

Basic Mental Structure in Japanese Contemporary Subculture of “Character” (2)

Djumali ALAM

This article deals with the "character-base activity" in contemporary Japanese subculture. The character, in this case, has a specific meaning that is not necessarily same as the general meaning. The character is not understood as the animate life or humanity itself, but is rather regarded as the "form", "template", "model", "vessel" of animate life or humanity.

In the second part of this continuing article, I try to examine the basic mental structure in character-base activities from perspective of “Cognitive Science of Religion”, by particularly focus on “generative ritual theory” proposed by Thomas Lawson and Rober McCauley, and also “anthropomorphism theory” proposed by Stewart Guthrie.

The main thesis I explore from these theories and apply to the structure and process of character-base activities is that, 1) direct/strong relation between the character's template and self expression of an actor, and 2) inner expression of an actor as supernatural/superhuman agent through mediation of the character’s template.

「キャラクターをめぐる諸活動」における 精神構造の基本メカニズム（2）

——「生成儀礼」から見る「キャラクター」——

ジュマリ・アラム

1. はじめに——「認知宗教学」について

ガスリーの論文とローソンとマッコリーの著書¹に端を発する、「宗教の認知科学的アプローチ」（Cognitive Approach of Religionまたは Cognitive Science of Religion）は、九〇年代から二〇〇〇年代前半の欧米の宗教学界において一定の注目を浴びるようになった²。が、その勢いも、二〇〇〇年代後半に入ると急速に衰え、「モラトリアム」（休止状態）とまで皮肉られることもあった³。最大の理由は、これまで培われた理論と方法論が、実証レベルの宗教研究になかなか応用されなかった、という点にあると言える。ともあれ、この研究ジャンル・アプローチは、すでに一定の理論的・方法論的な礎が敷かれており、場合によっては、欧米や一神教文化圏における宗教よりも、それらとは若干異なる宗教的風土を擁する、現代日本の宗教生活や精神世界を説明するのに、より適した分析道具であるのかもしれない。それを試論的に検証するのが、本稿の目的である。また、いずれこの研究ジャンル・アプローチが日本の宗教学界にも普及することになれば、「認知宗教学」と称するのが相応しいのではないか⁴。

社会・文化・言語的な事象を人間の心の「認知機構⁵」に照らして説明しようとする学問的なスタンスとアプローチ——社会心理学・宗教心理学・言語心理学や心理主義または心に還元するといったような立場とは異なる——の台頭は、六〇年代から着々と進化を遂げた認知科学が、人文社会科学諸分野に波及してゆく中で起きた展開だと言えよう。認知宗教学も、出遅れデビューと言わざるを得ないが、こうした流れの一環をなすものである。したがって、認知宗教学の全貌とその根幹を理解するには、まず、この新しい宗教の「学」が、研究対象（＝宗教事象）と人間の心（＝認知機構）の関係をどう捉えているのか、あるいはどんな仮設を前提としているのか、について図式的に見る必要がある。この際、認知科学系人文社会科学の先輩に当たる「認知言語学」（Cognitive

Linguistics) を引き合いに出すのは、人間事象としての「言語」と「宗教」が密接にかかわっている点と、「研究対象」と「人間の心」の関係が比較的明快であるということから、有用と思われる。

認知言語学における、研究対象(=自然言語)と人間の心(=認知機構)の関係は、おおよそ次のように要約できる。個々の自然言語体系における様式と運用は、多様性と局所性(特異性)に彩られた実体と構造として表象されるものだが、そうした体系を根底から方向づけたりかたちづけたりする最たる要因は、普遍性と同質性に覆われた人間(運用者)の心の認知機構である。したがって、個々の自然言語体系における実体と構造の本質的・包括的な理解は、当該言語の運用者(母語話者)から独立した静的な実体・構造を研究対象として扱うことによって得られるものではなく、常に運用者の認知機構とシンクロナイズさせた上で、動的に構成される実体・構造として解明されなければならない⁶。たとえば初期の認知言語学は、「隠喩(メタファー)」の実体と構造に対する体系的な説明——従来の言語学(統語論・構文論や語用論)が体系的な説明を不得意とした言語事象——を打ち出した。すなわち実際の運用の場で、母語話者同士が初めて用いたり耳にしたりする隠喩(の語と意味)を、双方が的確に共有しうるのは、共通の原理をもった認知作用、すなわち「語と意味の動的な構成」が、その都度リアルタイムに働くからである。認知言語学では、「イメージ・スキーマ」「フレーム」「スクリプト」「プロトタイプ」等、人間の心の基本的な認知作用を表す分析道具を用いて、「語と意味の動的な構成」をケースごとに緻密に図式化し、こうした言語事象の体系的な説明を試みたのである⁷。

認知宗教学における、研究対象(=宗教事象)と人間の心(=認知機構)の関係は、認知言語学と同様の仕組みとして見ることができる。すなわち、個々の宗教体系における様式と実践は、多様性と局所性(特異性)に彩られた実体と構造として表象されるものだが、そうした体系を根底から方向づけたりかたちづけたりする最たる要因は、普遍性と同質性に覆われた人間(行為者)の心の認知機構である。したがって、個々の宗教体系における実体と構造の本質的・包括的な理解は、当該宗教の「アクター」(実際に宗教的な行為を行っている実践者・行為者)⁸から独立した静的な実体・構造を研究対象として扱うことによって得られるものではなく、常にアクターの認知機構とシンクロナイズさせた上で——アクターの認知作用⁹との共時性を吟味しながら¹⁰——、動的に構成される実体・構造として解明されなければならない。

このように、認知宗教学の提唱者や開拓者たちは、個々の宗教体系に特有な、

または種々の宗教体系に共通する事象（様式と実践）に着目し、これらを、アクターの認知作用との関係——すなわちアクターが同等の事象を心の中で動的に構成して表象すること、またはシンクロすること——から説明を試みた。ただし、この場合の宗教体系とは、認知宗教学では、特別な定義や括り、あるいは特定の行為パターンや活動ジャンルが最初からあって、それを前提としたり出発点としたりするというものではない。というのも認知宗教学が研究対象としている宗教体系とは、それ自体が、アクターの認知作用から動的に構成される体系だからである。この場合の宗教体系とは、客観的な視点から捉えられる、人間・社会・文化の体系のうちの営みを指すものではない。これは、認知言語学における言語の探究が、構造主義言語学と反対に、「ラング」よりも「パロール」のほうに重点を置いているのと同様の原理であると言えよう。認知宗教学における宗教の探究は、一般に自明視される宗教体系を研究対象として取り上げ、その実体と構造の解明に取り組むというのではなく、「宗教」が生じる場・器である人間・社会・文化におけるあらゆる体系から、アクターの生活世界における諸観念・行為・認知作用を通して、「宗教性」「宗教的なもの」「宗教の構成に通ずる事柄」を、発見したり見極めたり導き出したり浮き彫りにしたりしながら、動的な宗教体系¹¹として語るのである¹²。別の角度から見ると、認知宗教学者にとって、宗教の存立基盤は、制度（ラングまたは社会的事実）によってではなく、アクターが諸観念・行為・認知作用を行使すること（パロール）によって、確認され、また保証されるのである¹³。

といっても、研究者が、アクターの生活世界から動的な宗教体系を洞察して描き出すには、「宗教」またはそうした体系の在り様に関する何らかの手がかりなり道標なりが、必要である。認知宗教学では、次の二つの事象を、宗教体系の入口——つまり「宗教性」「宗教的なもの」「宗教の構成に通ずる事柄」の前兆——として見ている。すなわち、①超自然的な・超人間的なエージェントに関する観念と、②同エージェントに対する何らかの働きかけや交信の場としての儀礼、である¹⁴。

認知宗教学では、こうしたエージェントのことを「文化的に規定された超人間的エージェント」¹⁵と呼んでいる。ここで言うエージェントは、超自然的な・超人間的な本質や実体そのものではなく、そうしたものの「媒体」や「担い手」を意味する。こうした媒体・担い手は、一般には、人間・動植物・物質・自然現象・行為・社会的事象・出来事・イメージ・シンボル・人工物・作品・言語等のかたちをとることができるものとみなされている。一方、エージェントの

本質や実体（「元締め」「大本」「正体」）は、個々の宗教における人格的な神を含むが、それに限定されるものではなく、媒体・担い手の背後にある（あるいは宿している）、何らかの力・霊力・生命力やそうした存在を意味し、いわゆる日本語で言うところの「人知を超えた何か」に等しいものであると言える。

もっともここで何よりも重要なのは、「エージェントの正体」や「人知を超えた何か」そのものを捉えることではなく、人間がエージェントを認知することまたは認知可能であるという、脳・心のハードウェア的・ソフトウェア的事実を認め、研究の大前提とすることである。これが、「宗教」と「認知機構」の関係を重視する認知宗教学の構想の、土俵となっている。認知宗教学では、このようなエージェントを認知する人間の心の仕組み・仕掛け・能力を、「超高感度エージェント探知装置」¹⁶と呼び、その重要性を強調している。たとえばローソンは、「人間が『宗教的な観念』を作り出したり抱いたりするのは、そもそも人間に『観念』を作り出したり抱いたりする仕掛けが備わっているからである¹⁷」として、「エージェント」と「儀礼」の存在がアクターの認知機構に拠り所をもつものだという事と、さらに、宗教的世界におけるエージェントと儀礼の存在が、何ら特別変わったことでもない、ごく普通の人間（の心）の働きであるということ、を、評論した。

こうして見ると、認知宗教学の基本的なスタンスとアプローチ——とりわけ宗教の認知に関する構成主義的¹⁸な捉え方——は、宗教学における「宗教定義」あるいは「宗教とは何か？」という結論なき永遠の課題に対し、ある明確な立場をとっていることがわかる。認知宗教学は、宗教を固定的な実体（もしくはカテゴリー）として見ることはせず、また機能的・記号的・心理的な次元に置き換えて説明することもしない。認知宗教学にとって宗教とは、「一面」であり、「視点」であり、「創発」されるものなのである。

「一面」とは、宗教が人間の生活世界のあらゆる領域の中に多かれ少なかれ必ず存在する性質（宗教性）であり、「視点」とは、宗教の存在有無（認めるか否か）が、ひたすら、宗教性に関する（または宗教的な）一面を発見したり見極めたり導き出したり浮き彫りにしたりすることが可能か否か——可能ならばどの程度なのか——にかかわる、という捉え方である¹⁹。そして「創発」とは、宗教が社会現象としても文化現象としても人間・心理現象としても、動的に構成されるものであるため、「宗教」と言った時に指示されるものは、そうした現象が、構成要素がうまく整って連携を結び、活性化・実体化した時のことである、という捉え方である²⁰。研究方法の視点から言い換えると、宗教とはア

プリアオリの存在するものとして扱えるものではなく、アポステリオリ的に構成する（組み立てる）ものである。したがって、前述の「一面」と「視点」との関係で言うと、宗教研究の中で、「何」「どれ」（どの範囲や枠組み）を研究対象として扱うかについてさえも、研究者が、仮説的に選んだ宗教的な事象から、宗教性の活性化・実体化の過程をある程度見極めた上で、絞り込んだり再構成したり再選択したりしなければならない、ということになる。

宗教学の「定義論争」の中で、結局、宗教学とは「宗教とは何か」を探究する学問であるに過ぎない、という、足踏み状態に対する焦燥感を込めた帰結がしばしば語られるが、認知宗教学における「構成論」「活性化論」「実体化論」的なスタンスとアプローチは、こうした見方を別の角度から肯定的に捉え、熱く推奨しているとも言える。

2. 認知宗教学の基本構想

本項では、前項であげた認知宗教学の基本的なスタンスとアプローチが、具体的にどのような宗教学の理論・方法論として展開しているのか、整理してみる。

認知宗教学の発端となったローソンとマッコリーの宗教論によると、宗教における「エージェント」と「儀礼」は、チョムスキーが自然言語における「統語」と「意味」の成り立ち・在り様を「生成文法」理論で説明したのと、似たような仕方で説明できるとする。生成文法において用いられる一連の概念——「普遍文法」「個別言語」「言語能力」「言語獲得」「言語運用」「深層構造」「表層構造」「文の句構造」——は、宗教では、「儀礼の普遍原理」「個別儀礼」「儀礼能力」「儀礼獲得」「儀礼行為」「深層構造」「表層構造」「儀礼の行為構造」に相当するものとする。

また、生成文法における主要なテーゼである「生得的な言語能力」と同様の原理として、「きわめて複雑かつ難解であるはずの宗教的儀礼（実際の個別儀礼）を、子供が比較的短期間に習得して実践できるようになるのは、彼（女）らが、関連する概念体系と一連の手続きを、一定のパターンとして前もって知っているからである」²¹とする。つまり、儀礼における概念体系と一連の手続き——一定の文脈の中で何らかの表象を行うこと、たとえば何かを思い浮かべる、何かをイメージする、何かを語る、何らかの姿勢・態度をとる、何らかの手段・道具を用いる、何らかの行動を起こすなど——が、パターンや青写真（何（ら）

かの中身・実体ではなく、その器・構造)として、すなわち儀礼の普遍原理として、彼(女)らに生まれながらインプットされているからである。彼(女)らには、こうした儀礼行為に関する基本的な儀礼能力が先天的に備わっているのである。これは、普遍原理に関する儀礼能力であるが、子供が成長過程の中で、生まれ育った社会・文化の個別儀礼に触れるようになった時、こうした能力が威力を発揮し、今度は、生まれながら備わっていない、儀礼に関する概念体系と一連の手續(中身・実体)の習得と実践——つまり実体化——を、効率よく可能にするのである。すなわち、儀礼獲得の過程である。

このような儀礼獲得を果たした人は、一人前の儀礼能力をもつ儀礼の実践者・行為者(アクター)として、個別儀礼に立ち会う際は——母語話者が個別言語を感覚的に正しく操るかのように——、儀礼の様式と実践の妥当性やあり方を、心で的確に加減したり判断したりしながら立ち振る舞うことができるようになる。この段階におけるアクターの儀礼行為は、儀礼の生成に当たる。

儀礼の生成(生成儀礼²³)に関する具体的な過程については、次のように要約できる。ローソンとマッコリーはまず、儀礼のアクターによる、モジュール化(自動化またはカプセル化)した儀礼行為——言葉や概念の構成を含む——を、「行為表象システム」(または「認知表象システム」)として見ることを提唱する。宗教的儀礼における表象システムは、人間の行為全般における表象システムと同様、基本的には、「アクター<A>」「行為<Act>」「手段(または道具)<I>」「ペイシエント(対象・被動者)<P>²³」の四つの事柄に関する表象である²⁴。この場合、宗教的儀礼における表象システムが、人間活動一般における表象システムの中で際立って特徴的なことは、アクター・行為と手段・ペイシエントの主要素(構成素)からなる当事者(アクターまたはペイシエント)たちの概念スキーマ(儀礼行為の構造的図式²⁵)の中に、必ず「エージェント<ag>」に関する特別なスキーマが刷り込む、という点にある²⁶。エージェントは、宗教的儀礼における表象システムを成立させる不可欠な構成素として活性化・実体化され、またアクターにとって、この特別なエージェントの介入は、自らの儀礼行為における聖性・超自然性および同儀礼の正当な遂行を、保証し完結させるものである。

エージェントは、当事者が儀礼行為を行う際に用いる構造的図式のうち、アクター・行為と手段・ペイシエントの、どの構成素や局面を経由しても、刷り込んで活性化・実体化することができる。もっともこうした刷り込みは、経路を問わず、結果的には儀礼行為の全体を、聖性と超自然性に満ちたものに様変

わりさせる作用をもつ。つまりエージェントに関する表象は、儀礼行為の中で、特定の構成素から創発し、活性化と実体化を果たし、さらに構成素の間で伝達と感染²⁷を繰り返るのである。

以下で、典型的な宗教的儀礼を例に、生成儀礼と儀礼の行為構造のメカニズムを——あくまでも当事者の表象世界または構造的図式として——一般化・単純化して描いてみる²⁸。

- A. 神職・聖職者によるお祓い・浄化・祝福・承認・授与・伝授等の儀礼（宗教サービス）。通常はこの場合、アクター（A）は祭司・聖職者であり、ペイシエント（P）は俗人の信者や参加者である。行為と手段（Act-I）は、たとえばそのうちの一つとして「水をペイシエントの身体や所有物にかける」というような様式を想定してみよう。初期状態の表象（フォーメーション）は次のように表せる。

$$(0) \quad [A] \rightarrow [Act-I] \rightarrow [P]$$

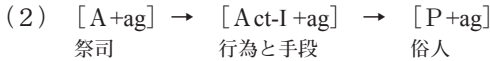
祭司 行為と手段 俗人

次に、アクター（祭司）は、儀礼を開始して儀礼行為を実践することにより、自らエージェント（ag）を創発し、活性化・実体化する。それによってアクターは、「普通の人間」——役柄や身分に附随しているかのように見える特別な資質が潜在化している（オフの）状態——から、「カリスマ的な人間」——超人間的な資質が活性化する（オンの）状態——に変身する²⁹。

$$(1) \quad [A+ag] \rightarrow [Act-I] \rightarrow [P]$$

祭司 行為と手段 俗人

アクターの身に創発したエージェントは、今度は、アクターの行為と手段にも伝達する。すなわち「水」という手段と、「水をかける」という行為が、「聖水を授ける」という行為と手段に聖化される。エージェントの感染はさらに続き、最後に、「水を受容する」ペイシエントが、「聖性を帯びた、または浄化された人間」に変身する。



このような儀礼から見られる特徴的なパターンは、エージェントに関する表象が、儀礼の最初の段階に現れて一気に活性化するため、聖化過程の進行方向は、アクターからペイシエントへと、一方通行に近い経路をたどるという点である。アクターとペイシエントの関係が、サーバー・クライアント方式によって成り立っている、とも言える。

- B. 祈祷・礼拝の儀礼。通常はこの場合、アクター（A）は祈祷・礼拝の実践者であり、ペイシエント（P）はアクターが志向する神的な存在や聖なる次元に連なる、何らかの媒体（初期状態では、聖なるものとしての活性化・実体化を果たしていない、生物・物質・自然現象・人間行為・社会的事象・イメージ・シンボル・概念・言語・人工物・作品等）である。行為と手段（Act-I）は、たとえば「唱え文句を発する」「供え物を捧げる」「身体的な動作を行う」等からなる様式を想定してみよう。初期状態の表象（フォーメーション）は次のように表せる。

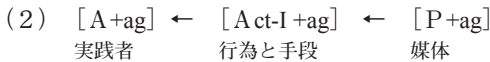


次に、アクター(実践者)がペイシエント(媒体)に対して、儀礼の様式にのっつた働きかけをすることにより、エージェントがペイシエントの中に(ペイシエントとして、ペイシエントに代わって)創発し、活性化・実体化する。この時から、儀礼の主体性とイニシアティブの大半は、ペイシエントが握る。

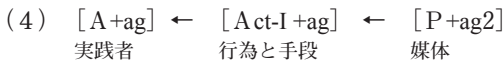


次の段階は、祈祷・礼拝の聖化過程における自然の成り行きと言える。聖性を創発したペイシエントは、まず近接の出来事や事柄、すなわちアクターが直前に用いた行為と手段に、エージェントを伝達する。それによって、

実行された行為と手段、すなわち「唱え文句を発する」「供え物を捧げる」「身体的な動作を行う」等は、聖なる・非日常的な意味と価値を——同時にではなくその都度——、獲得する。そしてこれらを経由して、エージェントはさらにアクターへと感染する。これをアクターの側の経験から見ると、直前に用いた行為と手段が、今度は、エージェントを孕んで還ってくるということになる。



したがって、この儀礼の特徴の一つは、儀礼の聖化過程の中で、途中からアクターとペイシエントの立場が、あたかも逆転するという点である。なお儀礼そのものは、様式としての行為と手段——そのセットやパッケージ——の数だけ、繰り返される。すなわち、さらなるエージェントを導く聖化過程として、(0)と(1)と(2)のパターンを、構成素の属性を更新(止揚)しながら、再帰的にループする。



この儀礼が、儀礼A(宗教サービス)のケースと大きく異なるのは、エージェントがアクターとペイシエントの間を行き来・往復し、その過程の中から表象され、さらに弁証法的に高次の聖性に向かう、という点である。また、このような儀礼における聖化過程は、エージェントの伝達方法から見ても明らかであるように、双方向性・連続性・反復性を基本パターンとしている。

C. 死者の弔い・見送りの儀礼(葬儀)。通常はこの場合、アクター(A)は参

列者・遺族であり、ペイシエント (P) は故人である。この場合の故人とは、アクターの表象世界においては、一方の「生の世界」と他方の「死の世界」とを橋渡しする、何らかの媒体を意味する (ただし初期状態では、聖なるものとしての活性化・実体化を果たしていない)。行為と手段 (Act-I) は、たとえば「化粧を施す」「思い出を語る」「お別れを告げる」「冥福を祈る」「埋葬する」等からなる様式を想定してみよう。初期状態の表象 (フォーメーション) は次のように表せる (故人の身体・遺体と靈魂はまだ分離していない状態)。

(0) [A] → [Act-I] → [P]
 参列者 行為と手段 故人

次に、アクター (参列者) がペイシエント (故人) に対して、儀礼の様式にのっとった働きかけを行い、エージェントがペイシエントの身の中に創発し、活性化・実体化する。この時が、葬儀の聖化過程の正念場となる。エージェントは、アクターの表象世界においては、故人の靈魂として捉えられる。すなわちペイシエントの身の中に創発したエージェントが、身体から離れ、新たなペイシエント (Px=故人の靈魂) として、自立的・主体的な存在となる。

(1) [A] ← [Act-I] ← [P] ← [Px+ag]
 参列者 行為と手段 故人の身体 故人の靈魂

これが、元のペイシエント (P=故人の身体) に、そしてアクターが直前に用いた行為と手段 [Act-I] に、エージェントを伝達する。これにより、実行された行為と手段、すなわち「化粧する」「思い出を語る」「お別れを告げる」「冥福を祈る」「埋葬する」等は、聖なる・非日常的な意味と価値を——同時にではなくその都度——、獲得する。そしてこれらを経由して、エージェントはさらにアクターへと感染する。これをアクターの側の経験から見ると、直前に用いた行為と手段が、今度は、エージェントを孕んで還ってくるというふうにつけられる。

$$(2) \quad [A+ag] \leftarrow [Act-I+ag] \leftarrow [P+ag] \leftarrow [Px+ag]$$

参列者
行為と手段
故人の身体
故人の靈魂

この儀礼は、儀礼B（祈祷・礼拝）と比較すると、儀礼の聖化過程の中で、主体性をめぐるアクターとペイシエントの立場が途中から逆転するという点では、一致している。しかし異なるのは、エージェントの伝達において中心的・根源的な役割を果たすペイシエント（Px=故人の靈魂）が、初期状態においては、実体として存在して（認知されて）いないという点である。つまり [Px+ag] は、エージェント（ag）のみならずペイシエント（Px）のほうも、後から創発し、活性化・実体化する³⁰。儀礼そのものは、様式としての行為と手段——そのセットやパッケージ——の数だけ、繰り返される。すなわち、さらなるエージェントを導く聖化過程として、(0)と(1)と(2)のパターンを、構成素の属性を更新（止揚）しながら、再帰的にループする。

$$(3) \quad [A+ag] \rightarrow [Act-I+ag] \rightarrow [P+ag]$$

参列者
行為と手段
故人

$$(4) \quad [A+ag] \rightarrow [Act-I+ag] \rightarrow [P+ag2]$$

参列者
行為と手段
故人（身体+靈魂）

$$(5) \quad [A+ag2] \leftarrow [Act-I+ag2] \leftarrow [P+ag2] \leftarrow [Px+ag2]$$

参列者
行為と手段
故人の身体
故人の靈魂

なおこのような儀礼の行為構造は、宗教的な行為の重要なカテゴリーとして知られる「呪術」においても、よく見られる。その場合のフォーメーションとしては、呪術師本人または自ら呪術的行為を行う俗人がアクターとなり、呪術によって何らかの作用を被る側がペイシエントとなる、というのが想定できる。

- D. 祭りの儀礼（祭祀・祭礼）。祭り（festival）の様式と実践には、多種多様なものが存在する。だが当事者の認知作用の視点から見ると、祭りとは基本的には、「人間集団」が可視的な次元の「自然界」と不可視的な次元の「神靈界」（神々、精霊、祖先、集団の精神・魂等）を交えてお互いが交流す

る特別(非日常的)な場・時空間のことである。特徴としてあげられるのは、祭りの参加者は、上記A(宗教サービス)のような、受動的なクライアントではなく、主体性・積極性をもつという点である。また、上記B(祈禱・礼拝)とC(葬儀)とも異なり³¹、参加者が祭りの中で行う主体的・積極的な活動(行為と手段)は、個性と創造性と自由性の幅が、比較的広く設定されている(逆に言うと、様式の縛りが比較的弱い)。これらのことを踏まえると、祭りの場合、アクター(A)は参加者であり、行為と手段(Act-I)は、主体的・積極的な活動(もてなし、宴会、芸能、競技、遊技、アトラクション、パフォーマンス等)に関するすべての事柄である。そしてペイシエント(P)は、アクターが「主体的・積極的な活動」を向ける相手方(奉納先または客)、すなわち「人間界」「自然界」「神霊界」の三者が交じり合っただけで一体化する、祭りという場・時空間の総体である。初期状態の表象(フォーメーション)は次のように表せる。



次に、アクター(参加者)はペイシエント(場)に向けて、種々の活動を行うのだが、この時が、祭りの聖化過程の正念場となる。エージェントは、ペイシエントにではなく、アクターが用いる行為と手段に、発生する。なぜなら、祭りにおけるアクターとペイシエントの関係は、儀礼B(祈禱・礼拝)や儀礼C(葬儀)と異なり、アクターがペイシエント側に潜んでいるエージェントを呼び起こしたり誘い出したりして変化・聖化を求めるのではなく、アクター自身がペイシエントの前で活発に運動して変化・聖化を遂げるからである。この場合のペイシエントは、対象というよりも客体(客・ゲスト)である。といっても、行為と手段の主体(担い手)はアクターであり、エージェントの創発には最初からアクターも関与しているはずである。この状況は、当事者の表象世界に照らすと、「アクターの変身・分身」という概念スキーマによって説明できる。すなわちアクターはこの時、もう一人の自分を——あたかも普段の自分から抜け出てゆく、自らの変身や分身であるかのように——その場に、行為と手段[A'→Act-I]として投入し、活性化・実体化するのである。つまりこの時のアクターは、自らの心身を手段化・道具化しながら、非日常化してゆく祭りの場に臨むのであ

る³²。これにより、エージェントが、アクターによる行為と手段の中に創発し、活性化・実体化する

$$(1) \quad [A] \quad \Leftrightarrow \quad [A' \rightarrow \text{Act-I} + \text{ag}] \quad \rightarrow \quad [P]$$

参加者 行為と手段 (参加者の変身・分身) 場

次の段階は、祭りの聖化過程における自然の成り行きと言える。行為と手段（もてなし、宴会、芸能、競技、遊技、アトラクション、パフォーマンス等）が聖性を帯びる——つまり祭りの一角から神聖な活気が湧き出る——ことによって、エージェントの伝達と拡散がはじまる。エージェントはペイシエント（場）に感染し、祭りの場全体が神聖な活気に包まれてゆく。エージェントはアクターにも感染するが、「アクター」と「変身・分身」という重なり合う関係の中で、相互作用的に伝達する。

$$(2) \quad [A + \text{ag}] \quad \Leftrightarrow \quad [A' \rightarrow \text{Act-I} + \text{ag}] \quad \rightarrow \quad [P + \text{ag}]$$

参加者 行為と手段 (参加者の変身・分身) 場

儀礼そのものは、様式としての行為と手段——そのセットやパッケージ——の数だけ、繰り返される。すなわち、さらなるエージェントを導く聖化過程として、(0)と(1)と(2)のパターンを、構成素の属性を更新（し揚）しながら、再帰的にループする。

$$(3) \quad [A + \text{ag}] \quad \rightarrow \quad [\text{Act-I} + \text{ag}] \quad \rightarrow \quad [P + \text{ag}]$$

参加者 行為と手段 (参加者の変身・分身) 場

$$(4) \quad [A + \text{ag}] \quad \Leftrightarrow \quad [A' \rightarrow \text{Act-I} + \text{ag}2] \quad \rightarrow \quad [P + \text{ag}]$$

参加者 行為と手段 (参加者の変身・分身) 場

$$(5) \quad [A + \text{ag}2] \quad \Leftrightarrow \quad [A' \rightarrow \text{Act-I} + \text{ag}2] \quad \rightarrow \quad [P + \text{ag}2]$$

参加者 行為と手段 (参加者の変身・分身) 場

この儀礼は、儀礼C（葬儀）と比較すると、聖化過程における構成素が初期状態におけるそれと質的に異なる——エージェントが刷り込むこと以外

に——という点で、若干類似している。しかし祭りの場合、後から構成される構成素の実体が、アクター自身（心身）の要素であるという点で、この儀礼の特徴的なパターンが見られる。なおこのような儀礼の行為構造は、宗教的な行為の重要なカテゴリーとして知られる「シャーマニズム」においても、よく見られる。その場合のフォーメーションとしては、シャーマンがアクターとなり、この行為によって何らかの作用を被る側（時には依頼人・クライアント自身）がペイシエントとなる、というかたちが想定できる。

以上が、実世界で起こると仮定する、儀礼の様式・実践を、四つのタイプに一般化し、当事者の表象世界から見た場合の、単純化した儀礼の行為構造（行為表象システム、または儀礼行為の構造的図式）である。実際の儀礼の様式・実践を表層構造と呼ぶならば、これら認知レベルの儀礼の行為構造は深層構造と呼ぶことができる。したがって生成儀礼とは、アクターやペイシエントが心の中で生得的にわかっている、儀礼の普遍原理に基づく何通りかのタイプの儀礼の行為構造（深層構造）を、実際の儀礼の場に臨んだり儀礼行為が求められたりする際に、無限のかたちの様式・実践としてリアルタイム・ぶつけ本番に表象する（表層構造）こと、を指す。なお前記の四種の儀礼の行為構造は、あくまでも断片的な基本タイプであり、実際の儀礼は、これらのタイプ——あるいはそれ以外のタイプ——を含む、より複雑な深層構造の上に成り立っている。

4. 認知宗教学の方法論——「キャラクター」への試論的応用

本項では、生成儀礼の理論と方法論を用いて、現代社会における具体的な生活・活動ジャンルが、どのように理解・記述できるのか、その可能性と方向性について考えてみたい。宗教事象の事例として、現代日本サブカルチャー、または若者文化として定着している、キャラクターをめぐる活動を取り上げる。

ここで言うキャラクターをめぐる活動（以降から「キャラ活」と呼ぶ）とは、キャラクターの二次創作活動のことを、主に指している。次の活動ジャンルが含まれるものと見てよい。すなわち、「同人誌」（漫画・アニメのキャラクターを主な題材とする二次創作活動）、「フィギュア」（収集・鑑賞など）、「コスプレ」、「キャラクター・グッズ」（収集・鑑賞・活用など）、「ゲーム」（キャラクターを題材としたもの）、「アイドルファン」（キャラクター化したアイドル）、「ボー

カロイド」、「ネット交流」(キャラクターを題材としたもの)などである。

生成儀礼の枠組みに沿ってキャラ活を宗教的儀礼として見る場合、最大の課題は、どのようなエージェントがどのように創発・活性化・実体化するのか、ということについて、明らかにすることである。キャラ活の儀礼は、「媒体としてのキャラクター」を特徴としており、ここではまず、「キャラクターの媒体性」という事象と本質的な類似性が多々見られる、キリスト教界における偶像「アイコン」の媒体性について、理解を整理してみる。

正教会・東方教会をはじめとするオーソドックスのキリスト教の儀礼で重要な役割を果たすアイコン(聖画像・聖像)という語そのものは、「写し」「似姿」を意味するギリシア語に由来する。同じように、正教会の教義の中でも、アイコンは崇拜対象(神そのもの)ではなく、人と神(神的な世界、神的な心、神的なもの)を橋渡しする媒体である、とされている。人はあくまでもアイコンの背後にある「実体」「本質」「正体」「オリジナル」に対して崇拜と帰依の心を捧げるのであって、決してアイコンの偶像崇拜を行っているわけではない。

アイコンは、「オリジナルではなく媒体である」「偶像崇拜の対象ではない」という正教会による位置づけは、とてもわかりやすいが、その一方で、宗教的な原理としては、あえて主張するまでもない、当たり前のことでもある。というのは、おおよそすべての宗教に通ずる基本メカニズムとして、「聖なるものと連なるための媒体」が必ず存在するからである。

したがって宗教の基本メカニズムが、当の宗教の信念・観念・教義のレベルにおいても当事者の認知的・経験的・実践的なレベルにおいても、媒体を介するものであるのならば、そもそも偶像崇拜という宗教的行為は、存在の余地がないのではなかろうか。この点を吟味するには、世界宗教の中で偶像崇拜の典型例としてしばしば見られている、仏教一般における仏像に関する表象を、正教会におけるアイコンと比較することで、何らかの手がかりが得られるはずである。

アイコンと仏像を宗教的儀礼の媒体として見て比較するに当たり、両者の間に重要な相違点と共通点があることを、まず確認しておこう。相違点としては、アイコンの場合、媒体の向こうにある聖なる世界は、究極的には唯一神であるのに対し、仏像のそれは究極的には特定しえない「すべての根源」(宇宙と人間を含むあまねく存在の力・生命・真髄・核心・法則・原理)である。唯一神論と汎神論の違いから来た相違点であるとも言える。共通点としては、両者ともに「人の姿」として表現されている媒体である。つまり、代表する聖なる世界

は異なっている、媒体としての外見的な現れは、いずれも「人格」的なかたちをとっている。

これらの相違点と共通点をさらに考慮すると、たしかにアイコンと仏像とでは、いずれも宗教的儀礼の媒体として機能しているものの、媒体の資質に何かはつきりした違いがあることがうかがわれる。アイコンの背景にあるキリスト教の宗教的世界においては、志向する聖なる世界は、すでに人格的な実体であるとされ、人間がつながるための道筋は、直感的に想定可能な、ある程度の筋書きがおのずと立つのである。一方の仏像は、志向する聖なる世界が比較的漠然且つ壮大なものであるため、媒体が果たす最大の役割は、人間を自ら（媒体たる仏像）の表象や身体に、まずもって引き寄せることである。仏教の宗教的世界において、媒介の機能を十分に果たすことができる媒体とは、人間を聖なる世界に引きつけて導く力をもつものであり、それは必然的に模範的な人格性を備えた媒体でなければならない。

したがってアイコンという媒体は、媒介の役割に割り切って、それに徹していると言える。媒体は、あくまでも人間と聖なる世界とのつながりを手助けするための手段・道具であり、媒体そのものに、聖なる何らかの力が、部分的であれ、包含されているということは、ない（あるいは媒体にそうした力を求めない）。正教会の教義において語られている通り、アイコンという媒体は、聖なる世界に通ずるための鏡・窓・扉に喩えることができる。すなわち本質を映したり通したりする、道標の役割を担い——レプリカが担うことも十分可能——、しかし本質そのものではないということである。

一方の仏像は、たしかに本質を映したり通したりする、聖なる世界に通ずるための鏡・窓・扉の役割も、担う。しかしそれは、無人格の静的な鏡・窓・扉ではなく、聖なる世界の力を、部分的であれ、自らの表象と身体に宿らせている、ある程度的人格性・自立性・主体性をもった代理人である。ゆえに仏教の宗教的世界では、仏像はときには、聖なる世界が有する不可視の力を、この世の可視的な次元で具現化する——レプリカでは到底果たせない——、化身とみなされることもある。

といってもこのような対比は、両者の特徴を極端に際立たせた結果として生まれた構図であり、実際には両者の関係は、相反する断絶的なものではなく、連続的なものであると見たほうがよい。したがって、実際の宗教には存在しないが、媒体には理念上、次の両タイプを区別することができる。すなわち、一方の「純粹媒体」と、他方の「崇拜対象」である。純粹媒体が存在しえない理

由は、いかなる媒体も聖なる世界に通ずるものである以上、必ず自らも聖性を帯びるからである。崇拜対象が存在しえない理由は、いかなる偶像も媒体である以上、必ず自らを上回る聖性がその先や背後に存在するからである。

このような連続的な構図からアイコンと仏像の媒体性をまとめると、アイコンは、仏像と比べると、どちらかというと純粋媒体のほうに傾いているが、アイコン以外のキリスト教における制度化した媒体ほど偏ってはいない。一方の仏像は、アイコンと比べると、どちらかというと崇拜対象のほうに傾いているが、宗教的世界において実在するカリスマ的指導者ほど偏ってはいない。

このようにアイコンの人格性を図式化すると、キャラ活における「キャラクター」が——一見すると崇拜対象に近いように見える——、実質はまぎれもなく純粋媒体の側、つまりアイコンに近い位置にあることに気づかされる。こうした構図は、キャラ活におけるエージェントの振る舞いに対しても、重要な示唆を与えている。まず前記の四種の儀礼の行為構造を、これらを導いた事例から切り離し、以下のように、生成儀礼における四つの基本タイプとして見てみる³³。

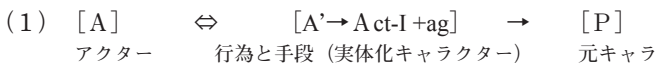
- 【タイプA】 [A+ag] → [Act-I] → [P]
- 【タイプB】 [A] ← [Act-I] ← [P+ag]
- 【タイプC】 [A] ← [Act-I] ← [P] ← [P+ag]
- 【タイプD】 [A] ⇔ [A'→Act-I+ag] → [P]

儀礼としてのキャラ活（キャラクターの二次創作活動）は、タイプA B C Dのいずれかに近いかたちをとることが可能だが、基本はタイプDに準ずるものと見る。キャラ活におけるアクター（A）は、創作者、演者、プレイヤー、ファン、鑑賞者、ユーザー、発信者、ゲスト等のかたちをとることが可能である。行為と手段（Act-I）は、活動ジャンルごとに異なるものの、全体的には、個人（または複数人）が、キャラクターという媒体を、その限りの生活の場の中心に据え、鑑賞すること、または何らかの表現・創作を行うこと、あるいは互いに交流すること、である。ペイシメント（P）は、アクターが参照する元のキャラクター（元キャラ）の媒体である。すなわち同人誌とコスプレならば紙面・映像に現れる漫画・アニメのキャラクターを指し、アイドルファンならば等身大のアイドルを指す。初期状態の表象（フォーメーション）は次のように表せる。



次に、アクターはペイシェント（キャラクター）を題材としながら、種々の活動を行う。同人誌ならば、人気漫画・アニメから好みのキャラクターをモデルとして採用し、それをネタに、自分なりのアレンジを施し、イメージや物語を創作したり演出したり表現（公表）したりする。コスプレにおいても、この点は同じである。ただしコスプレは、アクター自身がそうしたイメージや物語を創作したり演出したり表現したりすること、つまり自らの身体をキャラクターの生きた器にするというところに、際立った特徴がみられる。アイドルファンにおいては、キャラクターの採用方法が、同人誌やコスプレと異なる。この場合、アクター（ファン）が最初に手掛けなければならないことは——モデルとして完成しているキャラクターを漫画・アニメ等の媒体から採用するのではなく——、生身の人間（アイドル）から、キャラクターのモデルを自力で抽出することである。それをネタに、自分なりのアレンジを施し、自身の人格のモデルとして参照したり、アイドル自身の人格を実体化したり（ファンによる調教・育成・方向づけなど）、イメージや物語を創作したり演出したり表現したりする。

このように、キャラ活の行為と手段の様式は、活動ジャンルによって異なるが、エージェントの創発に関する共通の原理が働く。キャラ活の場合、エージェントはキャラクターに発生するのだが、キャラクターそのものに直接起こるのではなく、アクターがキャラクターのモデルに自らを重ね合わせた結果として生まれる、「新生キャラクター」（実体化キャラクター）とその誕生過程に発生するのである。この新生キャラクターには、アクター自身の理想や潜在性が秘められているがゆえに、こうした過程は、聖化および非日常化をもたらす体験となる。



アクターにとって、ペイシェントとして表象される元の状態のキャラクター（P）は、キャラクターの雛形（テンプレート）であり——それ自体は生命感をもたない——、自らが加える創作・演出・表現活動によって、テンプレート

に生命が吹き込まれ、いわば実体化されるのである。つまりエージェントの創発・活性化・実体化も、アクターによるキャラクターの実体化と、平行（シンクロ）して起こる。

次の段階は、キャラ活の聖化過程における自然の成り行きと言える。行為と手段（キャラクターの実体化）が聖性を帯びることによって、エージェントの伝達と拡散がはじまる。エージェントはペイシエント（元キャラ）に感染する。それは、元キャラの人格が神格化・カリスマ化される——度合はともかく——ことに等しい。エージェントはアクターにも感染するが、「アクター」と「生みの親（二次創作者）」という重なり合う関係の中で、相互作用的に伝達する。

$$(2) \quad [A+ag] \quad \Leftrightarrow \quad [A' \rightarrow \text{Act-I} +ag] \quad \rightarrow \quad [P+ag]$$

参加者 行為と手段（実体化キャラクター） 元キャラ

5. おわりに——方法論としての認知宗教学

前述の基本構想を踏まえ、認知宗教学の視点からすると「宗教学（宗教研究）は何をする（べきな）のか」について、再確認してみよう。こう言えるのではないか。宗教学の仕事は、「個々の宗教体系における様式・実践（表層構造）」を、「当事者の認知レベルでリアルタイムに表象される行為構造（深層構造）」に照らして、理解・記述することである、と。この場合、当事者に「リアルタイムに表象される行為構造」が、当の宗教体系における深層構造になりうるのは、何よりも、表層レベルでは隠蔽化されているエージェントとの関係が、この時、創発・活性化・実体化されるからである。エージェントとの関係こそが、当の宗教体系を成り立たせている核心部分であり、存立基盤である。

この点で、認知宗教学から見た、宗教体系における表層構造と深層構造の関係は、構造主義的な方法論から見た、社会・文化・言語体系におけるそれと、本質的に異なっていると言える。

構造主義からすると、宗教を含む社会的・文化的・言語的な事象（表層）は、ラング・記号体系・象徴体系といった背後の構造（深層）を解き明かすことによって、理解することができる。この場合の深層構造は、表層構造を読み解く「鍵」または「コード」としての役割を果たし、一定の社会的・文化的・言語的な事象に対するコードが解読されると、こうした事象は、当事者による深層構造（この場合はコード）のリアルタイムな生産・使用の過程と、切り離して理解する

ことが可能となる。コード・レベルの深層構造は、それだけでは十分ではないが、事象の様式・実践に関する表層的な事実とうまく対応させることで、研究対象の包括的な理解と再現的な記述を可能とする。この場合の事象の理解と記述は、次のような構図に準ずる。

事象の理解・記述＝事実（表層）＋コード（深層）

一方、認知宗教学からすると、儀礼の行為構造（深層）は、宗教事象（表層）を読み解くための重要な手がかり（道標）となるが、その際の深層構造がコード・レベルにとどまっているとすれば、それはまだ、包括的な理解と再現的な記述を行うための途中段階にしか達していない。儀礼の行為構造はエージェントとの関係を軸としており、この関係の実体は主観的・経験的・個別的（ユニーク）なものであるがゆえ、コード（シニフィアンとシニフィエの対応関係）とは無縁の領域である。したがって行為構造（深層）の解読は、エージェントに直接関係していない領域（エージェントが活性化していない領域）と、エージェントに直接関係している領域（エージェントが活性化している領域）を、ある程度見分けながら行う必要がある。エージェントに直接関係していない行為構造の実体は、コード・レベルのシニフィエとして捉えることができる（当事者の観念と行為は、意味と動機に関連付けて捉える）。しかしエージェントに直接関係している行為構造の実体は、「経験」として捉える必要がある（当事者の観念と行為は、主観的・経験的・個別的な実体として、研究者が可能な限り共感しながら捉える）。この場合の事象の理解と記述は、次のような構図に準ずる。

事象の理解・記述＝事実（表層）＋コード・レベルの行為＋経験レベルの行為

なお行為構造における「コード」と「経験」のレベルは、いずれも深層構造に当たるが、宗教事象の場合、「真の深層」は経験の領域、すなわち「宗教経験」にあると見るべきであろう。

このように、宗教事象を生成儀礼の視点から儀礼の行為構造として説明する場合、この方法論のお手本となった生成文法における句構造と、基本原理が一致しないことに留意が必要である。すなわち、無限の事象を生み出す構成素のあり方の違いである。生成文法は、「句構造の構成素は有限であるにもかかわらず、規則・原則（再帰など）・普遍文法といったフィルターにかかって処理（統

語や編成) されることにより、無限の文 (言語事象) を生成することが可能となる」という基本原理の上に成り立っている。この基本原理は次のように表せる。

有限の構成素 ⇒ フィルターと処理 ⇒ 無限の言語事象

一方、前述の四タイプの儀礼の行為構造で示した生成儀礼は、「行為構造の構成素はアクター・行為と手段・ペイシェントからなる有限の顕在的構成素と、エージェントからなる無限の潜在的要素から構成され、ルール・方式・慣習・掟・原則 (再帰など)・普遍原理・感性・本能・直観といったフィルターにかかって処理 (儀礼の進行・式次第・編成・調整等) されることにより、無限の儀礼 (宗教事象) を生成することが可能となる」という基本原理の上に成り立っている。この基本原理は、次のように表せる。

有限の顕在的構成素 + 無限の潜在的構成素 ⇒ フィルターと処理 ⇒ 無限の宗教事象

ここで、無限の潜在的構成素 (エージェント) における「無限性」とは、当事者の表象世界における「エージェントの正体」「エージェントの現れ方 (いつ、どのように、何として)」「エージェントに対する印象や感じ方」「エージェントと自身の関係」といった経験的な次元にかかわる性質のことを指す。したがってこのような、その都度の創発によって構成される深層構造を、研究者が、当事者のリアルタイムな生産・使用とシンクロの過程から切り離して捉えることができないのは、自明のことであろう。儀礼を音楽の演奏に喩えるならば、無限的構成素によって生み出される儀礼のパーツは、アドリブに相当する。宗教的儀礼を宗教たらしめるものは——部外者からして、いかに型にはまった儀礼に映ったとしても——、このような「心の舞台で演奏 (生成) されるアドリブ」にほかならず、これを研究者が理解・記述するには、構造的なメカニズムの把握と同時に、当事者の経験的な実体に共感した上で、自らもシンクロすることが、求められる³⁴。

¹ Stewart Guthrie, “A Cognitive Theory of Religion,” in *Current Anthropology*, Vol. 21, No. 2, 1980. Thomas Lawson and Robert McCauley, *Rethinking Religion: Connecting Cognition and Culture* (Cambridge, Cambridge University Press, 1990).

² 以下に、認知宗教学の確立に寄与した前記以外の金字塔的な著作をあげる。Stewart Guthrie, *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion* (New York, Oxford University Press, 1993). Pascal Boyer, *Religion Explained: The Evolutionary Origins of Religious Thought* (New York, Basic Books, 2001). Scott Atran, *In Gods We Trust: The Evolutionary Landscape of Religion* (Oxford, Oxford University Press, 2002). Robert McCauley and Thomas Lawson, *Bringing Ritual to Mind: Psychological Foundations of Cultural Forms* (Cambridge, Cambridge University Press, 2002). Justin Barrett, *Why Would Anyone Believe in God?* (Walnut Creek, AltaMira Press, 2004). Harvey Whitehouse, *Modes of Religiosity: A Cognitive theory of Religious Transmission* (Walnut Creek, AltaMira Press, 2004). 以下にあげる編著は、認知宗教学の立役者によるものを含む重要論文を収録している。Pascal Boyer (ed.), *Cognitive aspects of religious symbolism* (Cambridge, Cambridge University Press, 1993). Jensine Andresen (ed.), *Religion in Mind: Cognitive Perspectives On Religious Belief, Ritual, and Experience* (Cambridge, Cambridge University Press, 2001). Ilkka Pyysiäinen and Veikko Anttonen (eds.), *Current Approaches in the Cognitive Science of Religion* (London, Continuum, 2002). Timothy Light and Brian Wilson (eds.), *Religion as a Human Capacity: A Festschrift in Honor of E. Thomas Lawson* (Leiden, Brill, 2004). Jason Slone (ed.), *Religion and Cognition: A Reader* (London, Equinox, 2006). Peter Antes, Armin Geertz, and Randi Warne (eds.), *New Approaches to the Study of Religion: Textual, Comparative, Sociological, and Cognitive Approaches* (Berlin, Walter de Gruyter, 2008). また、以下は、認知宗教学に関する理論・構想の成り立ちを系統だって整理し、部分的に応用したり再構成したりした単著である。Ilkka Pyysiäinen, *How Religion Works: Towards a New Cognitive Science of Religion* (Leiden, Brill, 2001). Todd Tremplin, *Mind and Gods: The Cognitive Foundations of Religion* (Oxford, Oxford University Press, 2006). Jesper Sørensen, *A Cognitive Theory of Magic* (Walnut Creek, AltaMira Press, 2007). そのほか、認知宗教学に関する論文を比較的多く掲載している国際的な学術雑誌としては、*METHOD & THEORY in the STUDY OF RELIGION: Journal of the North American Association for the Study of Religion* (Brill) があげられる。なお、認知宗教学に特化した国際学会 “International Association for the Cognitive Science of Religion” (IACSR) が二〇〇六年に設立され、学会誌 *Journal for the Cognitive Science of Religion* を刊行している。

³ たとえば次の論文がそうである。Lieve Orye, “A Moratorium on the Cognitive Approach of

Religion?,” in *METHOD & THEORY in the STUDY OF RELIGION*, Vol. 19, 2007.

⁴ この名称は次の論文で試論的に用いられたことがある。ジュマリ・アラム「宗教の“感性”を探訪する～『認知宗教学』の予備的考察～」（『山口大学文学会志』第五十八巻、二〇〇八年）。同著「宗教とは何か？——認知宗教学的な視点からの探究」（『山口大学哲学研究』第十八巻、二〇一一年）。

⁵ 「認知機構」という語は、“cognition”（または“cognitive systems”/“cognitive mechanisms”）の意味・訳として用いている。

⁶ 認知言語学の基本構想に関しては、以下の文献を参照。George Lakoff, *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind* (Chicago, University of Chicago Press, 1987). 池上嘉彦・河上誓作訳『認知意味論——言語から見た人間の心』紀伊國屋書店、一九九三年。Ronald Langacker, *Foundations of Cognitive Grammar, Volume II, Descriptive Application* (Stanford, Stanford University Press, 1991), Chapter 12 (Theoretical Discussion).

⁷ 認知言語学の基本的なスタンスとアプローチは、構造主義言語学の伝統から派生したとされる「生成文法」に対し、反対の立場をとるという点で、特徴づけられることが多い。たとえば開拓者の一人に当たるラネカーによると、生成理論が「極小主義 (minimalist)」[還元主義 (reductive)]「トップダウン」を重んじるのに対し、認知言語学は「極大主義 (maximalist)」[非還元主義 (non-reductive)]「ボトムアップ」を大原則とする。上記の「語と意味の動的な構成」も、こうした視点から見ることができる。Ronald Langacker, “Usage-Based Model,” in *Topics in Cognitive Linguistics, Current Issues in Linguistic Theory 50*, ed. by Brygida Rudzka-Ostyn (Amsterdam, John Benjamins, 1988), pp. 127-133. Ronald Langacker, “A Dynamic Usage- Based Model,” in *Usage-Based Models of Language*, ed. by Michael Barlow and Suzanne Kemmer (Stanford, CSLI Publications, 2000), pp. 1-8. 坪井栄治郎訳「動的使用依拠モデル」(坂原茂編『認知言語学の発展』ひつじ書房、二〇〇〇年)、六一―七一頁。また次の論文は、ラネカーによる言語の構成的な構想を「コネクショニズム」の視点から再解釈・再定義を試みたものである。ジュマリ・アラム「用法依存モデルにおけるスキーマの動的構成——『実体化』と『再利用性』に関する一考察」(『日本認知言語学会論文集』第3巻、二〇〇三年)、四三―五二頁。といっても生成文法をはじめとするチョムスキーの言語論は、主に統語論のレベルから言語の心的基盤を解き明かしたものであり、それが認知科学の幕開けを推し進めた画期的な構想であることには違いない。したがって、認知言語学や認知宗教学といった認知科学系の人文社会科学の基本構想が、チョムスキーの言語論と何も共有するところがない、あるいは真っ向から相反するものである、とは言い難い。チョムスキーの言語論のうち、初期の生成文法に限って言うと、「話者の統語に関する言語運用は、脳・心の中に生得的に発生したモジュールによって、ほぼ無意識

に一定の構造に基づいた働きをする」といった部分は、たしかに、認知作用とはリアルタイムに直接関係するものではない。しかしチョムスキーや生成文法論者たちは、「言語と認知作用との全体的な関係」を大前提としつつ、こうしたカプセル化した部分の解明をさしあたっての研究対象とする、という割り切った立場をとったのではないだろうか。実はこのような「認知作用のうちの部分的なカプセル化」は、本稿第2項で言及するように、認知宗教学の中でも中核的な構想をなしている。

⁸ 以後から、宗教的儀礼や宗教の世界における、人間界または俗世界における主体的な実践者・行為者のことを「アクター」と呼ぶ。

⁹ 「認知作用」という語は、“cognitive process”の意味として用いている。

¹⁰ ここで共時性とはユングが用いた「シンクロニシティ」（時空間の法則や因果性に準じない関係・つながり・相互作用）のことを指す。本稿では、この概念を動詞的に用いる場合、「シンクロナイズ」「シンクロ」と言う。

¹¹ 「動的な体系」とは、絶え間なく活動・変化・進化・再構成・再生産・生死を循環するという意味で用いている。

¹² この点においても認知宗教学は、認知言語学における方法論の三原則（極大主義、非還元主義、ボトムアップ）を、共有していると言える。注7を参照。

¹³ 認知宗教学的な「宗教」の捉え方と経緯については、Pyysiäinen, 2001, op cit., pp. 1-8において、若干のまとめがなされている。

¹⁴ ローソンとマッコーリーによって広まった、認知宗教学における「エージェント」という概念には、二つの意味・使い方がある。一つは、宗教的儀礼をはじめとする宗教的行為における中心的・主要な行為者を指す場合である。これにはついては、本稿では一貫して「アクター」と呼ぶ。もう一つは、後述する超人間的エージェントを指す場合である。これについては、本稿では一貫して「エージェント」と呼ぶ。

¹⁵ CPS-agents = Culturally Postulated Superhuman agents. ローソンとマッコーリーが提唱した概念。McCauley and Lawson, 2002, op cit., pp. 10-16.

¹⁶ HADD = Hypersensitive Agent Detection Device. バレットが、ガスリーの構想に基づいて提唱した概念。初期は“Hyperactive Agent Detection Device”と称された。Justin Barrett, “Exploring the Natural Foundations of Religion,” in *Trends in Cognitive Sciences*, Vol. 4, No. 1, 2000, pp. 31-32. Barrett, 2004, op cit., pp. 31-44. Guthrie, 1980, op cit., pp. 181-203. Guthrie, 1993, op cit.

¹⁷ Thomas Lawson, “Cognition,” in Willi Braum and Russell McCutcheon (eds.), *Guide to the Study of Religion* (London, Cassell, 2000), p. 81.

¹⁸ 「構成主義」(constructivism) とは、認知科学や関連の学問分野の中では、コネクション

ズムとピアジェの発生的認識論におけるパラダイムと基本構想を指す語として、しばしば用いられる。その特徴は、「経験主義」（「生得主義」の対概念）と「領域普遍性」（「領域固有性」の対概念）であるとされる。ただし、認知科学系人文社会科学における構成主義（認知的構成主義）は——コネクショニズムもピアジェの発生的認識論もそうであるように——、心における経験的な構成と領域間の協調性を詳論しているわけであって、心の生得性と領域固有性の原理を真っ向から除外・否定しているわけではない。宗教の認知的構成主義的な捉え方は、むしろこれらの原理の相補的な関係を前提としている。この辺りの議論に関しては以下を参照。Annette Karmiloff-Smith, *Beyond Modularity: Developmental Perspective on Cognitive Science* (Cambridge, MIT Press, 1992), pp. 1-29. 小島康次・小林好和監訳『人間発達の認知科学——精神のモジュール性を超えて』ミネルヴァ書房、一九九七年、一一三八頁。Jeffrey Elman, et al., *Rethinking Innateness: A Connectionist Perspective on Development* (Cambridge, MIT Press, 1996), pp. 47-106. 乾敏郎・今井むつみ・山下博志訳『認知発達と生得性——心はどこから来るのか』共立出版、一九九八年、三九一八二頁。Sørensen, 2007, op cit., pp. 39-43.

¹⁹ こうした「一面」と「視点」からうかがわれる認知宗教学の宗教観は、日本の宗教学の中でしばしば語られる、創唱宗教と自然宗教の二項対立の枠組みに照らすと、後者の自然宗教（または民俗宗教等）のほうの研究にも、大きく門戸を開いていると言える。あるいはそれ以上に、認知宗教学は、「人間は宗教的な生き物だ」「人間を人間たらしめるものは宗教的であることだ」すなわち「ホモ・レリギオス」(homo religiosus) の概念を貫いているとも言える。

²⁰ 「創発」(emerge/emergent/emergence) という語は、認知科学や認知科学系人文社会科学の諸分野では、コネクショニズム（当初はPDP・並列分散処理と称された）の提唱者・ラメルハートとマクレランドによる、脳・心の神経回路網（ニューラルネットワーク）における基本原理を指す語として、用いられることが多い。すなわち脳・心の中で活性化・実体化するスキーマとそのパターン・構造（観念、語、行為等に関する）は、何らかのルールや指令に受動的に従って統括的にまとまるのではなく、無数の小さな要素からなる複雑なネットワークが、慣習・学習・経験に基づいて能動的に働くことによってヒューリスティックにたどり着くまたは結果的に構成するのである。David Rumelhart, James McClelland, and the PDP Research Group, *Parallel Distributed Processing: Explorations in the Microstructure of Cognition*, Volume I: Foundations (Cambridge, MIT Press, 1986).

²¹ 次の書を参照。Lawson and McCauley, 1990, op cit., Chapter 5. Robert McCauley, “Ritual, memory, and emotion: comparing two cognitive hypotheses,” in Andresen (ed.), 2001, op cit., pp. 115-140. McCauley and Lawson, 2002, op cit., Chapter 1 and 3. Lawson and McCauley, “The

Cognitive Representation of Religious Ritual Form: A Theory of Participants' Competence with Religious Ritual Systems,” in Pyysiäinen and Anttonen (eds.), 2002, op cit., pp. 153-176.

²² ローソンとマッコリー自身は、このような儀礼に関する理論やメカニズムを、「生成儀礼」とは呼ばず、「儀礼能力論」「儀礼行為論」「儀礼様式論」等と呼んでいる。

²³ Act=action, I=instrument, P=patient.

²⁴ Lawson and McCauley, 1990, op cit., pp. 84-95. Lawson, “Cognitive categories, cultural forms and ritual structures,” in Boyer (ed.), 1993, op cit., pp. 188-206. McCauley, 2001, op cit., pp. 123-133. 本項の「生成儀礼」と「儀礼の行為構造」に関する説明と記述は、McCauley and Lawson, 2002, op cit., pp. 8-37をベースに筆者なりにまとめたものである。

²⁵ structural descriptionの訳。

²⁶ このような捉え方は、儀礼行為または生成儀礼という営みが、人間の認知機構の中で、領域固有的に起こることでも領域普遍的に起こることでもない、ということをも物語っている。「宗教的儀礼における行為表象システムは、行為全般に関するシステムと同様のものであり、宗教特有のものではない」という点では、どちらかというところと普遍性を意味するが、「宗教的儀礼における行為表象システムは、エージェントの表象によって特徴づけられる、特別な表象システムである」という点では、何らかの固有性を示唆する。Lawson, 1993, op cit., pp. 194-195. Pascal Boyer, “Cognitive constraints on cultural representations: Natural ontologies and religious ideas,” in Lawrence Hirschfeld and Susan Gelman (eds.), *Mapping the Mind: Domain Specificity in Cognition and Culture* (Cambridge, Cambridge University Press, 1994), pp. 391-411. したがってこのようなシステムは、領域の普遍性・固有性という二項対立としてではなく、前述の、認知宗教学における宗教観（一面、視点、創発）の枠組みに基づいて理解するべきではないか。注18も参照。

²⁷ 宗教的儀礼の中でエージェントに関する表象が感染するという見方には、スベルベルが論じた「文化的表象の疫学」からの、影響が見られる。Dan Sperber, *Explaining Culture: A Naturalistic Approach* (Oxford: Blackwell, 1996). 菅野盾樹訳『表象は感染する——文化への自然主義的アプローチ』新曜社、二〇〇一年。

²⁸ ここで用いている「儀礼の行為構造」の表記は、構成素（A, Act, I, P, ag）は [Lawson and McCauley, 1990] の理論に準じているが、構成素間の関係（特にエージェントの創発に関して）は、筆者なりの表し方に置き換えている。

²⁹ こうして見ると、認知宗教学は、カリスマ論の中でしばしば議論される「純粹カリスマ」と「日常カリスマ」をめぐる矛盾問題に対しても、一定の見解をもっていることがわかる。すなわち、カリスマにあたかも二つの型があるように見えるのは、カリスマそのもの（カリスマ性）が、「生身の人間の人格に内在する」のか「人間外の非人格的なものに附随す

る」のか、という固定化・客体化した状態から来るというよりも、エージェント（*担い手*）とペイシエント（*帰依者*）の双方における概念スキーマ・構造的図式の中で、カリスマ性が類度的・濃度的にいかほど活性化するのか、という構成が流動的な主観的・経験的狀態による、という見方である。ウェーバーのカリスマ論とその議論については、以下を参照。マックス・ウェーバー（世良晃志郎訳）『支配の社会学2』創文社、一九六二年、三九八—五〇二頁。ジュマリ・アラム「新宗教における『カリスマ的教祖』と『カリスマ的組織』——真如苑と創価学会を比較して——」（島蘭進編『何のための〈宗教〉か——現代宗教の抑圧と自由』青弓社、一九九四年）、一七一—一九七頁。ジュマリ・アラム「インドネシアのスーフィズム集団におけるカリスマ」（『社会科学研究』第五一卷、第五・六合併号、二〇〇〇年）、二〇七—二一六頁。

³⁰ ところで、この後発するペイシエントとしての「故人の靈魂」とは、どのような実体としてアクターに認知されるのか。葬儀がお別れの最終段階（クライマックス）に達した場合は、大抵、故人の身体と周囲に起こる・発生する自然現象や自然物が関係する。たとえば火葬ならば、焼却の際の炎と随伴現象（煙、音、匂い、光、温度等）がそれに当たる。土葬（あるいは火葬後に遺骨を埋葬する段階）ならば、その時の土や辺りの地面、墓に関連する人工物、樹木、天空、天候、その他動植物等の様子や状況がそれに当たる。一方、葬儀の初期や中期の段階（たとえば日本で一般的な仏式葬儀における納棺の儀、通夜、告別式）では、その時に捧げられるお話、遺影、遺品、種々の装飾や品々、漠然とした全体の雰囲気等が、それに当たる。ただし、実際の儀礼では、このような「故人の靈魂」としてのペイシエントの表象は、しばしば簡略化されたり日常化したり形骸化したり忘れられたりしているため、活気をもたらしにくく、エージェント的な作用が希薄化しているとも言える。

³¹ といっても祭りという儀礼の中に——特に日本の伝統的な祭り——は、大抵、儀礼A（宗教サービス）と儀礼B（祈祷・礼拝）に相当する場が、たとえば神事として、盛り込まれている。ここで言う「主体的・積極的な活動」とは、祭りにおける神事以外の特徴的な活動に焦点を合わせた場合のことである。

³² こうした原理は、アクターが祭りの場に臨む際に、日常の自分とは対照的な衣装をまったり（化粧、フェース・ボディーペインティング、アクセサリー、仮面等）性格を演じたり（故意に、羽目を外すこと、または内面を隠さずに発散すること、あるいは飲酒等による作用の手助けを借りて開放的な気分になることなど）するというかたちで、現れることが多い。

³³ タイプの表記は、便宜上、エージェントが創発・活性化・実体化したときの局面——ただし、他の構成素に伝達・感染を果たしていない段階——のものとして表している。

³⁴ ここでは生成儀礼の特徴を、生成文法を引き合いに語ったが、言語研究においても、たとえば「生成意味論」、あるいは本稿でも言及した「認知言語学」は、どちらかというところ、本稿で扱った生成儀礼の原理に、より近いと言える。