



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二つの型

## —— 儀礼論の一面 ——

### 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 の作業仮設を次のように定める。「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。それはことば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（繰り返し）などによって特徴づけられる。」（「タムバイアが、この仮設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、ここではその方向の議論は一応留保するとして」、この仮設を作り上げるまでにとった論理的手続に関しては、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と点については、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。

まず前者の点からみてゆく。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区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(5)。確かに儀礼と非儀礼を区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区別すべき点があることは事実にかがいない。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うことに対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)につい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し一連の儀礼があり儀礼行動が人々の間にみられ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がある。それは日常の他の現実とはちがった現実を創り出している。

W・ジェームズは、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、狂気や妄想、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、その実多次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・シュッツである。シュッツは、「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>(9)</sup>。現実とはさまざまな「限定された意味領域」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っている」<sup>(10)</sup>。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、固有の時間的パースペクティブ、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、シュッツはこれが「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の宗教理論では、儀礼に對するのはこの「至高の現実」であるとされている。ハレ（儀礼）とケ（現実―日常）という区別は、この二つの現象の対立軸をもって世界を理解しようとする。しかるに、ジェームズ——シュッ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」と一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こととしている日常生活」の理解を限定してしまうことになる。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、あるまとまりをもった確かな構成体であって、ジェームズやシュッ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。シュッツが儀礼の分析をとくに行なわなかっ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って、「至高の現実」に對應する別種の「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、それでは儀礼に對してどの種の現実がまず対応させられるべきなので

あろうか。

## 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(8)、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のは難問であるが、E・エリクソンのように文化の系統発生的立場をとって、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。」<sup>(9)</sup>ととらえる<sup>(10)</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っていないように、それはあくまでもプラトンの定義に依る「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、もともと「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っ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、魔術の円陣、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蔽められた場であり、周囲から隔絶され、垣で囲われて聖化された世界である。」<sup>(11)</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っ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」であるのとらえられている。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。ゲームが始まる時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關係をもたらす。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ことになる。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。遊びー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

礼は神話と同じくプリコラージュであって、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(22)。

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みるといってよいであろう。だが、別の面でR・ジラ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(23)。

タムバイアもこの説明をまとめながらも、儀礼も差異を生むこ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いる。この点、G・ペイトソンが遊びについて指摘することは示唆的である(24)。ペ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(枠づけ)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。ペイトソンは二つの特徴をあげる。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、指示されることは存在しないものである。この二点についても、たとえば、ふざけてつねったり噛んだりしようとするのは、実際につねる・噛むことを指示しはするが、つねる・噛むことによって指示されるこ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てきたりするときには、この恐怖は「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。この現実はいくまでも枠づけられた中での現実であり、常に「これは遊びである」というメッセージや信号が発せられるこ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」と常に想っている。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ことが出来ない。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「これは遊びである」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、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。

### 三、

このように考えてくると、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、「これは遊びである」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であることがわかる。ベイトソンがい  
うように、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  
はそれ自体の完結したコミュニケーションを達成する。ベイトソン  
が示すエビメニデ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(55)。儀礼もその点常に「これは儀礼である」とい  
う meta-message をもっている。タムバイアが儀礼を symbolic  
communication であるという点は、ベイトソンが遊びを meta-  
communication であるとする点に重なる。ベイトソンが遊びと  
同じく指示的行為と指示されるべきものとの間の区別がなされてい  
る一般領域の中に儀式を含めるのは、それがラドクリフ・ブ라운  
がアンダマン島民の平和達成儀礼において相手を打った行為が儀式  
的自由として行なわれ、この打つことが本当に相手を打つことを指  
示するものではないということを双方が了解しているのは、「これ  
は儀式である」という meta-message がそこにあるからである  
という点にある。だが、ときとしてはこの儀式的乱打が本物の闘いを  
惹き起してしまうこともある。地図と領土の非等式関係は破られる  
危険をはらんでいる。「これは遊びである」という meta-message  
は「これは遊びなのか」という問いを秘めている(56)。儀礼の場  
合、この問いはより切実なものとして存在する。指示行動とその内  
容との第二次のプロセスが第一次のプロセス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。ともに「至高の現実」に対応する次元にあるとはいえ、両者の

ちがいを詳しく考えることが必要である。タムバイアが象徴的コミ  
ュニケーションと一括した領域の中で、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・ハッデ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(56)。ハッデルマン  
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「真面目」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いるというコスモ  
ジカルな等式を持統的かつ統合的に示すものである。ハッデルマン  
は両者を社会秩序に対する meta-communication であるとする  
が、それは伝統的社会にあっては、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、一つの主要な受容の  
領域、つまり社会秩序があって、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れてきたこ  
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ことは事実であるが、それが組織的行動の一つの方法であることは注意されてよい。遊びにおいては、通常的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。さらに、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、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は異なった意味を呈示する。遊びがあやふやな不確実性を示すのに対し、儀礼は正しき・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は、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コメントをなすことに求められる。それは次の二種類の meta-message を伝える。一、コミュニティの状態の直接経験、二、境界性が構造に対して主張すべきこ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、コミュニティは構造の critique である(5)。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

ラバポートの指摘を待つまでもなく、聖化することは meta-message に属し、ある表明を聖化することはそれらを確実なものと保証することに他ならない。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、この枠づけ内で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らざるをえない。遊びの場合にはこれとは逆になることが容易に考えられる。だが、儀礼は「さかさまの儀礼」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、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、遊び自体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。」という meta-message と結ばれているといつてよいであろう。しかるに、嘘と真実とはいずれも日常的な社会秩序を critique するこ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くことになる。

ハンデルマンの指摘の範囲を超えて、以上のことから、境界性を呈示するこ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界の社会秩序のあいまいな中間的性格を露わなものとさせると主張することは可能であろう。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い。だが、それは解決ではなくて、社会秩序の相反する critique の解消であるというべきであろう。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って、これまでとられてきた「聖俗」理論的二項対立では明らかにされることのない、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こなかっ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こ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はなくむしろ世界は、



という三者の対立と相補の関係でとらえる必要がある。ハンデルマンは「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 の変換可能なチャネルとして、それらは社会的現実希望と予示の安定を与え、可能性のあるものについての実質性のなさを示すのである。」(18)と述べる。エリクソンがいうように遊びのメタファーには、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、つまり遊びが戦争をもゲームとしてとらえて平気な精神が生れてくる源となるのであれば、そこでは遊びを儀式的に遂行するという逆説が生じよう。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こめられているといえるかと思われる。またその逆に儀礼を遊び的に遂行することが、社会的秩序の活性をもたらす(より希望的、生産的に)ことも起り得るのであって、「象徴的コミュニケーション」のこの二つの型を人間存在の相補的な分極性におくことによつて、現実の多次元性に関する理解は一步進展することと思われる。スタティックな分析に終始するかにみえるこうした現象学的社会理論に、ダイナミズムを導入することが可能になるのではないであろうか。

## 註

- (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) この点に關しつゝ、別稿を準備しつゝる。近刊予定の拙著「儀礼の象徴性」(岩波書店) 参照。
- (3) Tambiah, ibid. p. 116.
- (4) Moore, S. F. & Myerhoff, B. G. (eds.), Secular Ritual, Van Gorcum, The Netherlands, 1977.

- (5) 以下のジェームズの研究については、アルフレッド・シュッツ「現象学的社会学」森川真規雄・浜日出夫訳、紀伊国屋書店、1980, pp. 266—268 による。
- (6) シュッツ 前掲書、p. 267.
- (7) シュッツ 同上、pp. 267—268.
- (8) ロジヤ・グレンジャー「言語としての儀礼」柳川啓一監訳、紀伊国屋書店、1977, p. 11—12.
- (9) エリック・H・エリクソン「玩具と理性——経験の儀式化の諸段階」近藤邦夫訳、みすず書房、1981, p. 65.
- (10) ヨハン・ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」高橋英夫訳、中央公論社、p. 35.
- (11) クロード・レヴィストロース「野生の思考」大橋保夫訳、みすず書房、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, ibid. p. 157.
- (15) Bateson, ibid. 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) ヴェンクター・ターナー「儀礼の過程」富倉光雄訳、思索社、1976.
- (18) Handelman, ibid. p. 190.