

行動記号論序説

嘉味田 朝 功*

松 浦 敬 紀

Introduction to Behavioral Semiotics

Choko KAMITA

Takanori MATSUURA

目 次

1. 人間関係論から行動記号論へ
2. 基礎概念のレビュー
3. 存在の意味図式
4. 意味図式による解釈例
5. 要約と今後の課題

1. 人間関係論から行動記号論へ

私たちは、長年にわたり、実務家として、様々な研修のインストラクターとして、あるいは、研究者として、人間関係論や行動科学に深くかかわってきた。その中で、最近の出来事に人間関係論や行動科学の論理や方法論を応用し、何んらかの解決策を見出そうとすると、応用の困難さをしばしば痛感するようになった。その結果、人間関係論や行動科学の限界を打破できる新しい考え方はないものか、と模索を重ね、たどりついたのが、行動記号論である。まず、両論の限界を、人間関係論から述べてみる。

(1)人間関係論の限界

①心情に片寄り過ぎる。人間の心情、情情的

* 経営情報学科—行動科学 (Department of Business Administration and Information Science-Behavioral Science)

理解に重きをおき過ぎる。そのために、他の論理が軽視されるきらいがある。

②文化を扱えない。心情、心理をテーマとし、それを主として論理展開をはかっているが、心情、心理の背景をなす文化の問題まで踏み込んでこれを分析するところまで、考えていない。また現在のままの論理では、文化を扱うことは困難である。

③社会の大きな問題の解決には役に立たない。たとえば、いじめのように、根源が社会の底流にあって、複合化した要素が重層化して起きてくるような問題を人間関係論で解決しようと考えても、応用が極めて困難である。人間関係論では、当初から、こうした複合化重層的な社会問題まで想定されていなかったと考えるのが至当である。

④機械、技術を排除している。現代社会は日常生活のあらゆる部面にコンピュータや情報通信ネットワークシステムが組み込まれ、マン・マシン・システムともいえる現実をつくり出している。そうした社会にあっては、心情、心理の形成にコンピュータを中心とするハードウェアや技術、ソフトウェアを含めた技術革新の影響が大きい。その最たるものはテクノストレスである。人間関係論は、こうした機械・技術などと心情、心理の関連性を排除するきらいがある。

(2)行動科学の限界

①モチベーションの視点が強すぎる。アメリカでは、人間をモチベートとするには、どうしたらよいかという視点が強すぎる。何んのためにモチベートするのかという目的を問わず、これを与件として無批判に受入れ、人の行動を操作する。その結果、やる気の押し売りとなり、社会的には受入れがたい財・サービスを過剰に生産し、資源・エネルギーのムダ使いを招きやすい。

②理性オンリーの意思決定論、行動科学的意思決定論においては、本来、数値化できないものをオミットし、数値化しやすい側面のみに重点をおいて、コンピュータシステムにのせ、結論を出す。理性オンリーで、理性以外の重要な要素をすくい上げ、これを反映させる努力を欠く。

③自己理解の欠除 行動科学の論理を研修などに応用する場合、外部から人間を管理、操作するという中央制御方式に落ち入りがちである。他者理解は進むが、自己の内面に立ち入っての理解、人間としての理解がおろそかになる恐れがある。

④目に見えない文化を扱う方法が弱い。行動科学の応用である組織開発の場合、企業文化、組織文化にとどまっているうちはよいが大きな社会文化の変動、すなわちより大きな価値理念の変化が起きてきた場合、企業文化、組織文化との整合性をはかる方法論に欠ける。また観察や調査結果、データで読みとることのできる範囲の文化は扱えるが、組織や個人の深層部分に属するものについては、これを扱う方法が欠け、弱い。

以上、両論のそれぞれについての限界を述べた。総じていえることは、第1は両論が生まれてきた時代、社会の状況と現代社会とでは、あまりに大きなちがいがあって、その差異を埋める方法論が十分に認識されていなかったことである。ここに両論の時代性がある。時代を超えて通用する普遍性をもち合わせていなかったと考えるべきである。

1924年、ホーソン実験による人間関係論の幕開け以来60余年、世界は、政治的にも経済的にも、激動の連続に見舞われてきた。今や、物・人・金・情報が地球規模で激しく移動している。加えて、技術革新のすさまじいテンポの速さは、社会の隅々まで大きなインパクトを与え、文化転換を迫っている。

このような状況で、従来の人間関係論や心理学、或いはアメリカ流のミクロの行動科学では、人間をめぐる複合的な問題の創造的な解決は難しいのは当然のことであろう。

第2に両論がアメリカという社会で生まれたということに着目すべきであろう。いうまでもなく、アメリカ社会は左脳の社会であり論理志向性が極めて強い。人間の心情、心理すらも論理的、分析的に可能と考えられる社会であり、そういう社会的認識もまた強い。そうした両論が、まだまだ論理志向性が低く、かつ価値判断をとまなう複雑な問題を、イメージ的、心情的に、あいまいなままに解決してしまったような気のしている現代の日本の社会に適用できる余地は、これまでも限られていたというべきだろう。

(3)ブレイクスルーとしての行動記号論

そこで両論の限界を超える新しい人間行動説明の1つの方法論として考案したのが、〈存在の意味図式〉をモデルとする行動記号論である。

人間行動の前提になるのは、感情や認識である。しかし、心の中を姿を鏡に映し出すように、見ることはできない。もし、われわれがいつも、心の中を、何を、どうしようとしているのかを、いつでも映し出すことができれば、その後の行動を自ら制御することができるだろう。とすると、他の者と無用なトラブルを起すこともないし、そのことのために悩むこともない。それだけ行動面においてムダなエネルギーの放出を抑えることができる。

〈科学〉は人間を対象化し、外部からこれを〈分析〉し〈観察〉するが、生きたまま、まると人間の内部、すなわち心理の奥座を探り出すことは永遠に不可能である。〈哲学〉は〈反

省〉と〈直観〉によって自己と一体化し、生きたまま、まるごと内部を捉える。しかし、「我く思う故に我あり」で、自らそう認識するのであって、他からこれを証明することはできないし心と心のコミュニケーションも、また不可能である。そこで、こうした心と心のコミュニケーションを記号をつかうことによって明確化し、対象―認識―表現を組み合わせることはできないか、多様な心理状況を机上で、口と耳、目と手をつかって検討、確認することによって、ムダなエネルギーを使わなくとも、われと他者のさまざまな予見能力を高めることができないか、——というのが、私たちがいま考えている行動記号論である。

記号論の強みは、これまでに人間が開発し発展させてきた〈象徴能力〉と〈論理能力〉を駆使して、〈共同主観〉世界を構築する能力である。「我く語る故に我あり」そこで行動記号論の方法としては、〈分析・観察・反省・直観・象徴・論理の結合〉ということになる。

2. 重要概念のレビュー

私たちの基本的立場は、〈行動〉を〈記号〉現象として捉えることである。類似のものとしては、〈文化〉記号論や〈消費〉記号論などがある。記号論が注目され始めてからはまだ日が浅く、一般的にはなじみが薄い。その上、行動は多方面と関係が深い。そこで、本論に先立って、記号論および行動の隣接領域における重要概念をレビューしておく。共通基盤の確立に役立つだろう。

記号現象・記号表現・記号内容

〈記号現象〉とは、“あるもの”が“別のあるもの”を表すことをいう。前者を〈記号表現〉(シニフィアン)、後者を〈記号内容〉(シニフィエ)という。記号内容には、記号が指し示す対象である〈指示物〉をさす場合と、記号に結びついた〈意味〉をさす場合とがある。この2つは必ずしも一致するとは限らない。たとえば“宵の明星”と“明の明星”とは、物理的文脈

(天体運動)では同じものを指すが、社会的文脈(言語表現)としては異なるものを意味する。

表示義と共示義

〈意味〉にはレベルの違った2つの層がある。〈表示義〉(デノテーション)と〈共示義〉(コノテーション)である。前者は表面に現われている一般的、辞書的な意味で、後者は裏面に隠された特別な、慣用的な意味である。“バラ”という記号は表示義では植物としてのバラの“花”を意味し、共示義では修辞としての人間の“愛”を意味する。

ラング・パロール・コード

人間は、人々の間の約束事として、外界と対応する記号を創ってきた。これによって外界を分類し、関係付けを行い、統合的に捉えることや、相互に意思疎通をはかることができるようになった。この、使用に先立って取り決められ受け継がれ、守られている全体が〈言語体系〉(ラング)で、その取り決めの内容が〈言語規範〉(コード)である。〈言語〉規範の場合は、その社会全体の成員を制御するが、〈記号〉規範の場合は、全体とは限らず、関係者だけでもよい。コードは各自の頭の中に記憶され、保存されていて、これを使って実際に言語活動を行なうのが〈パロール〉(言語行為)といわれる。コードはまた、文法書や辞書に表現されていて、必要な時には誰もが確認できるようになっている。

統辞的關係・範列的關係

統辞とは、言葉の結合のし方のことで、範列とは、性質が同じ範疇カテゴリーに属するもののことをいう。

統辞的關係と範列的關係の組合せによって文全体に秩序が形成され、不安定な〈意味〉が確定的な〈存在〉の次元に立ち現れる。統辞的關係には2つの種類がある。〈線条性〉と〈現示性〉である。前者は、言葉のように、〈時間〉の流れに沿って記号が“一列に並べられる”という形をとる。後者は絵画などに見られるように“全体として提示する”という形をとる。

自分が〈感じ〉ていることを1つの〈考え〉

にまとめようとする場合でも(思考)、自己のすでに抱いている感情や思想を他者のそれと交流させようとする場合でも(コミュニケーション)この規範は守らなければならない。参加するかしないかは、主体の自由意思によるが、一旦参加を決意したならば、もはや事後の個別的な事情は一切考慮されない。すなわち、主体が表現活動への参加を意図する限り、コードに従うか従わないかの選択の自由はない。〈全体〉と〈要素〉の間の相互依存関係はハード(絶対的)で、融通のきかないものである。

静態的記号論・動態的記号論

ここでは記号は、「代理・再現」の働きをするものとして使われている。このような、すでに確立している記号を対象にして研究するのが静態的記号論であり、〈解明の記号学〉とも呼ばれる。これは正確に解釈を要する機械的なコミュニケーションの研究に役立つ。また人間の日常生活の能率的な運営を支援してくれる。ここでは〈発信者〉が中心の位置を占める。人間が生きていくには、もちろん日常生活の〈安定〉や〈安全〉も重要ではあるが、生き活きと生きていくには、刺激や変化も必要である。こうした創造的な活動を究明しようとする立場を動態的記号論と呼ぶ。社会変動や文化変動の理解に役立つ。これを〈乗り越えの記号学〉ともいう。

両義性・中心と周縁

両語とも、全体と個の関係、あるいは個と個の関係など、相互依存性を理解するのに重要な概念である。〈両義性〉とは、コードによって分類できない対象を指し、そうであるともいえず、またそうでないともいえないような、どっちつかずな性質のことをいう。対立物が相互浸透して1つの実体となってしまっているのである。

また、コードが守られている領域が〈中心〉で、守られていない領域が〈周縁〉である。創造性は、言葉の意味からしても、後者からのみ生れる。

詩学・レトリックス

創造活動の場では、既に決められた〈コード〉

にとって替る新しいコードが提案される。詩学や修辞学は、この様に、提案されたコードが、受容され、伝播し、定着し、発展し、変形していく過程の法則を研究対象とする。これらは、日常の現実的な実用性の拘束を離れ、美しいものをめで、面白いものに心を躍らせ、人生にうるおいと豊かさをもたらそうとするものである。

換喩・隠喩

両語とも、“あるものを異系列の別のあるものに”置き替えて表現したものをさす。〈換喩〉は、観察された事象間の〈因果関係〉を、〈近接性〉の原理にもとづいて、〈線条性〉即ち〈時間〉軸に沿って表現したものである。この種の最高の記号体系が「科学」である。科学とは、〈帰納〉的推論によって組織化された〈知識〉の全体である。ここから〈演繹〉的推論によってさまざまな〈命題〉が導き出せる。

〈隠喩〉は、観察された事象間の〈写像関係〉を、〈類似性〉の原理にもとづいて、〈現示性〉即ち〈空間〉軸に沿って表現したものである。これら似たものは、実物即ち実際の〈物質〉ではなく、その写像即ち〈情報〉であるので、同じ場所に幾重にも積み重ねることができる。そして互に響き合い、確かさを強め、意味を深める。こういったことを研究するのが〈詩学〉や〈レトリック〉である。〈比喩〉や〈ユーモア〉などを理解するには、〈感覚〉の鋭さや〈想像力〉の豊かさが必要である。

アイコン・インデックス・シンボル

現象学との関連で見た場合、記号とその指示する対象との関係は、3つのレベルに分類される。(後出の図1)一番基底のレベルに当るのが〈アイコン記号〉(類像)と呼ばれ、ここでは〈類似性〉の原理が働く(写真など)。次のレベルが〈インデックス記号〉(指標)と呼ばれ、ここでは〈近接性〉の原理が働く。“黒雲”は“雨”のインデックスである。近接性には、〈空間的〉、〈時間的〉、〈原因と結果〉、〈全体と部分〉などがある。

〈シンボル〉とは、そうした類似性とか、近接性とかに全く関係なく、主体たちが自由に(恣

意性) 2 項の対応関係をつけたものである。ただし、決める前は自由であるが、取り決めが成立した後は、その規約が強制力をもつ。主体はもはや勝手な解釈は許されない。シンボル記号が最も典型的に記号の本質をそなえている。

テキスト・コンテキスト

テキストとは〈表現体〉のことで、主体の内側にあった〈意味〉を、何らかの形で、外側の物質的なものに変換して表現したものをさす。

文書に記された記述内容や、発話で述べられた発話内容のことである。

コンテキストとは〈文脈〉のことで、〈河川〉にたとえられる。水が河川に沿って流れる様に、〈意味〉が文脈に沿って解釈された時、生命を獲得し、〈受信者〉を納得させる力を発現する。河川の流れの方向が自然の地形によって決まるように、文脈の流れの方向も、それを取り囲む更に大きな環境の変化によって決まる。

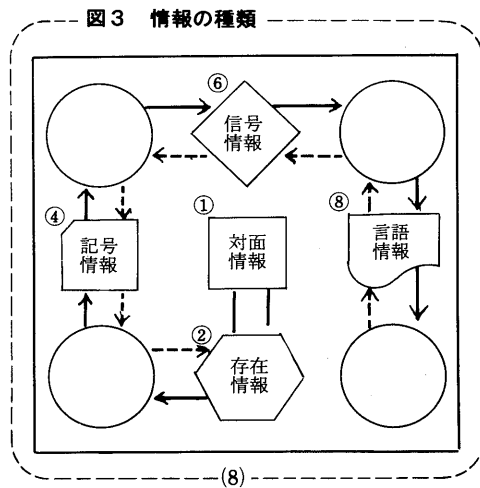
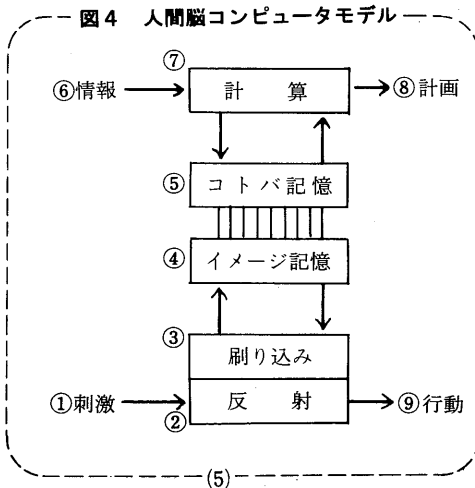
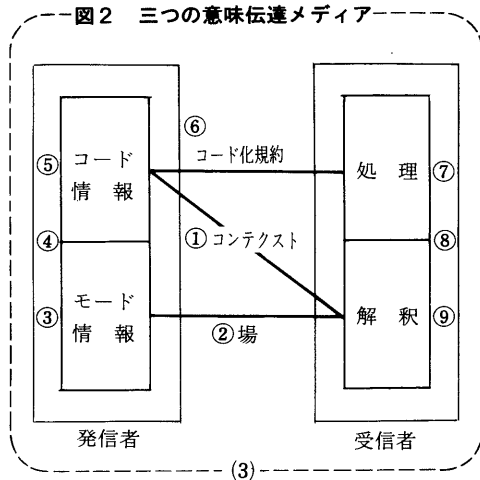
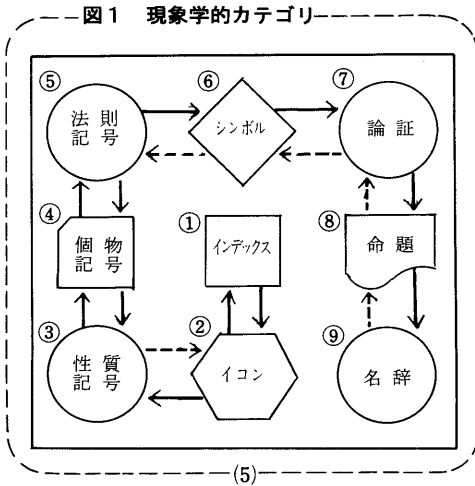


図1はパースが現象と記号との関係を整理したものである。左側の縦の③④⑤は記号そのものの在り方で、真中の縦の②①⑥は記号とその対象との関係を示し、右側の縦の⑨⑧⑦は記号

とその論理的解釈内容を示す。

基底層の横の③②⑨は性質や可能性、潜在性を示す。中間層の横の④①⑧は、事実、個物など、一回限りの現実を示す。上部層の横の⑤⑥

⑦は一般性、法則性を示す。

私たちの住む地上は、抑ぎ見る天の層と、目に見えない地下の層に狭まれて存在するわけである。現象学的見方に立つと、地上での一切の現実の出来事は、地下に潜んでいる本質を含んだ〈素材〉（人間も素材の1つ）が、地上の特定の場所、特定の時に、寄り集まって〈関係〉を結び、森羅万象を貫く天の〈法則〉（予め創られ、存在している構造）に従って、形象となつて立ち現れたものなのだ、といえる。

ネットワークング

図2は金子郁容の“三つの意味伝達メディア”である。左側の〈発信者〉と右側の〈受信者〉がどのような性質の意味伝達メディアを共有しているかによって、コミュニケーションは異なる型となることを示す。

⑥の〈コード化規約〉は、図1パースの⑥〈シンボル〉を運び、図3アタリの⑥〈信号情報〉に対応する。②の〈場〉は、図1の〈アイコン〉、図3の〈存在情報〉に対応する。

最も重要なメディアが①の〈コンテキスト〉で、異次元のカテゴリーを結ぶもので、〈ネットワークング〉とも呼ばれる。パースの〈インデックス〉、アタリの〈対面情報〉に対応する。これは、異次元を結ぶので、〈仮説的推論〉に依らざるをえない。従って、論理的解釈内容たる⑨の〈名辞〉、⑧〈命題〉、⑦〈論証〉は、絶えず⑥⑤④③②とフィードバックループを戻って、①の〈インデックス〉の所で、〈近接性〉の事実が確認されて初めて、意味は存在次元へと昇華される。

情報の種類

図3の②〈存在情報〉は、特定の時間・空間において、物質があるかないかを表わす。この情報が、図2の〈場〉の中で、〈形〉を作る結節〈点〉となる。

④と⑧は〈関係〉付けの次元で、できた形同士の接触〈面〉（インターフェイス）となる。④の〈記号情報〉は人間の〈感性〉的な側面に関わり、〈アナログ〉型の、あいまいさを残した、流動的な結合である。⑧の〈言語情報〉は

〈デジタル〉型で、〈理性〉的な側面に関わり、あいまいでなく、ハッキリしている。これは同時に、〈運動〉の指令情報になる。

システムの種類

システムとは〈対象〉として〈認識〉したものを〈概念〉として〈表現〉したものをさす。まず対象を〈構造〉面と〈機能〉面とに分ける。構造としては、①〈組織化〉されたシステムと自己組織するシステムがある。後者はさらに②〈非個性〉的に組織するものと③〈個性〉的に組織するものとに分かれる。①は他のシステムとは独立して存在しているシステム。②は全体と要素の相互依存関係の中でのみシステムとして存在できる。③は更に要素と要素の相互依存関係も問題になるシステムである。典型的な例をあげると、①は普通の機械、②は普通の機械的コンピュータ。③はホロンコンピュータである。

機能面から見ると、自然システムと社会システムに分かれる。前者は①物理、②生体、③主体、④論理各システムに分かれる。後者は①政治、②技術・経済、③社会、④文化各システムに分かれる。各システムは、その秩序を維持するための〈コード〉が違う。

ホロンコンピュータ

これは、生物をモデルとした、新しい型のコンピュータである。ここでは要素（ホロン要素と呼ぶ）の個性が認められ、それらが取り結ぶ〈関係〉の差異に応じて、全体が個性的に自己組織される。要素間では、〈ゆらぎ〉を通して〈引き込み〉のメカニズムが働き、同調が起これ、集団（関係子）があちらこちらにできる。これらが更に〈フィードバックループ〉のメカニズムによって全体へと統合されていく。この時、〈意味論的記憶素子〉をインプットしておくと、これによる引き込みが起これ、価値を誘導できる。生体の場合、ゆらぎによって、また同じ過程が反復され、〈リズム〉が生れる。

脳の情報処理

図4は中山正和の“人間脳コンピュータモデル”である。人間の〈身体〉の動きを直接に制御している、脳における情報処理過程を理解す

るのに助けになる。このモデルは、上部・下部の二重構造になっている。下部は①刺激、②反射、⑨行動で、ここは〈生体システム〉のレベルである。一方上部は、⑦情報、⑥計算、⑧計画で、ここは〈論理システム〉のレベルである。この間を結ぶものとして、③刷り込み、④イメージ記憶、⑤コトバ記憶という〈主体システム〉のレベルがある。これらを〈記号表現〉と見立てれば、〈物理システム〉におけるそれぞれの対応が、〈記号内容〉となる。

(1) 3つの意味図式

図5 言語の意味図式

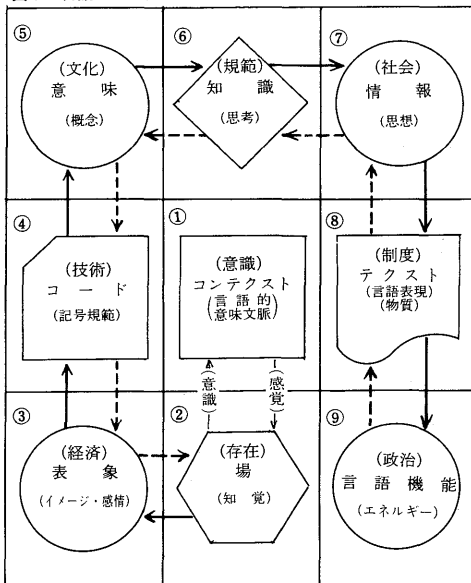
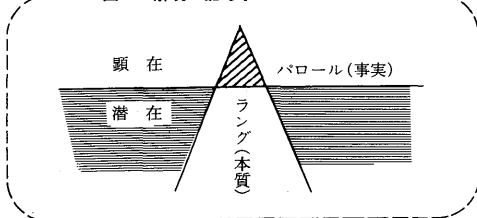


図7 解明の記号学



身体的意味図式

図6の①身体的意味文脈は、身体で区別をつけている全体世界、すなわち、身体で感じることによって、外界を①'感覚によって識別する(身分け構造)。区別されたものが記号(表現)であり、その記号内容が意味である。記号のう

以上で、先行知識として必要と思われる概念の要約を終え、次章から本論に入る。

3. “存在の意味図式”の意味

存在の意味図式は3つの図式から構成される。
i 身体的意味図式, ii 言語の意味図式, iii 判断の意味図式である。はじめにそれぞれについてアウトラインを述べ、次に全体について、図式の構成原理や特徴を論じる。

図6 身体的意味図式

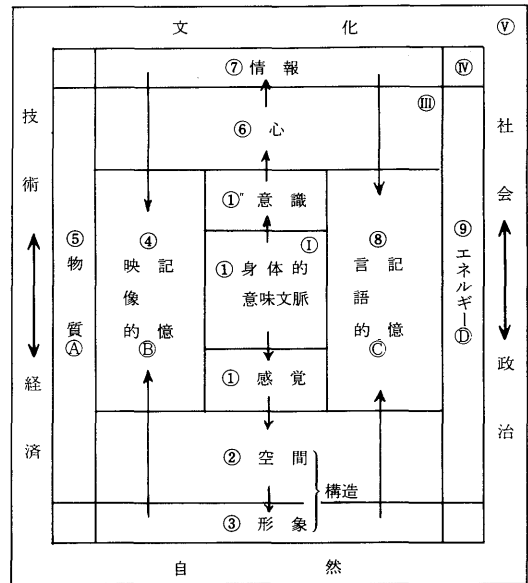
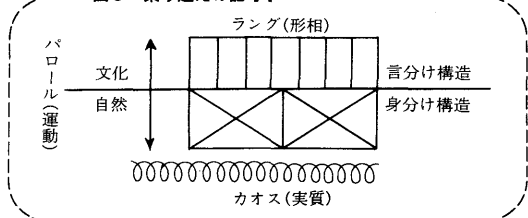


図8 乗り越えの記号学



ち、感性的に識別されるのが形で、これを整理分類し、種類分けして、意識で把握されるのがパターン(型)である。これらは④映像的記憶と⑧言語的記憶となって記号世界を形成する。

われわれがこうして感覚・意識で捉えた世界

をスクリーンに映し出すのが、⑥心である。心は、われわれが身体で感じとったものを反映する鏡、スクリーンの役割をもつ。

その外側に②空間、③形象、④エネルギー、⑦情報、⑨物質、の外界が存在する。

言語的意味図式

⑥心、すなわち身体で感じとったものを反映する鏡、スクリーンの内部を捉えたものが、図5の言語的意味図式である。われわれは、身体で、様々のことを感じとる。その感じるところが②場であって、そこで知覚する。それらの心に映った③表象＝イメージ感情を、④コード(記号規範)に照し合わせて、意味付けし、概念化するのが⑤意味(概念)である。これがさらに、先行的な知識体系と結びつけられて体系の中に位置付けられ、思いめぐらされて(⑥知識＝思考)論理的納得性の得られたものが、⑦情報(思想)である。情報(思想)が物質化される。たとえば書きものになる。ビデオカセット化されると、⑧テキスト(言語表現)になり、人を動かすエネルギーをもつようになる。すなわち、目の前には存在しない対象でも、表象として他者の心の中に呼び起こし、これによってこちら側に近づけたり、反対に遠ざける力をもつ。これが⑨言語機能である。⑦～⑨で共同主観化されたものが、外部にあらわれて客観的事実となる。

言語的意味図式は記号の世界であり、記号としての意味はいつも検証されなければならない。⑨言語機能が機能をもたない場合にはそれは死んだ言葉であり、死んだ言葉が生まれてくるのは、⑧テキストの表現化が不適当なのかもしれない。さらに⑦情報としての価値、思想性がそもそもなかったのかもしれないと、⑨→⑧→⑦→⑥→⑤→④→③→②とたどり検証する。そして様々の事実の中に潜むラング(本質)を明らかにすることができたときに再び、②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→⑨と意識化のプロセスをたどる。これをパロールと呼ぶ。〈解明の記号学〉の出番である。(図7)

ここで、はっきりしていることは記号の世界であっても、②〈場〉における本質をもった事

実をどれだけ正しく認識できるかにある。④〈コード〉が社会の変化の中でマッチする形で把握されているか、⑥先行的な〈知識〉体系すなわち情報のストックがいつもメンテナンスされてリフレッシュされているか、情報の新陳代謝ともいえる情報代謝が行なわれているか、である。場における事実の認識が正しく本質を捉えたものでなければ、事実誤認によってその後の認識プロセスでミス犯すことになる。またコードが逆転していれば、意味(概念)は全くちがう内容のものになるし、メンテナンスの不十分な情報ストックでは、それをそれ自体として正しく読みとることができないからである。

判断的意味図式

図9 判断的意味図式

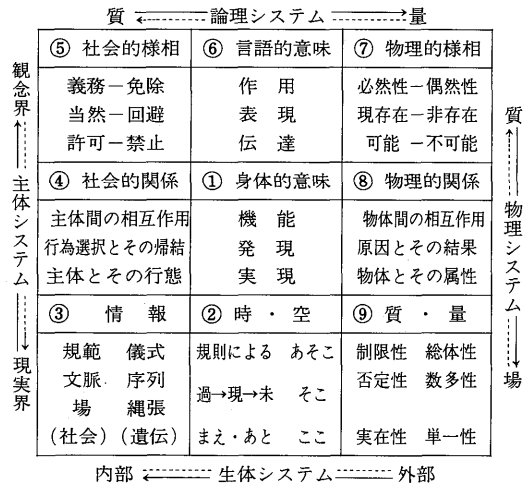


図9は判断的意味図式である。上の2図式の意味することを、1つの図式に統合したものである。その上、各カテゴリーの内部が更に細分化されている。この図式の詳細は別稿で論じることにして、“人間関係の問題”に例をとって、図式から読みとれることを素描してみると以下の如くである。

人間関係問題は、④主体間の相互作用の中から発生するが、主体の能力評価や⑤社会的様相としての、できる・できないの判断の間違いも、人間関係悪化の原因となりうる。また、①身体は必ず具体的な②物理空間を占めるが、③ある文脈の中では、特定の②場所や⑨物に、特別な

③意味づけがなされているとき、これを無視した①行動は反感を招く。また、規範としての⑤社会的様相は、⑥言語的意味体系を通して、主体の①身体的意味体系の中に組み込まれていて、しかも特定の②時の⑧物理的関係の⑦機能様相と適合するのでなければ、問題が発生する。こ

のように、人間関係の問題は、極めて複雑な要素の多重の絡み合いである。そこで、出来事に関係する⑨総べての要素を組み入れ、関係づけて、矛盾のない全体的意味世界を構造化できてはじめて、真の問題解決への筋道が明らかになる。

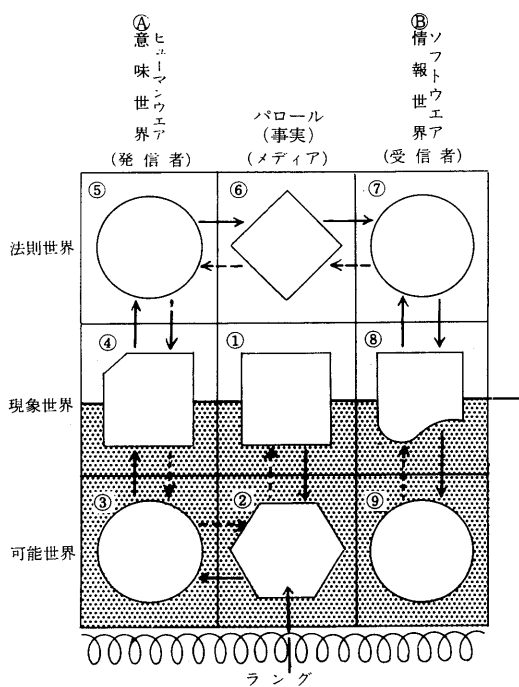


図10 言語的意味図式-2

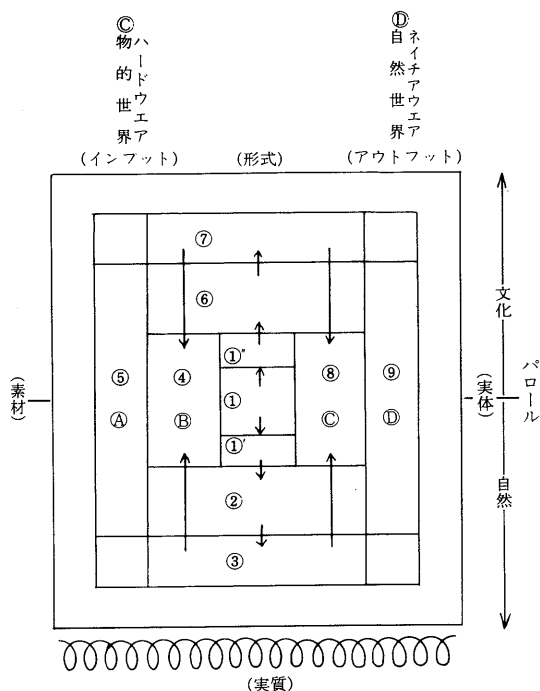


図11 身体的意味図式-2

(2) 意味図式の構成と特徴

場の表現

意味図式は、記号における最も基本原理である“二重分節”を利用している。即ち場所における固有の“位置”に、固有の“意味”をもたせ、コードによって対応させている。〈場の表現〉である。また、〈場〉は〈現示性〉の原理によって、あらゆる方向へ〈近接性〉の原理を働かすことができる。

相同性

図式は〈相同性〉（構成原理が同じであること）の原理に沿う様な形で、〈水平的同型性〉と〈垂直的同型性〉がおりなして、入れ子細工

状に区分けされている。そこで〈自己相似形〉の原理が働き、各レベルは、自己との相似形において、全体や他者のあり方を容易にしかも正確に推論することができる。従って、これらとの関係づくりが自律的に行えたと共に、他者との情報交流もしやすい。

図形・数字・文字

各カテゴリーに、名辞と番号と矢印を入れることによって、時間軸の前後関係を判断することができる。

ちなみに、この図式は、仏教思想の表現である“まんだら”を記号論的に現代風に読み替え

たものである。

なお、通常言われる①ハードウェア（物的世界）の他に、②ソフトウェア（情報世界）と③ヒューマンウェア（意味世界）を加え、さらにこれが④ネイチャウェア（自然構造）と整合的である限りにおいて、秩序が確立される。

また、意味的社会システムは4重構造になっている。即ち、①生体システムのまわりを②論理システムが取り囲み、そのまわりを③物理システムがとり囲んでいる。その間に④の主体システムが割り込む形になっている。

4. 意味図式による解釈例

この章では、3つのテーマについて、意味図式による解釈を具体的に試みる。(1)大学講義教室における空洞化現象、(2)情報社会の生き方と考え方、(3)アイデンティティと組織、である。

(1) 大学講義教室における空洞化現象

大学講義室の〈場〉で空洞化現象が起こっているといわれる。これはどういうことなのだろうか。なぜだろうか。どうすれば乗り越えられるのだろうか。こんな疑問に答えてみたい。

結論的にいうと、この原因は、教授の多くが、〈発信者〉中心主義に立っていて、〈受信者〉自らが、〈意味〉があると判断するような言葉を送ることに熱意をもつ人が少ないからだ、と捉えれば、解決への糸口がみつかる。

発信者中心主義は〈モノ〉作りの世界では有効に機能する。〈物理システム〉では、個と全体の相互依存関係は〈質〉(個性)ではなくて〈量〉(数)で決まる。通常のコンピュータはこの原理により集中制御方式をとっており、このため各要素を〈外〉からソフト的にコントロールしている。この方式はキリスト教を連想させる。天にまします全知全能の神が、地上の人間の1人1人が神の道を歩む様、普遍的な“言葉”によってコントロールする。

これとは反対に、自律分散制御方式を考えてみる。すると、〈受信者〉を〈中心〉に、〈発信者〉を〈周縁〉におくことになる。これを授

業場面に当てはめると、「意味世界は〈共同主観〉の世界だから、〈学生〉が意味〈解釈〉活動に参加するための〈エネルギー〉を引き出せるような魅力溢れる授業をしよう」と〈教授〉が精進することになる。そのためには、動きとしての〈記号〉発生の際の現〈場〉に降りて来て、相互作用を営み、〈体性感覚〉を全開し、〈想像力〉を働かせ、〈意味のマグマ〉をすくい上げねばならぬ。それには、“システム—内—存在”としての“帰属性”の自覚が発点である。そして“遠いまなざし”をもって“地平”を視野に入れた時、〈自己〉と同じ面とともに異なる面を持つ〈他者〉が見えてくる。こうした対象認識を表現し、ネットワーキングを通してフィードバックし、確認していく。

このプロセスは、生物をモデルにした自律分散制御方式の原理にもとづいて作られたホロンコンピュータが実現してみせてくれている。

昨年以來、私たちは“情報読取りシート方式”と名付けた教育方法を考案し、行動科学や経営学、演習などの授業において試行している。

手順は次の通り。まず事前に、私たちが“テキスト”の内容をめぐって設問を多数作成し、シートにしてこれを教室で配布する。授業場面は次の3ステップで運営される。(1)学生が個人別に、“テキスト”を読みながら回答を見つけて記入していく。(2)左右3人づつがグループになって、回答の照合、教え合い、論議などを通じて、グループの統一見解をつくる。(3)全体に対して、私たちの見解を発表し、解説を加える。記号論の人間関係教育では、3つの過程で、共通の判断枠組みとして、“意味図式”が参照される。

この方式のメリットは、次の通り。(1)作業に主体的に取り組まざるをえないので、大教室における多人数教育の中でも、個人の学習意欲ならびに集中力を喚起できる。(2)合意形成の過程を繰り返すので、生の人間関係の真只中で、〈主観〉の世界と〈共同主観〉の世界との関連性に対して敏感になる。(3)言語その他の記号の持つ意味解釈の多義性を実感するので、仮説的推論

に興味を持ち、想像力が活性化される。(4)“意味図式”を判断枠組みとして参照することにより、テキストの中の隠された重要な要素を見落とすことなく、文化体系までも視野に入れた全体的意味世界を推論できる訓練になり、ひいては、多数の事例演習を通して、枠組みそのものが身体図式に組み込まれ、日常体験の中で、人間関係問題の診断、対応、予防に役立つことが期待できる。(5)社内で現実に起こった問題事例を“テキスト”に使うと、社規・社則や職場規範の改変あるいは徹底などを通して、社員の活性化と自律性の向上に役立つことが期待できる。

(2) 情報社会の生き方と考え方

いまわれわれ日本人は、歴史上はじめての飽物、飽食の時代を迎えている。われわれはそうした飽物、飽食の時代をどう生きたらよいのか、残念ながら全く経験していない。また時代は、情報とか技術が相対的に価値を持つようになり、情報は巷に溢れている。しかも専門化によって、情報の細分化は広範囲にわたって進んでいる。

そうした中で、われわれは、どういう生き方、考え方を選択したらよいのだろうか。そうした点についても、私たちの考えている意味図式をモデルとする行動記号論は有益なヒントを与えてくる。

①関係性の重視

人間関係というように、関係性といえば、すぐヒトとヒトの関係に短絡しがちであるが、ここでいう関係性というのは、人間関係だけを意味しない。自然やモノとの関係、コトとの関係もある。同じヒトでも、過去のヒト、遠く離れているヒトとの関係もある。そうしたさまざまな関係を築くことによって、意味とか情報を創造することができる。そのためには自己を開示し、五感をフルに発揮させ、あらゆることをキャッチし、受入れることのできる状態をつくっておくことである。

そうすれば、他のものと、いろいろな形で関係を結ぶきっかけをつかむことができる。オープンマインドな生き方をめざし、とらわれない、こだわらないことである。人生80年という限ら

れたスパンの中で、今日、このときを自覚して未来につなぎ、自分の人生そのものを1つの作品と捉え、珠玉の作品を手塩にかけてつくり出すことである。

関係性において、もう1つ重視すべきことは、共同主観の形成である。共同主観とはヒトとヒト、ヒトとモノ、ヒトとコトのいずれであれ、対象と一体化する部分をもつことである。そこでは対立を超えられ、新しいものが生まれる。内と外を結ぶのが情報であり、ネットであり、そこにこそ価値の源泉がある。関係性とネットワークは現代のキーワードの1つであり、それによって共同主観、縁の世界を至るところに築いていくことが、生活の真の豊かさに通ずる。

②文化コードの逆転現象と両義性、予定調和

われわれはともすればものを対立的にとらえがちである。すなわち、感性の時代といえは、理性をおろそかにするし、重厚長大から軽薄短小へ、といえは、重厚長大型の産業やメーカーがいらなくなるような錯覚を起しがちだ。だが、現実はそのようなものではない。対立するものは時代の振り子のようにゆれつつ、時代の変化の中で、新しい安定と予定調和を生み出す。すなわちこうだ。対立するものは、時間という流れの中でたえず変化する。観念で考えていることは、物質化され、現実になると、予想と全くちがったことが起きてくる。

たとえば、感性が浮び上がってきたのは、理性オンリーのものづくりによって飽物、飽食の時代になったからである。感性がありきたりでないアイデア、想像力、おもしろみを生み、社会や産業・企業の活性化につながっているからこそ、体性感覚に訴えて新しいものを生み出そうとしているにすぎない。

現代社会の文化コードが逆転している。勤労をよしとしてきた日本人は、いま世界から働き過ぎ批判を受けている。良いものを、早く、安く、たくさんという日本の産業・企業の量産思想は、良いものを、おそくて、高くて、少ないほうがよい、という考え方にとってかわろうとしている。真面目に汗水たらして働くよりも、

おもしろ、おかしくというように、われわれの日常生活を支える文化コードがどんどん変わっている。確かに表層的に見れば変わっているが、変わっている部分があれば、そうでない部分も相当ある。文化コードが逆転現象を起こしているからといって、現実のすべてが逆転するわけではない。文化コードの逆転現象によって生まれてくる様々の変化に対応する必要はあるけれども、動態的な変化にまどわされて、表層的なものの見方で行動しては、ならないということである。良いものを早く、安く、たくさん、というものも、やはり必要であるし、汗水たらして働く人も社会にとって必要である。

こちらよければ、他はいらない、というものではない。感性の時代といっても、感性のデメリットもある。対立する考え方のそれぞれのメリット、いい面を結びつけて生かす、と同時にそれぞれのデメリットが表面化しないような考え方、やり方が求められてくる。

こうした考え方に立つと、日本の社会が、論理的思考性、すなわちイメージ思考はあるが、概念思考が欠落してきた日本が、今日の成長、発展をみたのか、を解き明かすヒントが生まれてくる。

何かの現象を、事実をすべてのように考えるのは、現代人のとるべき考え方ではない。他の情報と結びつけ、より大きな意味的文脈において、対立するさまざまな要素を一体化しうより調和的次元を探り出す努力が求められる。

(3) アイデンティティと組織

意味図式を当てはめて、「アイデンティティと組織」の把握を試みる。

①アイデンティティとは何か。身体的意味図式によってこう規定する。

アイデンティティは4つの基本要素で構成される。その人のエネルギーを支配できるパワー（政治的意味構造）、その人が物質を支配できるパワー（経済的意味構造）、その人が技術を使いこなす力（技術的意味構造）、その人がその社会に通用する論理を使いこなす力、その4つが複合関係をつくる。その関係の中から生ま

れてくる意味がアイデンティティであって、それが外部ににじみ出たり、観察された結果が、その人らしさ、個性と考えられる。

だから、経済的パワーを失ない、カネの心配、経済的不安、そうした背景をなす失業の恐れが出てくると、アイデンティティの危機を生ずる。また外国に行ったときに体験するカルチャーショックはまさに外国で通用する論理力、外国語によるコミュニケーション力の欠除によるものであって、文化的側面からもアイデンティティの危機を生ずる。

技術革新もアイデンティティの危機をもたらす。何十年かかって築いた技術、技能がつかえなくなる心理的不安とその結果は、単なる経済的保障のみで埋め合わせすることが困難だからである。

4つの基本要素を椅子の4本足にたとえてみる。椅子は足が1本欠けていても立っていて役に立つ。しかし2本欠けたら、もはや椅子の役には立たない。個人のアイデンティティにこのアナロジーを当てはめてみれば、何か1つ基本要素の欠いているうちは、それを補償し、アイデンティティの維持が可能である。しかも小さなエネルギー、対価ですむ。しかし2つの要素欠除では、もはや回復は不可能である。

こうして考えていくと、産業構造の転換、技術革新、高齢化とポスト不足などによってラインから排除されている中高年者の処遇等は、極めてなおざりである。そうして失なわれたそれらの人々のアイデンティティを、再び確立できる手をほとんど差しのべていないことに気がつく。

②組織とは何か。個人の身体と同じように組織的身体を考えてみる。とすると、その意思が力を及ぼす4つの支配範囲がある。組織がそのすべての範囲において、その機能を十分に発揮しているときに、個人の身体と同じように充実した活動が可能になる。

しかし、これを心に映し出すことは、困難である。自分たちの使っている論理は普遍性があるかないか、自分たちの考え方、行動は社会的

にみて受入れられるものかどうか、はなかなか心に映し出すことはむずかしい。またその意識、関心によって、ゆがんで映し出される場合も出てくる。こうした自分たちの心、認識でスクリーンに映し出すことのできにくい部分を他の情報を媒介することによって映し出す必要がある。自分たちの文化を他の企業の人々や取引先の感じをフィードバックすることによって、心に映し出す。これが組織開発の1つの手法であり、企業文化の変革も行なうことが可能である。

組織というものは、環境の旺盛なニーズに柔軟に対応できるように内部を永続的に調整できるしくみとそれを支える大勢の人々の共感を得られるように整理された、現実には生きている知識・情報のメカニズムである、と規定できるだろう。組織も、外界と接し、体性感覚をもつ。この組織的身体によって認識された事実が、記号化されて、組織を動かす力となったときに組織は環境適合的になる。しかし、体性感覚がにぶり、外に対する関心や興味がなければ、組織内部を調整できる素材の流入を断つことになり、組織は沈滞する。

また素材が流入していても、コードが時代に逆行していたり、記憶素子のメンテナンスが不十分であれば、それらの素材と組織を動かす力、すなわち記号化、概念化、情報化を行なうことができないことになる。

コードとは、共同体（組織）の意思を個人の記憶の中に移し込んで個人の意思を服従させる機能をもつ。個人はコードを先行理解し、自分の判断を入れない。そこでコードと葛藤し、新しいコードを生み出そうとする動きが周縁から生まれてくる。コードと葛藤する層を反体制派とみなすことは極めて危険である。そうした動きもまた内部における永続的調整の1つの現われである。また記憶素子、すなわち組織にストックされた知識・情報がいつもメンテナンスされていないと、組織の体性感覚を鈍化させる。それだけでなく、読みとられた素材を情報化するときには誤まる恐れがある。組織における情報代謝の重要性がここにある。

組織化とは機能を発揮するために、個人に4つの側面すなわち仕事、予算ないし給料、部門に通用する共通言語を決めて、パワーを配分することである。それを記号化して、徹底させる意味作用をもつのがコードであり、それを時間軸にのせ、関係付けて維持するのが制度化である。制度化が徹底し、硬直化すると、記憶素子のメンテナンスが不十分になるので意識改革が叫ばれ、記号改革、情報代謝によってそれが組織的身体化すると風土改革になると考えられる。この組織的身体性に支えられた生きた知識・情報の体系がしくみを支えるもう1つの実態といえる。

一般に情報創造といわれるのは、言語的意味図式の左側（③→④→⑤）の機能であり、右側（⑦→⑧→⑨）は組織の情報処理機能である。情報創造は、自由に伸び伸びとアイデアや企画を出すのが、一旦決まって、組織を動かす力となると、そこでは強力な力となって働く。部門別にいえば、左側は企画部門が代表し、右側はラインの部門に当たる。いわば2つの機能のダイナミックな活動の実態が組織であることを見のがしてはならない。

また組織が行き詰まったとき、カオスのぎりぎりのところまで思いを至し、既成概念、記憶素子を徹底的に検討すると、新しい方向を探り出すことが、しばしばある。これが〈乗り越えの記号学〉といわれるものであるが、組織の活動にとって最も重要なことは、素材の流入をよくし本質に基づいた事実をどれほど、必要に応じてタイミングよく捉えることができるかにある。

そのために組織的身体性を回復し、成員個人の体性感覚をいかに鋭くし、個人と個人、個人と組織、個人と仕事、仕事と仕事の関係付けをいかに柔軟にできるシステムを構築するかにある。

5. 要約と今後の課題

本稿では、〈行動記号論〉という新しい概念

を提案した。議論展開が多方面にわたったので、ここでその流れをたどり、あわせて今後の課題についてふれておく。第1章で行動記号論の必要性について述べた。石油危機以降の社会・文化の構造変動の中で、私たちは、人間関係論、行動科学の限界を痛感してきた。心情やモチベーションに偏り、又一方で合理性に徹し、さらに機械や社会・文化との関連性が弱い。要するに、世界一内一存在としての自己と世界との関係が捉えられていないのである。

これらの限界をブレイクスルーするために、方法論的に新しい考え方を導入した。〈行動〉を〈記号〉として捉える発想である。人間やその行動を〈直接〉的に研究対象とするのではなく、これを〈記号〉に置き換えて〈間接〉的に研究する方法である。記号は、〈記号表現〉と〈記号内容〉との結合という二重構造をとっているので、〈形式〉としての〈一〉義性と〈内容〉としての〈多〉義性が共存できる。社会や集団の、全体としての一体性と、個性をもった成員としての多様性を方法論的に統合できるのである。

第2章では、本論に先立って、記号論および人間研究をめぐる重要概念のレビューを行なった。それらは、記号現象・記号表現・記号内容、表示義と共示義、統辞的關係と範列的關係、静態的記号論と動態的記号論、両義性・中心と周縁、詩学・レトリックス、換喩・隠喩、アイコン・インデックス・シンボル、テキスト・コンテキスト、記号と現象学、ネットワークング、情報の種類、システムの種類、ホロンコンピュータ、脳の情報処理、などである。

行動記号論は、〈対象〉、〈認識〉、〈表現〉を弁証法的に構造化したものである。方法としては、〈科学〉、〈哲学〉、〈語学〉それぞれの方法を統合したものである。即ち科学的に〈外界〉を〈対象〉として〈分析・観察〉し、哲学的に自己の〈内面〉と〈一体〉となって〈反省・直観〉し、語学的に自己と外界、自己と他者を〈関係〉付けて〈イメージ化・論理化〉する。

私たちが提案する〈行動記号論〉は、“存在

の意味図式”という形に集約されることになった。図式を中心に据えたのは、図式記号のもつ〈現示性〉の原理の長所によって、言語記号のもつ〈線状性〉の原理からくる限界を破るためである。つまり、線状性は時間軸に縛られ、一方向しか関係が示せないのに比べて、現示性では、空間軸に沿って、四方八方自由に近接関係が示せる。

第3章ではこの図式について述べた。提案の中核的概念である“存在の意味図式”は3つの図式から構成されている。①身体的意味図式、②言語的意味図式、および③判断的意味図式である。③は②の1部分を拡大したものである。いずれの図式も意味論的構成原理は同じであり（相同性）、①と②は水平同型性、②と③は垂直同型性である。これらタテ・ヨコとも構成原理が同じであるシステムを図式に表現することによって、異なるレベルのシステムとその要素を、入れ子細工的に位置づけることができる。こうして、各要素は、自己と、全体や他の要素との関係を、自己相似形の原理にもとづいて理解できる。

第4章では、3つのテーマについて“存在の意味図式”的解釈を試みた。第1のテーマは、“大学講義室における空洞化現象”である。この現象は、物の生産・流通を中心価値とする工業社会から、情報の創造・再生を中心価値とする情報社会の入口に立って、“発信者”中心主義の思想の限界を示したものと捉える。議義方式では、多様な能力と欲求をもって教室に現れている多人数の一般学生を対象に、教授が、1回当たり90分間、年間28回にわたって、一方的に情報を送り続けて、学生は黙々とノートを取り続けることが期待される。社会・文化的コードにおいて、〈集中制御方式〉が中心的価値をもっていた時ならともかく、〈自律分散制御方式〉が中心的価値に移行している今日、この形式の存在には明らかに無理がある。

そこで講義方式に替えて、“情報読取りシート方式”なるものを考案し、試行している。この方式では、シートに書かれた教授作成の多数

の質問に沿って、〈テキスト〉からまず個人が読み取って答を記入し、次に横3人グループで議論し、最後に教授がコメントする。

第2のテーマは“情報社会の生き方と考え方”である。ここで強調されたのは、〈関係性〉の重視ということである。80年間許された、地球への旅人として、出会う人々との〈関係〉の中で、生れ出る出来事のすべてを素材として、その中から我が手で意味をすくい上げ、それらによって意味に充ちた“我が人生”という“珠玉の作品”に仕立て上げた後、元の棲み家へと還っていくのである。

第3のテーマは“アイデンティティと組織”である。ここで強調されたのは、アイデンティティの対象としての、組織のもつ〈身体性〉ということである。組織的身体とは、成員の〈体性感覚〉の集合体と捉えられる。これによって組織のあらゆる環境の中から、意味ある情報をすくいあげ、関係づけ、中枢部で統合的に処理され、方針として降された情報を各自の仕事文脈の中で発生する情報と関係づけて意味解釈していく。この過程がよどみなく継続的に行なわれているのが組織の情報代謝で、ここから情報創造的な組織が生れる。

残された課題としては2つの方向がある。1つは論理的な作業で、“存在の意味図式”を準拠枠にして、個人の身体性とのアナロジーのもとに、組織的身体性、社会的身体性の各レベルにおいて、日本社会や企業の歴史的な行動変化を、文化変動とのからみの中で、実証的にかつわかりやすい形に整理し、〈構造変動論〉に合流すること。

もう1つは実践的な作業で、ケプナー・トリ

ゴーの論理的思考訓練法と、交流分析(TA)の情緒教育を、“判断の意味図式”の中に整合的におさめ、知情意のバランスのとれた実践的経営教育に役立てること。そしてさらに、これを企業文化の転換活動につなげることである。

【参 考 文 献】

- (1) 清水博・山口陽子、「ホロンコンピュータの原理とホロビジョン」, 電気情報通信学会誌, 第70巻, 第9号, 1987.
- (2) 金子郁容, 『ネットワークへの招待』, 中央公論社, 1986.
- (3) 三浦つとむ『言語学と記号学』, 勁草書房, 1977.
- (4) 池上嘉彦『記号論への招待』, 岩波書店, 1984.
- (5) 中山正和『演繹・帰納・仮説説定』, 産業能率大学出版部, 1979.
- (6) 丸山圭三郎『文化のフェティシズム』, 勁草書房, 1984.
- (7) 山口節郎『社会と意味』, 勁草書房, 1981.
- (8) ジャック・アタリ『情報とエネルギーの人間科学』, 日本評論社, 1983.
- (9) 蓮沼啓介, 「情報革命と日本語学」, 日本語学, 第3巻, 第4号, 1984.
- (10) 西村公明『仏の世界観』, 吉川弘文館, 1979.
- (11) 渡辺茂『デジタル思考とアナログ思考』, 光文社, 1980.
- (12) 中村雄二郎『知の変貌』, 弘文堂, 1978.
- (13) 竹原弘, 「世界と意味体系」, 徳山大学論叢, 第24号, 1985.
- (14) 公文俊平『社会システム論』, 日本経済新聞社, 1978.
- (15) 沢田允茂『論理と思想構造』, 講談社, 1977.
- (16) 小林登, 「人間とは何か」, ヒューマンサイエンス〔1〕, 中山書店, 1984.
- (17) 湯浅泰雄『身体』, 創文社, 1977.
- (18) パーソンズ『社会システムの構造と変化』, 創文社, 1984.