

## 「〇〇避難」のジェスチャーゲーム

東洋大学 及川康

避難は多義的である。多くの「〇〇避難」という言葉が生まれているが、「難を避ける」のは一義的には自身の主体性の問題である。言葉に他律的に従うだけの姿勢では多様な災害状況にうまく対応できない。ただ、他者の言葉をおせっかいとして全て退けてしまうのも、どこか寂しい。

ある認知科学者たちは、言語が生まれる過程はさながらジェスチャーゲームだと説く<sup>1)</sup>。まず、相手となんとか意思を通わせたい、通わせねばならないというシンプルな願望と必要性があって、それをかなえるために即興でその場しのぎの伝達手段を考え出して、実践していくうちに、その手段が習慣化して、いつしか一定のコミュニケーション体系にまとまっていく。そして、このコミュニケーションを支えるのは、クリエイティブな即興の連続を通じて培われた互いの共通基盤としての文化的な資質なのだ、という。

飛び交う多様な「〇〇避難」という言葉もさしずめ即興のジェスチャーゲームの様相だ。「助けたい、助かりたい」という「シンプルな願望」が「クリエイティブな即興」すなわち「〇〇避難」という言葉を生んで私たちの文化として洗練し結実していくのなら、それはそれで悪くない。ただ、ゲームの勝敗は、言葉の基となる「シンプルな願望」に対する互いの想像力の豊かさが左右する。乏しい想像力はゲームそのものを不成立に追い込むかもしれない。避難を巡る想像力と文化的資質を欠き、言葉がひとり歩きする世界は、表層的に「言った／言わない」「アタリ／ハズレ」が尋問される殺伐とした世界、「言葉に他律的に従うだけ」の教条的な世界、他者の言葉が「おせっかい」に成り下がる世界、である。そんな世界は致命的な事態を招きかねない。

現実の世界では避難を巡るジェスチャーゲームはうまく成立しているだろうか。悲観し過ぎもよくないが、課題は少なくないことに今回の企画を通じて改めて気づかされた。

1) モーテン・H・クリスチャンセン、ニック・チェイター『言語はこうして生まれる：「即興する脳」とジェスチャーゲーム』塩原道緒訳，新潮社，2022 年。