です。音素のレベルでは音素配列 (例：英語の複数の子音はどのように結合するか)、形態素のレベルでは形態素配列 (例：接尾辞と語基はどのように結合するか)、文のレベルでは語順 (例：文はどのような語の配列が可能か)、テキストのレベルでは結束性 (例：語はどのような条件で省略されるか) が見出されます。

3-2. ハタラキ

言葉は、単に陳述 (statement) を目的に行われるわけではありません。言葉を通して、様々な行為が行われます。言葉を通して、何らかの行為をすることを、＜発話行為 (speech act)＞と呼びます。たとえば、詫びる・祝う・頼む・述べる・尋ねる・褒める・労う・叱るなどの行為がそれに当たります。これらの行為は、言葉の＜ハタラキ＞と考えることができます。＜発話行為＞は、平叙文・疑問文・感嘆文など、様々な統語構造によって具現化されます。また、＜発話行為＞は、性差・年齢・階級・地域などの非言語的要因によって規制されます。例えば、テーブルの隣り合わせの人に塩を取ってくれるよう依頼する場合、Could you pass me the salt? のように、ていねい表現 (この場合は助動詞を含む疑問文) が要請されます。

3-3. 自然と言葉

釣道具と車は、自然の影響を受けることは、すでに言及しました。言葉も同様です。語彙の領域では、自然を表す語 (山・海・川)、天候を表す語 (晴れ・雨・雪)、天体用語 (太陽・月・星) が存在します。また、構文の領域では、天候を表す独自の表現が確立しています。英語の場合、It's raining. It's snowing. など、特定のものを指し示さない it が主語の位置に生じます。

<比喩>の領域でも、自然が関与します。「花のように美しい」「山のように大きい」「海のように青い」「雪のように白い」などは、日常生活において頻繁に使われる<比喩>です。これらの表現に現れる自然物は卑近な存在で、誰にとっても理解するのが容易です。童話や昔話にこれらの表現が現れるのは、子供にとって理解しやすいからと考えられます。

3-4. 身体と言葉

言葉は、身体と密接な関係にあります。＜尺度形容詞＞は、人間の身体部位と比べ、その動物の部位の形状を記述します。「象は鼻が長い」「キリンは首が長い」「アリクイは舌が長い」などの「長い」がその例です。また、＜温度形容詞＞は、外界あるいは身体の温度感覚を、人間にとっての適温を基準に基づき表します。「今日は暑い」、「体が熱い」、「この味噌汁は熱い」などの「アツイ」が、その例です。

「これ・それ・あれ」は、話し手と聞き手の位置関係によって使い分けられます。これらの＜直示表現＞は、身体と言葉との密接な関係を反映しています。つまり、話し手から近い物体は「これ」を使い、聞き手に近い物体は「それ」で示し、話し手からも聞き手からも遠い物体は、「あれ」で指示します。

さらに、「手を切る」「足を洗う」「口を挟む」など、身体部分に基づく多様なく比喩>があります。これらの表現は慣用的で、字義通りでは、何を意味しているのか、推測しにくい場合があります。たとえば、「足を洗う」を英語にして、to wash one's feet としても、それは、「好ましくない仕事から離れ、まともな生活をする」意味にはなりません。

3-5. ワザ

<説得 (persuasion)>は、アリストテレス以来、修辞学の領域では長い伝統がある主題です。＜説得＞は、法廷・商談・広告・教育・政治・しつけ・医療・介護・相続・誘惑など、種々の生活場面に出現します。＜説得＞が功を奏するということは、相手が翻意することを意味します。説得者は、相手の問題点を指摘したり、新提案の利点を提示したり、過去の事例を列挙したりして、相手を納得させようとします。＜説得＞の策略は、言葉の＜ワザ＞と考えることができます。

3-6. ハリ

<ハリ>は、車のような物体だけでなく、言葉のような非物体においても観察されます。＜ハリ＞のある言語表現とは、才能あるコピーライターによっ

て製作されたコピー、優秀な脚本家による台詞、雄弁家による演説の一節などです。また、格言や俳句も同様です。No gain without pain. / Out of sight, out of mind. などの格言は、音声的に脚韻を踏んでおり、表現が簡潔であり、意味的に含蓄があります。また、古池や蛙飛び込む水の音、菜の花や月は東に日は西に、などの俳句は、小詩形の中に、深遠広大な宇宙を含んでいます。これらの俳句や格言は、充実した内容と、記憶しやすい表現を兼ね備えています。これらは、内容と表現が調和しており、＜ハリ＞の典型です。

4. 道具と文化

4-1. 道具と芸術

この章では、文化と道具との関係について考えます。＜文化＞とは、ある社会の人々に共有され、継承された行動様式・生活様式を言います。たとえば、江戸から続く老舗『東作』では、伝統の技を駆使し、工芸品級の釣竿を製作しています。『東作』の釣竿は、芸術的であり、異文化の人からも着目されています。それは、世界的なロシアの歌手、フェオドル・シャリアピンの次の言葉からも明らかでしょう。

日本の釣道具は、個人の精神が感ぜられる手作りである。上等のヴァイオリンと同様に、名人の手によって作られるのが日本の釣道具である。私は東作からたくさんの道具を買ったが、彼などは釣道具のストラディヴァリウスである。(松本. 2006)

4-2. 名人

＜道具＞の＜ハタラキ＞と＜シクミ＞を熟知し、＜モノ＞を使いこなす＜ワザ＞を体得した人間を、名人と呼びます。彼らは、スポーツ・芸能・木工・料理・建築・絵画・文章など、＜道具＞が関わる領域全般に見出すことができます。文化は、固定したものではなく、常に変化するものです。文化は、革新的で創造的な世界観の提示です。名人たちは、その一翼を担う人々です。我々が名人から感じ取るのは、人間の＜生命力＞です。彼らはそれぞれの＜道具＞を駆使し、人間が持つ澁刺とした＜生命力＞を表現します。

前節で、格言や俳句に言及しました。これらは、今でこそ、人口に膾炙しています。しかし、その誕生直後は、新鮮な表現であったはずで、既存の見方とは異なる新しい世界の見方を提示し、人々を刺激したはずで（黛・茂木. 2008）。それは、斬新なデザインのスポーツカーが発表されたのと同様

の衝撃を、人々に与えたことでしょう。

4-3. 道具と遊び

道具と文化との関連は、遊びの領域で顕著です。漁業は短時間に大量の獲物を獲得することを目的としますが、釣は、魚との駆け引きを楽しむ道楽です。釣った魚をリリースする人、あるいは、針を使わずメダカを釣る人は、遊びを知っている人です。また、車も同様です。目的地に一刻も早く到達することを目的とせず、景色を見ながらドライブを楽しむ、あるいは、オープンカーで風を切って走るというのは、遊びの範疇です。また、言葉の領域でも、もじり・語呂合わせ・駄洒落などの言葉遊び (word games) などは、伝達を主目的にしていません。「生麦生米生卵」や Peter Piper picked a peck of pickled pepper. などの早口言葉は、その典型です。また、YYUR (too wise you are), T42 (tea for two), ICUR (I see you are) などの判じ物 (rebus) もその一種です。

5. 結語

<道具>は、<自然><身体><文化>を結合します。その意味で、<道具>は、人間を世界に位置づける極めて重要な役目を果たしていると言えるでしょう。<道具>と人間とは、相互的・循環的な関係にあります。一方で<道具>は、人間の<ワザ>によりその効能を発揮します。他方で人間は、<道具>を使いながら己の<ワザ>を磨きます。

<道具>と人間との関係は、大きく二つに分けることができます。一つは、<シクミ>を変えず、人間の<ワザ>を開拓しようとすることです。これは、単純な道具である<釣道具>においてみられます。もう1つは、<シクミ>そのものを工夫し、発展させようとすることです。これは、複雑な<道具>である車の例で観察しました。最後に、次のような楽器の例を挙げておきましょう。

単純なものを人間の技で使いこなす良い例として、尺八が挙げられる。竹を切って穴をあけただけの、単純この上ないモノで、吹き方を習得していない人が吹いても、ブーともスーとも鳴らない。だが名人が吹けば、これほど玄妙な音色の楽器はないと思われるくらい、深みのある音を出すのだ。西洋で近代に完成を見たピアノのように、ある鍵盤をたたけば、それに対応する高さの音が出るように、あらかじめ装置として工夫されている楽器と、道具に対する考え方の指向性が、対極的に逆を向いている。

一例と言えるだろう。(川田, 2008)

*本稿執筆の契機は、石橋愚道師との対話です。折に触れ、道具に関して問題を提起し、様々な示唆を下さった師に、心から感謝申し上げます。ただし、本稿の内容は、すべて私のみが責任を負います。なお、本稿における<>で囲まれた語は、専門用語としての意味、あるいは、本稿で定義された意味で使用することを意図しています。

参考文献

- 川田順造. 2008.『もう一つの日本への旅 モノとワザの原点を探る』中央公論社.
 深澤直人. 2005.『デザインの輪郭』TOTO 出版.
 松本三郎. 2006.『江戸和竿職人 歴史と技を語る』平凡社.
 黛まどか・茂木健一郎. 2008.『俳句脳—発想・ひらめき・美意識』角川書店.