

人間関係論再考

——記号論・認知科学・脳生理学をベースに

嘉味田 朝 功*

Human Relations Revisited

——Based on Semiotics, Cognitive Science and Brain Physiology

Choko KAMITA

1. はじめに

人間関係論の歴史は古い。その間、世界は激動の連続に見舞われた。はじめに、何が起こったのか、駆け足で過去を振り返り、現在位置を確かめておこう。未来を身近かに引き寄せるために。

1924年。米国ウェスタン・エレクトリック社のホーソン工場で照明実験が行なわれた。人間関係論の幕開けである。その後、1929年の世界大恐慌をはさんで、10年余りも続いた。息の長い話である。そしてその研究成果は、第二次世界大戦のさ中に役立った。監督者・管理者向けの人間関係訓練の教課に採り入れられたのである (Training Within Industry), (Management Training Program) 軍需生産の増強に寄与した、と高く評価されている。戦後、日本にも導入された。人事院・通産省・労働省などが支援し、日本の産業復興に寄与した、といわれている。

1950年代に入り、行動科学に受け継がれた。行動科学は、行政上の人種問題をきっかけに新たに産声をあげた学問である。産業界では、個人の訓練のみならず、組織開発 (Organization

Development) へと領域を拡げていった。

60年代から70年代にかけて、米国は不幸な出来事に見舞われた。ベトナム介入による戦費の増大と世相の混乱。豊かさの中での労働者の勤労意欲の低下。企業の多国籍戦略展開による国内産業の弱体化。対ソ優位を目ざして膨らみ続ける巨額の軍事予算。石油危機対策の遅れ。それに世界市場での日・独の追い上げ。かつての世界最強の米国および米国産業は、80年代になって昔日の面影はなくなった。そこに登場したのがレーガノミックス。“古き良き時代”を夢みて、“強いアメリカ”の再現をめざした、壮大な社会実験である。1980年の大統領選挙に勝った共和党のレーガンは、産業の活性化、失業の減少をめざし、〈規制緩和〉(Deregulation) の理念を打ち出した。これは、50年前の民主党のルーズベルトによる壮大な社会実験、ニューディールとは正反対の理念である。彼は、アメリカ建国以来続いていた伝統的産業政策〈放任主義〉(レイセイフェア) を捨てた。そして失業救済、産業復興のため、次々と法規制を導入した。社会保険や失業・健康保健制度もみなその頃の産物である。ホーソン実験が終結を迎えたのはその頃であった。

レーガンのやり口は、まさにアメリカ的で、徹底的かつ強引であった。その波紋は世界中に拡

* 経営情報学科—行動科学

(Department of Business Administration and Information Science-Behavioral Science)

がった。ではその帰結はどうであったか。現在までの所、すべてが筋書き通りに運んだわけではない。旺盛な資金需要による高金利・ドル高は、米国産業の競争力の低下と輸出の減少をもたらした。一方旺盛な消費需要は輸入を増大させた。かくして、巨額の財政赤字の上に、巨額の貿易赤字。そして遂に債務国に転落。

産業界では、その立て直しのヒントを求めて、“日本の経営”に熱い眼を注いだ。だがそれも束の間。黒字大国日本への風当りは強い。85年3月、議会史上初めてという、92対0で対日批難決議が採択された。それ以来、“Unfair”という錦の御旗を振りかざして、“日本叩き”の嵐が吹き荒れた。これに対する日本のやり口は、例によって譲歩の小出しと引き伸ばし。7月の「アクション・プログラム」、9月の「G5」、「前川レポート」と手は打ったものの、選挙で勝利をおさめたかの民主党がどう出るか。1ドル150円を割るほどの急激な円高は、幾多の職場、幾多の家庭を直撃した。迫られる産業構造の早急な転換から、職場の、家庭の人間関係にきしみが聞えてくる。他方では、行き場の見つからない余剰資金が、国内外の不動産投機やマネー・ゲームにフィーバーしている。遙か遠くで起こるいろんな出来事が、のっぴきならない形でからまり合いながら、身の回りに波紋を投げかけて来る。

従来の人間関係論や心理学、あるいはアメリカ流のミクロな行動科学では、創造的な問題解決には何ともほど遠い。聞くところによると、クライスラー社の経営立て直しに乗り込んで来たアイアコッカ氏が最初に手がけたことは、組織開発部門を解散させ、部員の殆どの首を切ったことだったとのこと。この中には、博士号をもつ20余名の行動科学出身者が含まれていたとか。

さらに、ホーソン実験の頃と比べて、今日の技術面の変化が社会や人間関係に及ぼす影響もはかり知れない。人間があの日までも行って帰って来た。映像を通して、生れて来る前の胎児の動きも見える。居間に居ながらにして、世界

中の出来事が、リアルタイムで手にとるようにわかる。スーパー・コンピューターはピコ・セカンドのスピードで計算をこなす。核技術、遺伝子技術、情報・通信技術。それらを支える制御技術、電子技術、光技術。人類は、自然界を制御するためのどれくらい質と量の知識を蓄積した。これによって人類の生存空間は、これまでとは全く様相の異なる、異次元の世界に足を踏み入れてしまった。だが、日常性の忙しさに追われて毎日を送っている普通の生活者には、断片的な変化しか目に映らない。変動の全体像とか、その底流にある本質とかは見えにくい。

この新環境に創造的に適応していくには、1人1人が、①まず自己の現在位置を確かめ、②将来に開かれた可能性を見極め、③自らが欲する価値実現へ向けて、④自らの内部世界を自己制御するすべを身につけることが不可欠である。その過程で、協働者としての他者との、ほんものの人間関係を実現する。同じ型の遺伝子を持つ人間同士、共に生きることの喜びと味わいを、心ゆくまで分かち合う。……このように、自己による自己のための自己の内面制御を助ける方向へ、社会の文化や制度を制御していくのに、従来の伝統的な社会科学や人文科学の知識は、どれだけの有効性を発揮できるだろうか。きわめて疑問と言わざるをえない。

本稿は、近年著しい進展を見せている3つの分野の助けを借りて発想を展開した。記号論、認知科学、脳生理学である。これらの異分野の知識の相互の関連づけをするのに、常に基本枠組みとして支えになってくれたのは“まんだら”である。宇宙時代には宇宙規模の概念装置がふさわしいと考えた。

まんだらは、3次元の立体空間に、4次元の時間を関わらせ、これを統合する5次元の視点を中心に据えて、そこから外と内の両方の過程的構造のすべての要素を徹底的に分析し尽くし、卓越した情報処理技術を駆使して情報圧縮をはかり、内に濃密な意味をフルに詰め込んだま、力動する生きた全体宇宙の姿を象徴化し、2次元の平面上に、意味図式として構成し、展開し

たものである。まさに、創造システムの姿と手順を、最も創造的な形で表現した、人類遺産の最高傑作の1つといえる。

本稿では、このまんだら図式の助けを借りて、いくつかの創造的行動の解明モデルを提示する。だが、モデルそのものを論ずるのが目的ではない。これは稿を改めて行ないたい。ただ、モデルを導き出すのに参照した主要な概念図のみを添えておく。文献ナンバーと頁を記して。本稿の目的は、事例研究を通じて、モデルの有効性を検証することである。事例は3つで、いずれも、人間関係をめぐって現実に起こった出来事を、他者が記述したものである。舞台は、①海外の日本の会社の職場、②家庭生活、③学校生活の場からなる。

2. 事例：海外支局でのある日の朝

初めに本人による体験事例の記述を書き写そう。

私—Mr. K（現地人社員、男性、中年、現地人の中では最古参）

①＝お早うございます。

①＝お早う。おや、君のその椅子どうしたんだ。それは支局長のと同じひじかけ付のアームチェアじゃないか。

②＝これは私が家具屋で買ってきました。

②＝買って来たのはいいが、私物を会社で使っては困るなあ。会社の椅子は、備品として会社が購入したものを皆に支給して使ってもらうことになっているのだから。

③＝では私にも支局長と同じのを支給してくれますか。あれはアーム付きで楽なのです。

③＝いや、それはできない。アーム付きは支局長だけの専用と決っているのだ。

④＝そうでしょう。だから私は自分でお金を出して買って来たのです。自分のものを自分で買って来たのだから使っても文句はないはずです。

④＝困ったな。何と言えば分かってもらえるのかな。自分の椅子を自分の家で使うのは

自由だが、会社の規則で会社では備品で定められた椅子を使わねばならない。これは常識だよ。

⑤＝それはあなたの国の常識です。ここは日本ではありません。

⑤＝だが、我社は日本の会社で、君はその従業員だろう。会社の規則に従うのは当然じゃないか。

（支局長）①＝朝から何をさわいでいるのだ。

⑥＝あ、支局長、お早うございます。実は、Mr. Kが自分で椅子を買ってきて勝手に使おうとしているものですから、注意していたところです。

②＝何だと。とんでもないことだ。Mr. K、すぐその椅子を片づけて前のを使いなさい。（私に向かって）大体君が甘やかすからすぐ増長するんだ。もっときびしく現地人を指導しなければ駄目だよ。

⑦＝すみません。しかし支局長のように頭からどなりつけては、かえって逆効果と思います。対日感情のことも考えませんと。

③＝何を言うか。そんなことではなめられてしまうぞ。現地人はきびしくすれば言うことを聞くものだ。今後気を付けたまえ。

（Mr. K）⑥＝あもう、私の椅子はどうなるのでしょうか。

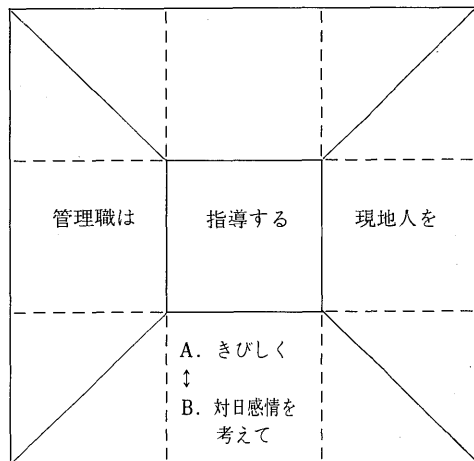
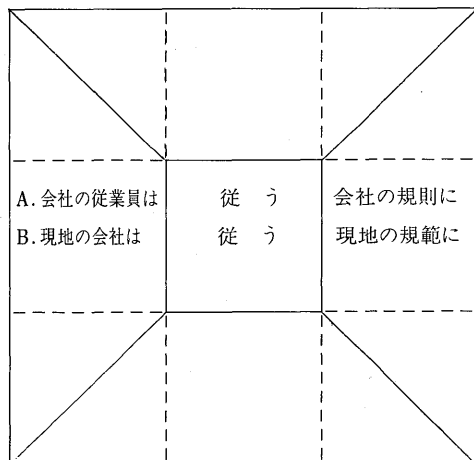
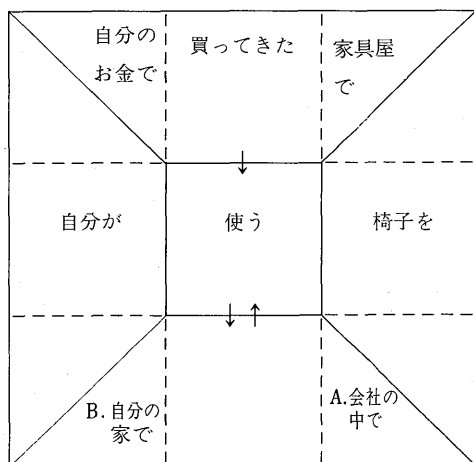
⑧＝もう分かっただろう。とにかく我社の規則では椅子はランク別に決められた会社支給のものを使うことになっているのだよ。君が楽な椅子に坐りたいというのは分かっていたが、皆それぞれ我慢しているのだから、協力してくれ。

⑦＝（不承ぶしように）分かりました。あなたの立場も考えて協力します。

この事例には、2つの主要な問題が含まれている。1つは、ひじ付椅子の使用をめぐって、会社の規則と現地の社会規範とのズレ。もう1つは、現地人に対する指導方針をめぐる上司と

部下の意見の相違である。ここでは、前者についてのみ論ずる。

Mr. Kの発話（テキスト）の意味するところ



はこうだ。（註1）「私は自然秩序に従って、身体が楽なアーム付椅子に座って仕事したい。だが会社は支給してくれない。だから自分の支出によって自分の欲求を満たす。それをあなたが禁止する。なぜなのか、私に納得のいく説明がききたい。」

表現された論理に関する限り、明らかに、間違っている所はない。発言内容（記述）は、筋違いでも堪違いでもないし、ましてや Mr. K は気違いや常識はずれではない。（現地の尺度に関する限り）彼のしている行動内容が場違いなのである。社員として、してはいけないこと（禁止）をしているのである。役割無視である。

言いかえると、日常生活の場では、ある主張が正しいか間違っているかは、その主張内容が論理的に正しいかどうかでは決らない。その主張内容の行動に移した時、行動文脈（コンテキスト）にフィットするかどうかで決まる。。（第2図）その判断基準は、文化によって予め決められている。その文化は、成員の刷り込みに基づく快・不快の行動原理に導かれて形成される。（第14図）いったん基準が確立すると、すべての成員に対して拘束力が発動される。こうして共同体に秩序がもたらされる。この行動規範が自然秩序にフィットする限り、後継者によって傳承され、しないものは絶ち消えていく。

“私”の論理では、「自分の家で使うのはよい（許可）が、会社の中ではいけない（禁止）」という。なぜだろうか。日本文化では、“会社”と“家”にきわめて重要な点で異なる意味づけをしているからである。このことについては後でふれる。結局“私”が使った説得の論理は、「会社の従業員は会社の規則に従うのが当然」ということであった。これに対して Mr. K は、全く同じ論理形式を、一段上の社会レベルから、「現地の会社は現地の規範に従うのが当然」という論理を展開している。しかもこの論理の背後では、古今東西に語り継がれてきた教訓が支持している。“郷に入りては郷に従え” “When in Rome, Do as Romans Do.” と。筋論から

（註1） 下線は、第1, 2, 3図から読み取った言葉。

いうと、“私”の方の旗色が悪い。支局長も“私”もこのことに関して、論理的に決着をつけていない。支局長は、「とんでもないことだ」と一喝している。力の論理（経済力）で文化の論理（相手にも納得のいく説明）を押しつぶしてしまっている。国際化の成否が日本のこれからの運命を左右する。言論の戦を嫌う、いや不得意な日本文化が、現地とどう折り合いをつけていくのだろうか。“男は黙ってサッポロビール”や“不言実行”ではすまないはずなのに。

この事例のそもそもの問題の発生の根源は、日本の会社では、ひじ付椅子を地位の象徴とみなすが、現地の文化規範では、そうみなさない、という文化の違いにある。或は、最古参者としてのMr. Kの昇進願望の無意識の表れかもしれない。（現地人の昇進に対する不満は、日本企業では特に高いときく。）

文化は、時代の長い流れの中で、それぞれの土地柄に適していると、代々の人たちが判断した行動の型を承け継いで、今日に到ったものである。文化の中味の良い悪いの判断は、他者がすべき性質のものではない。とはいえ、今日、これ程人・物・金・情報が往き来する中で、どこの国でも、旧時代の伝統文化の全部をそのまま維持していくことは不可能であろう。特に現地に進出した場合、現地にいい影響を与えつつ、かつ現地にとけ込んでいく努力を怠ってはなるまい。

ところで、物的関係における、アーム付という椅子（物体）の属性と、それを占有する主体（支店長）の、社会関係における役割－地位特性とを、会社（共同主体）の意志と結びつけて、象徴化するのはなぜだろうか。答は動物行動学が知らせてくれる。

あらゆる動物世界を支配している、最も基本的な規範は、〈テリトリー〉と〈順位〉（序列）と〈儀式〉に従わなければ仲間はずれにされる、ということである。同類の中では、それぞれの個体にテリトリー（固有の居場所）が与えられる。ただし、どこを自分の場所にするかは、実際の闘争を通じて序列を決め、強い者から順に

良い場所を選んでいく。以後はその秩序に従い、生命エネルギーの不必要な消耗を避けている。儀式とは、実行に移る前に通過する定型的な行動様式である。人間が、①見合い、②結納、③結婚式、④披露宴、⑤新婚旅行といった順序を踏むのも、これと同じカテゴリーである。

椅子は、座って仕事をするという機能を満たす道具であるが、そこにひじ付があるかないかは、意味論的には全く異なる。それが1つしかないという場合は、その占有者は、その職場社会で1人しかいない、最高位の人であるということをして、その場に居合わせる、内外のあらゆる人に、常時信号を送っているのである。記号論でいう様に、〈物〉は〈語る〉のである。このようなメカニズムによって共同体の秩序が維持されるとともに、成員に上昇志向の動機づけを鼓舞するのである。そこから共同体の活力が生じて来る。

爬虫類と同型に、這い回り、〈たくましく〉生きていくことは基本的に必要である。（第23図）だがそれだけでなく、哺乳類と同型に、棲み場所を定めて〈むつまじく〉生きていく。隣人たち（現地の人たちも含めて）とともに。それだけでなく、霊長類と同型に、頭を使って〈うまく〉生きていく。そして最上層では、人間として〈よく〉生きていく。これは、1回限りの自分の人生を、自らの手しおにかけて、美しい作品に仕上げていく、ということの意味する。

日本の国全体としては、なり振り構わず働かなければ食っていけない段階は乗り越えて来た。今や、具体的にどう行動することが、世界の中で、国として〈よく〉生きていくことになるか、を探索する時期である。企業も個人も同型であろう。

3. 事例：休日出勤の朝

妻－夫

①＝車のライセンス取ったので迎いに行こうか？ 会社の前まで。

①＝会社の前は駄目だよ。Tビルの西南の角にしてよ。11時半に。

②＝あそこは車の量も多いし、信号も複雑だから別の所ない。

②＝いいじゃないあそこで。仕事に行く製版所も近いし、行くよ。

仕事を終りTビル西南角にて1時間半イライラして待つ。やっと来る。車の窓から顔を出して、

③＝早く早くッ。こっちに来て!!早く乗ってよ、後から車が来るから。

ふてくされて車に乗る。

③＝どこへ行っていたんだッ。1時間半も待たせて。

④＝どこに居たのッ。ちっとも見つからなかったわ。この車の多い所、止まれやしない。この辺を4回もグルグル回ったわよ。

④＝もういいよ、迎いに来るの!!こんなに待たされるのかなわん。見せものじゃないんだから。

⑤＝道も混んでいたし、少しわ遅れたけれど、あなたが角に居ないからよッ。

⑤＝チャンと角で待っていたよ。1回は見向きもしないで通り過ぎたじゃないか。

⑥＝チャンと見てたわよ。居なかったじゃない。車も多いし、ドンドン流れていくし。

⑥＝おいッ!!赤だよ、止まれよ。

⑦＝知ってるわヨ!!まだ黄だったわよッ。ライセンスないくせに。

⑦＝信号無視だ!!

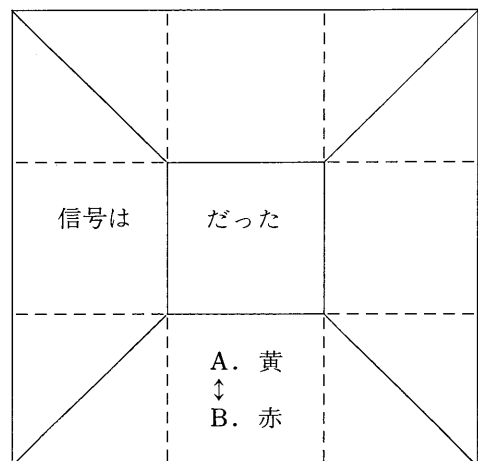
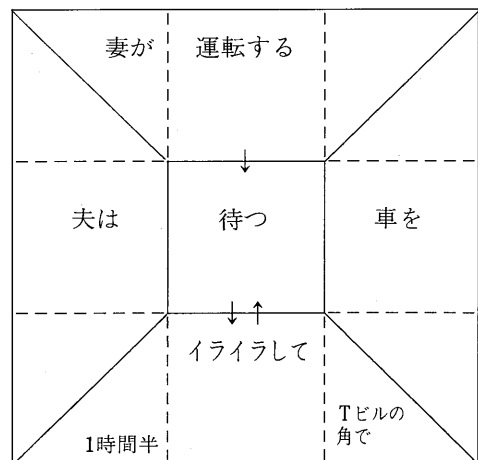
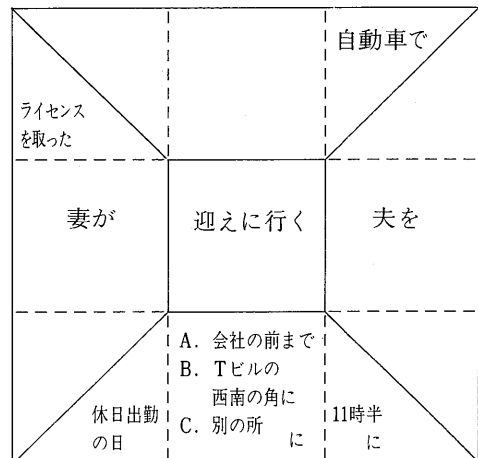
⑧＝食事どうする？

ふてくされて

⑧＝もう帰ろ。

3. 事例：休日出勤の日に

事例の要点は以下のようになる。



迎えに行く場所をめぐって、A. 会社の前か、B. Tビルの西南の角かで意見が分れている。

妻はライセンスを取ったばかりなので、運転に自信がなく、車の量が多く、信号が複雑で危険なB地点にすべきでないと判断している。夫は、Aでは準拠集団（会社仲間）の誰かに偶然見られる可能性がたくさんあるので、見られる可能性の少ないB地点にすべきだと判断している。更に、Bを選択すれば、後の仕事にも便利だと判断している。そして、両方のニーズを満たす場所Cを一緒になって探索する代りに（問題発生を未然に防ぐには是非とも必要）、夫の判断を優先させて行動選択をしてしまう。つまり、「ライセンスを取り立ての者は、危険な場所を運転すべきでない」という物的規範を捨て、社会的規範に従ったのである。現在の日本の社会規範では、「夫婦の判断が異なる場合、最終的には、夫の判断で行動選択すべきである」というのが、一般的である。もちろん、事と次第にもよるが。しかも近年女性の地位向上や権利意識の浸透から、この規範の拘束力が弱くなり、離婚問題へと発展するケースも増加している。

B地点に決定したことは、妻の側に情緒的に大きな問題（心的エネルギー）を発生させる。1つは不安で、もう1つは自分の主張が通らなかった不満である。夫は自ら運転の体験がないので、この妻の情緒に対して、想像力が働かず、軽く考えている。

夫は、1時間半約束の時間に遅れるのは、「スベキデナイ」という「回避」の弱い規範の限度を越えて、「シテハイケナイ」という「禁止」の強い規範と感じている。したがって、「刷り込み反応」（第5図）により、A₆ノルアドリナリンの

神経ホルモン(第30図)が生産され続けている。妻の車を見失うまいと、そこでじっと待っている以外に、どんな行為選択も許されないので、時間の進みは遅く感じられる。

一方妻も、知覚神経系統と運動神経系統の連合の長期記憶が形成されておらず（第34図）、自動化されず、意識は興奮し、A₆ノルアドリナリンが多量に分泌されている。この身体的過剰反応と、自身の視点が移動中なので、知覚野の機能を低下させ、また、注意の資源配分がうまくいかず、対象物の識別が困難になる。また、緊張の連続のため、時間感覚も短くなる。1時間半をちょっとした遅れとしか感じない。

4. 事例：ある中学生の死（註2）

「葬式ごっこ」は昨年11月14日、いじめグループの1人が「鹿川が死んだことにしよう」と発案。中央に緑色のフェルトペンで「鹿川君へ さようなら」と書いた色紙（27×24^{cm}）が教室内などを回った。

署名した生徒は、同級の男子23人全員と、女子18人のうち10人、他クラスの男子8人の計41人。

2, 3人連名の言葉もあった。書かなかった同級の女子8人には、「鹿川君がかわいそうだ」といい合って拒んだ者と、色紙が回らなかった者とがいた。

中には「かわいそう」などと、いたわりを感じさせる言葉もあるが、約半数は「パンチパーマにしろ」など、いまの中学生のさむぎむとした心の中をうかがわせる内容。しかも、これらの言葉を、いじめグループに属さない普通の生徒が書いている。

周囲に、はやし立てる同調者と、自分が代わり

の標的になるのを恐れる傍観者がいて、止める子
なつてよかった」「ざまあみろ」など、心ない言葉が書き連ねられている。学校側は当時「葬式ごっこはふざけで、いじめではない」と主張した。色紙を書いた側には確かに「ごっこ」気分が濃厚だが、加害者意識が乏しい中で同級の男子全員が加わり、被害者の鹿川君には、逃げ場がない。「現代いじめ」の残酷さを、色紙はありありと物語っている。

（註2） 朝日新聞、 年 月 日

いじめを苦に今年2月、「もう君達もバカな事するのはやめてくれ」の遺書を残して自殺した、東京・中野富士見中学校2年鹿川裕史君（当時13）について、生前に級友らが行った「葬式ごっこ」の追悼色紙の全容が21日までに明らかになった。当時の藤崎南海男担任(58)ら4人の教諭と、男女生徒41人が署名。「いなく

がない——というのが「現代いじめ」の特徴だが、この色紙の場合も、発案者の意図に乗った言葉や、いくぶん消極的な言葉が中央の「鹿川君」を取り巻き、四教諭をふくめて、だれもこの「ごっこ」を止めなかった。

「つかってゴメンね」「つかわれるやつが……」という言葉がある。鹿川君はいじめグループの最下位のツカイッパ（使い走り）を務めていた。「これは愛のムチだった」と書いたのはいじめグループの一人だが、鹿川君が「その立場」を苦にしていたのを、彼は認識していたことになる。

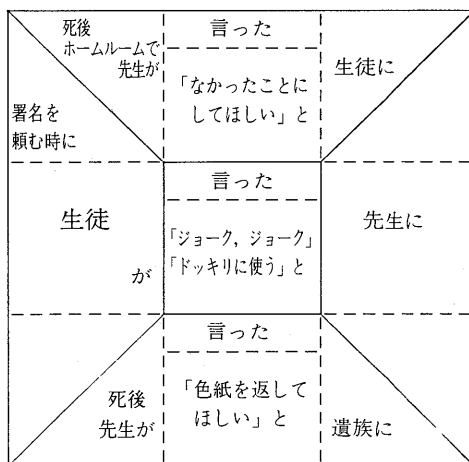
色紙の日付の翌日、鹿川君が登校する前に、色紙は鹿川君の机に飾られ、牛乳瓶に差した花とミカン、アメが供えられ、線香がたかれた。遅刻してきた鹿川君は「なんだ、これー」といい、笑い

を浮かべたが、やがて黙りこんだ。

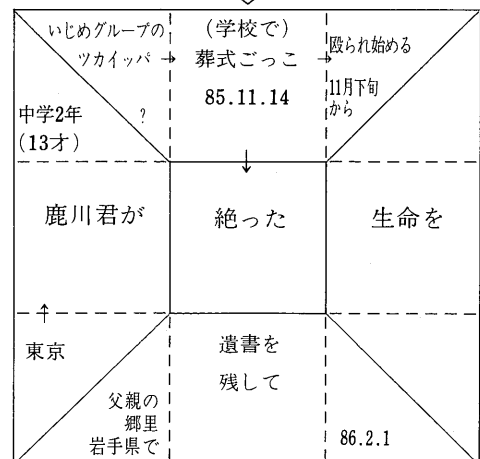
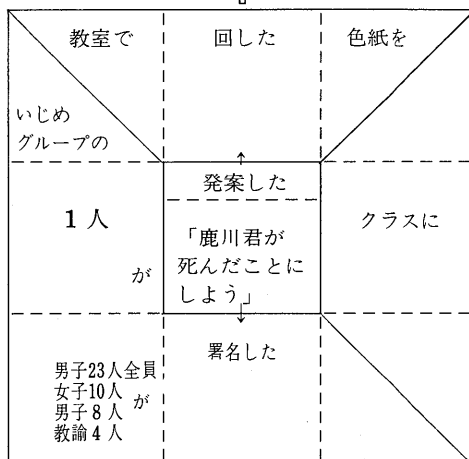
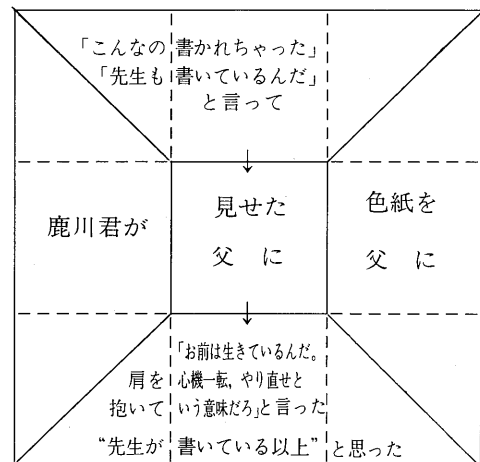
帰宅後、父雅弘さん(43)に「こんなの、書かれちゃった」と色紙を見せた。「先生も書いてんだ。これ、そうだよ」と指で示した。父は「葬式ごっこ」の全容を知らず、色紙だけと思い、また「先生が書いてる以上」とも思い、息子の肩を抱いて「お前は生きてるんだ。心機一転、やり直せ、という意味だろ」といった、という。

学校側は「葬式ごっこ」がいじめでない、という理由に「暴力を伴わなかった」ことをあげた。

同月下旬から、鹿川君は殴られ始める。約二ヵ月後の2月1日、父親の郷里の岩手県に行って生命を絶った。遺書には「このままじゃ『生きジゴク』になっちゃうよ」ともあった。



⇒



署名した四教諭は生徒に「ジョーク、ジョーク」「(テレビ番組の)ドッキリ(カメラ)に使うから」などといわれ、求めに応じた。藤崎担任は鹿川君の死後、遺族に「色紙を返してほしい」といい、ホームルームで「なかったことにしてほしい」といった。四教諭は3月、諭旨退職、減給、戒告の処分を受け、うち三教諭は教育界を去った。

この事例は、「葬式ごっこ」や「いじめ」という形をとって、「アイデンティティ」が失われ、〈テリトリ〉、〈序列〉、〈儀式〉といった規範が、最も非劇的に作用した出来事といえよう。

解明に先立って、主要な経過を整理しておこう。

色紙に署名を頼まれた時、自分の、署名するという行動選択が、現実に当の主体がいなくなる(死ぬ)という帰結をもたらす可能性がある、と判断した人は、1人もいなかったであろう。では、鹿川君の死は、原因→結果の関係がない、偶然的出来事だったのだろうか。

もちろん、「葬式ごっこ」だけが原因ではない。①「いじめグループのツカイツパ」という〈序列〉最下位の役割を強いられ、脳幹・視床下部では、A₆神経ホルモンノルアドリナリンが分泌され続けていたに違いない。(第30図)②「葬式ごっこ」での驚きと怒りは更に分泌を増加させ、その場のイメージは長期記憶に登録されただろう。(第34図)③引き続いての「殴られ」に対して、身体は自らを守る為にノルアドレナリンを増発し、攻撃性を司る扁桃体へ信号を送る。(第33図)だがイメージ記憶は、反撃行動に出れば、更に大きな苦痛が返ってくることを知らせる。(第28図)そこで動員された攻撃性のエネルギーは、外界へ向かって放出されることなく、体内に蓄積される。このまゝいくと、更に苦痛が増す、という可能性の認知の下に、自殺という行動選択が、精神的・肉体的苦痛の消滅を帰結すると判断する。

「このまゝじゃ『生きジゴク』になっちゃうよ」という遺書の言葉は、死の間際になって感じたわけではあるまい。言葉にならない心の奥

底の、いや身体的表現の叫び声を、周囲の人は誰1人として、受信することができなかったわけである。

息子が父親に色紙を見せた時の父親のあの意味づけはどこからくるのだろうか。まず、「葬式ごっこ」の全体情報に基いた判断ではなかった。〈儀式〉の行なわれた現場情報に接していないのである。

決った場所にある1つだけの机を1人だけで継続的に使うということは、特別な意味を持つ。学校という場における主体の〈テリトリー〉を象徴する。その場所に追悼色紙が飾られた。花、ミカン、アメ。そして線香。ほとんど全ての学友の、視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚(イメージ)を総動員して、死者を葬る象徴的儀式が、遊びという名の、非現実の設定の下に、とり行なわれたことになる。この〈儀式〉は、動物の心の一番最奥にある、生命を司る脳幹の機能が停止したことを、列席者全ての人が確認する、ということ象徴的に表現しているのだ。「ごっこ」として片づけるには、余りにも生命性の根源に関わりすぎる。だから、死者を葬る遊びは、どこの社会・どこの文化でも禁止項目に分類されている。色紙だけの、単なることば遊びなら、まだ許容の余地はある。

意味論的には、この儀式によって、彼は最下位の居場所すら、喪失したのである。この現場を目撃していたら、或は現場の様子を詳細に聴き取っていたら、父親は違った行動を選択していただろう。そして自殺とは違った帰結になった可能性はかなり高い。

色紙を見て、自らの判断をしかねた父親は、「先生が書いている」という事実を拠り所にして、自分の心を納得させる意味づけをして息子を励ました。教師の制度的・役割・義務は、子供を教育することである、との確信から、演繹的推論をしたわけである。だが、言語の論証機能は、行動文脈においてのみなされなければならない。父親は、現場で発生する生情報を手にしなかったために、読み違いをしてしまったの

である。

「先生も書いているんだ。」という息子の発言の意味は、恐らく、こうだったのではあるまいか。「学友のすべてが敵であるばかりでなく、先生までも一緒になって僕をいじめる。もう学校には僕の味方はただの1人もいない。家でのお父さんだけが頼りだ。どうか僕のこのやり切れない気持をわかってほしい。いつまでも僕の味方であってほしい。僕を見離さないで!!……お父さんは僕を抱いてくれた。だが、心機一転、やり直せという。僕なりに一生けんめいやってみた。だがどうにもならないんだ。お父さんにも、やっぱり僕のほんとうのつらさは分ってもらえない。この世では、僕の気持をほんとうに分ってくれる人は、誰1人としていない。僕はたった1人ぼっち。ああ、たまらない。明日も明後日も、そしてその次の日も、ずっと」彼は長い間、自分と1人対話をしていたのではなからうか。そこへ更に身体的な苦痛が、来る日も来る日も続く。「このまゝでは『生きジゴク』になっちゃうよ」と書き残している。その地ゴクでは、1人の仏とも会える可能性がないと判断したのであろう。ある人にとっては、時に生きることとは地ゴクなのである。

では、4人の先生は、なぜ色紙に署名したのだろうか。葬式ごっこが、万国共通の禁じられた遊びであることを知らないはずはない。生徒の「ジョーク、ジョーク」、「ドッキリに使う」と言った言葉によって行動選択したとのこと。

非現実を現実と見立てて楽しむのがジョークである。言葉のもつ美的機能と言われるものの1つの使い方だ。小説・演劇などの芸術もこのカテゴリーに入る。人類が獲得して、文化形成の基礎になった象徴能力に由来する。不在の現前化である。この能力の獲得によって、人間は他の動物と違って、生存の現場からの被拘束性を脱脚することができるようになった。

ジョークはまた、想像力を刺激し、日常の情性的に固定化した知覚に、驚きと意外性を与え、沈滞気味の心を活性化するのに役立つ。また、探索本能を満足させ、発見の喜びを味う可能性

を秘めている。だがその実現には、 A_6 のノルアドレナリン行動性の神経ホルモンの分泌に引き続き、快感を誘う A_{10} のドーパミン作動性の神経ホルモンも分泌されなければならない。(第30図)これが前頭葉から頭頂葉まで達した時、歓びを感じ、情操が豊かになる。(第25図)だが A_6 のみの場合は、これが攻撃を司る扁桃体を刺激し、激怒を招く。 A_{10} が発生する条件としては、主体間が基本的に対等で、互に自由な感情表現(表出機能)が出来る状態で相互作用が行なわれる必要がある。仮に、鹿川君が皆と対等で、自由な感情表現が出来る状況にあったとしたら、恐らく、葬式ごっこは全員が意図した通り、ほんとにジョークで終り、悲劇は起らずにすんだであろう。或は、感受性の高い生徒が1人でもいて、「なんだ、これー」といい、笑いを浮かべて、やがて黙りこんでしまった鹿川君の、苦痛に満ちた心からのメッセージ(信号)になった、心の状態についての記述を受信でき、慰めの行動を起こしていたら、恐らく事態は変っていただろう。学級の中の女子の幾人かは署名を拒否した。だが、この学級の文化(行動規範)は、弱者に援助の手を差しのべることを許容しなかった。身の回りに、たった1人の味方もいないということは、人間にとって、決定的なのである。仲間と一緒にいたいのが、人間の本能なのだから。人間だけではない。小鳥でも飼犬でも、誰かにかまってもらうと喜々としている。生き物とは、そういう性質をもっているのだ。

今日の日本のマスコミ文化の規範では、「人が困っているのを見て自ら楽しむ」ということが許容されている。テレビの「ドッキリ」にしても雑誌の「ホーカス」にしても。また、日本文化の特徴の一つに、言葉と現実の不一致に対して、他国に比して、遥かに許容的である。現実を非現実で言い替えたり(侵略を進出に)、非現実を現実と言ったり(記憶にありません)することが通用する。こういう文化的文脈では、この先生が、死後、生徒に「なかったことにしてほしい」と言うのは当然である。また日本の

文化規範では、論（言葉）より証拠（物）なのである。物証があがらなければ、何でもまかり通る。つかまるのは、たまたま運が悪かったか、馬鹿だからである（税金にしても）。だから、この先生が、死後、遺族に、「色紙を返してほしい」と頼むのも当然である。もちろん日本文化には、いい面もたくさんある。何を承け継ぎ、何を捨て、そして何を新たにつけ加えるか。経済基盤が確立し、世界一の債権国になった今、文化にも眼を向け、1人1人が、そしてみんなで、考え、掘り下げ、選択する時期に来ているのではなかろうか。

文化の流れの基調をひとことで表現すると、工業社会の〈まじめ〉指向から、情報社会の〈おもしろ〉指向へとと言えるだろう。〈ハレ〉と〈ケ〉の逆転現象とも言われる。上べだけの“おもしろ”でなく、全身心に躍動を覚えるようなほんものの“おもしろ”とは、どうすれば手に入るのか。情報社会では、“まじめ”は価値を失ってしまうのだろうか。答えなければならない問いはいっぱいある。一歩道を踏み誤ると、形を変えた悲劇が方々に待ち受けているかもしれない。

13才の少年の、「もう君達もバカな事するのはやめてくれ」と書き残したメッセージは、クラスメイトにだけというよりは、今日の日本人の1人1人に向けられたものとも読み取ることができる。何がバカな事なのか、やっている本人たちには判断できないのである。そこが文化の落とし穴である。

80年の天命が与えられているのに、友情の素晴らしさも、性の悦楽も、グルメの味覚も知らぬまゝに、苦悩に満ちた13年の短い人生に、自らの意志で終止符を打つとは、何とも痛ましい出来事である。戦後の制度的総決算も必要であろう。経済大国の持続のための政策も必要であろう。併せて、今の時点で、社会文化の問い直しも必須である。その時、中心に据えなければならぬ〈価値〉は、〈生命が持つ可能性の尊さ〉である。観念や理念としてではなく、内にリアリティの重みを蔵したものとしての。誰しも、たった1回しか生きられないいのちなのだから。

ところで、鹿川君はなぜ父の郷里の岩手県を最後の場所に選んだのだろうか。もちろん、真実は知る由もない。だが、そこにアイデンティティ（自己同一性）の問題が絡んでいる様に見えるてならない。アイデンティティとは、最も基本的には、自己の〈意識〉が自己の〈身体〉を〈同一のもの〉だと認識することである。

人間の意識は、宇宙をさ迷う小舟のようなものかもしれない。いつも確実にあつて、そこに繁がれ、そこから出て行って、またそこへ帰って来る——そんな確かな、安らぎの場所を欲しているのだろう。それが身体である。身体は、隣り合わせた他の身体や物体と、場所の広がりをつかち合っている。その場所の広がりとは、母なる地球の大地のことである。

東京に育ち、土の香りから遠ざかり、心の通い合えない人々の只中で、孤独に生きてきた少年の無意識の心は、無条件で自分を迎え、受け入れて、暖かく包み込んでくれる何かを求めているに違いない。（第21図）そして、アイデンティティのもう1つの中核である〈帰属〉集団の代表者である父親が生命を授かった故郷の地こそ、その願いをかなえてくれるものと、判断したのである。

（合掌）

さいごに、沖縄の小さな島で歌い継がれている歌を紹介して、終りとする。〔 〕そこでは、心と土と波が融け合って、アイデンティティに満ち溢れている。

東 崎

与那国ぬ島に渡て 東崎登て見りば
あん美^さ波ぬ花になゆさ
情深さ島ぬ 心あらわす 波の花
いちまでん いちまでん ながみぶさ

東崎登て見りば 人の道生りたるさだみ
うまん^{ちや}人に知らしぶさ
鳥ん花ん はべるん
ともにかたて いちぶさや
いちまでん いちまでん 忘ららん

5. 結 語

本稿のはじめに、人間関係論が幕開けして60余年が経った今日、地球規模で動く、この複雑さを増した人間問題を創造的に解決するには、発想の転換が必要なことを述べた。そして、まんだらの思考枠組みを下敷にして、記号論、認知科学、脳生理学を視野に入れて、判断・表現・行動を統一的に連動させて、創造的な人間行動の過程的構造のモデルを設定した。

そこでの重要なポイントは、物と心の二元論ではなく、両者を関係づける〈意味世界〉を中心に据えることであった。もう1つの戦略ポイントは、言語のみによる表現の限界を克服するために、図式を基本に据えることであった。この方法によって、絶えず全体を視野におさめながら、部分を点検することが可能になる。このことを別の面から言い換えると、自我の座である前頭葉中心ではなく、身体・運動図式を通して、万物や宇宙と接している頭頂葉を中心に考える行き方でもある。この様にして、思考の空転を防ぐために、絶えず、脳生理学による裏付けを探索した。

本論では、このモデルに当てはめながら、3つの事例の解明を試みた。そこから浮かび上った共通事項の1つは、個々の事例の、より大きな文化変容との密接な関連性であった。そして、今、日本社会の文化を問い直し、残すもの、捨てるもの、新たに取り入れるものを明らかにし、新しい時代にふさわしい、新しい文化の構築の

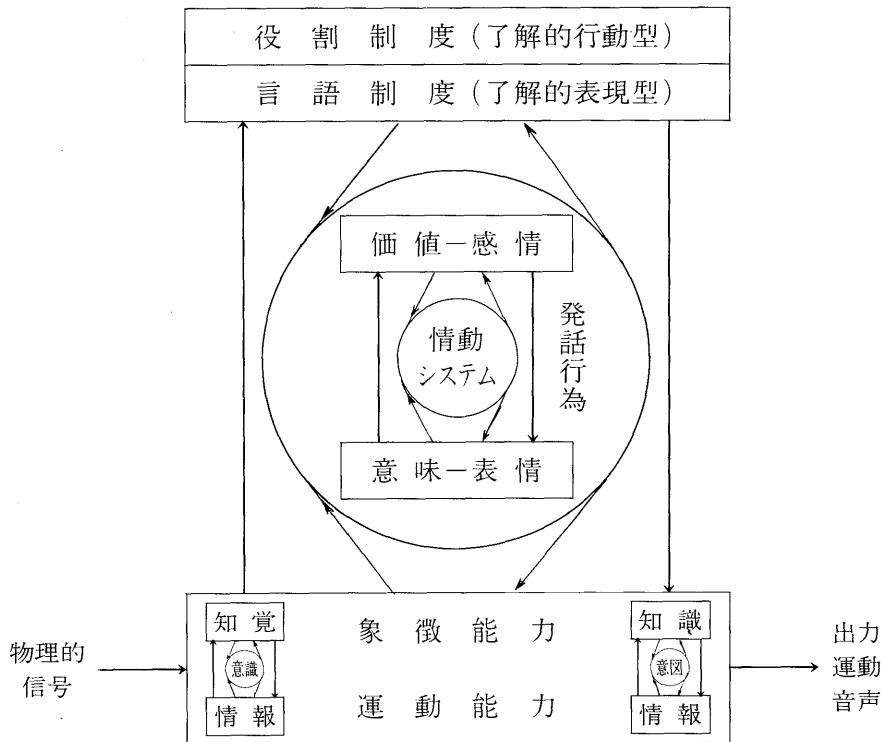
必要性に迫られていることに触れた。そして、目に見えない文化というものの、扱い難さについても。

もう1つの共通事項は、各個人には、それぞれ1人1人に、神聖にして侵すべからざる、その人の行動文脈が厳然として存在している、という事実である。企業にしても、国にしても同型である。この文脈は、その生命の営みが終るまで、連綿と続いていく1つの構造をもった流れである。魚が絶えず回りに水を得、鳥が絶えず回りに空気を得ているのと同じである。その人の行動文脈というのは、何億年の地球の歴史上、これまでも、これからも、永遠に、たった1つしか存在しない、唯一独自のものである。ただし、その文脈は、予め何か或は誰かによって決定されているようなものではなく、自然の法則と主体の選択との相互作用によって、その都度創り出されていくものなのである。

この二つの共通事項を考慮に入れて、今後の研究課題として、二つの方向を考えている。一つは、創造的人間行動解明のモデルを理論的に整備し、これを使い易い形に構成し、教育研修、企業文化の診断などに活用する方向である。今の日本社会は企業社会である。企業の文化転換が社会の文化転換をもたらす、戦略的ポイントと思われる。

もう1つは、ソーシャルの提案している「乗り越え」の記号学および“まんだら”図式を十分咀嚼して、創造的企業文化への転換の手順を具体化する方向である。

人間行動の過程的構造



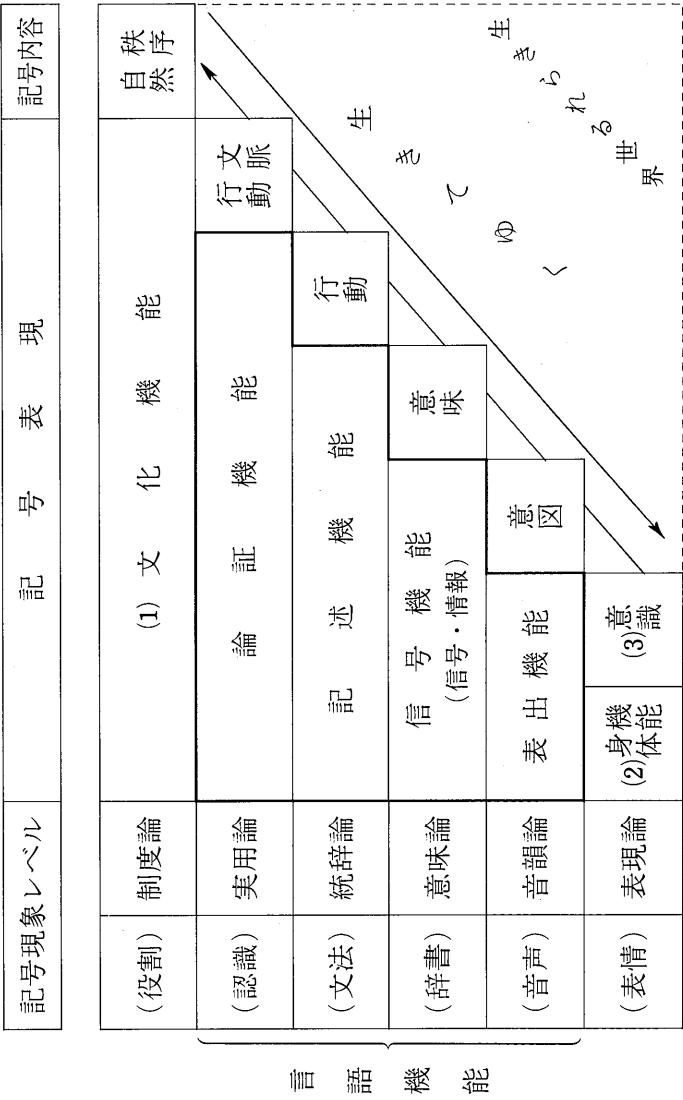
第1図

(註1)

- 内側にあるフィードバック・ループによって、上段の認知システムと下段の行動システムが連動している。
- 内側は、入れ子細工構造になっていて、情動のフィードバック通して、感情（価値）と表情（意味）が連動している。
- 社会制度としての役割と言語は、伝達を通じて個人に記憶されなければならない。
- 象徴能力と運動能力は刷り込みや学習によって連動される。

人間行動の表現的機能・構造

(ランゲージ) ↔ (パロール) ↔ (ラング)



第2図

(註2)

- ・意識と身体と文化は習慣化されて、ものごとを自動的に処理しようとする傾向がある。
- ・西洋文化では、言語機能を重視し、意識の明晰さを尊ぶが、東洋文化では逆に、意識

を媒介せずに、身体機能と自然秩序をじかにつなげようとする。

- ・機能の各層は、それぞれ独立して働くのではなく、下から上へ順次内包しつつ、全体的に働く。

判断カテゴリー

⑤ 社 会 様 相	⑥ 時 間	⑦ 自 然 様 相
許 可 > < 禁 止 当 然 > < 回 避 義 務 > < 免 除	規則に従った系列 Before > < After 系列 過去 → 現在 → 未来 系列	可 能 > < 不 可 能 必 然 > < 偶 然 現 実 > < 非 現 実
④ 社 会 関 係	① 空 間	⑧ 自 然 関 係
主 体 ↔ 特 性 行 為 選 択 → 帰 結 主 体 間 —— 相 互 作 用	こ こ そ こ あ そ こ	物 体 ↔ 属 性 原 因 → 結 果 物 体 間 —— 相 互 作 用
③ 社 会 的 質 (存在)	② 量	⑨ 自 然 的 質 (存在)
い る い ない し かい ない	1 だ け い く つ か 全 べ て	あ る い ない し かい ない

第3図

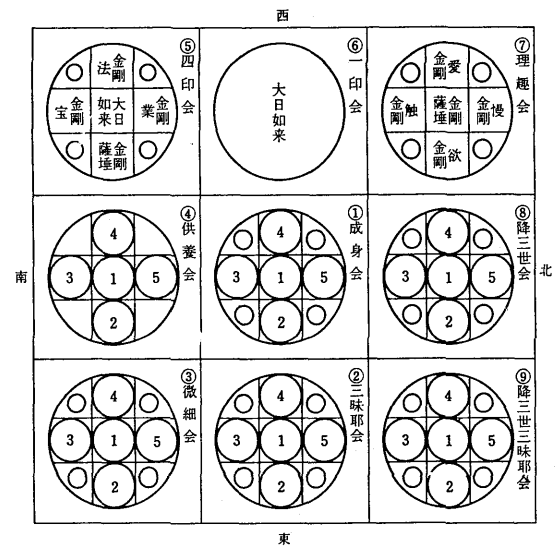
(註3)

- ・左側が社会的側面（心の世界）で、右側が自然的側面（物の世界）。それぞれが独立して存在しているのではなくて、両者が中側のインターフェイス（意味の世界）に媒介されて、全体として存在が現前する。

- ・下段の存在は、中段の〈関係〉に媒介されて、上段の様相を変える。
- ・森羅万象すべてが、この9つのカテゴリーで繋がっていて、どの1つのカテゴリーも単独では意味を持ちえない。また、この9つのカテゴリーで、森羅万象すべてが判断できる。

まんだらとその現代的解釈

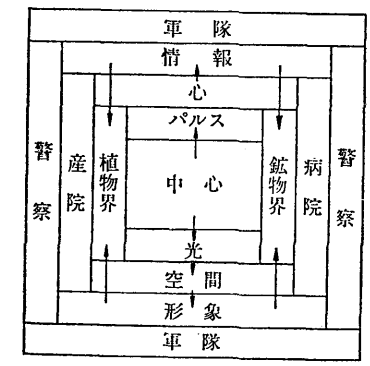
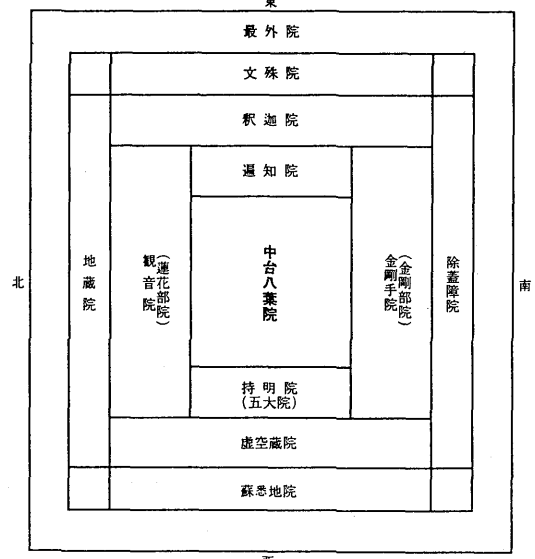
現図の金剛界の曼荼羅



1 大日如来 2 阿閼如来 3 宝生如来 4 阿弥陀如来 5 不空成就如来

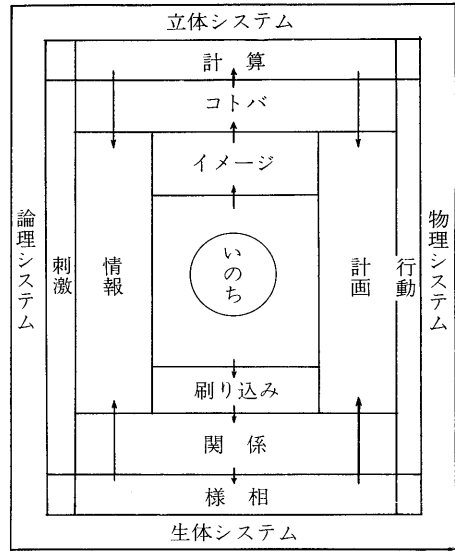
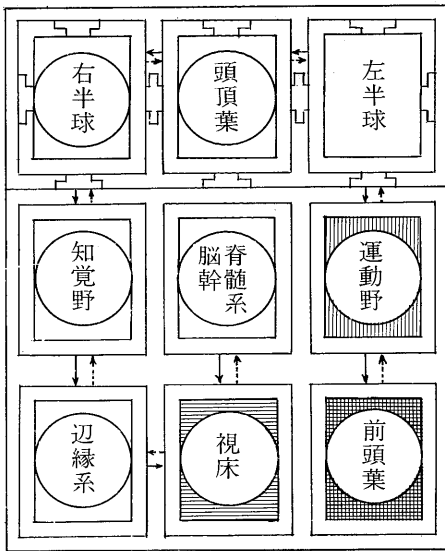
広	シン	レ
報	ボル	ジャー
食	具	警
堂	体	察
学	化	武
校	工	器
	場	庫

現図の胎藏曼荼羅



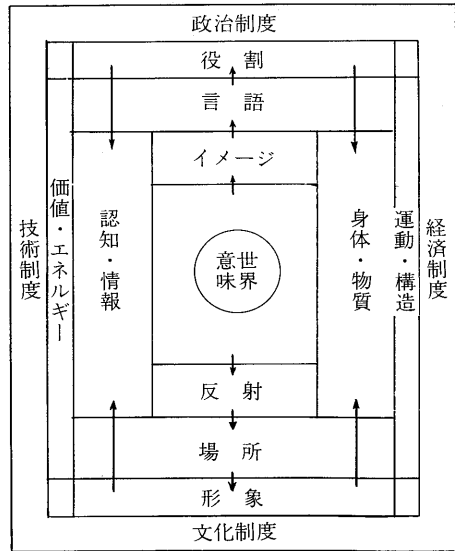
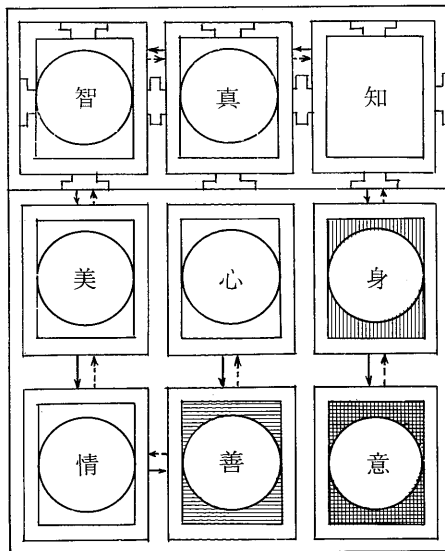
第4図
(22) (29)

脳 と 行 動



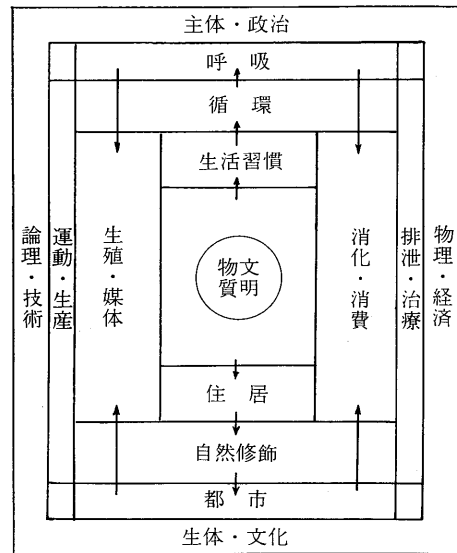
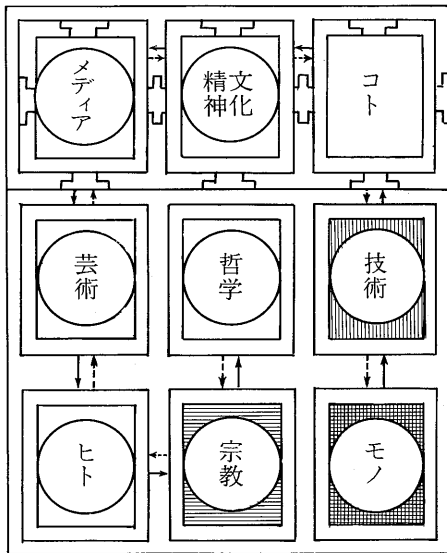
第5図

心 と 意味世界



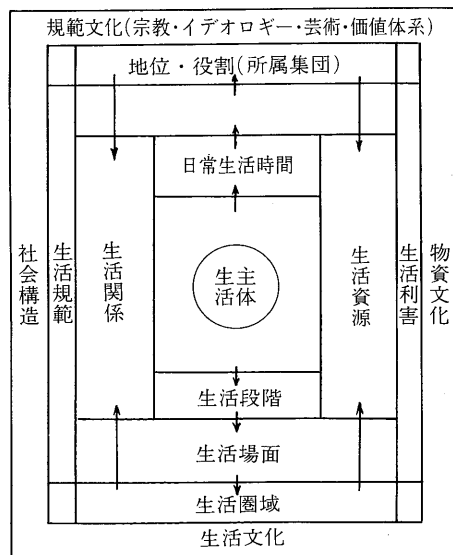
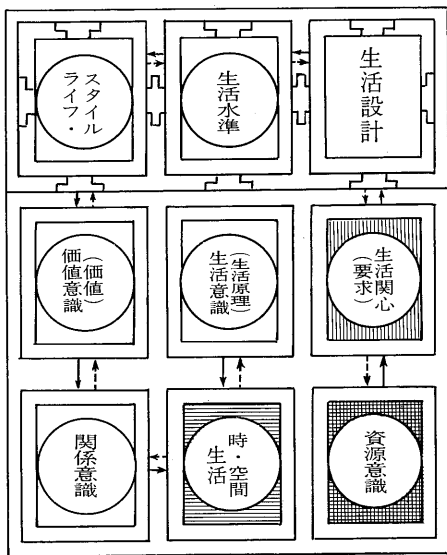
第6図

精神文化と物質文明



第7図

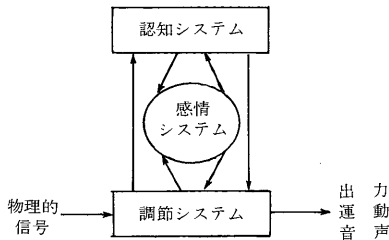
生活システムの基本モデル



第8図

7. 参照概念図

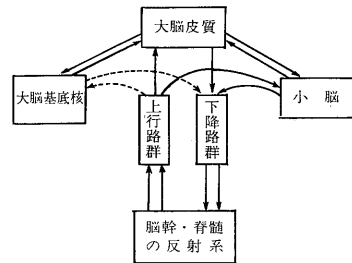
認知・感情・調節システム



第9図
(23)－48

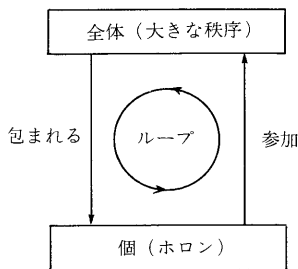
運動制御系の構成

矢印は信号の流れる方向，破線はまだよくわかっていない結合。



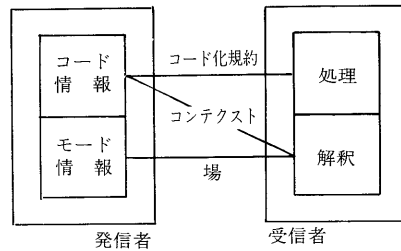
第10図
(6)－76

ループをもつ階層構造



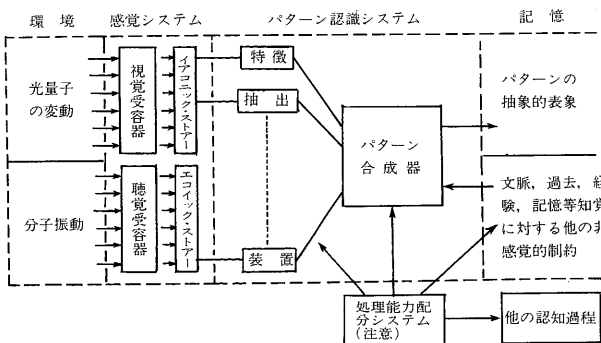
第11図
(10)－47

三つの意味伝達メディア



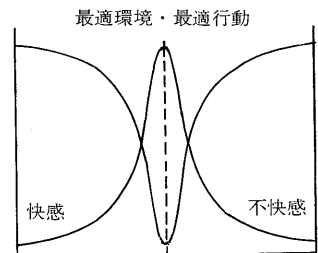
第12図
(33)－

環境，感覚システム，パターン認識システム，および記憶システム間の交互作用を示す概念図。



第13図
(24)－112

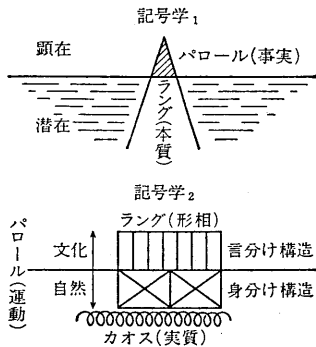
情動という制御回路の特性



第14図
(17)－135

(註3) ()は文献ナンバー，数字はページ。

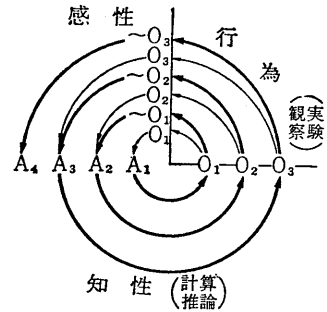
2つの記号学



第15図

(15) - 278

知識の形成



第16図

(28) - 102

スキーマ

図式：レストラン

登場人物：客，ホステス，ウェイター，料理人，会計係

場面1：入場

客がレストランに入ってくる。

客が席をみつける。

自分でみつけるかもしれない。

ホステスが座らせてくれるかもしれない。

ホステスに席を求める。

ホステスが席に案内する。

客は行ってテーブルにつく。

場面2：注文

客がメニューを受けとる。

客がそれを見る。

客が何を注文するか決める。

ウェイターが注文をとる。

ウェイターが客に気づく。

ウェイターは客のところへ行く。

客は欲しいものを注文する。

料理人が食事をつくる。

場面3：食事

しばらくしてウェイターが料理人のところから食事を運んでくる。

客は食事をとる。

場面4：退場

客はウェイターに勘定書をたのむ。

ウェイターは客に勘定書を渡す。

客はチップを置く。

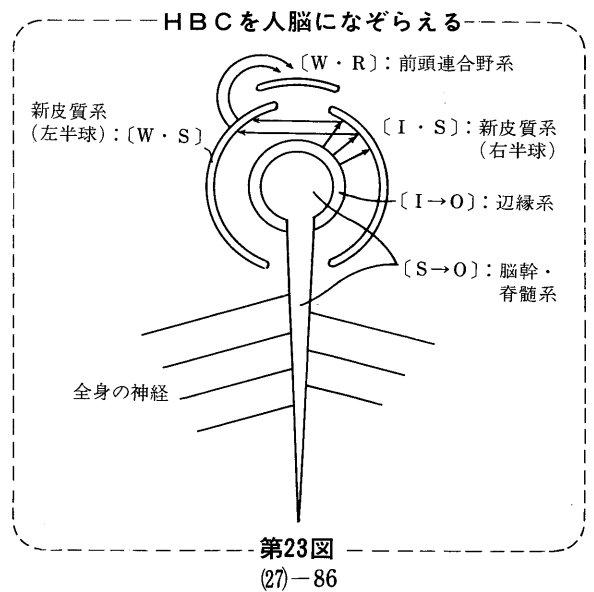
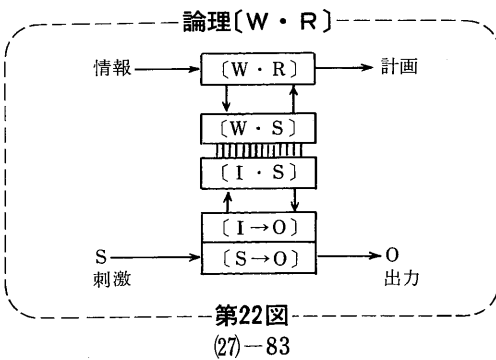
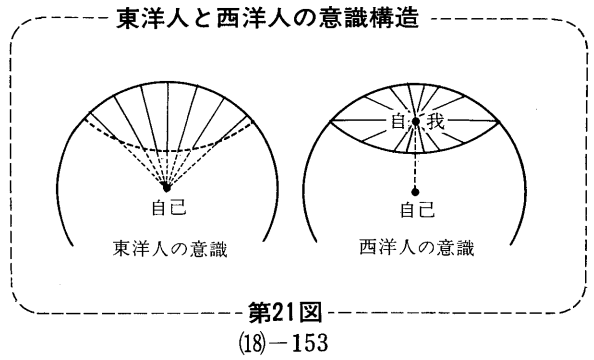
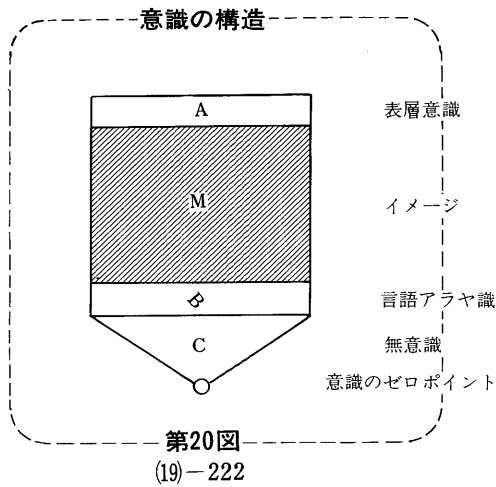
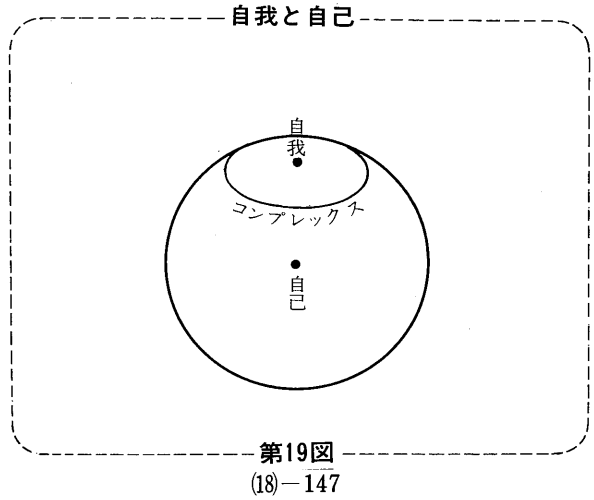
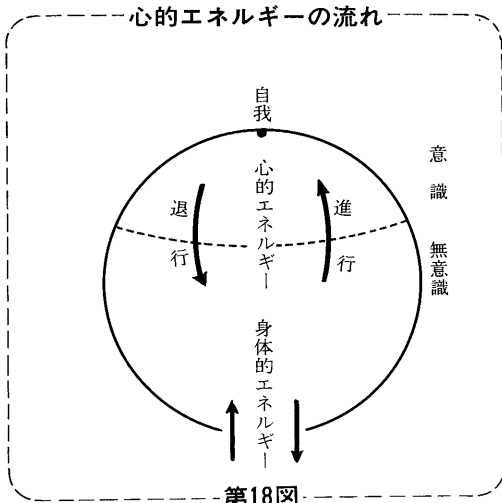
チップの額はサービスの良しあしにかかっている。

客が会計を済ませる。

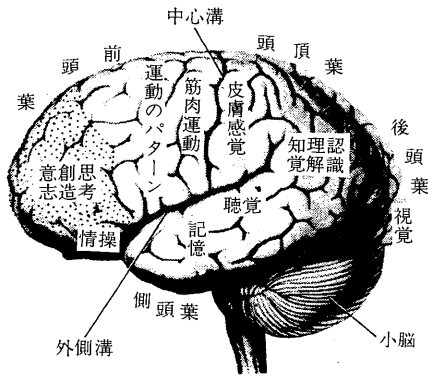
客がレストランを出る。

第17図

(24) - 196

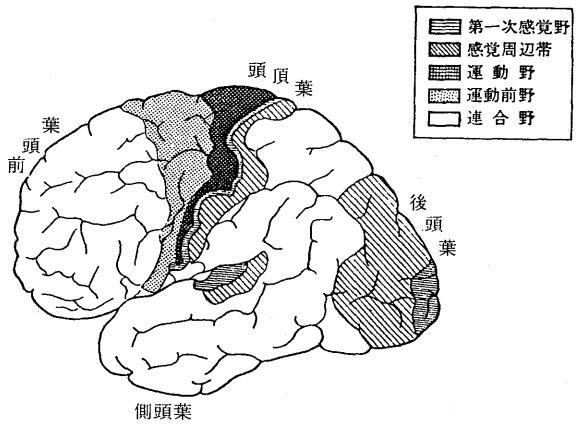


ヒトの新皮質の分業体制

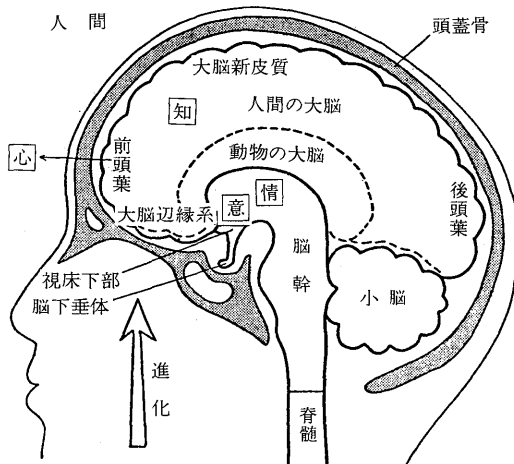
第24図
(2) - 43

大脳連合野 (白い部分)

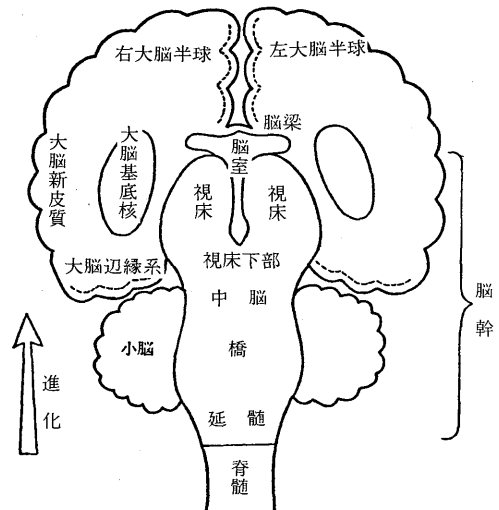
ヒトの左半球の表面を示す (酒田, 1977による)

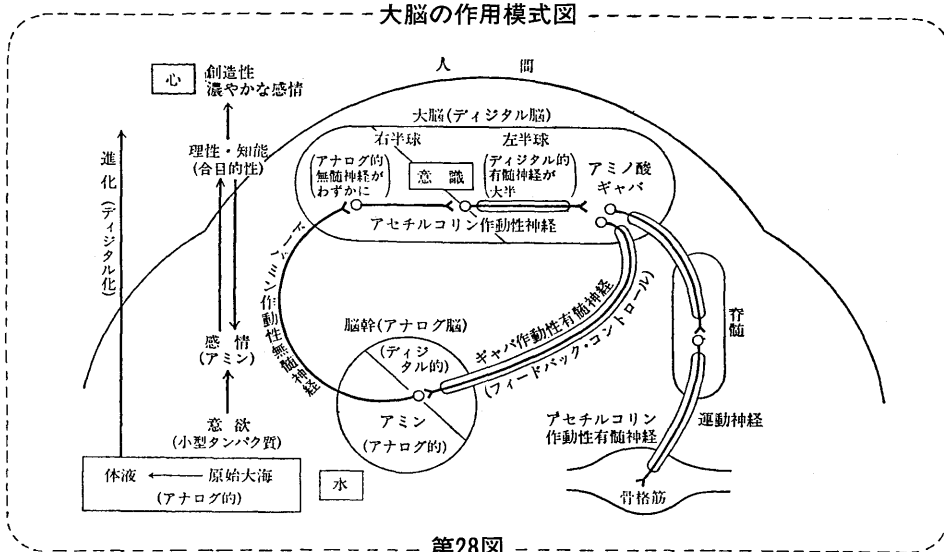
第25図
(6) - 237

人間の脳の矢状断面図

第26図
(3) -

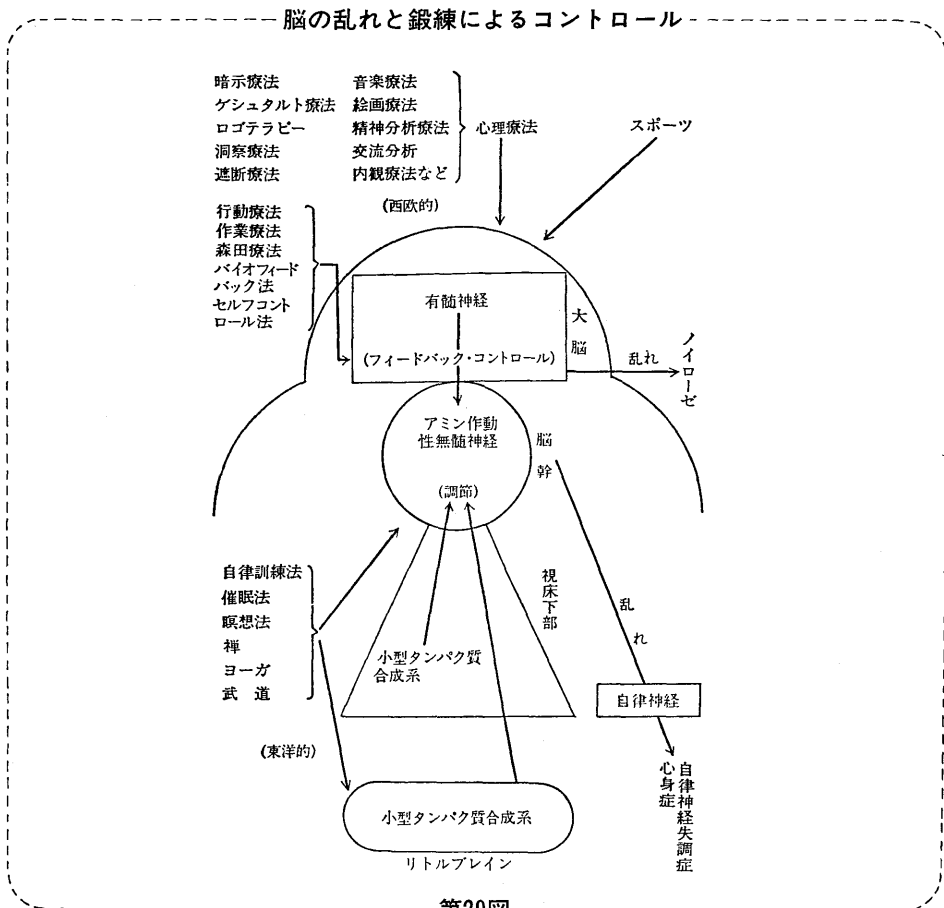
人間の脳の前額断面図

第27図
(3) -



第28図

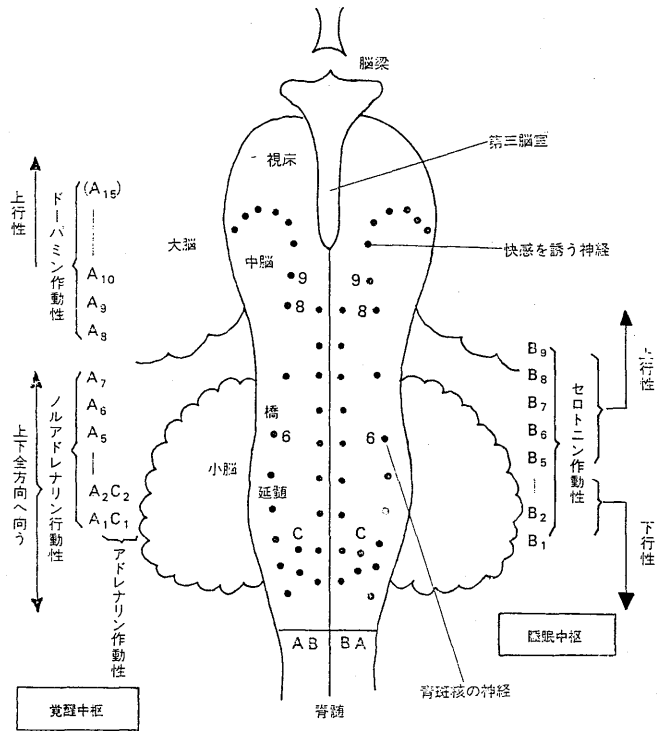
(3) -



第29図

(3) -

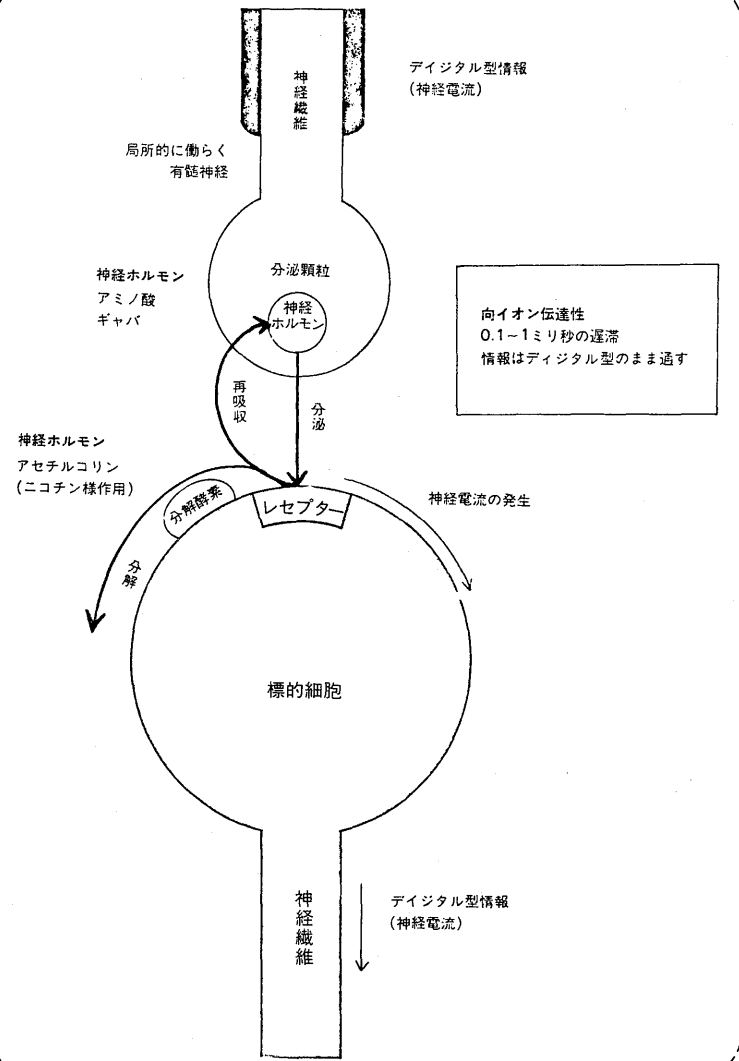
神経ホルモン



第30図

(3) - 202

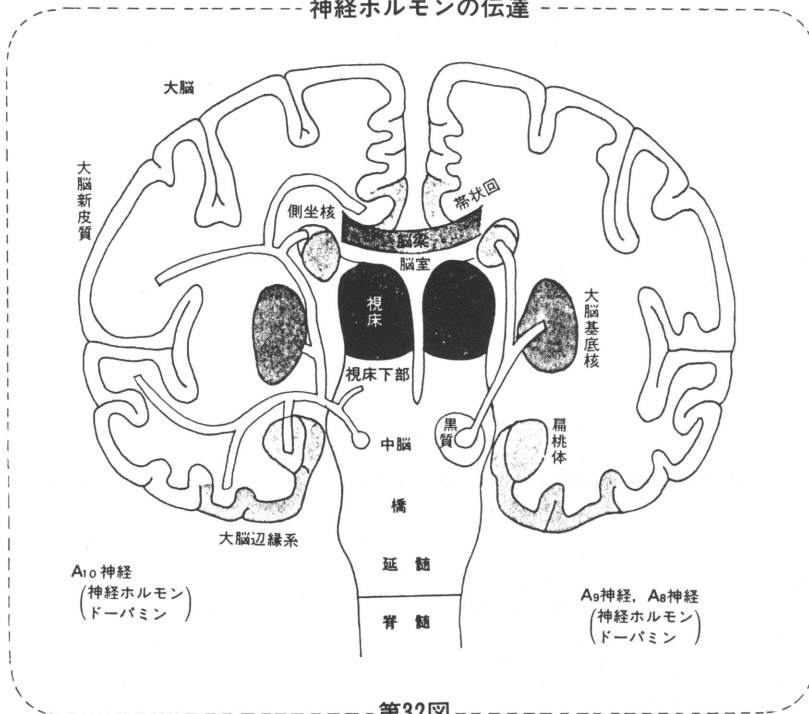
神経伝達



第31図

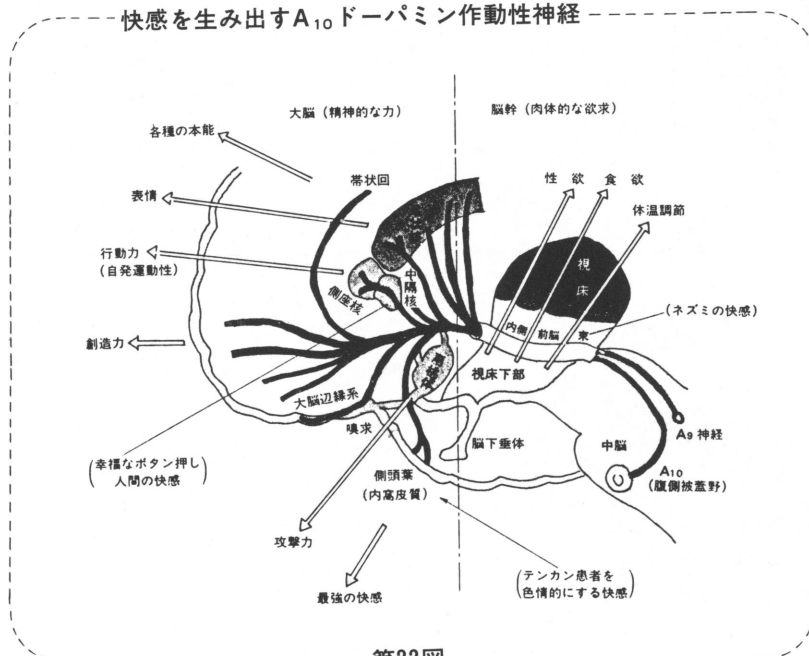
(3) - 222

神経ホルモンの伝達



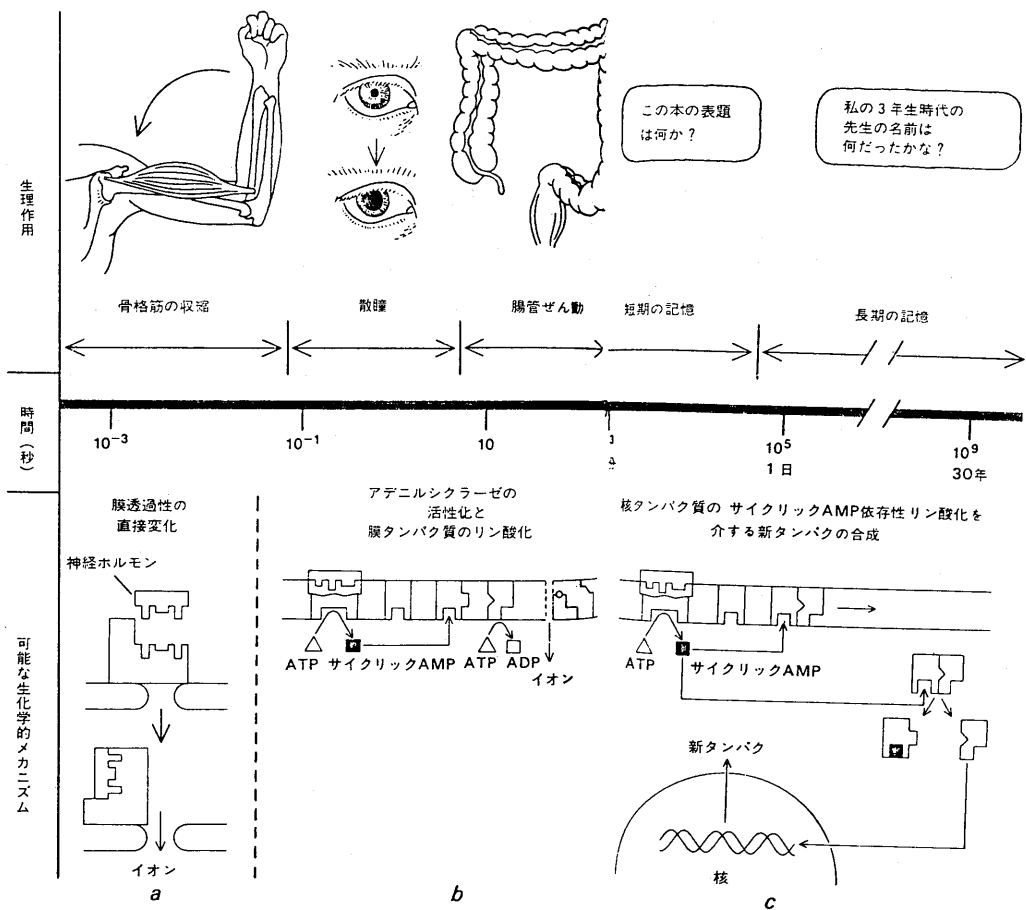
第32図
(3)-206

快感を生み出すA₁₀ドーパミン作動性神経



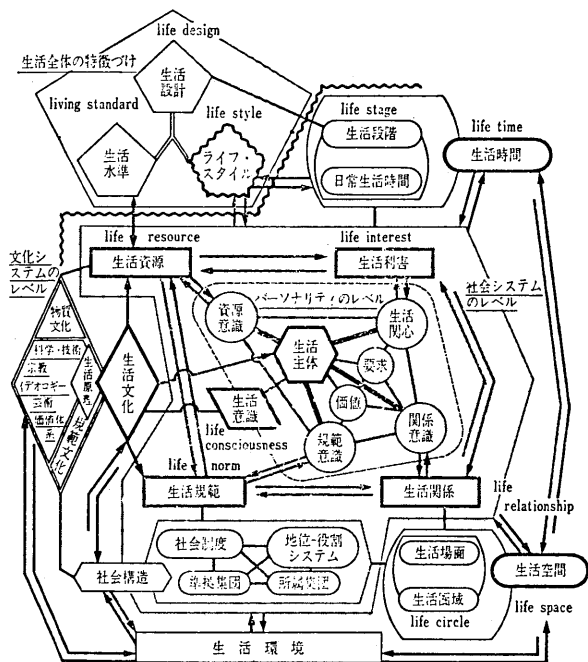
第33図
(3)-209

アミンの神経ホルモンと向代謝伝導性



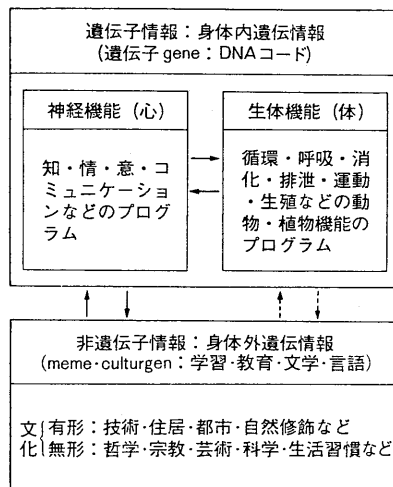
第34図
(3)-217

生活システムの基本モデル



第35図
(30) - 223

新しい人間科学の立場

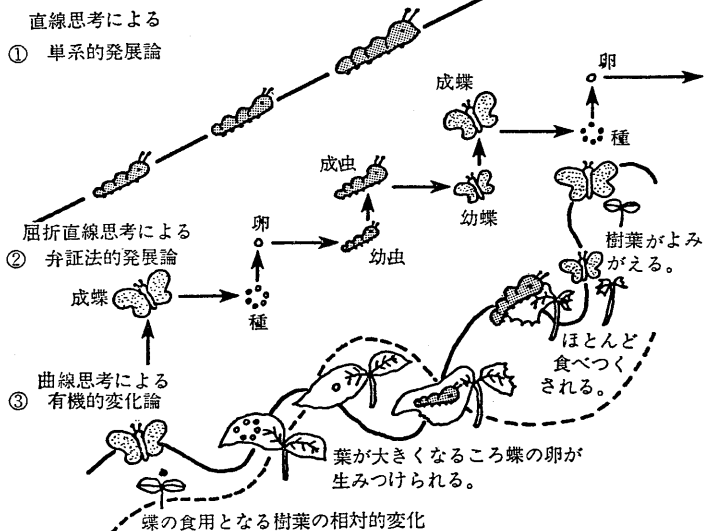


機械論, 情報論, システム論, 生物学, 文化人類学などに基づき, これを統合して考える。

第36図
(1) - 106

社会変動のとらえ方の比較 (M. Sakai)

空間的相対性を用いるとき社会科学の世界は一変する。



第37図
(31) - 43

(19) 意識と本質 (18) 無意識の構造 (17) 情緒ロボットの世界	参考文献	(20) 「考え方」の風土 (21) 東西の哲学 (22) 密教・コスモスとマンダラ
(16) 記号論への招待 (15) ソシユールを読む (14) 世界と意味体系 (13) 情報革命と日本語学 (12) 言語学と記号学 (11) 消費人類学		(23) 認知科学への招待 (24) 人間の情報処理 (25) 認識とパタン (26) 非認知的認知科学の必要性について (27) 演繹・帰納・仮説設定 (28) 知識の構造 (29) デジタル思考とアナログ思考
(10) 生命を捉えなおす (9) 生命と自由 (8) 生命系のエコノミー	(1) 人間とはなにか (2) 人間であること (3) こころの量子論 (4) 脳はミステリー (5) 脳と認識 (6) 脳の設計図 (7) 岡潔講演集	(30) 社会システムの考え方 (31) 三つの社会科学 (32) 人づき合いの科学

〔参考文献〕

- (1) 小林登, 人間とはなにか, (ヒューマン・サイエンス〔1〕), 中山書店, 1984
- (2) 時実利彦, 人間であること, 岩波書店, 1970
- (3) 大木幸介, こころの量子論, 日経サイエンス社, 1984
- (4) J. エックルス, 脳はミステリー, 「AIジャーナル」No. 8, 1987
- (5) 伊藤正男編, 脳と認識, 平凡社, 1982
- (6) 伊藤正男, 脳の設計図, 中央公論社, 55
- (7) 岡潔, 岡潔講演集, 市民大学講座出版局, 53
- (8) 玉野井芳郎, 生命系のエコノミー, 新評論, 1982
- (9) 渡辺慧, 生命と自由, 岩波書店, 1980
- (10) 清水博, 生命を捉えなおす, 中央公論社, 53
- (11) 星野克美, 消費人類学, 東洋経済, 59
- (13) 蓮沼啓介, 情報革命と日本語学, 「日本語学」Vol. 3. 1984年4月号
- (14) 竹原弘, 世界と意味体系, 「徳山大学論叢」第24号 1985年12月
- (15) 丸山圭三郎, ソシユールを読む, 岩波書店, 1985
- (16) 池上嘉彦, 記号論への招待, 岩波書店, 1984
- (17) 大橋力他, 情緒ロボットの世界, 講談社, 60
- (18) 河合隼雄, 無意識の構造, 中央公論社, 52
- (19) 井筒俊彦, 意識と本質, 岩波書店, 1983
- (20) 桜井邦朋, 「考え方」の風土, 講談社, 54
- (21) 今道友信, 東西の哲学, TBSブリタニカ, 1981
- (22) 松長友慶, 密教・コスモスとマンダラ, NHK出版協会, 60
- (23) 淵一博, 認知科学への招待, NHK出版協会, 59
- (24) ルーメルハート, 人間の情報処理, サイエンス社, 54
- (25) 渡辺慧, 認識とパタン, 岩波書店, 1978
- (26) J. ベイトマン, 非認知的認知科学の必要性について, 「AIジャーナル」No. 8
- (27) 中山正和, 演繹・帰納・仮説設定, 産能大出版部, 54
- (28) 沢田允茂, 知識の構造, NHK出版協会, 44
- (29) 渡辺茂, デジタル思考とアナログ思考, 光文社, 56
- (30) 新睦人・中野秀一郎, 社会システムの考え方, 有斐閣, 56
- (31) 坂井正義, 三つの社会科学, ぎょうせい, 56
- (32) 折橋徹彦, 人づきあいの科学, 廣済堂, 1981