

第5章 センスメーカーの実質①

【要約】 by 尾崎あゆ美

意味とは、進行中の経験を何かしら伝えるために会話文へと結びつけられた言葉によって生み出されるものである。人が何を言うか知るときに何を考えているのかがわかるとすれば、そのいずれのステップにも言葉がかかわっている。言葉は、生み出される発話を制約し、その発話を知るために押しつけられるカテゴリーを制約し、このプロセスの結論を保持するラベルを制約する。

他己のみならず自己にとっても、まさに言葉が重要である。意味の個人性に関してなされた James Boyd White (1990)による議論によると、われわれが自己と呼ぶものは一部、有機体の非言語的経験と言語との間、自己と自然、そして自己と他者との間の (原則的に不安定な)、認知交渉の歴史である。この歴史はわれわれ一人一人にとって異なり、こうした過去の言語経験や生活体験から導かれる意義をわれわれはあらゆる表現に付与する。ロー・スクールや教授会での会話や生を例に挙げると、永続し自然であるという感覚を持たせるような共有された意味世界でさえ、認知的で不完全な交渉によってのみ維持されている。常に崩壊の可能性を孕んでいるのだ。意味世界の最も頑健な部分でさえ、その意味の多くはメンバーが異なれば根本的に異なり、表現できないところで異なっている。コミュニティーを維持するということはある意味でメンバーが異なれば同じ言語でも異なる意味を持つという事実決して触れないとの合意を維持することだと言えるだろう。

言葉は自己にとってのものであるが、まず何よりも、より大きな集団にとってのものである。人はさまざまなボキャブラリーからセンスメーカーをする。種類を挙げると、人は社会のボキャブラリーから言葉を引き出し、イデオロギーを用いて意味を生み出す。人は組織のボキャブラリーから言葉を引き出し、第三次コントロールを用いて意味を生み出す。人は職業人や専門家のボキャブラリーから言葉を引き出し、パラダイムを用いて意味を生み出す。人は対処法のボキャブラリーから言葉を引き出し、行為の理論を用いて意味を生み出す。人は先人のボキャブラリーから言葉を引き出し、伝統を用いて意味を生み出す。人は経験や連鎖のボキャブラリーから言葉を引き出し、物語を用いて意味を生み出す。

しかしこうした言葉は全て不完全である。言葉は連続的な主題に不連続なラベルを押し付け、言葉とそれが指し示すものとの間には常にズレがあるからである。Freese (1980)が述べるには、経験について言明するために文章を構築するということは、連続的な主題に不連続な定義を押し付けることである。これについて彼はセンスメーカーの資源を踏まえて述べている。つまりセンスメーカーは、連続性を不連続なカテゴリーに、観察を解釈に、経験を制限された事象に、認知を予めあった企図やフレームワークに編集するということである。このようにセンスメーカーすることで、人間は世界をよりユニークでないものとして見なし、同時に典型的・反復的・安定的・耐久的なもの、つまり一過的でないものとも見なすようになる。しかし人間が世界をよりユニークでなく一過的でないように見たがっても、連続的な流れの世界は実際そうではない。したがってセンスメーカーの不連続な産物と地図化された連続性との間には常に溝が存在する。この溝を橋渡しできてかつ連続性の余地を幾分残しているようなセンスメーカーが、よりもっともらしさを感じさせるだろうし、もしかしたらより正確だろうと筆者は述べている。このことが示すのは、第一に、センスメーカーが成功するかどうかは、その内容の流れや連続性を適度に保っているか否かによって決まるということ、第二に、センスメーカーが成功するかどうかは、カテゴリーが実世界の中に (主題を非連続的にする境界や差違や裂け目として)

文字通りイナクトされるか否かによって決まるということである。

センスメイキング研究者は、プロセス・イメージのパースペクティブに囚われていて、そもそもプロセスで取り扱われているものを見落としがちである。集団を変革するためには、集団で話されていることおよびその言葉の意味を変革しなければならない、という点がセンスメイキングの持つ重要な実践的意味合いであると筆者は述べている。

言葉の変質は、行動の変質につながりうる。しかしこのことを把握するためには、プロセスのみならず、実質にも注意を払わなければならない。センスメイキングの議論においては、過程と構造の間の相互関連を実証するのにとどまらず、言語と組織特性の間の相互関連という問題まで考える必要がある。

最小有意味構造

センスメイキングの実質に関する考察は、役割を構築したり対象を解釈したりするに当たって人は何に“依拠する”のかについて考えを反映している。何かに依拠することは、ある種のフレームの作用を何ほどか前提している。Starbuck and Milliken (1988)は、「認知的フレームワークは、データを分類し、それに尤度を割り当て、あるデータを薄め、失われたデータを埋める」と述べている。Snow, Rochford, Worden, and Benford (1986)が論じるには、人はフレームを持てばこそ自らの生や世界の中で生じた物事をその中に置き、知覚し、確認し、ラベル付けすることが出来る。

フレームと手掛かりはボキャブラリーとして考えることが出来る。ボキャブラリーの中で、抽象度の高い言葉(フレーム)は抽象度の低い言葉(手掛かり)を包摂し指示し、その手掛かりはより包括的な言葉によって創り出されるコンテキストの中で有意味となる。センスメイキングの実質は最小限3つの要素からなる。フレーム、手掛かり、連結である。Upton (1961)によれば、思考とは、連続的な感覚や情動の流れが関係の論理的作用によって意識の瞬間へと区切られたものである。それは再認の瞬間とも呼べる。関係を付加することで経験のある瞬間を有意味なものにするプロセスは常に、再生のために神経構造に記録されている過去の瞬間に似ているものを見ることだからである。

センスや意味には、3つのもの;2つの要素と一つの関係性が必要である。さらに言えば、意味は3つのうちどれから着目するかその順番とは関係なく生み出される。組織のセンスメイキングにおいては、“過去の瞬間”が3つの要素のうちの一つになっている。「過去の瞬間+連結+現在経験している瞬間」という組み合わせこそが、現在の有意味な定義を創り出している。つまりセンスメイキングの内容は、過去の経験を要約しているフレームやカテゴリの中・現在の経験の特殊性を捉えている手掛かりやラベルの中・これら2つの経験の場が結びつけられるその仕方の中に見出されるのである。