



Title	象徴的コミュニケーションの二つの型：儀礼論の一 面
Author(s)	青木, 保
Citation	年報人間科学. 1983, 4, p. 1-10
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/4828">https://doi.org/10.18910/4828</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

大阪大学人間科学部 「一九八三年二月」  
『年報人間科学』第四号 一頁一一〇頁

## 象徴的コミュニケーションの二つの型

—儀礼論の一面—

青

木

保

# 象徴的コミュニケーションの一いつの型

## ——儀礼論の一画——

一、

S・J・タムバイアは、ラドクリフ＝ブラウン 記念講演の中で、儀礼 *ritual* の作業仮説を次のようく定める。「儀礼とは、象徴的コミュニケーション *symbolic communication* の文化的に構成されたシステムである。それは」とはと行為からなる型づけられ秩序づけられた筋道をもつ場面の連続によって作られ、多くの場合多様なメディアを通して表現されるが、その内容と配列はそれぞれの程度はあるものの形式性（慣習性）、定型性（厳密性）、濃縮化（融合）、演繹性（繰り返えし）などによって特徴づけられる。」(1)タムバイアが、この仮説から出発して展開するのは、儀礼の遂行性の検討であるが、(2)ではその方向の議論は一応留保するとして(2)、(3)の仮説を作り上げるまでにとった論理的手続に關しては、少し別の角度から検討が加えられるべきものと思われる。とくに、「象徴的コミュニケーションの文化的に構成されたシステム」であるとする点については、より深い考察が必要である。それは現実の構成という点と、コミュニケーションの性質という点の二つの問題に分けられる。

まず前後の点からみてゆく。儀礼が構成するのは日常生活の「普通」の現実ではない。タムバイアは儀礼と非儀礼とを區別する絶対的な基準は存在しないとした上で、比較的な対照区別なら社会活動の中に見出せると指摘する(3)。確かに儀礼と非儀礼を區別する境界線は曖昧であるが、科学者の実験の仕方とローマン・カトリックの典礼との間には何か區別すべき点があることは事実にちがいない。タムバイアのこの例は、科学者の実験といえども決して「儀式化」を免れるわけではないといふことに對して安易な決めつけがみられるとは思われるのだが、それは「世俗儀礼 *secular ritual*」というカテゴリーを設けること(Moore and Myerhoff)(4)によって消極的な彼の態度からすれば当然であった。だが、どのような社会をみても一連の儀礼があり儀礼行動が人々の間にみられるることは事実であって、それは明らかに他の日常行動とは画された別のものである。それは日常の他の現実とはちがつた現実を創り出している。

W・シェームズは、現実には各々の独立した固有の存在様式を有するいくつかの種類の、あるいは無数の層位があるといい、それらの層位を「下位世界」と名付けた(5)。「下位世界」とは、たとえば感覚や物理的事物の世界であり、また科学や観念をめぐる世界、神

話と宗教、狂氣や妄想、音楽やドラマの世界など、個人の意見のさまざまな世界であって、人間の生きる世界を構成する多様で複雑な領域にまたがって存在する。「下位世界」とは「注意」の世界であり、「それに注意が向けられている限り、それぞれの仕方で現実的であり、注意が向けられなくなるとともにその現実性を失う」性質をもつ。現実が一見ある定まった絶対的なものにみえて、その実多元的な層位から組み立てられていることをジェームズは指摘したわけだが、この「注意を向けている限り」の世界が経験の意味によるものであることを明らかにしたのは、A・シュツツである。シュツツは、「現実を構成しているのは事物の存在論的構造」ではなく「経験の意味」であるとして、それをジェームズの「下位世界」の替りに「限定された意味領域」とよぶ<sup>(6)</sup>。現実はさまざまな「限定された意味領域」であるとして、それを意味領域によって形づくられている。それぞれの意味領域とは、「われわれが行為によって入り込む具体的な事実や事象の至高の世界、子供の遊びの世界や狂人の世界のような空想や想像の世界、さらに、芸術の世界」などであって、「それぞれの固有な認知様式をもつていて」。(7) そして、これらの限定されたさまざまな意味領域は、各々に固有な意識の強度、固有の時間的ペースペクティブ、固有の自己経験、固有の社会性を有することで特徴づけられる。この固有の意識・時間（そして空間も）・自己経験（集団）・社会性があるという点が、儀礼という限定された意味領域にとって格別重要であることはいうまでもない。ジェームズは、数多の「下位世界」の中でも、感覚の下位世界つまり物理的事象を「至高の現実」、

とよんだが、シュツツはこれが「日常生活の現実」という限定された意味領域であると指摘する。通常、現実とよばれている領域は、「至高の現実」を指している。

これまでの「聖俗」理論はもとより一般的の宗教理論では、儀礼に対するのはこの「至高の現実」であるとされている。ハレ（儀礼）とケ（現実一日常）という区別は、この二つの現象の対立軸をもつて世界を理解しようとする。しかるに、ジェームズ——シュツツの現実多次元論のあとでは、この二項分類はあまりに単純すぎる。といって、「至高の現実」からすれば残余の「現実」なるものはすべて「聖・ハレ」と括してかまわないという立場もありうる。だが、それはあまりに不毛な二元論であって、かえって「われわれの日常的思考が自明な」として「日常生活」の理解を限定してしまうことになろう。問題はむしろ残余の現実をさらに詳しく分析することにある。そこで、儀礼という現実の性格について考えてみると、これは確かに「至高の現実」と比較対照的に区別はされるが、あるまどまりをもつた確かな構成体であって、ジェームズやシュツツのあげた他の現実の中では際立った意味領域をなすものであることがわかる。シュツツが儀礼の分析をとくに行なわなかつたことは残念であるが、儀礼という限定された意味領域は独特の地位をもつものというべきである。それは幻想や科学の現実とはちがつて、「至高の現実」に対応する別種の「感覚・物理的事象」の世界を創り出すのである。この二項対応が単純すぎるとすでに述べたが、それでは儀礼に対してもどの種の現実がまず対応させられるべきなので

あらうか。

## 二

儀礼が人間の基本的な欲求の一つに対応しているのであるとするならば<sup>(8)</sup>、これと同じくらい基本的な欲求の一つであるものは、おそらく遊び play である。遊びが先か儀礼が先かというものは、あるが、E・エリクソンのように文化の系統発生的立場をとつて、遊びを先行させ、儀式を「遊びとその末裔の個体発生、つまり人生周期全体にわたる日常生活の儀式化。」ととらえる<sup>(9)</sup>しかるに、エリクソン自身その文脈において必ずしも両者をそのように明確に分けて使つていいように、それはあくまでもプラトンの定義による「幼い生きものがもつ飛躍への欲求」という点からとらえたかぎりでの遊びの先行性である。だが、遊びもまた限定された意味領域の中では、もつとも「感覚・物理的事象」の世界に匹敵する枠組をそなえている。それは時間と空間の両方によつて規則で枠づけられた現実である。ホイジンガがいうように「いかなる遊びも、まえもつておのずと区画された遊びの空間、遊びの場の内部で行なわれる。：闘技場、トランプ卓、魔術の田陣、神殿、舞台、スクリーンテニスコート、法廷、これらはどれも形式・機能からすれば、遊びの場である。：それはその領域だけに特殊な、そこだけ固有な、種々の規則の力に司られた祓められた場であり、周囲から隔絶され、垣で囲まれて聖化された世界である。」<sup>(10)</sup>そこで行なわれ創り出さ

れる世界をホイジンガは、「現実から切り離され、それだけで完結しているある行為のために捧げられた世界、日常世界の内部にとくに設けられた一時的な世界」であるとする。これは基本的に「聖俗」理論に立つ見方であるが、すでに現実の多次元性を知つたところからすれば、遊びは限られた意味領域であることが理解される。

儀礼と遊びとは、ホイジンガもエリクソンも、また社会人類学の一般理解においても、ほとんど同じ次元に属する「一時的な世界」であるととらえられている。両者のちがいについて詳しく論ずる立場は少ない。これまでの代表的な立場は、レヴィ・ストロースによるものである。レヴィ・ストロースは、遊び（ゲーム）と儀礼との相違を、離接的と連接的という表現で区別する。すなわち、ゲームは対戦する個人競技者ないしチームの間に差異を作り出す。ゲームが始まるとときには両方ともまったく平等であったのが、終わるときには勝者と敗者とに分れる。これと対称的に儀礼は、もともと離れていた二つの集団の間に結合ないしは何らかの有機的関係をもたらす。ゲームでは相称性は先定され、それが故構造的である。対戦する者どうしどちらの側でも規則は同じであるところから相称性が生ずる。その結果として非相称性が作り出される。儀礼はその逆で非相称性がまず与えられており、そこから出来事が生じその結果参加者全員は同じ勝者の側へ引き入れられ相称性が作り出されるところになる。そのプロセスで現われる出来事の配列と性質とは構造的な性格を有している。ゲームは逆に構造から出来事を作り出す。遊び—ゲームはそのために現代の工業社会でも盛んに行なわれる。儀

札は神話と同じくパリコラージュであつて、交互に目的となり手段となるような構造的配列を作り出そうとする(11)。

レヴィ＝ストロースは、遊びに差異の行動をみ、儀礼に差異の解消の行動を見るといつてよいであろう。だが、別の面で R・ジラールが批判したようにこの対称的解釈には過剰な単純化がある(12)。

タムバイアもこの説明をみとめながらも、儀礼も差異を生む」とを示そうとしている。儀礼にも常に不確定要素や予測しがたい要素はあるが、結果の見通しという点では遊び（ゲーム）に示されるようなことはない。レヴィ＝ストロースの「単純化」には考えるべき意味が残されてゐる。この点、G・ベイトソンが遊びについて指摘する」とは不唆的である(13)。ベイトソンは遊びが本質的に frame をもつ現実であるとする。frame(枠)された、という点において、儀礼は同じ性質をもつ。遊びとは指示的行動と指示されたこととの間に完全にではないが差異が引かれる現象である。遊びは威嚇 threat と似て表現と実際とが離れることを前提している。ベイトソンは「」の特徴をあげる。一、遊びにおいて交換されるメッセージや信号はある意味で本当ではないか意味されないものである。

二、これらのメッセージや信号によって、指示される」とは存在しないものである。」の二点についても、たとえば、ふとけてつねりたり囁んだりしようとすることは、実際につねる・囁む」とを指示しはするが、つねる・囁む」とによって指示される」とを指示するわけではない。映画のスリルある場面に手に汗を握ることや夢の中で石が頭の上に落ちたりするときには、」の恐怖は「現実」で

あるが、実際には起らない。ここには遊びの現実に含まれる矛盾がある。」の現実はあくまでも枠づけられた中での現実であり、常に「」は遊びである」というメッセージや信号が発せられる」とによって成立する。遊びと非遊びとの間の区別は、幻想と非幻想との間の区別同様確かに第二次的プロセス、つまりエゴの機能によるものである。幻想や夢の最中では人はそれが夢であることに気づかないでいるが、遊びにおいては「」これが遊びである」と常に想つている。夢では「」これが「本当でない」という概念は作用しない。そこではあるらゆる概念の操作や表明がなされるのに、概念についての概念、表明についての表明を作る」とが出来ない。自分がみている夢について参照するのは夢の終わりに近づくときだけである。遊びはその点「」は遊びである」という行為の参照枠を常に設けているが故に、説明原理としては、第一次的プロセスと第二次的プロセスの特殊な結合を示すものといえる。すなわち、第一次的プロセスでは、地図と領土との関係が等しいのが前提であるのに対し、第二次的プロセスでは両者は分離されうるわけであるが、遊びでは両者は等しいと同時に分離されてもいるのである。

## III

」のよつて考えてみると、次に後者のコミュニケーションの問題への考察が必要となる。遊びとはすぐれて frame 化された意味領域であり、「」は遊びである」というそれ自体についての参照枠

を有するコミュニケーションへある」とがわかる。ペイトソンがいふように、その点で遊びは meta-communication である。メッセージについてのメッセージをもつが故に、ある frame の中で遊びはそれ 자체の完結したコミュニケーションを達成する。ペイトソンが示すエピメニゲスのパラドックスに比較しうるパラドキシカルな frame である(15)。儀礼もその点常に「「これは儀礼である」といふ meta-message をもつてゐる。タムバイアが儀礼を symbolic communication であるとする点は、ペイトソンが遊びを meta-communication であるとするのに重なる。ペイトソンが遊びと同じく指示的行為と指示されるべきかのとの間の区別がなされてゐる一般領域の中に儀式を含めるのは、それがラックリフ=グラウンがアンダマン島民の平和達成儀礼において相手を打つた行為が儀式的自由として行なわれ、この打つたのが本当に相手を打つたとを指示するものではないから「これを双方が了解してゐるのは、「これは儀式である」と云ふ meta-message がそこににあるからであるといふ点にある。だが、上記としてない儀式的乱打が本物の闘いを惹き起してしまつたとある。地図と領土の非等式関係は破られる危険をはらんでゐる。「これは遊びである」と云ふ meta-message は「「これは遊びなのが」 どう問ひを秘めてゐる(15)。儀礼の場合、この問ひはより切実なものとして存在する。指示行動とその内容との第二次的プロジェクトが第一次的プロジェクトと特殊に結合しているのが遊びであるとするなら、より特殊な結合を示すのが儀礼である。とともに「至高の現実」に対応する次元にあるとはいへ、両者の

ちがいを許しく考へることが必要である。タムバイアが象徴的ヨーロッパーションと括した領域の中で、遊びと儀礼とは重なり合うとともに相違も示す。この点で、D・ハンドルマンが両者を対立的にまた相補的にとらえていることは注目される(16)。ハンドルマンによると、遊びと儀礼はともに meta-communication であるが、「未開」社会や伝統社会においては、遊びと日常の「眞面目」な生活が対照されるのではなく、遊びに対する基本的な対応性をもつのは儀礼である。だが、両者は日常の社会秩序に対して、社会が社会秩序だけでなく道徳—精神秩序からも作られてくるというコスモロジカルな等式を持続的かつ統合的に示すものである。ハンドルマンは両者を社会秩序に対する meta-communication であるとするが、それは伝統的社會にあっては、二つの主要な情報—伝達の領域、つまり遊びと儀礼があり、それに対して、二つの主要な受容の領域、つまり社会秩序があつて、この三者が世界を構成すると考えられるからである。この点は本論ではすでに別の形で触ってきたことであるが、現実と非現実、遊びと非遊び、聖と俗などの二項対立を彼もまた拒ける。彼はこの二項対立の替りに、社会秩序（日常世界、「至高の現実」）を、遊び対儀礼という相補的対立を解決する場ととらえている。問題は、この解決の場に対して、両者がどういう意味をもつかという点にある。そこで、両者の meta-message の性格を検討しなければならない。

限定された意味領域としての遊びには、高度に組織化され厳密に時間と空間を区切られたものから瞬間的な休息用のものまで幅広い

表現行動がみられる」とは事実であるが、それが組織的行動の一つの方法である」とは注意されてよい。遊びにおいては、通常の手段と目的の関係は変換される。目的は手段を決めず、手段はかなりの自律性を保つ。むしろ、日常の社会秩序の中とは異なって、遊びの中では社会的自己は意味をなさず、それは忘れられてよい。社会的自己は余分なものとなる。遊びの作り出す現実は、譲り合える性質のものではない。自己は他者の役割をとり、状況についての共通認識を明確にするため自己（エゴ）と他者の間を媒介させる必要がない。遊ぶ人々はみな同じ資格をもつことを前提とするから遊びの現実に関して認識を共有し、用いる象徴も互いに明らかであるからである。遊びにおいて人間は同等の充足した人間どうしとして対し合う。

儀礼も多くの点で同じ特徴をもつが、日常の社会的秩序に対しても異なる意味を示す。遊びがあやふやな不確実性を示すのに対し、儀礼は正しさ・真理を示すのである。だが、両者はともに日常の社会的秩序に対しても、ある「境界性」をあたえるという点では同じである。両者の meta-message の特徴は、それが日常の社会的秩序についてのメントをなす」と求められる。それは次の二種類の meta-message を伝えよ。一、コムニタス的状態の直接経験、二、境界性が構造に対して主張すべき」とを単に対照するのではなく構造そのものへ向けて直接指摘する。

ターナーがいく度もいうように、コムニタスは構造の critique である。とくに伝統的社会においては、遊びと儀礼とは境界性

の経験の場であり、それは日常的な社会秩序からの分離を意味する。だが、その場合、遊びと儀礼とは、経験する境界性の性質を異にする。両者はともに日常的な社会秩序の統合的規範を境界性の呈示によって解体するが、儀礼枠内におけるその経験が聖的な性質をもつものに対して、遊び枠内でのそれは聖的なものではない。そこで、次のような図が考えられる。

社会的統合の解体 〈上／超越／儀礼／聖  
下／超越／遊び／俗

ラバボートの指摘を待つまでもなく、聖化する」とは meta-message に属し、ある表明を聖化する」とはそれらを確実なものと保証する」とに他ならない。儀礼自体の meta-communication つまり「これは儀礼である」は次のような meta-communication と結びつけられている。「この枠づけ内でのすべてのメッセージは聖化されている。それ故、この枠づけ内のすべてのメッセージは真実である。」そこからそのメッセージは道徳的価値によって色づけされており、その枠づけそのものも道徳性についてのメッセージによって織り出されたものとなるさるをえない。遊びの場合には「これは逆になる」とが容易に考えられる。だが、儀礼は「何かさるもの儀礼」のような社会的規範と道徳の逆転を主眼とするものであっても、この聖化作用を失なわない。儀礼のプロセスに現われる遊びは、遊び 자체の秘める創造的潜在力を儀礼の枠づけによって統御したものである。遊び自体の meta-message 「これは遊びである」は「この枠づけ内でのすべてのメッセージは事実と係らない。それ

故、それは嘘である。」と、*meta-message* が組みはれていたといつてよいであらう。しかるに、嘘と真実とは、いずれも日常的な社会秩序を critique する」とにおいて同じである。いずれも日常的な社会秩序を疑い、それの立脚する基盤の不確実性を批判する意味を含んでいる。その点で、両者は相補的であり、嘘と真実という一見対立する特徴が日常的な社会的秩序を緊張の中におこことになる。

ハンドルマンの指摘の範囲を超えて、以上の「ことから、境界性を呈示する」の二つの限定された意味領域（下位世界、frame）がその理念型的な対立と相補の極性によって逆に自明な日常的世の社会秩序のあいまいな中間的性格を露わなものとわざると主張する）とは可能であらう。この意味から、社会秩序は対立の解決の場であるという指摘は正しき。だが、それは解決ではなくて、社会秩序の相反する critique の解消であるといふべきであらう。遊びと儀礼とを対立するとともに相補的な意味領域としてとらえることによりて、これまでとられた「聖俗」理論的二項対立では明らかにやれる」とのない、現実の多次元性についての認識が得られ、また日常性の意味が明らかになるものと思われる。

## 四

タムバイアが儀礼を定義して「象徴的コミュニケーションの文化的に構成されたシステムである」というとき、これは同時に遊びの定義にも使えるものであることはいうまでもない。だが、これまで

みたように「象徴的コミュニケーション」には分解されるべき二つの要素が含まれている。従来、曖昧にしかこの相違が考えられてはなかつた遊びと儀礼とを区別し、そのメッセージのちがいを嘘と真実という形で分極化することによって、遊びと儀礼が何故人間存在の基本的条件となるのか理論的にとらえることが可能となる。両者ともに日常的な社会秩序において明確化される」とのない意味領域を分解しモデル化したものに他ならないのである。

実際の表現形態として、遊びには儀礼化する傾向とその傾向を限りなく破壊しようとする傾向とが互いに拮抗していることがみとめられるし、儀礼にも遊びの要素が多くみられるものとそうでないものとがある。社会秩序もまた遊びと儀礼との間で振動していることがわかる。日常と非日常といった世界の把握の仕方でなくむしろ世界は、

儀礼  
日常  
遊び

という三者の対立と相補の関係でとらえる必要がある。ハンドルマンは「儀礼と遊びはそれらが社会的秩序の伝達するメッセージの性質において互いに相手の影となりあうイメージである。それらは知覚と認識の類比的な状態を示し、そのメッセージは現にある不道徳性日常性の領域における逸脱的な問題解決のために相補的な役割

を果たす、meta-communication の交換可能なチャネルとして、それには社会的現実に希望の示すの安定を与える可能性のあるものについての実質性のなまむらむのやある。」(18) しかし、ハックンが述べる遊戯のメタトーンには、政治、そしてその否定的面での陰謀や策略などが含まれるとすれば、つまり遊戯が戦争をもぐらむとしてのえで平穡な精神が生むべく源となるのであれば、それでは遊びを儀式的に遂行するといふ逆説が生じよう。この逆説の中に人間の存在の矛盾を示すあらゆる問題がいふねれども、これらがと思われる。またその逆に儀礼を遊び泥に遂行するといふが、社会的秩序の活性をもたらす（より希望的、生産的に）いふも起つ得るのである。『象徴泥のケーション』(19) の11つの型を人間存在の相補的な分極性に沿つて並べて、現実の多次元性に観する理解は一步進展するといふと思われる。メタトーンの分析に終始するかにみれりへつた現象学的宗教論は、ダイナミズムを導入するかにみれりへつたが可能にならぬのでなだらぬつか。

### 結

- (1) Tambiah, S. J., *A Performative Approach to Ritual*, Radcliffe-Brown Lecture 1979, The Proceedings of the British Academy, Vol. LXV, Oxford Univ. Press, 1981, p. 119.
- (2) 「この儀式は、別種を準備するべく、近所の住民の皆著「儀式の象徴」（印波神話）修羅。
- (3) Tambiah, ibd. p. 116.
- (4) Moore, S. F. & Myerhoff, B. G. (eds.), *Secular Ritual*, Van Gorcum, The Netherlands, 1977.

(5) 以下のムーバーズの研究について、トルトーナム・ハーリー、「現象学的神話」森川真規雄・浜田田夫訳、紀伊國屋書店、1980, pp. 266—268 による。

(6) ハーリー 前掲書 p. 267.

(7) ハーリー 回ナ p. 267—268.

(8) ハーリー・タッハマー「記憶の儀式」第三回「記憶、現象、国際精神」1977, p. 11—12.

(9) ハックン・ハ・ハックン「記憶の儀式——経験の儀式化の説教論」近藤邦夫訳、みすゞ書房、1981, p. 65.

(10) ハーリー・ホイジンガ「ホヤ・ヘーリー」高橋英夫訳、中央公論社、p. 35.

(11) ハーリー・ホヤ=ヘルマー「誕生の思考」大橋勝夫訳、みすゞ書房、pp. 40—41.

(12) Girard R., "To Double Business Bound" Essays on Literature and Anthropology, The Johns Hopkins Univ. Press, 1978, pp. 155—176.

(13) Bateson, G., Steps to an Ecology of Mind, Paladin, 1973, pp. 154—158.

(14) Bateson, ibd. p. 157.

(15) Bateson, ibd. p. 158.

(16) Handelman, D., "Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication" in Chapman and Frot (eds.) *It's Funny Thing*, Human, London, 1977, pp. 185—192.

(17) ハーリー・タッハマー「儀式の魔術」高橋光輝訳、朝日出版社、1976.

(18) Handelman, ibd. p. 190.