

言語ゲームとしての死

橋 爪 大三郎

われわれ人間が社会の営みのなかで、死をどのように経験し、理解しているのかについて、言語ゲーム論の視角から簡単な見取りを与えてみよう。これによれば、死は、社会をかたちづくる言語ゲームのなかで(だけ)実在するのだ。死は不確定であるために、多様な解釈を許容する。法は、死の判定に関する二次ルールの位置にある。脳死の論議は、この二次ルールの書替えをめぐる承認の問題として、整理できる。

1. 死は経験できるか

—— 自分の死/他者の死 ——

われわれ人間は、自分の死を「知っている」。Man is mortal. しかしそれは、どのようなことなのだろうか?

死は、自分自身が消滅して、存在しなくなってしまうことである。それがどのようなことであるか、ほとんど考えることすらできない。死はおそろしい。

動物も死を恐れる。それはおそらく本能である。しかし動物は、自分が死ぬことを「知っている」のだろうか? 人間の恐れる死は、動物にとっての死(=絶命)以上のものである。いやむしろ、

恐ろしいものとしてそれを恐れること自体が、人間の死の中核(本質的な部分)をかたちづくっているようにも思われる。

幼い頃、私が死をこわがっているのを、兄がつぎのような話を聞かせてくれた(ように記憶している)。それは、大略つぎのような、古代ギリシャの哲学問答であった:

「死はおそろしいにあたらぬ。なんとなれば、もし汝が死をおそれているとしたら、そのとき死はまだ汝のところに来ていない。またもし、死が汝のところに来てきたなら、そのときもう汝は存在しない。したがって死をおそれることすらできないはずだ。いずれにせよ、死をおそれることは無益である。」

これはあきらかな詭弁であるが、それでも私の心はいくぶん和らげられた。そしてそれ以来、このばかばかしい解決が、死を考える折りにふれ、なぜか決まって思い出されるのである。

*

死にとって一番不条理なのは、死が経験できないことである。もう少し正確に言うと、自分の死を、死が訪れる以前に自分で経験するわけにはいかないことである。まったく当たり前のことのよ

うだが、この点が重要なので、確認しておく。

自分が経験したわけでもない自分の死を、しているとはどういうことか？ それは、他の人びとが死ぬからに違いない。いままで目の前に生きていた他者が、死んでうごかなくなってしまう。いくらとりすがっても、体が冷たくなってゆき、ついには腐りはじめてしまう。そしてどこにもいなくなる。これが死というものだ。その、うちのめされるような体験から、ひとは自分の死を理解するのである。

しかし、誤解しないでもらいたい。ここで理解される自分の死は、たとえばつぎのような帰納法的な推論によって、納得できているというわけではない：

- (1) 自分は人間である。
- (2) しかるに、これまでの自分の見知った人間はすべて、年をとり、ついには死んでしまうのであった。
- (3) ゆえに、自分も、死ぬであろう。

一般に帰納法は、どれだけ事例を追加しても、最終的に推論を正当化することができないものである。世の中には例外というものがあり、この次がちょうど例外ではないという保証がない。そこで、自分だけは絶対に死なないと確信して一生を送ることも、不可能ではないはずだ。現に、宗教的な霊能者にそのような人びとがよくいる。

ぎりぎり厳密に考えていくと、こういう結論になってもおかしくない。—— どんなに大勢の人間が死ぬとしても、人間は自分も死ぬと考える必要がない。そして、自分は死なないと確信して、生きていく人間が、何人出てきてもおかしくない。そのような人間がいた場合、彼を説得して、彼も死ぬのだと考えを改めさせることはできないのだ、

と。これが、人間が自分の死をしっている、ということなのだろうか？

たしかに人間は、他者の死によって自分の死を理解する。しかしそれは、うえにみたような、帰納法的な推論によるのではない。それは、愕然たる洞察なのだ。死は、疑いようのない事実として、学ばれる。

いままでは ひとのことじゃと 思うたが
おれが死ぬとは これはたまらん [江戸狂歌]

他者の死／自分の死の、このいちじるしい非対称。それにもかかわらず、どうして死を学ぶことができるのか？

*

西欧の伝統的な哲学は、主／客の形而上学によってきた。ところがこの主／客図式によって、死をとらえることはなかなか困難なのである。

だがまあ、できるところまでやってみよう。この図式のもとで、死をとらえようとする、それはまず、他者（客体）の死、として扱われる。生命をもった客体があって、それが生命を失う現象、それが死である。（生命は、運動、自己維持、外界との栄養交換、繁殖、などの徴候により適当に定義すればよい。）

だが、このようにとらえられる死とは、むしろ絶命にすぎないではないか。よく考えてみると、自分（主体）の死とは、なにものかをとらえようとする主体のはたらき、それがそもそも停止することにほかならないのである。人間にとって、これがほんとうの死であるとなると、主／客図式によってこれらをとらえるのは、ほとんど不可能である。あえて言うなら現象学が、果敢にもこの死に肉薄したのだが、この点にはいま立ち入るまい。

私がここで考えたいのは、言語ゲームの考えに

よって、死を理解することである。言語ゲームの発想は、西欧哲学の伝統に深く根ざしながらも、主／客図式をまったく脱却するものとして登場した。ここに、この論議が死をとらえ直す（かもしれない）理由がある。

2. 死の言語ゲーム

そこで、言語ゲームの考え方について、簡単にまとめておくべきだろう。（詳しくは、橋爪[1985]を参照してほしい。）

ウィーンで生まれ、兩大戦の前後に英国（ケンブリッジ）で活躍した哲学者、ヴィトゲンシュタイン（Ludwig Wittgenstein 1889 - 1951）が、言語ゲームなるアイデアを思いついた。このアイデアは、彼の後期の仕事のなかで徐々に練りあげられていったもので、死後まとめられた遺稿、とくに『哲学探究』のなかにのべられている。

彼が言語ゲームのアイデアにたどりつくに至った経緯を、私なりに要約してみると、つぎのように言えるかもしれない。ヴィトゲンシュタインは、人間や社会や世界を特権的に思索してきた哲学が、ほんとうに堅固な基礎をそなえているかどうか、よく考えてみて、ついには否定的な結論に達した。哲学は、哲学が考察しようとする対象——ひとくちで言って、われわれの社会生活の総体——に対して、決して特権的な位置に立つものではない。哲学もせいぜい、われわれの言語の用法のひとつ、われわれを支配する規則的なふるまいのなかのひとつにすぎないのである。哲学は結局のところ、それが基礎づけようとする当の対象——われわれの社会生活——に、依存しているのだ（たとえば、「疑う」という哲学的営為）。この結論をまとめて、つぎのように整理できる：

- (1) われわれの社会は諸々の言語ゲームの渦巻き（＝言語ゲーム）である。
- (2) 言語ゲームの総体（＝言語ゲーム）については、語るができない。
- (3) 個々の言語ゲームの記述（＝論理学）ならば、可能である。
- (4) 論理学は、もとの言語ゲームの効力に影響しない。

チェスを指すというのも、言語ゲームである。サッカーにしても、ひとつの言語ゲームである。のみならず、挨拶も、算術も、日常の立居ふるまいも、およそ規則にしたがったなんらかの行動は、みな言語ゲームなのである。というのも、ヴィトゲンシュタインによれば、われわれがなにかの言語ゲームによらないでふるまうことなど、ありえないのであるから。

*

さて、言語ゲームを下敷きに、いろいろな社会現象を考察する試みを、言語ゲーム論といおう。（ヴィトゲンシュタイン自身は、言語ゲーム論の可能性にいたって消極的であった。だが、それはまあよい。）すべてが言語ゲームだというのなら、死もまたある種の言語ゲームによっているにちがいない。言語ゲーム論の立場から、これはどのような言語ゲームだと考えられようか。

人間が自分の死を「しっている」のは、自分の死を客観的なもののごとくに確認できるからではない。ある言語ゲームに従う結果、自分の死が疑うことのできない前提になるためである。——このように考えられることになろう。

言語ゲームのなかでは、その要素のなにかがしかが実体化されるものなのである。言語ゲームのルールに従っているかぎり、そのゲームの前提を、疑うわけにはいかない。たとえば、待ち合わせを

するなら、約束の存在を疑うわけにはいかない。(もちろん相手が現れないこともあるだろうが、その場合にはあとで相手に約束を確認しようとするだろう。) 哲学的な懐疑を実行する場合なら、最低限、懐疑を表明するのに必要な言語の用法を疑うわけにはいかない。日常生活を営むなら、さまざまな事物の存在や、自然の法則性など、日常生活を支える基本的なことがらを実体視されることになる。

われわれの社会生活を考えると、そこには死が織りこまれている。社会は、人間が死ぬことを前提として、営まれているのである。われわれは誰しも、言語ゲームとしての社会生活に巻きこまれないで生きることはできないのだが、そのことの効果として、人間が死ぬこと(自分もまた死ぬこと)を前提としてふるまわざるをえない。ここでいう自分の「死」がどのようなことなのかを、自分ひとりでよくよく考えてみるより先に、そんなのである。

*

どんな社会でも、死は主要なテーマのひとつである。死の言語ゲーム(略称、死のゲーム)の考察を、もう少し進めてみよう。

社会は(いちおう)生きている人間から構成されているのだから、誰が生きているのか(つまり誰が死んでいるのか)を確定できなければじまらない。このことは簡単なようでいて、ときに微妙なケースを含むので(たとえば、長期の不在、行方不明、……)、どの社会も死を認定する(制度的な)手続きをそなえている。

死の認定は、相互的である。誰が死んでいるのかを判定するのは、その当人ではありえず、当人の周囲をとりまく人びとでなければならぬ。その理由は、明らかだと思いが、要するに死とは、なにかを判定するというような能力を失ってしま

うことなのだから。そこで、ある一定の規準をみたした場合、その当人を周囲の人びとが、外部から、「死者」と判定する、という手続きが生ずる。この手続きは、死のゲームの重要な一部分だ。

死の認定は、殺人の禁止とも関係する。どんな社会でも、殺人はもっとも基本的な犯罪(タブー)にかぞえられている。殺人はなぜ、必ずスキャンダルなのだろうか? 社会の構成員がともにある規則に従うためには、それらの人びとが生存しつづけなくてはならない。少なくとも、他の構成員によって、生存を妨げられてはならない。このことは、社会という言語ゲームの前提なのだ。殺人、すなわち、他者の死に積極的に関与することは、この前提と矛盾する。殺人は、社会ゲームの規則に対する違反である。

殺人を犯罪として摘発するためには、死に関係するふたつの水準の認定が必要である。まず、①生存していた誰かが死んでしまったという事実の認定。ついで、②問題の死が、「自然な」ものではなく、誰かの手にかかるものであるという事実の認定。最初の、①の水準は死のゲームの問題であり、②のほうは、法的ゲームの一部に属する。(法については、次節でとりあげる。)

*

さて、多くの伝統社会で、どのような場合を死と認定すべきかは人びとの自主的な判断に任されている。延命手段——ひとの死の「自然な」過程に関与する可能性——がほとんど発達していない段階では、人びとの判断が大きく喰いちがう余地はなかった。死はある段階で急速におとずれる。人びとは葬礼を営んで、死がおとずれたというその事実を、より広い範囲の人びとと共有した。

死をどのように意味づけるかという点になると、伝統社会は千差万別である。ある社会の人びとにとって、死はもうひとつの世界への入り口である

この解釈(固有信仰)は、ほとんど伝統社会ごとに異なると言ってよい。

(5) (1)~(3)の部分は、どの社会でも普遍的に見出される構造であると思われる。死のゲームはひとの死に関して、いつまでも不確定な部分を残すのであるから、個々人はそれを、なんらかのかたちで埋めなければならない。

死のゲームは、生きている者による言語ゲームである。死ぬ当人は、もう死のゲームに属していない。けれども死ぬ当人がいなければ、死のゲームが成り立たないのだ。自分がこのゲームに属しているあいだ、死ぬ当人はいつでも他者である。なるほど、自分もいずれその位置を占めることになるのは、いちおうこのゲームのなかで見越されていよう。その他者にしてみれば、その他者とは自分自身なのだから。しかし、死がどのようなことかは、解釈を与える以外にない問題なのだ。ひとが、死のゲームを経由せず、直接に死と直面することは、不可能である。

3. 法における死

——二次ルールとして——

単純な死のゲームのもとで、人びとは互いの死を判定しあい、互いを葬送し、自分の死をしりつつ生きる。しかしわれわれは、いつのまにか、そうした単純な死ゲームを離脱してしまったようだ。われわれはもう、ひとが死んでいるのかどうか、自分で確信をもって最終的な判定を下すこともできないし、自分の死をめぐる他者がどのように介入するのか見通すこともできない。死のゲームの周囲は、医学と法の厚い壁に取り囲まれており、われわれを簡単に近づけてはくれない。

医学や法が死に関与することによって、死の

う。また、別の社会の人びとにとって、死は文字どおりの死でなく、暫時の休息をいみするだけであろう。また別の社会の人びとにとって、死は一切の終りにすぎず、なにごとの始まりでもないであろう。……。このように死の意味づけが多様でありうるのにひかえ、実際にひとが死んだ場合の扱いのほうは、どの社会もよく似通っている。

互いに他者の死をみとり、葬礼を営む。——このようにふるまうことによって、ひとは自分も「他者と同様な意味で」死ぬことを、受容し表明するのである。社会の規則は人びとを一様にとらえ、自分と他者とを区別しない。だとすれば、同じ死のゲームに属する以上、自分の死を他者の死と区別するいわれはない。

*

ここでいったん議論を整理しておこう:

(1) 人間の死は、観察可能な出来事(絶命)ではない。また、経験不可能な出来事(世界の終焉)でもない。それは言うなれば、人間の死の両極である。人間のしっている死は、この両極を含む中間にまたがっている。

(2) 社会は、死のゲームを含む。死のゲームは、すべての人間が同様に死ぬことを前提とする。ゆえに、自分も死ぬのである。

(3) 死のゲームは、死ぬ当人をメンバーとして含まない。だから、経験不可能な出来事としての死(死ぬ当人の死)を、内側から探りあてるものではない。そのいみで、死は不確定なままのこされる。

(4) けれども、すべての人間が死ぬのだから、死のゲームに帰属するだれもが、やがて死ぬ当人となることになる。死のゲームは、このようなかたちで、不確定な死を含んでいる。そのため、この死を確定しようとする多様な解釈を許容する。

ゲームはどのように複雑になるのだろうか？ 言語ゲーム論の理解をさきよのべておこう。

*

この問題を考えるうえで参考になりそうなのは、現代イギリスの法学者ハート(H. L. A. Hart 1907 -)の議論である。私は先年、ハートが主著『法の概念』で展開した法理学のエッセンスを、つぎのように要約した：

- (1) 言語ゲームとルール(=規則)とは、一対一に対応している。
- (2) ある言語ゲームのルールは、それに言及する別の言語ゲームのなかで可視的となる。
- (3) この言語ゲーム(ルール)の連鎖を、一次/二次ゲーム(ルール)という。
- (4) 法規範の実態は、はじめの一次ルール(責務を課すルール)にある。
- (5) 法体系の発展は、裁定/変更/承認の二次ルールが付加されて生じる。

この個条書きを一瞥しただけでは判りにくいかもしれないが、ハートの法理学は、法現象を明快に解明する視点をそなえている。私はそれを、ヴィトゲンシュタインの言語ゲームのアイデアを下敷きにしたものであると考え、言語ゲーム論によって(再)解釈してみたのだ。

これによれば、条文のような目に見えるかたちで自覚できるのは、(法の)二次的なルール(secondary rules)なのである。その基盤となる社会規範、あるいは(法の)一次的なルール(primary rules)そのものは、いつでも自覚できるとはかぎらない。ハートは法の体系を、ルールの連鎖(それゆえ、言語ゲームの連鎖)として捉えたことになる。

二次ルール



一次ルール

この議論を参考にすると、死のゲームが医学や法によって複雑なものになるなり方も、同様に考えることができそうである。単純な死のゲームが、われわれの出発点(一次ルール)であるとすると、医学や法は二次的にそこに関与するかたちになる。

*

医学が死に関与するのは、権威(authority)という現象によっている。ここで権威というのは、人びとの判断に最終的な根拠を与えるというみである。権威はそれ自身が根拠であって、その外に根拠を持たない。

死そのものは意味づけ不能であるから、解釈を必要とする、とのべた。ひとは、自分の死に解釈を施すことによって、それを自分の生の一部として受容する。たいがいの単純な社会には、人びとの死に解釈を施す人物(呪者)がおり、時には「薬剤」を調合したり、外科「手術」をしたり、医者や似たようなことをやっている。医者や呪者とは次第に区別されるようになるが、それは医者が、死を織りこむべき解釈の文脈の拡がりに興味を示すかわりに、それらを切りすてて、患者の身体内部で完結する出来事としての死(絶命)に集中するようになる度合と応じている。(このことは、医学が即、科学的なものであることを意味しない。医学もやはり多くの場合、解釈の体系であり、いわば身体を小宇宙とする解釈技術だからである。)

医者が科学の方法論を採用した場合が、医学だというのが今日の理解である。医学は、死についての解釈を一切放棄してしまった。解釈を必要とする人びとは、別なルートで調達しなければなら

ない。医学と、宗教・哲学……との分離。(医学と道徳との関係は、もう少し微妙である。)

医学が死の解釈を行わない理由を、考えてみよう。医学は科学の操作的方法論を採用したため、なかば死のゲームの外に出てしまった。医学の視線を体現する医者——医師——は、つねに「他者の死」を問題とする。彼の活動は治療・救命行為であり、他者の絶命を阻止することだ。この技術が発達したことにより、人びとは彼(医師)に依存せざるをえない。ひとがいつ死ぬかは、医師の活動の関数となる。この結果、彼は死——救命行為の無効点——を判定すべき、当事者の位置を占めるようになる。

こうして医学が古典的に確立した死の判定規準が、三徴候説(心臓停止・呼吸停止・瞳孔散大)であった。これは人びとが自然に採用していた方法と大枠において矛盾しない。医師は、超然たる審判のごとく、死のゲームに外在しつつ、死を判定する。(医師は人格である以前に、ひとつの職務であるから、自分の死をもたないのである。)人びとは、医師の判断に暗黙の承認を与え、それを最終的なものとして受け入れる。

死のゲームに医学が外在することによって、はじめの死のゲームは若干の変容を被るだろう。もはや人びとは、他者の死を互いに判定しあうことはない。その権限は医師に移行しており、人びとは医師の判定に承服する。ただしこれは、医師が任意に人びとの死を決定してしまうということ(医師の裁量ゲーム)ではない。医師は、それ以前に人びとが行っていた死の判定の規準を、明示

的なかたちに取り出しただけ(であると信じられている)であり、そのいみで、死のゲームを担っている、と言える。

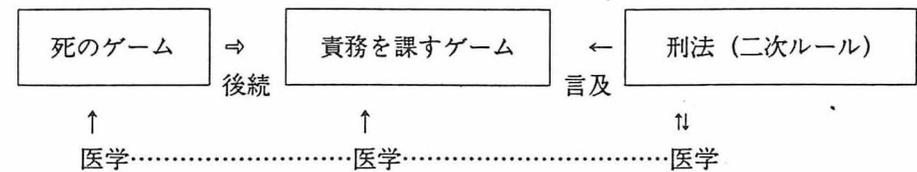
*

これに対して、法はまた別の角度から死のゲームに関与するかたちになる。

一例として、われわれの刑法は典型的な制定法(実定法)であって、司法当局を拘束する裁判規範である。この法の条文のなかには、死が登場する(たとえば、「死刑」「過失致死罪=人を死にいたらしめた者」……)が、その定義がなされているわけではない。法の条文が、そこに含まれる語句のいみをのこらず定義しようとしても無理である。むしろ大部分の語句のいみは、日常語の用法のままに委ねられている。おそらくそれと平行する現象だが、実定法の法規範は、社会をなりたせる諸々の言語ゲームを前提し、それに二次的に関与しようとするものだ。

いまわれわれが問題としているのは、そうした言語ゲームのなかでも死のゲームであった。死のゲームと刑法との関係を考えてみよう。

ハートの定式によれば、法の体系の核心には「責務(obligation)を課すルール」が位置している。なにか不都合な事態が生じた場合、それが誰の責任か決定するのがこのルールである。(誰に責務を課するのかは、人びとが寄ってたかって決定するようなものだが、刑法(裁判規範)が制定される段階になると、その決定をもっぱらに行なう者(裁判人)が現れているはずだ。)このルールは、刑法のルール(二次ルール)にとって一次ルールになっ



ている。

このルールにもとづく言語ゲーム（責務を課すゲーム）を考えよう。このゲームは、刑法（二次ルールにもとづくゲーム）の前提になっている。と同時に、死のゲームに後続するものである。この位置関係を、前頁下図のように示しうる。

死のゲームは、ひとが死んだのかどうか、またどのような死を死んだのか、確定し、解釈しようとする。そしてそれが、「自然な」死でなかった場合に、その死に対して責務を課すゲームが発動するのである。論理的な順序としてはこのようであるので、責務を課すゲームは死のゲームに後続する、と言えるわけだ。

さて、近代刑法の原則——罪刑法定主義——は、この責務を課すゲームを裁判規範によって統制し、事前に条文のなかに特定された条項に該当する場合だけ、法的な責務を問おう（それ以外の場合は、法的な責務を問うまい）とするものである。この原則は、市民の人権を、警察・司法権力から擁護することを主目的とする。そのための技術論が、構成要件論である。犯罪であるとされる行為は、いくつかの構成要件——だれでも確認できる客観的な条件——を満たすものである。それらは、犯罪たることの必要十分条件をなす。つまり、そういう構成要件には収まらない、死の勝手な解釈によって、誰かに責務が課せられることが防がれるのである。

このため、近代刑法は、必然的に医学と結びつく。なぜなら医学は、死をめぐる社会的な文脈の解釈と絶縁した、死の客観的・操作的な記述手段をそなえており、しかも、死のゲームにおける権威として機能しているからである。このように刑法の司法プロセスに関与する医学が、法医学とよばれている。

*

責務を課するゲームが、死のゲームに後続する。ゆえに、刑法は医学と結びつき、医学を死のゲームに係わる権威として受容するのであった。けれども今日、死をめぐる、法と医学の関係はそれほど単純でない。以上に加えるに、どのような事情を考慮したらよいのだろうか？

まず生じているのが、医学の、医学自身の論理——救命の技術的可能性の拡大——による変貌である。医学の救命技術が進歩して、旧来の古典的な死の境界区画を侵すようになれば、医学は、それにかわる死の定義を考案せざるをえない。脳死をめぐる現在提案されつつあるのは、このような代替的な定義の試みのいくつかである。

このような定義が、人びとの死のゲームに受容され、承認をうけるかが、ひとつの問題である。医師と医学に対する承認・信頼は、それが科学的かつ有効な救命技術であることに負っている。けれどもだからといって、医学が新たな死の概念を提出した場合、人びとがそれをただちに受容するというわけではない。人びとが従っているのは、医学的な表現にまとわれながらも、医学以上に古い起源をもつ習慣的な死のゲームなのであるから。いっぽう、医学は、法的な制度化のもとにある。医師法に典型的なように、近代の法体系は、医師たる者の資格や、権限と責任を定めている（ハートの、権能を付与するルール）。それによって、医療を、刑法や民法の内部に適切に位置づけるために。ここから、法が死のゲームに関与する、間接的な可能性が生じている。すなわち、法は、医療行為に関連する法規を立法したり改正したりすること（ハートの、変更の二次ルール）によって、たとえば死を再定義することができる。法は、医学を法制化することによって、死のゲームを左右しうるのだ。

*

医学に対して発揮される法的強制力は、その根拠を、最終的には人びとの承認に負っている。人びとは法の体系に内属しつつ生きることによって、法の体系に対して暗黙の承認を与えるのだ。しかし、この承認は法の体系に対して一括して与えられるもので、個々の条文が法として機能するかどうかは、まったく別問題である点に注意しよう。（たとえば未成年者喫煙禁止法や、往年の禁酒法を想起せよ。）問題は、死のゲームに係わる医学の権威に寄せられていた人びとの承認を、法規が代行することができるかどうか、なのである。

脳死の論議は、まず、死のゲームに係わる医学の権威内部での、死の再定義の問題である。この

論議が人びとに承認されるならば——そのための社会的な条件を探ることが、さしあたり重要だ——、死の再定義が完了したことになる。死の定義を医学に負っている法の体系の場合、条文に何ひとつ変更を加えなくても、再定義にさしかえない。またこの論議が、死の定義の法制化というかたちで決着する場合も考えられよう。この場合にも、じつは同様な承認が必要なのであって、法という表現をとるか否かに関わりなく、承認の実態にさほど相違はないと思われる。なぜならもちろん、もともとの死のゲームに対する二次ルールを表明するものであるから。

文 献

- Hart, H. L. A. 1961 *The Concept of Law*, Oxford University Press. = 1976 矢崎光園監訳「法の概念」みすず書房。
橋爪大三郎 1985 「言語ゲームと社会理論——ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン——」勁草書房。
——— 1986 「仏教の言説戦略」勁草書房。
Wittgenstein, Ludwig 1953 *Philosophical Investigations*, Blackwell. = 1976 藤本隆志訳「哲学探究」(ウィトゲンシュタイン全集第8巻)大修館書店。

* “Death As A Language Game”, by Hashizume Daisaburo 1987 June