

データ少佐の語用論的特徴

— 関連性理論に基づく研究 —

岩 下 俊 治¹

概 要

人間の会話は言葉による伝達によってなされるが、実際には、言葉によって意味されること以外のことも伝達される。例えば、次の発話について考えてみる。

A : It's hot, isn't it? (今日は暑いですね。)

これは単に知り合いに会って、会話を始める挨拶として発話されたという場合であれば、余り重要な意味はない。いきなり会話を始めるのは唐突なので、前置きのようなものとして発話されたと解釈される。しかし、場合によっては、「暑いからエアコンのスイッチを入れてほしい。」とか、「暑いから何か冷たい飲み物がほしい。」とか、「この飲み物熱くて飲めないよ。」といった意味の伝達と解釈できる場合もある。人間は、相手の発話をその場の状況や文脈に応じて、いつも最もふさわしく解釈しようとする。それによって自然な会話の流れが生まれる。この「最もふさわしく解釈する」にはどのような原則が関係しているのか。Sperber & Wilson (1995²) が提唱している関連性理論が、この問題に対する一つの答えを与えている。本研究は、この関連性理論の有効性について検証する。結論からいえば、関連性理論は、発話の解釈という点では、有効である。また、関連性理論が主張する、「人間は最小の労力で最大の認知効果を得ようとする」という原則は、Chomsky (1995) に代表される生成文法が提唱する普遍文法の原則である Economy Principle (経済性の原則) と一致すると考えられる。即ち、人間の言語活動を含む認知過程 (Cognitive process) は、この経済性の原則に従っていると考えられる。本研究を通して以上のようなことが明らかになった。

はじめに

次の会話は自然な会話として、私たちは理解する。

A : 今夜、飲みに行かないか。

B : いやー、あした大阪に出張なんだ。

A : そうか、じゃ、また。

Aの誘いに対してBは、行くとも、行かないとも答えていないが、Aは、Bが今夜は飲みに行かないと了解している。このように人間の意志の疎通には、言葉で言い表されたこと以外の情報も含まれている。ある場合には、この言外の意味が会話を成立させるための重要な要素となる。しかし、私たち人間の会話を成立させるために不可欠な情報とは何かという問題については、明確な答えは得られていない。本研究では、この問題について考

1 明星大学人文学部英語英文学科教授 英語学

察を試みる。

扱うのは、1987年から1994年にかけてアメリカで放送された、テレビ番組*Star Trek: The Next Generation*の1キャラクターであるLieutenant Commander Data「データ少佐」の会話である。彼はアンドロイド、即ち、人造人間である。彼は人間らしくあろうと努力している。しかし、時に人造人間であるがゆえに、意志の疎通を図る上で不自然な場合がある。次がその1例である。Star Trek: Generationsという劇場用映画作品の1場面である。Enterprise (エンタープライズ号) という宇宙船のバーラウンジで出された、今までに飲んだことのない飲み物を飲んだ時のデータ少佐の反応である。Guinan (ガイナン) はバーラウンジのバーテンダーで、Geordi (ジョーディー) はデータ少佐と一緒にバーラウンジに来た同僚である。

(1) Generations [5, 31:40]¹

Guinan: (turned to Geordi) I think he hates it.

Data: Yes! (Data leaned toward his friends, bright-eyed, near breathless with excitement.) That is it. I hate it!

ここで、データ少佐は、嬉々としてI hate it!と言っている。喜びながら「僕はこの飲み物が嫌いだ」と言うのは、いかにも不自然である。なぜ、このようなことになるのであろうか。

本研究では、データ少佐の全ての会話を調査し、² 先に挙げたような不自然な箇所を抜き出し、そこに見られる意思の疎通を図る上で不自然さが、何に起因しているのかを分析する。即ち、人間と同じように意思の疎通を図る上で、データ少佐に欠けているものを明らかにする。そうすることによって逆に、私たち人間の自然な会話を成立させている要因は何かを明らかにすることが目的である。これは、発想としては、生成文法が文法の規則を解明しようとする時、文法的な文と非文法的な文とを比較して、その違いから文法の規則を明らかにしようとするという手法と同じである。

1節では、データ少佐について紹介する。2節で、関連性理論について考察する。3節で、データ少佐の会話を具体的に分析する。4節は、まとめである。

1 データ少佐とは

データ少佐とは、1987年から1994年にかけてアメリカで放送された、テレビ番組*Star Trek: The Next Generation* (新スタートレック) に登場する一登場人物である。Star Trekは、そのタイトルの通り、宇宙を探索するサイエンス・フィクションである。主人公たちは、エンタープライズ号という宇宙船に乗って旅している。時は23世紀で、宇宙の様々な生物が協力して惑星連邦を組織し、エンタープライズ号はその軍事組織である宇宙艦隊に属する宇宙船である。テレビ番組の冒頭では、エンタープライズ号の使命を説明する次のようなナレーションが流れる。

(2)

Space, the final frontier. These are the voyages of the Starship Enterprise.

Its continuing mission: to explore strange new worlds:

to seek out new life and new civilizations:

to boldly go where no one has gone before.

データ少佐は、その宇宙船の中で艦長 (Captain)、副長 (Commander) に次ぐ3番目

の立場にあるアンドロイド、即ち、人造人間である。彼は常に人間に近づこうと努力している。そのことをGenerationsの中で、次のように語っている。

(3) Generations [5, 28:35]

Data: For thirty-four years I have endeavored to become more 'human' - to grow beyond my original programming. And yet I am still unable to grasp such a basic concept as humor. This emotion chip may be the only answer.

人造人間が、自意識を持って願望を持ったり希望を持ったりするというのは、ありえないことのように思えるが、キャラクターとして興味深いものがある。そこで、人間に近づこうとするデータ少佐が、どのように不自然なコミュニケーションのとり方をするかを分析する。次節では、分析のための枠組みである、関連性理論について考察する。

2 関連性理論

2-1 関連性の原則

私たちは毎日様々な媒体を通して様々な情報を得ている。言葉による情報伝達は、その一つに過ぎないといえる。例えば、講義中に学生が黒板を指差して隣の学生に何か話している様子を見ると、教師は、自分が黒板に書いた字に間違いがあるのかと不安に思って黒板を見る、ということがあるかもしれない。この場合、教師にとって「学生が黒板を指さして隣の学生に何か話している」という行動は何か自分と関係のある意味があることとして、認識される。実際には、教師が思った通りに、黒板に書いた字が間違っているということもあれば、黒板になにか虫がとまっていて、学生はその虫が気になっていた、という場合もあるかもしれない。いずれにしても、私たちは常に何らかの外的な刺激に対して、それに意味付けをして、解釈しようとしている。これを認知過程と呼ぶならば、関連性理論は、言葉による伝達もこの認知過程の一つであると考ええる。

この節では、Sperber & Wilson (1995²) に基づいて、関連性理論について分析する。Sperber & Wilson はその前書きで人間の伝達 (communication) について次のように述べている。

(4)

Human cognitive processes, we argue, are geared to achieving the greatest possible cognitive effect for the smallest possible processing effort. To achieve this, individuals must focus their attention on what seems to them to be the most relevant information available. To communicate is to claim an individual's attention: hence to communicate is to imply that the information communicated is relevant. This fundamental idea ... that communicated information comes with a guarantee of relevance, is what in the First Edition we called the principle of relevance and what we would now call the Second, or Communicative Principle of Relevance... We argue that this principle of relevance is essential to explaining human communication,...

(Sperber & Wilson, 1995², Preface to Second Edition)

これによると、先程述べたように、伝達とは、人間の認知過程の一つであって、伝達は次のような人間の認知過程の原則に従うものとしている。その原則とは、「人間の認知過程

は、可能な限り最小の労力で可能な限り最大の認知効果を達成するような仕組みになっている。」³ というものである。これを関連性の第一原則としている。先程の黒板の例の場合、教師にとっては「学生が黒板を指差している」という様子を見ると、「自分が黒板に書いた字に関係する」と考えることが、教師にとって最小の労力で、最大の認知効果を達成することになる。即ち、自分に関係のあることだと考えることは、認知効果を高めるということになる。逆に、なにか虫が黒板にとまっていると考えることは、自分にとって余り関係のないことなので、認知効果が低いということになる。そして、そのような自分にとって余り関係のないと思われることを考えることは、労力が必要になるということである。従って、後者より前者のことを想定することが優先されるわけである。こうしたことが、第一原則に関することで、これは言葉による伝達を含む、人間の認知過程全般に関する原則である。言葉による伝達は、この第一原則に従うと同時に、更に、伝達独自の原則にも従う。それが、「伝達するということは、伝達される情報が関連性のあるものである」⁴ ということを含意するという原則である。これを Sperber & Wilson は、関連性の第二原則としている。冒頭の A が「今夜飲みに行かないか」と誘った時に、B の「明日、大阪に出張なんだ」という答えを聞くと、その答えが「今夜飲みに行こう」という誘いに対して関連性のある情報であることを前提として A は受け取る。それで、B は準備で忙しいから今夜飲みに行けないと言っているんだと A は了解する、というわけである。Sperber & Wilson (p. 260) は、この関連性の二つの原則を次のように定義している。

(5)

- 1 Human cognition tends to be geared to the maximization of relevance.
- 2 Every act of ostensive communication communicates a presumption of its own optimal relevance. Sperber & Wilson (1995², p. 260)

そこで次に問題になるのは、関連性とはいったい何かということである。Sperber & Wilson は、関連性とは、それがあるとか、あるいはないとかという 2 項対立的なものではなくて、関連性が高いとか低いといった程度の問題であると述べている。そして、次のような程度条件を提示している。

(6)

Relevance

Extent condition 1: an assumption is relevant in a context to the extent that its contextual effects in this context are large.

Extent condition 2: an assumption is relevant in a context to the extent that the effort required to process it in this context is small.

(Sperber & Wilson, 1995², p. 125)

関連性の程度条件 1 は、「想定はある文脈の中で文脈効果が大きいほど、その文脈の中で関連性が高い」⁵ というもので、程度条件 2 は、「想定はある文脈の中でその処理の要する労力が小さいほど、その文脈で関連性が高い」⁶ というものである。この関連性の程度条件については、先程の授業中に学生が黒板を指差した場合に、教師はまず、自分が黒板に書いた字を指差していると考え、というのは、それが授業を行っている教師にとって最も労力が少なくすむ想定だからだ、ということから理解できる。⁷

2-2 表意と推意

ここでは、関連性理論のもう一つの特徴である表意 (explicature) と推意 (implicature) について分析する。人間が発話するのは、独り言のような特殊な場合を除いて、聞き手に何らかのメッセージを伝えたいからである。従って、明白な事実を敢えて発話するというのは不自然なことといえる。例えば、以前の中学校の英語の教科書に *This is a pen.* とか *That is a book.* というような例文が出ていた。この文は、英文の構造を理解するためには学習する必要があるかもしれないが、実際に *pen* や *book* をさして上のように発話するのは不自然である。分かりやすく言えば、発話された言葉から直接に導き出される意味を表意といい、発話された言葉を基にして、発話された文脈や常識やその個人の経験などから間接的に導き出される意味が推意といえる。Sperber & Wilson は次のように説明している。

(7) *Explicitness*

An assumption communicated by an utterance *U* is explicit if and only if it is a development of a logical form encoded by U.

On the analogy of 'implicature', we will call an explicitly communicated assumption an explicature. Any assumption communicated, but not explicitly so, is implicitly communicated: it is an implicature. By this definition, ostensive stimuli which do not encode logical forms will, of course, only have implicatures.

(Sperber & Wilson, 1995², p. 182)

Sperber & Wilson があげている例で考えると、メアリーとピーターという夫婦がいて、メアリーがピーターに *It will get cold.* と発話した時に、それが、*The dinner will get cold very soon.* (夕飯はすぐに冷めてしまう) という意味だというのは、表意である。そこから、*Mary wants Peter to come and eat dinner at once.* (メアリーはピーターにすぐに来て夕飯を食べてもらいたい) というのが、推意である。この推意は、その場の状況や文脈から関連性によって導き出されるというのが、Sperber & Wilson の主張である。表意は同じ条件下であれば、人によって異なるということはないが、推意はいくつも可能性がある。例えば、この場合、「食事は今食べるには熱すぎるから、食べるのはもう少し待って」ということもありうる。話し手の意図と聞き手の推意とが一致すれば、会話はスムーズに進むのである。

ここまで、Sperber & Wilson (1995²) に基づいて、関連性理論について分析してきた。次に、データ少佐の会話の特徴について、関連性理論を基にして分析する。

3 データ少佐の会話分析

人間が、ある文脈において何が関連性の高いことかを判断できるのは、なぜだろうか。Sperber & Wilson は直感によるとして、次のように述べている。

(8)

We assume that people have intuitions of relevance: that they can consistently distinguish relevant from irrelevant information, or in some cases, more relevant from less relevant information.

(Sperber & Wilson, 1995², p. 119)

そうだとすれば、人造人間であるデータ少佐が関連性を判断することは難しい、あるいは、不可能といえる。なぜならば、直感とは長い間の経験によって培われるもので、コンピュータによって制御されている人造人間であるデータ少佐に、様々な状況で何に関連性があるかを教えることは、難しいといえる。しかし、ドラマの中では、うまく関連性を判断して、自然な会話をしている場面がある。ここでは、まず、そのような場面について分析する。

3-1 自然な会話の場面

次の場面は、エンタープライズ号で目的地に送る女性の大使 (Ambassador) に艦長が、ライカー副長を紹介したところ、そっけなく、艦長と二人だけで話がしたいので、部屋を出て行くようにと命令された時に、副長が発した言葉である。ライカー副長は、自分が副長にふさわしい扱いを受けなかったことに不満を感じて大使のことを charming と形容する。その言葉に対するデータ少佐の反応である。

(9) 085 Data's Day [2, 6:36]

Captain: This is my First Officer, Commander William Riker.

Ambassador: Leave us, please.

Riker: Charming woman.

Data: The tone of Commander Riker's voice makes me suspect that he is not serious about finding Ambassador T'Pol charming. My experience suggests that, in fact, he may mean the exact opposite of what he says. Irony is a form of expression I have not yet been able to master.

データ少佐は、ライカー副長が charming woman と言った語調から、大使を誉めているのではなくて、irony (皮肉) として言っているのだと感じている。これは正しい判断だということになる。関連性理論の観点から考えると、ライカー副長の吐き捨てるような語調は、とても大使を誉めているとは受け取れない。即ち、ライカー副長が大使を誉めて charming と言ったという解釈は、労力がかかるので関連性が低いということになる。それで、逆に批判して言っていると解釈する方が、労力が少なく関連性が高いということになる。

もう一つの例を取り上げる。データ少佐がドクタークラッシャーにダンスを教えてほしいと頼んだときの会話である。

(10) 085 Data's Day [2, 10:27]

Data: I would like to learn how to dance.

Doctor: Why me?

Data: It was in your service record--"Awarded first prize, tap and jazz competition, St. Louis..."

Doctor: Okay, okay.

Data: Have I said something to upset you?

Doctor: It's just that...that was a long time ago and I don't want to be known as "The Dancing Doctor..." again.

Data: Then your answer is no.

Doctor: All right, but...let's keep this between you and me.

Data: Of course, Doctor.

(下線筆者)

ドクターが昔ダンスコンテストで優勝したことをデータ少佐がもちだしたところ、ドクターは、「昔のことだし、皆にダンスする医者だなんて知られたくない」と言う。そこで、データ少佐は、下線部のように「では、教えていただけないのですね。」と言う。これは、ドクターの言ったことから導き出した推意である。普通なら、自分とダンスのことを結びつけられるのはいやだ、と聞けば、「あっ、ダンスを教えたくないんだな」と理解して当然である。それはそう理解する方が、労力が少なくすむからである。従って、この場合、データ少佐はごく普通にドクターの言ったことを理解したということになる。しかし、ドクターが、「分かったわ、でもあなたと私だけの秘密よ」と言っていることから、ダンスを教えることを拒否しているのではないことが分かる。人に援助を頼まれて、渋々引き受けることによって、相手に自分が大きな犠牲を払って、助けるんだという印象を与えたいという心理がここでは働いているかもしれない。人間の心理とは、複雑なものである。データ少佐は、そこまでは推測できなかったというわけである。

3-2 不自然な会話の場面

データ少佐は人造人間という設定なので、所々に不自然な会話が出てくる。これは当然脚本家の創作だが、私たちは、データ少佐のそのような会話をなぜ不自然と感じるのか。その理由を分析することによって、私達が日常の会話でどのような原則に基づいて、コミュニケーションを図ろうとしているかが分かるにちがいない。

(11)は会話の前後関係を無視して、百科事典的な知識をデータ少佐が述べている場面である。

(11) 001 Encounter at Farpoint [1, 3:23]

Captain: You will agree, Data, that Starfleet's orders are difficult.

Data: Difficult? Simply solve the mystery of Farpoint Station.

Captain: As simple as that.

Troi: Farpoint Station--even the name sounds mysterious.

Captain: It's hardly simple, Data, to negotiate a friendly agreement for Starfleet to use the base while at the same time snoop around finding out how and why the life-form there built it.

Data: Inquiry-- the word... "snoop"?

Captain: Data, how can you be programmed as a virtual encyclopedia of human information without knowing a simple word like "snoop"?

Data: A possibility--a kind of human behavior I wasn't designed to emulate.

Captain: It means, uh... to, uh...spy, to sneak.

Data: Ah! To seek covertly, to go stealthily, to slink, slither...

Captain: Exactly, yes.

Data: Glide, creep, skulk, pussyfoot, gum...

Captain: Yes...shoe.

(下線筆者)

艦長の使った下線部の単語snoopの意味が分からなかったのが、艦長が説明した。その意味を理解したデータ少佐は、立て続けに同意語を連発する。そこで、艦長はもう十分だという意味をこめて、Exactly, yesと言うが、データ少佐は、その推意を理解できずに、更

に glide, creep, skulk, pussyfoot, gumと同意語をあげる。それに対して、艦長は、今度は明確に黙るように命令する。この場面では、艦長の関心は、今向かっているFarpointというところで行う任務のことである。snoopという単語の意味に関心があるわけではない。しかし、データ少佐は、snoopの同意語を次々にあげている。このことは艦長にとって関心のないことなので、結果的に、データ少佐は艦長から黙るようにと命令されることになる。関連性理論からすれば、snoopという単語の意味は、この文脈では、文脈効果を持たないので関連性が低いということになり、そのような伝達は、聞き手にとって不必要だと判断されるので、相手から黙るようにと言われる結果になった、ということである。会話の話題が何かということよりも、snoopという語の意味を理解したので、その同意語を次々にあげるという、データ少佐の機械的な反応が、この会話の不自然さを生み出している、といえる。

次に、冒頭で挙げたバーラウンジでデータ少佐が新しい飲み物を飲んだ時、嬉々としながらI hate it.と言う場面について考える。次にこの場面をもう一度示す。

(12) Generations [5, 31:05]

Guinan: Gentleman! Something new from Forcas Three. (Data lifted the glass sniffled the contents, then took a large swallow.)

Geordy: What?

Data: I believe the beverage has produced an emotional response.

Geordy: Really? What are you feeling?

Data: I am uncertain. Because I have little experience with emotions, I am unable to articulate the sensation.

Guinan: Emotion?

Geordy: I'll explain later...

(Data took another huge gulp—then set down the glass and curled his bottom lip in pure disgust.)

Guinan: (turned to Geordi) It looks like he hates it.

Data: Yes! That is it. I hate this!

Geordy: Data, I think the chip is working.

(As he spoke, Data rapidly drained his glass, then broke into a huge, triumphant grin.)

Data: Yes, I hate this! It is revolting!

Guinan: More?

(A glow with happiness, Data held up his glass.)

Data: Please.

この場面は、第1節で紹介したemotion chipという感情を感じられるような装置をデータ少佐がつけた直後に、友人のジョーディーとバーラウンジに来たところである。バーテンダーのガイナンから勧められた飲み物を飲んで、目を輝かせながらI hate this! It's revolting!と言っている。飲み物を勧めたガイナンからすれば、非常に奇妙に思える反応である。この場面で、データ少佐とラフォージにとってemotion chipが正常に機能してデータ少佐が感情を感じ取れていることが、関連性のあることである。それに対して、ガイナンにとっては、自分が勧めた飲み物に対するデータ少佐の反応自体に関連性がある。I

hate this!という反応は、ガイナンにとって否定的な反応である。しかし、データ少佐にとっては、emotion chipが機能している証拠として、喜ぶべきことなのである。また、データ少佐は自分の感じたことをどのように表現すればいいか戸惑っていた。そこで、hateという表現が示されたので、「そうだ、そう感じているんだ」と分かったので、喜んでいられる。このように同じ反応でも、関連性の違いによって全く逆の捉え方になってしまうことがあるのである。

次に単語や慣用的表現についての誤解の例を紹介する。まずは、lady-killerという表現を文字通りに解釈してしまうという場面である。

(13) 031 The Schizoid Man [3, 15:20]

Data: May I say you face it with remarkable courage and stoicism.

Dr. Graves: Well, that is because I'm an incredible man possessing an iron will and nerves of steel--two traits that have helped me become the genius I am today as well as the lady-killer I was in days gone by.

Data: You condone homicide, sir?

Dr. Graves: It's an expression, Data. It means I was once as beautiful as I am smart.

(下線筆者)

下線部のlady-killerという語を文字通りに受け取って、You condone homicide, sir?と聞き返している。そこで、グレイブズ博士はその誤解を解くために、It means I was once as beautiful as I am smart.と説明している。グレイブズ博士は誇り高い科学者という人物設定である。ここでのグレイブズ博士は、自分の有能さを誇っている。それで、lady-killerが文字通り殺人を意味するのであれば、博士の自分の有能さを自慢するという文脈に反して、自分を犯罪者として低めてしまう。会話の中で何が関連性のあることかが正しく判断できれば、このような誤解は起こらないはずだが、データ少佐の場合には、何が関連性のあることかが、正しく判断できていないという演出である。

最後に、データ少佐が全く推論を行っていないという場面を取り上げる。(14)はバーラウンジのバーテンダー、ガイナンにデータ少佐が相談している場面である。

(14) 099 In Theory [3, 12:47]

Data: I require advice.

Guinan: Don't look at me. (Data turns back.)

No, no, Data. I simply mean that I can't give you any advice here.

二人は、面と向き合って話をしている。ガイナンが、Don't look at me.といったので、データ少佐は後ろを振り向く。そこで、ガイナンが、「そうではなくて、私を頼りにしないでという意味よ。」と教える。Don't look at me.が「私を見ないで」というのは、表意である。しかし、面と向き合って話をしている時に、「私を見ないで」というのは、いかにも奇妙なことである。そこで、Don't look at me.には、もっと別の意味があると考えるのが、自然である。この場合、「助言をしてほしい」と言ったのだから、それに対する答えと解釈するのが、文脈効果が高いといえる。即ち、関連性が高い。それで、「私を見ないで」というのは、「私を当てにしないで」という意味だと解釈するのが、自然な解釈となる。

ここまで、データ少佐の会話について、自然な場合と不自然な場合を考えてきたが、いずれも、関連性理論の観点から説明できることが分かった。

4 まとめ

本研究では、テレビドラマシリーズStar Trekの一キャラクターであるデータ少佐の会話の特徴を関連性理論の観点で分析した。Sperber & Wilsonが前提としているように、人間は直感的に状況状況で何が関連性のあることかを判断して、他の人の発話を解釈する。従って、常にある発話の表意だけではなくて推意を考えている。データ少佐の場合、推意を正しく推測できている時には、自然な会話ができているが、推意を推測することをしなかったり、誤って推測したりした時には、不自然な会話になっている。自然な会話になっていたか、不自然になってしまっているのか、どのような原因によるのかについて、関連性理論は有効な分析を提供した。従って、関連性理論が人間の伝達の解釈理論として有効であることが、確かめられた。しかし、今後の課題としては、人間の言語活動は、発話をどのように解釈するかだけで終わっているわけではない。即ち、関連性理論が扱っていない部分もある。例えば、ユーモアとか駄洒落とか笑いといったことも、人間の言語活動に含まれると考える。実際、データ少佐の会話の中で、冗談を理解できないとか、他の皆が笑っているのに、自分だけなぜ皆が笑っているのか分からないといった場面がある。次回は、こうしたことを取り上げてみるつもりである。

データ少佐の会話の資料というのは、脚本家が創作したもので、いわば2次的資料である。当然、2次的資料には限界があり、1次的資料、即ち、人間の実際の会話の研究の資料としては有効である。しかし、新スタートレックシリーズは、テレビ放映されたものだけでも全部で176話ある。これだけ多くの資料から人間の言語活動に関する原則の解明に寄与する、何らかの発見があると確信する。

現代英語学の研究は、音声の研究に始まり、語形成に関する形態論、文の構造に関する統語論と発達してきた。特に、生成文法を中心とする統語論の研究は、20世紀後半に大きな進歩を遂げた。そして、今、文を超えたレベルでの言葉の研究が注目を集めている。それが、談話分析、語用論などである。注の7で言及したように、人間の言語活動、ひいては認知活動に関する原則として、「少ない労力で高い認知効果をえようとする」という関連性理論の第一原則は、生成文法の提唱する経済性の原則と一致するところがある。この点で、人間の言語活動の異なるレベルで、経済性の原則が大きく影響していると考えられる。これは人間の認知活動を解明する研究が、正しい方向に向かっていることを示しているように思われる。関連性理論は、語用論の分野の一理論として、これからもいっそうの発展が期待できる有望な理論である。それゆえ、今後も関連性理論の進展に注目してゆきたい。

参考文献

- 1 Blakemore, Diane. 1992. Understanding Utterances. Blackwell. Oxford.
- 2 Chomsky, Noam. 1995. The Minimalist Program. MIT Press. Massachusetts.
- 3 橋内武 1999 『ディスコース 談話の織りなす世界』 くろしお出版 東京。
- 4 東森勲・吉村あき子 2003『関連性理論の新展開』[英語学モノグラフシリーズ21] 研究社 東京。
- 5 今井邦彦2001『語用論への招待』 大修館書店 東京。

- 6 小泉保 2001『入門語用論研究』 研究社東京。
- 7 Okuda, Michael & Denis Okuda. 1994. The Star Trek Encyclopedia. Pocket Books. New York.
- 8 Sperber, Dan & Deirdre Wilson. 1995².Relevance: Communication & Cognition. Blackwell. Oxford. <内田聖二、中達俊明、宋南先、田中圭子 1999『関連性理論—伝達と認知—』 研究社 東京>

Star Trek作品

- 10 Dillard, J. M. 1994. Start Trek: Generations. Pocket Books, New York.
- 11 Dillard, J. M. 1997. Start Trek; First Contact. Pocket Books, New York.

参考資料

Star Trek DVDビデオソフト

- 12 新スタートレックDVDコンプリート・シーズン1～4 2002 パラマウント・ホーム・エンタテインメント・ジャパン株式会社。

注

*本研究は、平成14年度明星大学人文学部研究助成費の援助を受けたものである。

- 1 引用の出所に関する情報は、まず、作品名である。この場合は、劇場映画Star Trek: Generationsからの引用であることを示す。その後、[]内の数字は、その場面のDVD版におけるchapter番号と時間である。この場合には、chapter 5の31分40秒を示している。尚、テレビ放送された作品の場合には、最初にepisode番号も示してある。
- 2 Star Trek: The Next Generationは、テレビで176話、劇場用映画で4話、製作されている。本研究では、その全てを分析することはできなかった。テレビ作品は、99話までと映画は、最初の2作品、Star Trek: GenerationsとStar Trek: First Contactである。残りの作品についての分析結果は、別な機会に行うことにする。
- 3 内田聖二他(1999, p. V)からの引用
- 4 ibid.
- 5 内田聖二他(1999, p. 151)からの引用
- 6 ibid.
- 7 関連性の条件に”to the extent that the effort required to process it in this context is small”ということが関係するということは興味深い。それは、Chomskyが提唱している生成文法の最近の理論であるMinimalist Programにおける中心的な原則であるEconomy Principle と一致するように思えるからである。Chomsky (1995, p.161) は次のように述べている。There is varied evidence suggesting that both derivations and representations are subject to a certain form of "least effort" condition and are required to be minimal in a fairly well defined sense, with no superfluous steps in derivations and no superfluous symbols in representations. Proceeding in the way indicated, we may hope to raise these "least effort" guidelines to general principles of UG. この"least effort condition"がUG (Universal Grammar即ち、普遍文法) のEconomy Principle (経済性の原理) として確立している。Sperber & Wilsonの関連性理論とChomskyのMinimalist Programとを比べると人間の言語活動、ひいては、認知活動には、この経済性という原則が大きくかかわっていると考えられる。