

# 認知と社会のダイナミズム

## — 創発・伝播・規範から読み解く言語現象の諸相 —

企画責任者： 吉川 正人 (慶應義塾大学)  
話題提供者： 中村 文紀 (中央大学)  
SPREADBURY Ash (信州大学)  
堀内 ふみ野 (大東文化大学)  
土屋 智行 (九州大学)  
吉川 正人 (慶應義塾大学)

### 1. ワークショップの概要 (吉川)

インターネットやPC, スマートフォン, そしてSNSの普及によって, 言語を用いたコミュニケーションがかつてないほどに可視化され, 共有され, またそうしたやりとりの痕跡に容易にアクセスできる状況となった. このような状況にあつて, 言語的イノベーションが生まれ, 広まり, 定着するスピードが加速していると見る向きもあり (Cf. McCulloch, 2019), 言語という揺らぎや変化を内包する対象について, そのダイナミズムの背後にある要因やメカニズムを分析することの意義や必要性が高まっていると言える. しかし, 言語現象に対してこのような「なぜ, どのように生じたのか」という問題を考えるには, ヒトが持つ認知的な特性やその相互作用により生まれる社会的要因をあわせて検討する必要があるが (Keller, 1994), 本学会において, 「社会」と「認知」双方を有機的かつ包括的に論じるような議論はあまり活発に行われていない. そこで本ワークショップでは, 言語表現や文法的なパターンが集団の中でどのように生まれ (創発), 共有され (伝播), そしてどのように「正しさ」を帯びるのか (規範) という問題について, 4つの話題提供を通して「社会」と「認知」双方の側面から議論し, 話題提供後はフロア参加者と共にそのようなアプローチの重要性・有効性について討論を行う.

#### 1.1 「社会」と「認知」

本ワークショップにおける「社会」とは, 以下の特徴を持つものと緩やかに定義する:

- (1) a. 複数の個人が関与する構造や関係性 (⇔ 個人) [ただし後述の点で例外を含む]
- b. 自然法則によって (のみ) 説明されない現象や構造 (⇔ 自然)

即ち, 「個人」および「自然」と対照されるものとして「社会」を捉える. この「社会」の規模は「日本語」「英語」などの個別言語を用いる集団の単位としての「言語コミュニティ」を最大として, 一定の文化や知識・行動様式を共有するより小さな「コミュニティ (小集団)」や, 極めて小さな「仲間うち (ピア)」ほどの規模, そして永続性のない, 複数個人の一時的な交流である「インタラクション」もその範疇として含む. さらに言えば, (1a)と矛盾するが, 個人が「推察」する社会的な「規範」や他者の心理状態などについての推論も「社会」の範囲に含むこととする.

また本ワークショップにおける認知とは, おおよそ以下の要素の集合を指す:

- (2) a. バイアス (e.g., 確証バイアス, 経済性): 無意識に働くヒトの認知特性, 認知的な傾向性・癖
- b. 知識 (e.g., 語彙, 文法規則): 獲得された経験の蓄積, およびその抽象化の産物
- c. 意識 (e.g., 規範意識): 特定の言語表現や用法, 規則に対するメタ的な判断, 選好

例えば日本語の所謂「ら抜き」を例にすれば, それぞれの要素は以下のような説明を与える要因となる:

- (3) a. バイアス: 「よく使う表現はなるべく短い方がよい」という経済性の原理が働き「ら」の脱落を促した
- b. 知識: 「ら抜き」の形をよく聞くため, その形式で知識が定着した
- c. 意識: メディアの報道等で「ら抜き」は「間違った形」であるとされているため, 使用を忌避している

さらに, この「社会」「認知」という2要因が交錯する現象として, 言語表現や規則等の「創発」「伝播」「規範」という3つの観点に何らかの形で着目するのが本ワークショップで言う「認知と社会のダイナミズム」である. 「創発」とは複数の個体が相互作用することで個の総和と異なるもの, あるいは総和以上のものが生まれる現象であり, その点で個の認知的作用と集団としてのダイナミズムが組み合わさって生じるものである. 集団レベルで新表現や文法規則の変化などを作り出す発端となる過程と考えることができる. 「伝播」とは, そうして生じた新奇な表現や用法が集団に広がっていくプロセスであり, ここにも, 個人の「記憶」や「学習」が関わると同時に, 集団の中でのコ

コミュニケーション上の機能や社会的ステータスが重要な意味を成すという点で認知と社会双方が関わる事象である (Cf. Enfield, 2014)。「規範」とは、そのようにして伝播していった表現等が一時的な流行で終わらず「正しさ」を帯びること、あるいはそのようにして帯びた「正しさ」を指すものであり、個々人が心のうちに抱く認識であるという点では認知的であり、それが社会的に作用するという点で社会的である。

## 1.2 ワークショップの構成

本ワークショップは4つの話題提供から構成される。ワークショップのスケジュールを表1に示す。

|        |       |                                      |
|--------|-------|--------------------------------------|
| 導入     | (10分) | ワークショップの概要説明 (吉川)                    |
| 第一話題提供 | (25分) | seem/look の補文標識 that/∅/like の競合 (中村) |
| 第二話題提供 | (25分) | インターネット上で用いられる2つの新規な構文 (Spreadbury)  |
| * 休憩   | (5分)  |                                      |
| 第三話題提供 | (25分) | 打ち言葉に見られる非標準的な句読法 (堀内・土屋)            |
| 第四話題提供 | (25分) | 言語表現の「正しさ」について規範意識の観点から考察 (吉川)       |
| * 休憩   | (5分)  |                                      |
| 全体討論   | (30分) | フロアを交えてのディスカッション                     |

## 2. 補文標識 like の拡張とその多層的動機付け (中村)

本研究では、like の補文標識としての発達を、より伝統的な補文標識である that との競合から論じる。具体的には、多くの文脈で like が that よりも大きく発達していることを記述的に明らかにし、それが like の持つ認知的・相互行為的・社会的に存在する多層的な動機付けによるものであることを主張する。

### 2.1 研究の背景: like と that の競合

もともと類似性を表す前置詞だった like は、現代英語において多くの役割を果たすようになった。その中でも本研究で注目するのは補文標識としての like である。ここでは特に look, seem を含む動詞が共起する文脈に限定して論じる。<sup>1)</sup> 以下に look と seem を例に、like と that の具体例を示す (以下の例文の強調は筆者による)。

- (4) a. It **seems like** they are running away. (BBC, 2014)  
 b. It **looks like** nothing happened. (The New York Times, 2012)
- (5) a. It **seems that** many people agree. (Independent, 2014)  
 b. To me, it **looks that** you do not sleep at all well. (COCA, FIC, 1994)

López-Couso & Méndez-Naya (2012) が、like が補文標識として確立したことを次の4つの基準によって明らかにした。<sup>2)</sup> これらは2番目を除き、すべて that と同じ分布を示す。

- (6) a. 述語の項として like 節全体の生起が義務的である。  
 b. より典型的な補文標識 (i.e. that) と交換可能である。  
 c. 他の補文標識と同じく、主節の前に置くことができない。(付加詞は前置できる)  
 d. so で補文全体を置き換えることができる。

これらの基準を満たすため、like は that と同じように補文標識であると言えることができる。通時的な観点から見ると、この競合には「句のブレンディング phrasal blending」(Taylor, 2012: chap. 12) が関わっている。これは、形式・機能の近い言語表現が混線すること (e.g. time after time + again and again → time and time again) であり、具体的な場面における複数の表現の同時活性に起因するものとされている。it look like と it seems that は、元々別の構造であり、それぞれ SVC (i.e. like は形容詞相当) と外置された it V that 構文 (i.e. that は名詞相当) であるが、表層形の類似

<sup>1)</sup> 今回、look と seem に分析を限定したのは、like の持つ曖昧性による。伝達動詞 (e.g. say) や思考動詞 (e.g. think) の場合には副詞や挿入句として発達した like と区別が難しく、複数の構造が想定できる。例えば、以下の例では、(i) 補文標識 like と (ii) ∅ + 副詞 (挿入句) の like の区別をつけることが難しい。

- (i) a. He **said like** it's no big deal or nothin ... (Reddit from Do people say it, query said like)  
 b. The moment we stop **thinking like** we deserve some kind of VIP treatment in here. (Twitter)

<sup>2)</sup> 補語要素かどうかについては、Gisborne (2011: 57) が6つの基準を示している。

性 (e.g. *it V X* 節) と意味的な類似性 (i.e. 推論あるいはモダリティ) に基づいてブレンディングされたと考えられる。具体的な混ざり方としては以下の二つが考えられる。

- (7) a. *it looks that* (*look + it seem that*)  
 b. *it seems like* (*seem + it looks like*)

結果的に、類推に基づく拡張がおこったことにより、表2に見られる空白を埋めるように画一化が起こったと再解釈できる。しかし、ここまでの画一化についての先行研究はあるものの (八木, 2006; 井上, 2018), 実際にどの程度拡張しているのかについて調査した研究はない。

## 2.2 調査: *like* と *that* の拡張の非対称性

*it looks that* と *it seems like* という新規形式の実態を調査するために、*Corpus of Contemporary American English* (COCA) において調査を行った。検索文字列と調査結果は以下の通りである。補文形式の後を代名詞に指定し、*like* の前置詞用法を除外するようにした。

表 2: *look/seem* における補文の範列

|             | <i>it V that</i>           | <i>it V like</i>           |
|-------------|----------------------------|----------------------------|
| <i>look</i> | (空白)                       | <i>it looks like</i> (慣習的) |
| <i>seem</i> | <i>It seems that</i> (慣習的) | (空白)                       |

- (8) *it LOOK that PRON, it LOOK like PRON, it SEEM that PRON, it SEEM like PRON*

- (9) a. **It looks that** I do not know how to phrase this question formally. (COCA, WEB, 2012)  
 b. Shit, um, actually **it looks like** I forgot my wallet at home, Officer. (COCA, MOV, 2017)  
 c. But **it seems like** we are discussing the wrong issue. (COCA, BLOG, 2012)  
 d. Denise, **it seems that** you do not realize some people need to go to work. (COCA, BLOG, 2012)

表3から分かるように、*like* と *that* には伝播の非対称性が見られる。*it looks like* から *it seems like* への転用が多く起きているのに対して、*it seems that* から *it looks that* への転用はほとんど起こっていない。<sup>3)</sup> この傾向は、他の多くのコーパスでも見られ、BNC や TIME Corpus ではそもそも *it looks that* の例が見つからない。

## 2.3 考察: 認知から社会に関する多重な動機付け

なぜ *like* はこれほど拡張するのだろうか (あるいは *that* は拡張しないのだろうか)。本研究では、言語の使用場面における話者の *like* への選好という観点から、(i) 認知的、(ii) 相互行為的、(iii) レジスター、(iv) 社会の4つの観点から考察する。言語の側面で見れば、*like* と *that* には、大きく2つの違いがある。一つは、*like* が事実性とゆるやかに結びついているのに対し、*that* は明確に事実性を示すということである。もう一つは、*like* は直接話法 (e.g. *And this just looks like "I'm gonna kick your ass right now."* (The TV Corpus, 2012)), 間接話法、その他ジェスチャーを含む幅広いものを取るのに対し、*that* は間接話法で形式的に整った例を取るということである。まとめると、*like* は *that* に比べると形式・意味的に非常に制限が緩やかな用法を持つということである。

表 3: COCA における検索結果

|             | <i>it V that</i> | <i>it V like</i> |
|-------------|------------------|------------------|
| <i>look</i> | 10               | 7,298            |
| <i>seem</i> | 1,785            | 3,649            |

第一に、認知的動機付けとしては、ヒトはうろ覚えに基づいて会話しているということである (Taylor, 2012)。また、相互行為で考えれば、話しことばにおける即時対応する必要性に対応する必要がある。このような場合には、より選択肢の広く、内容の厳密性を要求しない *like* を選好することが考えられる。さらに、明示的に発話内容へのコミットメントを減じることが、相手に事実性を押しつけないネガティブ・ポライトネスとしての機能があると考えられる。これは日本語の「みたいな」や「感じ」と類比的である。

また、レジスターの観点から見れば、口語化 colloquialization (Leech, Hundt, Mair, & Smith, 2012; Svartvik & Leech, 2016) が *like* の使用を促進させていると考えられる。*like* が話しことばで広く使われるのに対して、*that* は比較的フォーマルなレジスターで使われることが指摘できる。このような流れから、より広い範囲に広がるのは *like* であり、*that* は狭い範囲 (e.g. フォーマルな書きことば) において特殊化すること予想される。

最後に、社会とのかかわりで類型論的な展望を述べると、*like* のような類似性に基づく話法における (間接話法における) 補文標識あるいは (直接話法における) 引用標識は英語だけではなく、日本語やヨーロッパ諸語を含む様々な言語で観察されている (新井, 2020; Foolen, 2008)。これは事実性に対する認識の変化が関係していることが一要因であると仮説立てることができる。情報化社会が進むにつれて、事実性 (とその誤った発信) へのコストが高まっているとこのその要因と考えられる。SNS を典型例として、そして自分の発言が大量に編集をせずに公的な存在とし

<sup>3)</sup> 実際、先行研究の中では、*look* と *that* の組み合わせはないと述べている先行研究もある (谷口, 2005; Gisborne, 2010)。コーパスを調べれば観察できるとはいえ、かなり周辺的な例であることは間違いない。

て記録されてしまう中で、自己の発言に対してある程度リスクヘッジをする心理が働くものと考えられる。

## 2.4 まとめ

本研究では、補文標識としての用法を獲得した *like* がより伝統的な補文標識である *that* よりも伸びていることを明らかにし、そこには個別の使用状況における話者の選好を生み出す多重な動機付けがあることを見た。

## 3. 認知と社会の両面から見るインターネット上の表現の機能と伝播 (Spreadbury)

言語は絶えず変化する動的なものであるが、言語のこうしたダイナミックな性質は特にインターネット上の言語使用に表れている。インターネットでは目まぐるしいスピードで新しい表現が生まれ、定着したり、あるいは廃れていったりしている。こうした言語的イノベーションの定着の背景にある動機付けを明らかにするために、本研究では、インターネット上でかなり幅広く定着した英語の二つの構文を取り上げ、それらが使われる理由およびその伝播の過程の背景にある要因を認知と社会の両面から考察する。

言語は、コミュニティで共有されるものという社会的な一面と、個人の頭の中に宿るものという認知的な一面の両方を持っている。しかし Dabrowska (2020) が指摘するように、多くの言語研究は「社会面」と「認知面」との関係性を単純化して考え、その片方のみ注目してしまいがちである。本研究では社会と認知の両観点から同じ言語現象を分析することの有用性を示したい。

### 3.1 事例1：YouTube コメントに見られる仮想会話形式の表現

一つ目の事例研究では、動画配信サイト YouTube のコメント欄に頻繁に見られる仮想会話形式 (fictive interaction: Pascual, 2014) のコメントに注目する。コメントを書くユーザたちはしばしば、台本形式で動画内の人物や関連する事物に (実際には存在しなかった) やり取りを演じさせることがある。他の SNS では似たような形式がときには政治批判などにも使われるが (Vandelanotte, 2020, 2021), YouTube ではこうした表現法は動画に対するユーザの態度や感想をユーモラスに提示するために使われることがほとんどである。

例えば、以下 (10) はアメリカのドラマ *Stranger Things* の第 4 シーズンの予告編動画に対して実際に投稿されたコメントである。予告編動画は、主人公 Eleven が “We will have the best spring break ever” (最高の春休みになるんだ) という楽観的なセリフを述べたあとに、主人公が大変な目に遭っているシーンが続くという構成になっている。制作側が主人公の思い通りにさせないことをおもしろいと感じたユーザは、主人公と配信会社 Netflix に (実際にはもちろん存在しなかった) やり取りを演じさせることで感想を伝えている。

(10) Eleven: \*Tries to be happy for once\*  
Netflix: “We don’t do that here”

筆者が 50 本の YouTube 動画から収集した 2500 個のコメントを分析したところ、118 個 (4.7%) が (10) のように二つのセリフからなる仮想のやり取りであった。英語圏の YouTube ユーザが目にする約 21 個に 1 つのコメントでこのような構文が使われており、意外にも高頻度のパターンである。

では、なぜユーザたちはわざわざこのような複雑な表現法を好んで使用しているのだろうか。この問いに答えるために、「間テキスト性」と「仮想会話形式」の効果に注目する必要がある。まず、このタイプのコメントは動画内の人物やシーンへの言及が多い他、(10) のように、動画の内容の関連する事物 ((10) の場合はそのドラマの配信会社) への言及が多く見られる。このように他のテキストに言及することは、空間的・時間的に隔たりがあり、直接的なやり取りの機会が少ないインターネット・ユーザの間でも、共通基盤を意識させ「環境的コミュニティ所属感」(“ambient affiliation”: Tsakona, 2020: 182) を醸し出す機能があるといえる。また、仮想会話形式は臨場感のある演出効果があり読み手に疑似体験をさせることで「関わり」(involvement) を高める働きがある (Pascual, 2014; Tannen, 2007)。構文の機能面において社会的な要因と心理的な要因の両方が強く関わっているわけである。

### 3.2 事例2：[〈命令文〉 they said. 〈評価〉 they said] 構文の伝播

二つ目の事例研究では、英語圏のインターネット上のカジュアルなジャンルで幅広く観察される [〈命令文〉 they said. 〈評価〉 they said] という形式を取る構文に注目する。この構文は慣習して、命令文によって表される行為に対する評価を皮肉に否定する機能を持ち、典型的には文句を述べることに使われる (Spreadbury, 2022)。この構文の発達を追ってみると、使われ始めた当初は (11a) に見られる [〈命令文〉 they said. It will be fun they said] という形式が多かったが、後に (11b) のように fun 以外の形容詞、そして (11c) のように形容詞単体以外の評価でも用いられるようにだんだんと拡張していったことがわかる。

(11) a. Go on the cable car they said, it will be fun they said. Yeah right. Never. Again. I could have died (enTenTen15)

- b. “Make a snail brain/nerve-cluster for your snails,” they said. “It’ll be easy”, they said. (enTenTen15)  
 c. “Go on the fucking trip, they said. It would be a good stress reliever, they said...” Baihu muttered bitterly... (enTenTen15)

このような形式の拡張を説明するために、スキーマ化などの一般的な認知能力 (Langacker, 1987) の他に、間違いを恐れ、所属コミュニティと同じように振る舞いたいというヒトの社会的な欲求を考慮する必要がある。インターネット上のコミュニティは特にインターネット特有の表現の「正しい」使用に厳しいことが指摘されており (Miltner, 2014), 例えば匿名の掲示板であっても「正しい」使用を意識した行動が頻繁に見られる (Nissenbaum & Shifman, 2017; Trammell, 2014). 例えば、逸脱的な使用をする新入り (であろう) ユーザを非難し、コミュニティの慣習がわかるまで発言を控えるよう促す投稿が頻繁に観察される (Peeters, Tuters, Willaert, & De Zeeuw, 2021; Nissenbaum & Shifman, 2017).

このことを考えると、最初に形式がかなり具体的に決まっている方が構文の特徴の要点が把握しやすく、コミュニティのノブリスでも自信を持って真似ることができるだろう。かなり具体的な形式でコミュニティ内である程度広まった後に形式の拡張が起こるといふ、[[命令文] they said. <評価> they said] 構文に見られる伝播の過程は、認知と社会の両面から考えても自然であるといえる。

### 3.3 おわりに

認知的な要因と社会的な要因の両方を考慮しないことには、言語表現の広がりや機能を説明できないことは多々ある。本研究で取り上げたインターネット上の二つの構文はまさにそのような例であり、認知と社会の両観点から考察を進めることの有用性を示唆するものである。

## 4. [X、な N] に見る構文化のモード依存性 (堀内・土屋)

本研究では、インターネット上の「打ち言葉」(田中, 2014) 等でしばしば観察される非標準的な句読法 (Houghton, Upadhyay, & Klin, 2018) を手がかりに、伝統的な書き言葉の規範から逸脱した表現が創発し、伝播する動機づけを探る。また、言語知識の発現はモード依存的に起こり、認知能力自体が社会的文脈に依拠して機能するという観点から、認知と社会の不可分性を論じる。

扱う現象は、(12) のような [X、な N (名詞)] の形式である。<sup>4)</sup> 読点は通常、統語的な切れ目を示したり、話し言葉の息継ぎに対応した位置に挿入されたりするとされるが (斎賀, 1959), (12) の読点は形態的にひとまとまりであるはずの「十分な」「てきめん」「好きな」の間に挿入されている点で逸脱的である。本研究の例文は全て、Sketch Engine (Kilgarriff, Rychly, Smrz, & Tugwell, 2004) の Japanese Web Corpus 2011 (以降, jaTenTen 2011) から採取した実例である。

- (12) a. カニは食べられるけど、剥いてまで食べたくないのカニ缶で十分、なタイプです。  
 b. ただ、効果はてきめん、な気がしました。  
 c. 人気戦国武将ゲームやドラマも大きく動き出し、まだまだ人気はとどまることを知りません! 何より、好きな人はブームであろうがなかろうがずっと好き、なジャンル。

本研究では、jaTenTen 2011 で「、な N」を検索して得た [X、な N] の事例 (18,424 例) を対象に、(i)X の構造、(ii)N の種類、(iii) 後続要素の観点から構造的特徴を記述する。また、逸脱的用法が特定の言語モードの中で創発・伝播する背景を探る。

### 4.1 [X、な N] の構造的特徴

第一の観点として、X の構造を探るため、「、な N」直前の形態素を調査したところ、終助詞の事例が最も多く (2,207 例, 12%), [X、な N] の X には、発話の構造が生起しやすかった。つまり、(13, 14) のような「直接会話修飾節」(メイナード, 2008) の事例が多い。次に多いのは名詞であり (2,155 例, 11.7%), その場合 (15) のように、X が体言止めのような節の構造を成し、読点直前の名詞 (「ナシ」) はその述語名詞として機能していた。

- (13) a. さー、今年は教養委員だから、バザーで焼きソバ焼くぞー、な感じです  
 b. ファンとしては、何だか勿体ないなあ、な感じがする。  
 (14) そもそもエルレって何よ、なレベルなのでパクリとかコピーとか正直どうでもいい ^^  
 (15) ゴスペル歌ったら右に出る者ナシ、な強者。

<sup>4)</sup> 本節では、扱う表現自体に読点 (、) が含まれるため、当該表現中、および例文中ではカンマではなく読点を用いる。

表4: [X な N] と [X、な N] のプロトタイプ (高頻度で生じる構造)

|       | [X な N] | [X、な N]        |
|-------|---------|----------------|
| X の構造 | 形容動詞語幹  | 発話の構造の節, 体言止め節 |
| N の種類 | 「物」「事」  | 「感じ」           |
| 後続要素  | 格助詞     | コピュラ, 文末表現     |

一方, 読点を含まない [X な N] の事例を見ると, 「な」の前が形容動詞語幹になる事例が最も多く (e.g. 素敵な人), X に発話構造の節や体言止めの節が生起する事例は規範的ではない。[X、な N] の読点は, 規範的には連体活用語尾「な」の前に生起しない構造が X に生起する場合に, 逸脱による違和感を解消する役割を担っていることが推察される。

(12) も, [X、な N] のプロトタイプ (高頻度で生じる構造) である [(発話) な N] や [(体言止め節) な N] の拡張事例と捉えると, 「十分な」「てきめん」等の形容動詞語幹と連体活用語尾「な」の間に読点が挿入されたというより, 「カニ缶で十分(だ)」「効果はてきめん(だ)」等の「十分だ」「てきめんだ」が述部となる節と「な」との間に読点が挿入された事例と捉えられる。そのためか, 例えば (12c) は, 読点なしの「ブームであろうがなかろうがずっと好きなジャンル」に比べ, 「ブームであろうがなかろうがずっと好き」の部分が節としてのまとまりを持ち, 発話性を帯びているように感じられる。

第二の観点として, [X、な N] の N に生起しやすい語を調査したところ, 最も高頻度なのは「感じ」(1,943 例), 次が「訳」(1,155 例) であった。「感じ」だけで全体の 10.5% を占め, この構文が話者の感覚を表すモダリティ表現として使われやすいことが窺える (読点なしの [X な N] の N に「感じ」が生起する割合は 2%)。特に, X が発話の構造になる場合に「感じ」等の形式名詞が生起しやすい (e.g. (13))。一方, [X な N] の N は, 客観的意味を表す「物」「事」の頻度が突出して高かった (2 語で 8.6%)。

第三の観点として, [X、な N] の文中での役割を確認するため, 後続する形態素を調査した。読点なしの [X な N] の直後に高頻度で生起するのは, 「を」「が」「に」等の格助詞であった。特に「を」が最も高頻度で, 全体の 13.3% を占めた。これに対し, [X、な N] の直後の形態素上位 5 つは「で」「が」「です」「.」「の」で, 格助詞「を」より「です」「.」等の文末表現が生起しやすい。[X、な N] の後ろ 2 形態素を観察しても上位 3 つの「です」「でした」「だった」が全体に占める割合が大きく (7.1%), [X、な N { です、/ でした / だった } ] という構成要素の連結が一般化しつつある。上位にある 2 つの表現「なの」「ですが」も含めると, 全体の 9.8% を占める。このことから, [X な N] に比べ [X、な N] の N は, 格助詞を伴って主語や目的語として生起する割合が小さい一方, コピュラを伴う述語名詞として (または「気/感じがする」「イメージがある」等の定型表現で), 断定を和らげる文末表現の一部として生起しやすいことが窺える。[X、な N] の統語的な主要部は N だが, [X、な N { COP/がする } ] の構造内で「な N { COP/がする }」部分は文末のモダリティ表現として機能し, 修飾部 X がむしろ新情報を伝える意味的な主要部になる傾向にある。

以上をまとめたのが, 表 4 である。[X、な N] は逸脱的構造だが, 読点が偶発的に挿入されたエラーではなく, それ自体が一定のパターンで使用されている。つまり, [X、な N] は, 読点も重要な構成要素として機能した, [X な N] とはプロトタイプが異なる独自の構文となっている。

#### 4.2 [X、な N] の使用に見る社会と認知の関わり

[X、な N] 構文の創発・伝播の背景を用法基盤のアプローチ (e.g., Bybee, 2010) から考察すると, [(発話) みたい/的な N] (e.g. やりたくない { みたい/的 } なこと言ってた) のような関連構文の使用を通して, 名詞の修飾部に発話が生起する構造パターンが次第に許容されやすくなったことが, 当該構文が創発する一つの基盤になったと考えられる (同様の観点からの構文化の考察は Nakayama & Horiuchi (2021) 参照)。また, [(発話)、な N] という直接会話修飾節の構造は, 発話の模倣的再現により臨場感を創出する効果を持つ (メイナード, 2008)。「打ち言葉」が用いられる環境では, しばしば, 論理的・客観的な情報伝達より, 感覚をみずみずしく伝えて共感を誘ったり, インパクトを残したりすることが重視される。また, 特にスマートフォンで文字入力する場合, 極力少ない文字数打ちたいという制約も働くだろう。こうした「打ち言葉」でのコミュニケーションの目的や制約と [(発話)、な N] の構造は相性がよく, その合致が, 構文の創発・伝播や用法の拡張を促した可能性がある。

さらに興味深いのは, [X、な N] に見られる, 構文のモード依存性 (Cf. Iwasaki, 2015) である。[X、な N] 構文は, 論理的・客観的な情報伝達や論述がなされるモード (論文, 新聞等) では使われにくい。硬い書き言葉では規範意識が働きやすく, 逸脱的構造が起りづらいことが当該構文の使用が阻害される一因だと考えられるが, それだけであれば, 会話でも同様の構造 (「な N」の前にポーズ/発話構造が生起する発話) が観察されてもよさそうである。しか

し、日本語日常会話コーパス(小磯ほか, 2022)で「な感じ」(1,417例)を観察しても、「な」直前に発話が生起するのは「ありがとうございます感じで」という1例のみで、終助詞が生起する事例は見られなかった。会話では、発話の形式で名詞の状態・性質を表すときも、「な」ではなく、「もったいないなあ{って/ってゆう/みたいな}感じ」等、引用・例示の標識で発話構造と名詞とが繋がっていた。このことから、[X、なN]やそれを含む文末モダリティ表現は、言語知識や記憶には存在していても、論理的・客観的な書き言葉や会話のモードでは活性化されない構文であり、「打ち言葉」や、カジュアルな書き言葉(エッセイ等)のモードでのみ活性化されることが示唆される。モード固有の構文は、認知的・社会的な動機づけにより創発・伝播すると同時に、その構文に関する知識も、いつでも同程度にアクセスされるのではなく、特定のモードの中で思い出され、産出されやすくなると考えられる。言語構造に関する知識、および、それにアクセスして表現を産出する認知能力は、文脈に依拠せず均質的に存在するものではなく、それ自体が社会的文脈の中に埋め込まれ、文脈依存的に発現するものとして捉えられる。

## 5. 自分勝手に規範的: 規範の推定と追従からせまる言語の姿(吉川)

ヒトは言語表現の「正しさ」をどのように判断しているのだろうか。例えばインターネット上には「レンシレンジ(電子レンジ)」のような「誤った」表記が数多く観察されるが(三條, 2015), このような表記の使用者は、それが「正しい」表記であると信じて用いているだろう。「レンシレンジ」は明らかに「電子レンジ」の誤りであるということが分かるが、所謂「ら抜き」のようなかなり流通している表現になってくると、もはや何を以て「正しい」としているのか、判断が困難となる。本研究では、上記の「レンシレンジ」のような、主にインターネットの普及と発展によって顕著となった(と思われる)、市井の人々による自然発生的なバリエント、通称「野良バリエント」(萩澤・氏家, 2022)の存在を1つの手がかりとして、ヒトの実行している「正しさ」の推定メカニズムについて可能な提案を行うことで、「規範」に基づく言語の姿を素描することを試みる。具体的には、「さも当然原則」と「マジョリティ原則」という二つの原則を提案し、その条件に合うものが自然と「規範」として取り込まれるという仮説を提案する。また、近年盛んとなっている言語の起源・進化研究に対してそのような試みを持つ示唆を提示し、発展の可能性を探る。

### 5.1 野良バリエントとその成立過程

所謂 Web 2.0 の発達と一般化に伴って、世界中の誰もが(ネットワーク環境と通信デバイスさえあれば)情報の発信者となるのが可能になり、日常的にパブリックな形で「書く」ことが当たり前の状況となった。この結果、市井の人々の言語知識の状態が可視化されることとなり、恐らくはそれまでも存在していたであろう、一見すると「奇妙」な表記や表現が衆目のもとにさらされることとなった(黒田・寺崎, 2010)。三條(2015)はそのような「ネット上の奇妙な日本語」を収集しているが、その中には明らかに「聞き間違い」によるとと思われるものが多々見受けられる。象徴的と思われるのが先述の「レンシレンジ」である(三條, 2015: 106)。「レンシレンジ」の使用者はそれが「電子レンジ」の「バリエント」であるとは意識しておらず、それが「正しい」表記だと思って用いている。しかし実際は「電子レンジ」と同一の「語」の異なる実現形となっており、バリエントとして振る舞っている。このような使用者に意識されないバリエントを萩澤・氏家(2022)は「野良バリエント」と呼び、その成立過程を自らの提案する「リンク発見ゲーム」という営みに起因するものとして議論している。

リンク発見ゲームとはおおよそ、言語話者が本来なら唯一無二である個々の言語使用に対して、それらの一定程度の共通性・類似性に基づき「同じ語である」「同じ音である」といった同一視をすることで言語知識の「体制」を作り出す、極めて基本的なプロセスを指す(萩澤, 2020: 47)。これは認知文法における「体制化(organization)」の作用/営みとして議論されており、個々の言語話者が心のうちに実行している認知的プロセスに着目したものと言える。萩澤・氏家(2022: 9)は「レンシレンジ」成立については「一部の日本語話者は「電子」とのリンクを発見せず「レンシ+レンジ」として認識しているのだと思われる」と分析している。この分析は正しい分析だと思われるが、本研究ではさらに一步踏み込み、「レンシレンジ」というバリエントの使用者がそのような表記を「正しい」と思っていると考えられる点について考察を加えたい。「電子レンジ」を恐らくは音声言語経由で耳にした話者が音声の類似や「レンジ」の「レ」音の影響、「電子レンジ」の「電子性」とでも言うべき性質の(テクノロジーの進歩に由来する)「薄れ」などが複合して「レンシレンジ([renʃirendʒi])」と認識したとしても、それが「聞き間違いではないか」「本当にそれで合っているのか」という疑問を抱くことなく、それを「正しい」表記と信じて自ら産出するという行動に出ることは別途説明が必要ながらであると思われる。本研究では、その原理として、当該の(言語)コミュニティにおいて通用していると思われる言語的慣習を他者の言語使用から推定する社会的な推論の仕組みを想定する。具体的には、他の言語使用者が「さも当然のように」用いている(ように思える)表現や規則を「正しいもの」と思い込む性質(「さも当然」原則)と、複数の他個体(3人以上)が従っている(ように思える)慣習を自らの行動に取り込む性質

(マジョリティ原則)を想定する。

## 5.2 「さも当然」原則とマジョリティ原則

Schmidt, Rakoczy, & Tomasello (2011) は、3歳児を対象に、実験用に作成した「見慣れないモノ」を用意し、その使い方を実演することで、その「モノ」の使い方に関する「規範(norms)」を学習するかどうかを検証した。実験に際しては、「こう使うんだよ」といった明示的な規範の教示は行わず、実験者が実際に使用する場面を観察させ、その際に以下の2条件を変化させることで規範の学習可否を検証した(Schmidt et al., 2011: 532-533):

- (16) a. 「心得あり」条件 (the recognizing condition): いつもやっている行動かのように振る舞う
- b. 「思いつき」条件 (the inventing condition): その場で使い方を考えているかのように振る舞う

手続きとしては、実験者が上記2条件のいずれかで実演を行う「実演フェーズ (a model phase)」, 対象となる3歳児がその実演を参考に「モノ」の操作を実行する「実行フェーズ (an action phase)」, そして「他の個体」としてのパペットに「モノ」の操作をさせ、その様子を観察させる「テストフェーズ (a test phase)」の3段階からなる。パペットはMaxと名付けられ、実演フェーズで実験者が行ったものとは異なる操作を実行する。実験では、この「実行フェーズ」における実演者の操作の模倣度合いと、「テストフェーズ」におけるMaxの行動に対する反応を分析の対象として、上記の条件による差異を検証した(Schmidt et al., 2011: 532-533)。結果としては、「心得あり」条件の方が有意に実演者の操作を模倣する確率が高く、また、有意にMaxの行動に「抗議」する割合が高かった(Schmidt et al., 2011: 533-534)。この結果から、少なくとも3歳児であれば、幼児は明示的な教示がなくとも規範的な振る舞いの学習が可能であり、また単に自らの行動に他者の行動を取り込むだけでなく、その行動が「規範的である」ということも同時に学習していることが示されたと言える。そしてそれが規範的であると判断する手がかりは、模範となる他者の行動が「さも当然」のように行われる、という行動様式であることが伺える。

またHaun, Rekers, & Tomasello (2014) は、ヒトの2歳児とチンパンジー、オランウータンを対象に、他個体の行動が自身の行動の変容をもたらすか、つまり、他個体への「追従(conform)」行動のパターンを分析した。実験としては、まず穴の開いた3つの箱を用意し、3つのうち1つだけボールを入れると報酬(ヒト: チョコレート; チンパンジー・オランウータン: ピーナッツ)がもらえるようにした上で、実際にボールを入れる試行を繰り返させ、報酬を得る行動を学習させた。続いて同様の3つの箱に他個体がボールを入れる様子を観察させたのだが、この際には最初に学習した箱とは異なる箱にボールを入れた際に報酬がもらえるようになっており、自身の学習結果と齟齬が起きるようになっていた。最後にもう一度最初の個体に同様の「箱にボールを入れる」操作を実行してもらい、最初に学習した通りの行動を取るのか、それとも他個体の観察によって行動を変容させるのかを検証した(Haun et al., 2014: 2161-2162)。結果、ヒトの2歳児は半数以上の個体が他個体の行動に自らの行動を追従させた一方で、チンパンジー・オランウータンは多くの個体が最初に学習した行動を貫き通した(Haun et al., 2014: 2162-2163)。そしてヒトのみを対象に、このような行動の変容が他個体の行動観察に基づく「行動の最適化(behavioral optimization)」によるものなのか、それとも社会的に他個体の行動がより適切だと判断しての「社会的戦略(social strategizing)」によるものなのかを区別するため、他人(実験者)の目のある状況(パブリック条件)と誰も見ていない状況(プライベート条件)という2つの状況で追従行動に変化が見られるかどうかを検証した。結果、プライベート条件よりもパブリック条件の方が有意に追従傾向が高く、また行動を観察する他個体の数が1人の場合よりも3人の場合の方が追従傾向が高かった(Haun et al., 2014: 2163-2164)。この結果から、(i)ヒトは近縁の大型類人猿と比較しても他個体の行動に追従する傾向が強い、(ii)追従傾向は3人以上の他個体を観察した際に顕著で、また他人の目のあるパブリックな状況で強く現れる、ということが見てとれる。

この傾向は、マジョリティの行動を規範的と認識する傾向と言い換えることができる。このことは、辞書に掲載される「正統な」語の判定に、頻度よりも「どれだけ多くの人が用いているか」という「使用者の異なり数」が有効な指標として利用可能であることを示した研究(荒牧・増川・宮部・森田・保田, 2013)からも裏付けられる。類似の研究として、新表現の伝播と定着を予測する指標として、頻度(frequency)よりも普及率(prevalence)、つまり使用者の異なり数の方がより有効であるということを示したものもある(Baumann & Hofmann, 2022)。いずれにせよ、ヒトの持つマジョリティ追従の傾向を示す実証的な研究成果として理解することができる。

## 5.3 言語の起源・進化研究への眺望: 自分勝手に規範的なホモ・レギュラリス

以上より、ヒトが規範を取り込む際の原理として、「さも当然」原則とマジョリティ原則という2つの原則を見出すことができる。「レンシレンジ」のような野良バリエーションを「正しいもの」と思い込むプロセスにあてはめると、そもそもこのバリエーションを使用している話者がインプットとして得ているのは「電子レンジ」という「正しい」

表現であり、その産出者は「当然」のものとして発話しているだろう。また、他の誰もが「電子レンジ」という表現を用いているため、マジョリティがそのように発話しているのを耳にすることとなる。しかし「レンジ」使用者は、全てのインプットを [ɾɛŋçireŋɕi] として「聞いている」ため、「レンジ」が規範として強化される。

そして同じことは、あらゆる言語表現や言語的規則（文法規則など）にも言える。そもそも日本語話者は、どうやって「電子レンジ ([ɾɛŋçireŋɕi]) という「正しい」音韻系列を認識したのだろうか。恐らくこの「レンジ」のような野良バリエントは、幼児の言語習得過程で頻出している。しかし例えば保育園・幼稚園、そして小学校などの場で同世代の言語習得者/使用者との交流を通して何らかの「標準化」を経て「正しい」形を身に付けていくか、あるいは新世代全員で上の世代とは異なる「新しい形」を新標準として生みだしていく。より大きなスケールで言えば、ニカラグア手話の発生過程 (Cf. Senghas, 1995) で生じていたのも同様の現象と考えるとよいと思われる。確立した慣習が存在しない場合であっても、「周囲」の言語使用を「規範」として自らのうちに取り込んでいくことを繰り返し、次第に「共通」の形が出来上がっていく。同様のプロセスは、言語進化研究における「繰り返し学習 (iterated learning)」の枠組み (e.g., Kirby & Hurford, 2002) で示されている。世代間継承にともなう文法規則の創発という現象にもみてとれる。各世代の言語学習者は、上の世代の言語使用からいわば「勝手に」彼らの従っている規則を推定し、それが慣習的で「正しい」ものであるかのように「学習」していくが、実際は自ら新たな規則を作り出す営みとなっている。筆者はこのプロセスの背後にあるのは、規則を勝手に見出し、それに自らを従わせることを無意識のうちに行ってしまう「ヒトの性」であるとして、ヒトと言う種を「規則のヒト」、ホモ・レギュラリス (*Homo Regularis*: Yoshikawa, 2022) と捉える言語観を提案している。野良バリエントの存在は、そこに見え隠れする「規範」の推定プロセスを考察することで、このような言語観へとつながりうると言える。

#### 参考文献

- 新井洋一. (2020). 英語の引用表現 be like. 経済学論纂, 61(1), 19–33.
- 荒牧英治・増川佐知子・宮部真衣・森田瑞樹・保田祥. (2013). 頻出語ではなく使用者が多い語が自然な日本語である. 言語処理学会第19回年次大会発表論文集 (pp. 544–547).
- Baumann, A., & Hofmann, K. (2022). Prevalence based quantitative analysis of innovations in lexical evolution. In *Proceedings of the Joint Conference on Language Evolution (JCoLE)*.
- Bybee, J. (2010). *Language, usage and cognition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dabrowska, E. (2020). Language as a phenomenon of the third kind. *Cognitive Linguistics*, 31(2), 213–229.
- Enfield, N. J. (2014). *Natural causes of language: Frames, biases, and cultural transmission*. Berlin: Language Science Press.
- Foolen, A. (2008). New quotative markers in spoken discourse. In B. Ahrenholz, U. Bredel, K. Wolfgang, M. Rost-Roth, & R. Skiba (Eds.), *Empirische forschung und theoriebildung* (pp. 117–128). Frankfurt: Peter Lang.
- Gisborne, N. (2010). *The event structure of perception verbs*. Oxford: Oxford University Press.
- Gisborne, N. (2011). The complementation of verbs of appearance by adverbs. In R. Bermdez-Otero, D. Denison, R. M. Hogg, & C. B. McCully (Eds.), *Generative theory and corpus studies: A dialogue from 10 ICEHL* (pp. 53–76). Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.
- 萩澤大輝. (2020). 語形成のそもそもを考える. 東京大学言語学論集, 42, 41–58.
- 萩澤大輝・氏家啓吾. (2022). リンク発見ゲームの諸相—「記号が存在する」というフィクションを超えて—. 東京大学言語学論集, 44, 1–18.
- Haun, D. B., Rekers, Y., & Tomasello, M. (2014). Children conform to the behavior of peers; other great apes stick with what they know. *Psychological Science*, 25(12), 2160–2167.
- Houghton, K. J., Upadhyay, S. S. N., & Klin, C. M. (2018). Punctuation in text messages may convey abruptness. *Computers in Human Behavior*, 80, 112–121.
- 井上垂依. (2018). 英語定型表現研究の体系化を目指して: 形態論・意味論・音響音声学の視点から. 東京: 研究社.
- Iwasaki, S. (2015). A multiple-grammar model of speakers' linguistic knowledge. *Cognitive Linguistics*, 26(2), 161–210.
- Keller, R. (1994). *On language change: The invisible hand in language*. London; New York: Routledge.
- Kilgarriff, A., Rychly, P., Smrz, P., & Tugwell, D. (2004). The sketch engine. In *Proceedings of EURALEX* (pp. 105–116).
- Kirby, S., & Hurford, J. R. (2002). The emergence of linguistic structure: An overview of the iterated learning model. In A. Cangelosi & D. Parisi (Eds.), *Simulating the evolution of language* (pp. 121–147). London: Springer.
- 小磯花絵・天谷晴香・石本祐一・居關友里子・白田泰如・柏野和佳子・川端良子・田中弥生・伝康晴・西川賢哉・渡

- 邊友香. (2022). 『日本語日常会話コーパス』設計・構築・特徴 (国語研究所「日常会話コーパス」プロジェクト報告書 6). 東京: 国立国語研究所.
- 黒田航・寺崎知之. (2010). 言語の「自然態」を捉える言語理論の必要性. 言語処理学会第 16 回年次大会発表論文集 (pp. 146–149).
- Langacker, R. W. (1987). *Foundations of cognitive grammar vol 1.: Theoretical prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.
- Leech, G., Hundt, M., Mair, C., & Smith, N. (2012). *Studies in English language: Change in contemporary English: A grammatical study*. Cambridge: Cambridge University Press.
- López-Couso, M. J., & Méndez-Naya, B. (2012). On the use of as if, as though, and like in present-day English complementation structures. *Journal of English Linguistics*, 40(2), 172–195.
- メイナード泉子. (2008). マルチジャンル談話論 — 間ジャンル性と意味の創造 —. 東京: くろしお出版.
- McCulloch, G. (2019). *Because internet: Understanding how language is changing*. London: Random House.
- Miltner, K. M. (2014). “There’s no place for lulz on LOLCats”: The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an internet meme. *First Monday*, 19(8).
- Nakayama, T., & Horiuchi, F. (2021). Demystifying the development of a structurally marginal pattern: A case study of the wa-initiated responsive construction in Japanese conversation. *Journal of Pragmatics*, 172, 215–224.
- Nissenbaum, A., & Shifman, L. (2017). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan’s /b/ board. *New Media & Society*, 19(4), 483–501.
- Pascual, E. (2014). *Fictive interaction: The conversation frame in thought, language, and discourse*. Amsterdam: John Benjamins.
- Peeters, S., Tuters, M., Willaert, T., & De Zeeuw, D. (2021). On the vernacular language games of an antagonistic online subculture. *Frontiers in Big Data*, 4.
- 斎賀秀夫. (1959). 句読法. 明治書院 (編), 続日本文法講座 2 (pp. 254–275). 東京: 明治書院.
- 三條雅人. (2015). ネットで見かけた信じられない日本語: うろ覚え・勘違い・言い間違い・誤植. 東京: 社会評論社.
- Schmidt, M. F., Rakoczy, H., & Tomasello, M. (2011). Young children attribute normativity to novel actions without pedagogy or normative language. *Developmental Science*, 14(3), 530–539.
- Senghas, A. (1995). *Children’s contribution to the birth of Nicaraguan Sign Language*. Unpublished doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA.
- Spreadbury, A. L. (2022). *X they said Y they said* as a sarcastic multi-sentential construction. In M. Yamanashi (Ed.), *Studies in cognitive linguistics no. 16* (pp. 137–166). Tokyo: Hituzi Syobo.
- Svartvik, J., & Leech, G. (2016). *English — one tongue, many voices* (2nd ed.). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- 田中ゆかり. (2014). ヴァーチャル方言の 3 用法: 「打ちことば」を例として. 石黒圭・橋本行洋 (編), 話し言葉と書き言葉の接点 (pp. 37–55). 東京: ひつじ書房.
- 谷口一美. (2005). 事態概念の記号化に関する認知言語学的研究. 東京: ひつじ書房.
- Tannen, D. (2007). *Talking voices: Repetition, dialogue, and imagery in conversational discourse* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Taylor, J. R. (2012). *The mental corpus: How language is represented in the mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Trammell, M. (2014). User investment and behavior policing on 4chan. *First Monday*, 19(2).
- Tsakona, V. (2020). Tracing the trajectories of contemporary online joking. *Media Linguistics*, 7(2), 169–183.
- Vandelanotte, L. (2020). (Non-)quoting and subjectivity in online discourse. *E-rea*, 17(2).
- Vandelanotte, L. (2021). Creative constructs, constructions, and frames in internet discourse. *Constructions and Frames*, 13(1), 160–191.
- 八木克正. (2006). 英和辞典の研究: 英語認識の改善のために. 東京: 開拓社.
- Yoshikawa, M. (2022). Homo regularis: Language as a cultural invention of the rule-obsessed species. In *Proceedings of the Joint Conference on Language Evolution (JCoLE)*.