The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	引用と人生
Author(s)	中川, 敏
Citation	大阪大学大学院人間科学研究科紀要. 2016, 42, p. 61-79
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/57222
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

引用と人生

中　川　　敏

目　次

１．序
２．アスペクトと引用
　２－１　アスペクト
　２－２　引用
　２－３　まとめ
３．人類学と引用
　３－１　流用と先住民の叡智
　３－２　地と図
　３－３　まとめ
４．アイロニーと引用
　４－１　アイロニー
　４－２　ハイパーインフレ
　４－３　まとめ

大阪大学大学院人間科学研究科紀要 42；61-79（2016）

引用と人生

中　川　　敏

人生そのものが引用である
—ホルヘ・ルイス・ボルヘス

1．序

この論文は「異文化の見つけ方」（中川 2014）の続編である。当該論文の出発点は古典的な相対主義の文化観である。そのような文化観に基づく限り、論理的に「異文化」の存在の余地はない—「異文化」は語り得ぬものとなる。文化は自閉症的様相を呈すのだ。その出発点から異文化を議論に入れるために、当該論文は経験論的な手法で議論を進める。われわれの（「人類の」と言ってよい）生得の能力（それによって、全ての人が自閉症になるわけではない能力）に訴えかけたのである。アスペクト把握である。アスペクト把握こそが 自閉症者に欠けている能力であり、その能力を人類学者に付与するならば、古典的な文化観は、同時に相対主義を可能にする、そのように議論を進めた。

この論文では、アスペクト把握を付与したいのは、現地の人びとに対してである。 すなわち、民族誌の分析にアスペクトの考え方を適用していきたいのだ。人びとがもう一つの文化を見つけるプロセスを見ていきたいのである。

メルロ＝ポンティは言う：「人はけっして同時に二つの世界に属するわけにはゆかないのだ」[メルロ＝ ポンティ 1967: 219] と。彼の多言語話者の比喩をそのまま用い、わたしは文化が変化するとき、それは突然変化すると主張してきた。この論文でも基本的な論点は変わらない。ただし、ひとが文化Ａから文化Ｂへと移動するとき、途中の段階を考えるのだ—それが「異文化が見えるとき」である。途中の段階はけっして曖昧模糊とした状況ではない。それは離散的なものである。

呪術を例にすると分かりやすいだろう。途中の段階が曖昧なものとする議論として、浜本の斜面の比喩がある。人が呪術的思考法に陥っていくさまを、人が尾根から谷底へ斜面をすべりおちていく様子に例えている。

> 尾根を歩いている限りほんのちょっとどちらかに足を踏み出すと、どちらかの斜面に入ることができる。・・・・・一方の斜面に足を踏み入れると、重量の力であれなんであれ、人をそちらの斜面の下へ下へと向かわせる抗いがたい力が働いている。しばらくそれに身を任せて、斜面の下へ向かっているうちに、いつのまにか再び分水嶺に引き返して反対側の斜面に行くことが困難になっている。[浜本 2014: 11]

これは、「科学的」な考え方をもっていた人が、いつの間に呪術的な思考法に呪縛されていくさまの比喩である。この比喩では最初の段階（尾根）と途中の段階、そして最後の段階（谷底）に明確な境界はない―それはのっぺらぼうの斜面なのだ。 わたしが言いたいのは、このすべり落ちていく状況が離散的である、というのである。

白川・関による呪術の心性をあらわす、「P と分かっているでもやはり（Q）」（[白川 2012]、[関 2012]）のイディオムのほうがわたしの議論に適合的である。「呪術が癌に効かないのはわかっている、でもやはりもしかしたら効くかもしれない）」（[Favret-Saada 1980]）というためらいの心性である。

科学的思考法という文化（浜本の「尾根」）から呪術的思考は見えない。文化の自閉症的な段階である。呪術的思考法に呪縛されるとき（「谷底」）、こんどは科学的思考法が見えない。「P と分かっているでも（Q）」というためらいの心性の状況が異文化が垣間見える状況なのだ。

この異文化の垣間見える瞬間、ためらいの心性を分析し、それを他のさまざまな民族誌的事例に適用していくことがこの論文の目的である。

以上の議論を分かりやすくするために、「よろめきドラマ」の比喩を使って言い換えておきたい。「ためらいの心性」の物語とは、平穏無事な生活から、ためらいを経て、堕落していく物語であるのだ、と。

2．アスペクトと引用

その目的に向けて、前論文でとりあげたアスペクトの議論が重要になる。

2-1. アスペクト

アスペクト議論を簡単にまとめておこう。

ウサギにもアヒルにも見える反転図形がある。Aがこの図の前に立ち、「これはウサギだ」(1) と言う。この状況を、野矢は「単相状態」と呼ぶ [野矢 2012 (1995): 210]。この状況ではアスペクトは介在しない。見え（アスペクト）は問題にならず、ウサギはそこにあるのだ。ちょうど独我論に我がないように、単相に相（アスペクト）はないのだ。Bが同じ図の前で言う、「これはアヒルだ」と。これもまたBにとっての単相状態である。よろめきドラマの比喩でいう「平穏」にあたるものである。

二人が会話しはじめると、それがウサギなのかアヒルなのかという問題が生じる。その論争が終わった後の、論争の報告を考えてみよう (2)。Aは報告する、「Bにはこれがアヒルに見える」(2a) と。あるいは、同じことだが、「Bは「これはアヒルだ」と言う」(2b) と。見え（アスペクト）が介入してきたのだ。この段階を野矢は「複相状態」と呼ぶ。ためらいの状況である。

次の段階を考えよう。Aがこう言うのだ、「わたしにはこれがアヒルに見える」(3) と。

この段階に達すれば、Aは「これをウサギとして見る」ことも可能となる。(3) は (2) と同じく「ためらい」の状況だが、より堕落に近づいている。(2) を「出会い」と呼ぶこととしよう。まだ浅いためらいの状況である。(3) は、より深いためらいの状況であり、「誘惑」と呼ぶこととしたい。

野矢はある段階でアスペクトを「相貌」と言い換えはじめる [野矢 2011]。ここでは、とりあえず、「『出会い』の段階より深い把握をもったアスペクト把握」という（いい加減な）定義をもって、この語、相貌、を導入したい。その語を使えば、Aは（Bによる）相貌を見出したのだ、と言える。相貌が誕生したのだ。すなわち、誘惑 (3) とは相貌をもった複相状態なのだ。

そして最後の段階 (4) として、Aが「これはアヒルだ」と言う状況を考えることが できるだろう。Aは、Bの相貌を把握した（誘惑された）だけでなく、Bの文化に呪縛される（のめりこむ）ことになってしまうのだ。Aのこの状況は、(1) におけるBの状況と同じである。すなわち、Aはふたたび単相にまいもどったのである。ただし、この時、AはBの文化の中に呪縛されているのである。

アスペクト（相）が問題になるのは、複相状況においてのみである。単相状態（(1) と (4)）にアスペクト（相）はない。

ここで、単相状態だけで生きている人間を考えてみよう。すなわち「として見る」ことの出きない人間である。このような人間こそが、ウィトゲンシュタインが『哲学探求』[Wittgenstein 1968] で問題にする「アスペクト盲」である。野矢を引用しようー

> アスペクト盲は「あの雲はなんだか猫に見える」とは言わない。そしてまた私が「この黒板消しをスリッパとして見てごらん」と促しても、何をしてよいのか分からない。タクアンを卵焼きに見立てることもできない [野矢 1999: 166]。

アスペクトを把握する能力とはゲームを遊ぶ能力であると言い換えることができる。

村上は自閉症児の一つの特徴を「知覚的空想」（[Husserl 2005]）の能力の欠如と呼ぶ。その能力を説明するために彼が出す例がままごとである—石をケーキとみなし、母親という役割を演じる、[村上 2008: 111] これが知覚的空想であり、自閉症児にはこの能力が欠けているのだ。そして、この知覚的空想の能力こそが、もちろん、アスペクト把握である。

「石をケーキとみなす」というアスペクト把握は、ままごとというゲームの場の中で起きることである。あるいは「タクアンを卵焼きに見立てる」[野矢 1999: 166] というアスペクト把握は「花見ごっこ」というゲームの場の中で起きることなのだ。

アスペクト把握がゲームを遊ぶ能力である、ということは、別の言い方をすれば アスペクトが全体論的性質をもつ、ということである。それこそが、『言語ゲームが世界を創る』[中川 2009] の中でわたしが強調したことである。

この論文では『言語ゲームが・・・』とは違った形でアスペクト把握の全体論的性質について述べたい。さきほど導入した野矢による相貌議論を使って説明したい。

野矢は『語りえぬものを語る』([野矢 2011]）の中で、「アスペクト」を「相貌」と言い換える。とくに定義を示してはいない。たとえば、日本語の猫という概念と掃除機という概念を集めた集合を考えよ、と彼はいう。そのような概念が通用している文化を考えよ、と。彼ら（その文化に住まう人々）はそれを「クリーニャ」と呼ぶ。そのような想定をしたあとで、彼は言う―だが、あるものがクリーニャーとして見えるということがどのようなことなのか、もはやあからさまにわれわれの想像を越えているだろう」[野矢 2011: 109] と。なぜなら、アスペクトとは生き方の問題だからなのだ。

> われわれにとっては、一匹の猫はどうしたって猫としての相貌をもっている。それは容易に変えることはできない。それはすなわち、われわれがその分類を引き受け、いわばその概念を生きているからである。概念を変えるということは、生き方を変えるということなのである。[野矢 2011: 109-110]

相貌に言及してる別の箇所を見てみよう。相対主義者がしばしば言及する「立場の違い」という言い回しを捉え、立場とは命題の集合ではない、と野矢は宣言する。そして立場が命題の集合でないならば、何かと問い、それは「観点」であると彼は答える。「そして観点の異なりに応じて異なってくるものは、相貌である」[野矢 2011: 128] と。フライパンを調理器具として見れば、そのような相貌が浮かび、それを楽器として見れば、そのような相貌が浮かぶのだ。そして彼は言う、相貌は、その相貌を生み出す観点に立たない限り得ることはできない、と [野矢 2011: 130]。

ゲームと結びつけて、わたし風に言い直そう。「ツーアウト満塁の絶体絶命のピンチ」という相貌をわたしたち、野球好きの人びと、は得ることができる。その相貌は、しかし野球を知らないひとには決して得ることのできないものなのだ。東インドネシアのフローレス島のエンデの人々は自分の（日本語でいう）兄弟と父方の並行イトコ（男）、そして母方の交差イトコ（女）と兄弟の嫁たちを同じ名前「アリ・カッエ」で呼ぶ。[中川 2009] アリ・カッエの相貌は、エンデの人の観点からはごく自然なものだ。その観点はエンデの親族制度（ゲーム）の内側のものである。しかし、エンデの親族制度（ゲーム）を知らぬ人には、「クリーニャ」の相貌と同じように、無意味なものでしかないだろう。

「相貌」の語をこれまでの議論に取り入れれば、つぎのようになる。まず、アスペクトを二種類に分ける。一つは全体論的理解を欠いた、あるいは観点を欠いた（言わば「浅い」）アスペクト把握である。これは「出会い」段階の理解である。もう一つは全体論的な理解にのっとった、あるいは相応の観点からの（「深い」）アスペクト把握、すなわち相貌の把握である。これは「誘惑」の段階の理解である。

2-2. 引用

さて、次に行なうことは、直接アスペクト把握を 民族誌の道具として導入するのではなく、それを引用論と重ね合わせるという 迂回をした上で導入をしたい。 哲学的な議論の蓄積のある「引用」という 概念を経由することにより、アスペクト把握という能力はより精密に定義されるだろう。 また、民族誌の中のアスペクト把握を引用として とらえることにより、哲学的な引用論に貢献できることも 期待している。

引用論の詳細に入る前に、「アスペクト把握」を「引用」と言い換えることの妥当性を示しておこう。

わたしは自閉症児に欠けている能力としてアスペクト把握がある、と言った。すなわち自閉症児に欠けているのは引用の能力だということになる。

同じままごとの例を出そう。だれかが「これはケーキです」という。「これ」で指されているのは石であった。自閉症児はこの石を口に入れてしまうのだ。最初のメッセージには引用があったのだ、引用符を入れて再掲すれば「これは『ケーキ』です」となる。自閉症児はこの引用を理解せず、「これはケーキです」と理解してしまったのである。

それでは 引用論を簡単に紹介しておこう。

引用について、入門書的に説明すれば、次のようになる。言葉には二つの使い方がある。使用 (use) と言及 (mention) である。「中川は大学の教員である」という文において、ここに登場するすべての言葉は使用されている。これに対して、「中川は漢字で二文字である」という文ではそうではない。後者の文において、「中川」は言及されているのだ。言及の典型的な例こそが引用である。

引用を言及のみに限って、特徴づける理論がある。これを引用の「固有名詞説」と呼ぼう。クワインは次のように言う :「論理分析の観点から言えば、引用とは一つの単語あるいはサインとして見做されるべきである」([Quine 1940: 26]) と。

引用論には膨大な蓄積があるが、基本的にはクワインのような引用を言及の典型として見る議論であった。その流れに転機をもたらしたのが、デイヴィドソンによる引用論 [Davidson 1985] である。彼は、引用とは言及と同時に使用でもあることを 指摘したのだ。「中川は『相対主義が可能だ』と言った」という文を考えよう。たしかに、第一段階の理解として、引用の部分をモノとして見ること、すなわち「中川は P と言った」と見る段階を想定するのは間違いではない。しかしこの文の十全な理解のためには、引用された内容、すなわち「相対主義が可能だ」の内容の理解が必要である。すなわち、引用とは言及であると同時に使用でもあるのだ。

以上の引用論を、アスペクトの議論へと接木しよう。

わたしが『言語ゲームが世界を創る』[中川 2009] の中で展開したゲームについての議論を、引用の言及・使用とアスペクトの単相・複相への架橋としたい。

わたしは当該の著書の冒頭の章で、ゲームに対する二つの態度、「のめりこむ」と「一抜ける」を議論の中に導入した。二つの態度の対照は、ゲームのルールの可視性に関連

する。将棋にのめりこめば、ルールは見えなくなる。それは言わば自然法則のようなものとなるのだ。ところが、そこから一抜ければ、ルールがありありと見えてくる。これが当該の本での描写である。これを、まず、単相・複相の言葉で 語り直そう。

プレイヤーがゲームにのめりこめば、世界は単相状態になる。言い換えればプレーヤーはアスペクト盲となるのだ。

> 私は、自分が従っている意味や規則といった規範など意識してはいない。なめらかな生活と実践の中にあって、私はまさにアスペクト盲として、盲目的にそうしているのである。」[野矢 1999: 168]

ところが、いったん一抜けると世界は複相状態になる。プレイヤーは、「これは遊びだ」というメタ・メッセージ（[ベイトソン 2000]）を了解した上でプレイをすることになるのだ。

わたしが言いたいことは、単相状況と複相状況に重ねあわせた「のめり込む」と「一抜ける」という二つの態度こそが、使用と言及に相当するのである、という点である。「中川は『相対主義が可能だ』と言った」という文において、二つの態度が可能である。固有名詞説に従い、上の文を「中川はPと言った」と１００％言及として解釈する方法が一つである。この時、引用者は中川が言った内容に関心はない。引用者は引用文に対して一抜けているのだ。それに対して「相対主義は可能である」が表現している思想(Gedanke)について考えようとする態度、すなわちPへのめり込むという態度があり得る。ここにおいて、引用は使用されている。

さて、次節から引用の概念を使用して、民族誌の分析をするわけだが、その前に、簡単にデイヴィドソンの引用の理論を紹介しておこう。デイヴィドソンは自身の引用に対する理論を「直示理論」(Demonstrative theory of quotation) と呼ぶ。直示する (to demonstrate) とは、指差しなどの（言語外の）現象にたよって、世界のモノを指すやりかたである。

わたし風にアレンジした「簡易直示理論」[1] を、ここに示しておこう。

簡易直示理論による分析は次のようになる。「『中川』は漢字二文字である」は、「中川。これは漢字二文字である」となる。あるいは「中川は『相対主義は可能である』と言った」は、「相対主義は可能である。これを、中川は言った」と。言い換えの際の「これ」を発話するとき、なんらかの直示（たとえば指差し）があるものと考えてほしい。

一つのポイントは、直示理論は、純粋に言語的な理論ではなく、言語外へと、言わば、はみ出している理論だ、ということである。それは語用論のレベルに位置付けられるものである。

2-3. まとめ

アスペクト論と引用論との接木をまとめておこう。

主張したかったことは、引用論の中心テーマである使用と言及は、そのままアスペクト論の単相（のめりこみ）と複相（一抜ける）に相当する、ということだ。

もう一つ大事なことがある。アスペクト論において、わたしは、複相を２つに分けた、すなわち「出会い」の複相と「誘惑」の複相、すなわちアスペクトの複相と 相貌の複相である。この区分に相応する区分が、引用論にも見出すことができる、ということである。

引用論の紹介を思い出していただきたい。固有名詞理論と直示理論を紹介したのだが、固有名詞理論だけで説明できる引用もあるのだ、ということである。固有名詞理論で説明できる、すなわち言及しかしていない引用がある、ということを指摘しておきたい。「『XXX』は日本語にない」などが典型的な例となろう。ここでは、引用はまさに固有名詞、非構造化された記号としてのみ出現している。引用されているモノを理解はできないのである。

この指摘は、引用の種類、すなわち言及だけの引用と言及と使用の両方を行なっている引用とがあることを示している。それを指摘してわたしが言いたいことは、この二つの種類の引用が、冒頭で示した「出会い」（アスペクト）と「誘惑」（相貌）に相当するのだ、ということである。すなわち、引用のない文は「平穏」の文であり、引用を使う文のうち、その引用が言及だけの文は「出会い」に、そして言及も使用も使用している文は「誘惑」に相当するのだ、ということである。

かくして、アスペクト論を引用論が、比喩的に言えば、相同であり、２つを重ねあわせて議論することの妥当性・重要性は理解されたであろう。

ゲームの場で起きていることを「メタ・コミュニケーション」[ベイトソン 2000] と呼ぶことができるであろう。「ケーキをどうぞ」と一人が言うとき、そのメッセージとともに、「これは遊びだ」というメタ・メッセージがあるのである。

要するに、遊びが成立するためには、のめり込まれても一抜けられてもダメなのだ。自閉症児のように石を口にしても、「つまらん」と放り出されても、遊びは成立しない。ある種の引用で使用と言及が同時に起きているように、遊びではのめり込むことと一抜けることが同時に起きているのだ。

表 1 を見ていただきたい。

よろめき型	平穏	出会い	誘惑	堕落
モーム型	平穏	興醒め	疑惑	熱中
アスペクト論	単相	複相(アスペクト)	複相（相貌）	?
引用論	使用	言及	使用と言及	?
ゲーム論	のめり込む	いち抜ける	遊ぶ	?

表1 アスペクト論と引用論の相同性

この表には、いくつかこれまでの議論に出てこない項目がある。説明しよう。

まず「モーム型」の列だ。わたしは、呪術をよろめきドラマになぞらえて「平穏→出会い→誘惑→堕落」の年代記をつくりあげた。しかし、事はこの順に起きるとは限らない。じゅうぶんあり得る逆順の年代記がモーム型と名付けられた列なのだ。よろめき型の列は左から右へと読んだが、モーム型の列は右から左へと読む—恋におちいった（熱中）人間が、その恋に疑惑を抱き、興醒めし、さいごに恋のない平穏無事な日常へと戻るモームの小説のような[2]ストーリーを念頭に置いている。

表には載せられなかったが、これまで時々使ってきた「ためらい」という言葉の位置を確認しておきたい。アスペクト論において「複相」という語が２つの位置をカバーしている様に、ロマンス論（よろめき型とモーム型）において、複相が占めている二つの位置（出会いと誘惑、疑惑と興醒め）を占める語として、この語（「ためらい」）を使用していきたい。

なお、堕落（あるいは熱中）の項は、ここまでの議論では触れていないので、空白となる。

３．人類学と引用

この説では、以上のアスペクト把握としての引用論を、民族誌に適用した例を示していく。

3-1. 流用と先住民の叡智

まずは小手調べだ。

ちょっと前に流行った伝統社会の人びとの抵抗の一形態としての「流用」(appropriation)とは引用の別名であることは明らかであろう。ただし、それは使用をともなう引用ではなく、言及だけの引用である。カーゴカルトもまた、そのような引用（言及だけの引用）として解釈し得るであろう。

「流用」が伝統社会による近代社会の言及だけの引用ならば、「先住民の知恵」は、近代社会による伝統社会の言及だけの引用である。近代社会が、たとえば、プナンの持っている薬草の知識を、それがおさまるべき全体を無視してとりだし [Brosius 2006 (1997)]、利用する。それはちょうど臓器移植を、死体から臓器を剔出するさまを、思い起こさせる。近代社会はプナンの社会全体に関心はないのだ。

それらは単なる「出会い」であり、まだ異文化の観点は把握されていないのだ。

3-2. 地と図

以上は引用の言及の機能だけに限定された事例をとり挙げた。続いて、言及と使用が同時に働く例を見ていこう。

引用を含む文、たとえば「中川は『相対主義は可能だ』と言った」において、デイヴィ

ドソンは、「相対主義は可能だ」を「引用されている材料」[3] その材料を含んでいる文脈（いわゆる会話の地の文）を「引用している文」と呼ぶ。

このペアを、これ以降「図」と「地」と呼びたい。すなわち、「相対主義は可能だ」の部分が図であり、「中川は・・・と言った」の部分が地だ、と語り直したいのだ。

図と地の語を引用論に導入することが有意義であることを、簡単に芸術の例をつかって示したい。

グリーンバーグは言う、芸術は自然の模倣（引用）であった、と [Greenberg 1939]。そしてアバンギャルドの芸術は 芸術の引用、すなわち引用の引用だと続ける。

近代のアートワールドを図と地を使用して、次のように記述することが可能であろう：地は日常であり、そこには日用品（芸術作品ではないモノ）が置かれている。図は美術館である。それは引用符として働く。芸術作品は美術館に入れられ、括弧でくくられるのだ。

そのような意味で、アバンギャルドは、いわば、引用符との戦いだ、と言える。デュシャンは作品『泉』において、だれが見ても日用品である便器を引用符で囲んだ（美術館に展示した）。アバンギャルドによる引用符への挑戦である。ただし、これは言わば芸術の枠内での芸術への挑戦であり、ある意味で、この挑戦の敗北は見えていたと言えよう。

登 ([登 2015]) は、新世代のアバンギャルド（たとえばマーサ・ウィルソン）の活動を分析し、この挑戦の新しい展開を描く。ウィルソンらは、日用品に引用符を与えるというデュシャンの試みとは対照的な挑戦をする：芸術作品から引用符をはずすのである。具体的には芸術作品を美術館の外側へと配置するのだ。デュシャンが地を図にしたのに対し、ウィルソンは図を地にしたのである。

さて、図と地を引用論に導入することの有意義さは納得してもらったこととしよう。つづいて、引用論、とりわけ図と地の概念を、ひとつの民族誌の解釈に適用してみたい。

次の例は私自身の昔の論文の引用論による言い換えである[4]。

取り上げる論文は「学校者と出稼ぎ者」[中川 1999] である。この論文で取り上げられるのは、出稼ぎを契機にしたフローレス島のエンデのある村での伝統と近代という２つのゲームのせめぎあいである。具体的には伝統の「クピ（地名）が世界一高い山である」（そしてそこから世界中の民族が発生した）という教えと、近代（学校）の「クピは決して世界一高い山ではない」という教えの矛盾についてである。エンデの村では 二つの矛盾する教えが共存しているのである。エンデの村人の合理性を維持したまま、この共存をどのように説明すべきか、これが論文で取り組んだ問題である。

この問題を分析するにあたり、わたしがまず最初に採用した議論は、スペルベル [スペルベル 1979 (1975)] の象徴的知識に関する議論である。スペルベルがドゥルゼの民族誌からもちだした疑問は概略次のようなものである：ドルゼの人びとは (1) 豹はキリスト教徒であり、安息日には断食すると言う、そして (2) その安息日に彼らは豹の襲撃を恐れているのだ。

この矛盾を解くために、彼は２つの種類の知識を区別する。すなわち、「豹は安息日に断食する」に代表されるような象徴的知識と、「豹はいつでも狩をする」に代表されるような百科全書的知識である。彼の結論は、象徴的知識は引用符に囲まれて 百科全書的知識になる、ということである。豹の例で説明すれば、「『豹は安息日に断食する』と祖先が言った」となる。これは百科全書的知識である。この命題は「豹はいつでも狩をする」と矛盾はしないのである。

この引用の議論を、しかしながら、直接にエンデの事例に適用ができない、という点がわたし自身の議論の出発点となる。なぜなら、（もちろん、象徴的知識が引用符に囲まれる事例もあるのだが）しばしば象徴的知識ではなく、百科全書的知識が引用符に囲まれているからなのだ。

わたしが辿りついたのは次のような結論である：(1) 二つのゲームがある。(2) 会話状況のなかでどちら一つが地になり、どちらか一つが図になるのだ。図となったゲームの言明が引用符で囲まれる。２つのゲームを伝統の言語ゲームと近代の言語ゲームと名付けよう。あるときは伝統が地になり近代が図となる：「クピ山が世界一高い山だ」と祖先はいった。あるときは近代が地になり伝統が図となる：「クピ山は世界一高い山ではない」と先生が言った、と。

地になっているゲームは生きられている（人びとがのめりこんでいる）ゲームであり、人びとは図になっているゲームからは一抜けているのだ。地になっているゲームはそれがゲームとしては意識されていない。

3-3. まとめ

「よろめき型」を語り直してみよう。こうなる。平穏の状況とは地だけの状況である（単相状況）。ためらいで図が浮かびあがってくるのだ（複相状況）。堕落するとは、図が地になってしまう状況のことである。いままでの地が消えてしまうが、いままでの図が全てを覆うわけなので、けっきょく地だけの状況、すなわち単相状況となるのだ。

よろめき型	平穏	出会い	誘惑	堕落
モーム型	平穏	興醒め	疑惑	熱中
アスペクト論 引用論 ゲーム論	単相 使用 のめり込む	複相（アスペクト） 言及 いち抜ける	複相（相貌） 使用と言及 遊ぶ	単相 使用 のめり込む
記述 修辞	原住民 主張文	旅人 パロディ	人類学者 アイロニー	原住民 主張文（嘘）

表2 アスペクト論と引用論（完成版）

これまでの時点の議論を補足して、表１を完成させよう。表２を見よ。

なお最終列（修辞）は、次の節で扱う議論を先取りしたものである。

4．アイロニーと引用

これまでとり挙げてきた民族誌では、人はのめりこむか一抜けるかどちらかであった。冒頭で述べた出会いから誘惑、すなわち「ためらい」は顕現してこない。ここから引用の中のためらいについて述べていきたい。

4-1. アイロニー

とり挙げるのは修辞論である。とりわけアイロニー、およびそれに関連する限りでのパロディについて述べたい。

アイロニーの通常の辞書的定義「じっさいに喋ったことの反対を意味すること」（[Cooper 1992: 239]）では、アイロニーの真髄はまったくつかめない。たしかに一面的にはアイロニーは「喋ったことの反対を意味して」いるかもしれない。それでは、嘘と区別がつかなくなってしまうだろう。そうではなくて、ある種の時間差を置いて、解釈が反転するのがアイロニーである。

菅野（[菅野 2003]）は、[スペルベルとウィルソン 1999] にのっとり、アイロニーを反響（エコー）と捉える。たとえば、大雨の時に「なんていい天気だ」と発話したとしよう。これは明らかにアイロニーある。ここでエコーされているのは、たとえば「明日はいい天気だ」と言った（その場にいる）友達の声かもしれない、あるいはテレビに出てきた天気予報士の声かもしれない[5)]。菅野の議論を、わたしの文脈に置けば、アイロニーは引用であるとなることは自明だろう[6)]。

アイロニーはある声を引用することによって、分かっている解釈者に反対のメッセージを伝える。ままごとにおいて「これはケーキだ」が、一種の嘘であることと呼応する点である。

ここで秀逸なアイロニーとして、秋月による『ＯＬ進化論』（[秋月 2004]）の中の「娘よ」と題された４コマ漫画を見てみよう。父と娘の会話である。父が言う―「子供のころお前はほんとうに手先が不器用だった」。「しかも根気がなくってあきっぽい」「ひとつのことをこつこつ続けるのが苦手」と続けたあと、３コマ目で一転して、父は言う―「将来が心配だと思ったけど、お前も成長したんだな」と。４コマ目で落ちがつく―「こんなにたくさん栗をむいて食うとは」。

この漫画を利用して、引用としてのアイロニーを分析してみよう。まず、アイロニー＝引用であるので、全体を引用部でくくろう。父の発話全体、「お前も成長したんだな」が引用符で囲まれて、「『お前も成長したんだな』」となる。これを直示理論で書き直すと次のようになる。「お前も成長したんだな。これは嘘である」と。

これにより、アイロニーと嘘との違いが明瞭になるだろう。嘘は「お前も成長したんだな」がメッセージの内容であり、それが伝われば、嘘は成功したことになる。事実と違うメッセージを伝えたのだ。それに対し、アイロニーのメッセージの理解に時間差が

ある。前半部分は、もちろん、嘘とおなじである。しかし後半部分があり、それが嘘であることをもメッセージとして伝えているのだ。この二つが（時間差を置いて）ともに理解されてはじめて、アイロニーは成功したと言えるのだ[7]。嘘は単相であり、アイロニーは複相なのだ。

アイロニーの機能として嘲り (riducule) があることはしばしば指摘される（例えば [Cooper 1992: 239]）。さきほど例に挙げたアイロニーもそうである。アイロニーの中でもとりわけて嘲りの要素が強いものには、ある種の特徴がある。たとえば「きみのジャケットはとても趣味がいいね」というアイロニーの嘲りの要素を強めようとするとき、人は引用が引用であることを、とりわけて強調する。すなわち声を変えるのだ。

直示理論にしたがって言えば、引用は直示、すなわち言語外の事象を巻き込む語用論的現象である。書き言葉であれば、それは引用符である。話し言葉では使えないので、苦し紛れに指で引用符を示す (finger quote)。まさに直示である。そして、声を変えるもまた言語外の直示である。

菅野は、アイロニーのもつ嘲りの役割を否定するわけではないが、それはむしろパロディによって担われる、と考える。ともに、エコーとして（あるいは引用として）の言語行為である。パロディに嘲りの効果がいかにして生まれるかについて、あるいは少なくともパロディがアイロニーとどこが違うかについて、菅野は深い洞察を示す。アイロニーがエコーしているのは記号内容（シニフィエ）であり、パロディがエコーしているのは記号表現（シニフィアン）だと言う（[菅野 2003: 149]）。

パロディは外観だけの真似であり、アイロニーは内容を理解した上での真似なのだ。外観だけの真似が人を嘲る最上の方法だということを、子供たちは本能的に知っている—大人との論争に負けそうになったときに、彼らはこのパロディ作戦、物真似攻撃を繰り広げるのだ。

そして、アイロニーが使用と言及を伴った引用（アスペクト論でいうところの相貌把握）であり、そしてパロディが言及だけの引用（浅いアスペクト把握）であることは、もはや言うまでもないであろう。

4-2. ハイパーインフレ

最後にとり挙げたいのが貨幣の問題である。あるいは制度一般の問題である。これは、モーム型の物語となる。

早川は『ハイパー・インフレの人類学』[早川 2015] において、2007 年から 2009 年までの間、ジンバブエを襲ったハイパー・インフレを 詳細に描く。

インフレは時間とともに物価があがる、すなわち貨幣の価値がさがる、そのような現象である。ハイパーインフレでは、貨幣の価値は「見る見る」下がっていく。

二〇〇八年一二月半ばには、行列に並んでいるあいだにパンの値段が二倍になり、

> ある店では商品価格の表示を取り替えるために一日に三度もシャッターが閉められた。[早川 2015: 7]

このような状況でわたしたちが予測する人々の行動は、貨幣を見限って、モノへ執着するという行動であろう。貨幣への信頼は全くなくなっているからだ。都市部であれば、モノは店にしかないのだから、買い占めなどが起きるだろう。もしかしたら、店の主人ははやばやと店を閉めてしまうかもしれない。金の貸し借りなどほとんど意味がなくなり、そんなことは起きないであろう、と。

たしかに上に書いたようなことが全く起きていないわけではない。しかし、早川の本が描写するのは、それと逆行するような、「不合理な」（経済学者の声で発音して欲しい）行動なのである。人は友達からお金を借りて、その同じ金額を数日後に返却するのだ。同じ額面のお金を返してもらって、貸した人は文句も言わないのだ。 もちろん、同じ金額の貨幣の価値は数分の一にまで目減りしているにも関わらず、なのだ。

ジンバブエの「危機」の時代、人びとはあたかも貨幣に信頼をよせているかのように、あたかもハイパーインフレなど起きていないかのようにふるまっているのだ。

ひるがえって考えてみれば、貨幣という制度自身がたいへんに不思議なものである。

「何々を信じること」についての議論において、ルーマンは「信頼 (trust)」と「安心 (confidence)」[8] を区別する [Luhman 1988]。信頼とは裏切りの可能性を念頭に置きながら、とりあえず信じることである。「安心」については、山岸 [山岸 1998] の例がわかりやすいだろう。彼は「針千本マシン」という装置を考える。そのマシーンを装着された人間は、約束を破ると針千本を飲まされるのだ。このような人間と約束をした人間は、彼が約束を破るという裏切りの可能性など考慮しない。これを「安心」と呼ぼう、というのだ [9]。もう一つの「安心」の例を出そう。それはわたしたちの自然現象に対する態度である。昨日も日は東から登り、きょうもまた東から登った。明日もまた日が東から登る―このことを誰も疑いはしない。

ルーマンとほぼ同じ区分を採用して、ギデンズは次のように言う。

> 近代に安心 [10] はない。われわれはそれをプレイする余裕はない。 [ギデンズ 1990]

わたしが「貨幣は不思議な制度だ」ということで言いたいのは、この脈絡でなのだ。近代における「安心」に基く制度が存在する、それが貨幣制度なのである。わたしたちは、貨幣を全面的に信じて生活をしている。「信じている」ことさえ念頭に浮かばないほどの信じている、すなわち「安心」しているのだ。

しかしながら、貨幣に限らず、制度が制度として機能するために、それが「約束」にもとづくものだ、ということが念頭に浮かんではならない。飽くまで「自然」なものと見做されるほどに、それは信じられていなければならないのだ。一度それが約束に基く

人為的なものだと気づかれれば制度として十全な機能は妨害されることになる。他の言い方をすれば、制度は地である限り安全だが、一度それが図になってしまったと途端に、制度としての機能が不完全になるのだ。

ハイパーインフレはモーム型の物語、すなわちよろめきと逆方向の物語である。みなが熱中している間、制度は安心に基づいて機能している。しかし、その制度が人為的なものと気づかれると一気に破綻するかもしれないのだ。熱中から疑惑へ、そして興醒めに至れば、制度の崩壊が起こるのだ。ジンバブエが直面したのはそのような問題なのである。

意識的ではないにせよ、ジンバブエの人びとはカタストロフを避けるべく自然でなくなってしまった貨幣をあたかもまだ自然であるかのように、あたかもまだ普通に通用しているかのように演じるのだ。

4-3. まとめ

芸術について興味深い議論を展開しているウォルトンは（[Walton 1993]）、すべての芸術に共通する点として「振りをすること」（"make believe"）を挙げている。あたかも芸術が（人生であるかのように）演ずるのだ。それは、わたしの言葉で言い換えれば、誘惑に身をさらしながら、堕落の一歩手前で踏み止まることである。

グリーンバーグの言うように芸術が引用（図）ならば、引用の地は人生であろう。図と地はつねに反転する可能性を秘めている。振りをすることがそのまま堕落へと転落するかもしれないのだ。そしてその時、「人生そのものが引用である」と言うホルヘ・ルイス・ボルヘスの正しさは疑いのないものとなる。

注

1）トークン、タイプ、シェイプ等の大事な語彙を抜かす。
2）いくつもあったが、よく覚えていない。
3）デイヴィドソンは、それは刻印 (inscription) である、と主張する。[Davidson 1985]
4）論旨はかわっていない。
5）とくに特定する必要もない、と菅野は言う。
6）もともと菅野の議論自身、使用と言及の区別から始まっている。「反響」を「引用」と言い換えることに問題はない。
7）「アイロニーの成功」については、より詳細な議論が必要である。しばしばアイロニーはある人びとに対して成功しないことが、その成功の条件となることさえあるからだ。一部の人にだけアイロニーのメッセージが伝わることにより、ある種の「仲間意識」がそこに生まれることが期待されている、というのは、アイロニーの実例においてしばしば見られる。この陰謀を成功させるためにも、言語外の現象が使用される。典型的なのは「目配せ」であろう。

8）Confidence を「信用」と訳している訳書がある。ただし「信頼」と「信用」の日本語での区別は分かりにくい（もちろん英語の trust と confidence の区分も明瞭なものではないが）。信頼との区別がある程度分かりやすい山岸（[山岸 1998]）の「安心」の訳語を採用することにした。

9）この区別を贈与交換と市場経済の民族誌に適用したのが、わたしの「豚と発動機」である。[中川 2012]

10）訳文では「信用」になっている。

参照文献

Brosius, J. Peter (2006(1997)), Endangered Forest, Endangered People: Environmentalist Representations of Indigenous Knowledge In: Nora Haenn and Richard R. Wilk (Eds), *The Environment in Anthropology: A Reader in Ecology, Culture, and Sustainable Living,* New York and London: New York University Press, pp. 367-385.

Davidson, Donald (1984(1974)), On the Very Idea of a Conceptual Scheme, *Inquiries into Truth and Interpretation,* Oxford: Clarendon Press, pp. 183-198.

— (1985), Quotation, *Inquiries into Truth and Interpretation,* Oxford: Oxford University Press, pp. 79-92.

Favret-Saada, Jeanne (1980), *Deadly Words: Witchcraft in Bocage.* Cambridge: Cambridge University Press.

Greenberg, Clement (1939), Avant-Garde and Kitsch, *Partisan Review.*

Husserl, Edmund (2005), *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898-1925) (Husserliana: Edmund Husserl Collected Works),* Springer.

Luhman, Niklas (1988), Familiarity, Confidence, Trust; Problems and Alternatives, D. Gambetta (Ed), *Trust: Making and Breaking Cooperative Relations,* New York: Blackwell, pp. 94-107.

Walton, Kendall L. (1993), *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts,* Harvard University Press, reprint edition.

Wittgenstein, L. (1968), *Philosophical Investigations,* Oxford: Basil Blackwell.

秋月りす (2004),『OL 進化論 (22)』，講談社.

オースティン , J.L. (1991),「真理」アームソン , J.O.・ウォーノッ ク , G.J.（編），『オースティン哲学論文集』，勁草書房，183-208 頁.

ギデンズ , A. (1993),『近代とはいかなる時代か？：モダニティの帰結』，松尾精文・小幡正敏訳，而立書房.

白川千尋・川田牧人（編）(2012),『呪術の人類学』，人文書院.

白川千尋 (2012),「言葉・行為・呪術」白川・川田（編），9-46 頁.

杉山由季 (2013),「感情の人類学」Master's thesis，大阪大学人間科学研究科.

菅野盾樹 (2003),『新修辞学：＜反哲学的＞考察』，世織書房.
スペルベル , D. (1979(1975)),『象徴表現とはなにか』，紀伊国屋書店 .（菅野楯樹訳）.
スペルベル , D.・ウィルソン , D. (1999),『関連性理論:伝達と認知』, 研究社，第 2 版 .（内田聖二他訳）.
関一敏 (2012),「呪術とは何か:実践論的転回のための覚書」，白川・川田（編），81-112 頁.
玉井収介 (1983),『自閉症』（講談社現代新書第 697 号），講談社.
タルスキ , A. (1987),「真理の意味論的観点と意味論の基礎」，坂本百大（編），『現代哲学基本論文集』，勁草書房.
中川敏 (1999),「学校者と出稼ぎ者:エンデの遠近両用眼鏡」,『国立民族学博物館研究報告』第 23 巻第 3 号 635-658 頁.
― (2009),『言語ゲームが世界を創る』，世界思想社.
― (2012),「豚と発動機：開発の中と信用と信頼」，冨山一郎・田沼幸子（編），『コンフリクトから問う：その方法論的検討』（叢書「コンフリクトの人文学」第 1 巻），大阪大学出版会 , 3-16 頁.
― (2015),「異文化の見つけ方」『大阪大学人間科学研究科紀要』第 41 巻，81-97 頁.
登久希子 (2015),「アバンギャルドの人類学」，博士論文，大阪大学人間科学研究科.
野矢茂樹 (2011),『語りえぬものを語る』，講談社.
早川真悠 (2015),『ハイパー・インフレの人類学：ジンバブエ「危機」下の多元的貨幣経済』，人文書院.
ベイトソン , G (2000),「遊びと空想の理論」『精神の生態学』，新思索社，改訂第 2 版 258-278 頁.
山岸俊男 (1998),『信頼の構造 : こころと社会の進化ゲーム』，東京大学出版会.

Anthropology of Quotation

Satoshi NAKAGAWA

This is meant to be a sequel to "How to find other cultures" (Nakagawa 2014). In the said paper, I contend that even from a naive conceptualization of culture, we can attain the goal of cultural relativism if we assume the anthropologist's innate ability of grasping aspects (a philosophical concept by L. Wittgenstein). In this paper, I discuss the application of this ability to re-analyzing various ethnographic facts. I, first, expand and scrutinize the concept of aspect by superimposing it with "quotation" as is analyzed by D. Davidson. By doing so, we can see, for example, "appropriation", cargo cult, "indigenous wisdom", irony and parody, and lots of other things, as examples of quotation/aspect grasping; actually, we can see most of the institutions (money, for example) as quotation/aspect. In short, we might profess, following J. L. Borges, "life itself is a quotation."