

## 心理学的循環経路の析出による 自己体制化活動についての省察

深谷 澄男 向井 敦子

### 1. 手掛りとしての事態崩壊のエピソード

第1筆者（以下でPと略記する）が、囲碁に親しみ始めてから約一年半になるが、この頃はようやく碁らしきものを、一応は楽しんで打てるようになった。そんなある日のこと、アマチュア三段ぐらいの同僚に、6目を置いて打ってもらった。ところが、打ち進めるほどにますます、相手の着手の意図が読みとれなくなり、いつのまにかボロボロと石をとられてしまう。まるで真綿で締めつけられていくかのように息苦しく、気持がバラバラになり、じっとりと冷や汗をかいていた。そんなことがあった数日後、教育実習生の研究授業を参観する機会があった。その教生が教授していることに、これといって誤りがあるわけではないのだが、なんともギクシャクしていて楽しめない。一生懸命になるほどに生徒のざわつきが拡大し、教生の挙動のひとつひとつが空回りしてゆくのがわかる。そんな場の解体現象を、ただハラハラと見守るばかりであった。教生もまた興奮して、授業のあとしばらくは、『なにがなんだか分からない。』と、ただ繰り返していた。

教えるべき内容や手順は、Teacher's Manualにほぼ則していたと思う。ベテラン教師でも、それほど変りはあるまい。にもかかわらず、なぜ、このような場の崩壊が現象したのだろうか。その場に居合わせたひとりひとりが、いったいなにを感知し、なにを喫機として、渦中に巻きこまれてしまったのだろうか。そんなことを考えているときにふと、なにを、なんのために、どのように教えようとしているのかなどという、教授行為を核と

して展開するはずの授業進行の方向性が、おのずから明らかになってゆくという感じを、持てなかったことに気づいた。裏を返せば、授業を組み立てようとする意図や構想が、教生に欠如していたということであろう。Pは、30歳を過ぎて教育実習を受けたのだが、それでも、指導教官から一人舞台だったとか、生徒からラジオ講座みたいだったと言われたことなどが、鮮烈な印象となって甦ってきた。相手がいることを忘れ、自分のことだけに夢中になっていたのである。先日の碁では、逆に、相手の意図を読みとろうと焦るあまり、自分自身の着手に構想を欠いていたのである。相手の棋力は段違いなのだから、その相手に応じて着手しようという態度自体が、そもそも不遜であった。そこで、相手の意図を読むことよりも、どうせ6目の置碁なのだから、どこを自分の地として囲うかだけを、明確に意識するように心掛けて再挑戦を試みた。なんと、自分の着手の意図をはっきりと自覚できているときほど、相手の応手の意味をよりよく察知できるではないか。驚きである。

たかだか囲碁のアソビを媒介に現象した小事件ではあるが、このような類の体験は、大なり小なりだれにでもあるにちがいない。否、なければならない。また、たとえ取るに足らないほどの小事件といえども、そこに、事態の発生・展開・収拾の心理学的原型を看取するための、手掛りぐらいは含まれているはずである。なぜならば、大事件というものも、小事件が集積することで拡大した、落差の為せる業と考えられるからである。

## 2. コトとモノ：事態発生の基本条件

碁盤と碁石を使って、囲碁という勝負ゴトが実現するわけだが、そこにはいうまでもなく、囲碁のルールが関与していなければならない。言い換えると、碁盤と碁石というモノが、ルールを媒介にして、着手の位置と意味を担うことによって、囲碁の勝負というコトが成立するのである。しかし、ルールというモノは、ゲームの進め方と決着のつけ方を規約しているだけで、どのように着手したら勝てるかについては、まったく関与していない。ゲームである囲碁もまた、その本質は勝つコトにあるのだから、効率よく勝つため

の工夫がなされるのも当然である。勝つための様々な試練を通過した工夫の結晶体が、いわゆる定石とか手筋などと呼ばれるモノである。だからといって、いついかなるときでも、定石や手筋どおりに打たなければならないのではない。どのような定石や手筋を、どのようなときに適用するかは、当該部分の石の死活が、他の部分にどのような影響を与えるかによって、取捨選択されるべきコトなのである。敵方よりも味方の石が多いほど戦いは有利に展開するのだが、黒石と白石を交互に打ち合うのが囲碁の基本ルールだから、ある部分の局面を有利に導けば、必然的に、他の部分の局面が不利にならざるをえない。そこで、結果として大局の勝利を獲得するために、どの部分をどのように活かし殺すかという、構想と構想の掛け引きが発生するのである。

以上の叙述で、コトとモノを敢えて片仮名で表記した。その目的は、人間的行動に関わる諸事万端の特性が、コトとモノという側面の絡み合いのうちに実現していく様相を、囲碁に事寄せて例証するためであった。そこで、さらに話を転じて、コトとモノという側面を、浮びあがらせる努力を続けてみよう。

英語では通例、chairは背つきの腰掛けを、stoolは背なしの腰掛けを、benchは長椅子を、そしてsofaは安楽椅子を意味する。いずれにせよ、腰を掛けるというコトの用途のためのモノであり、seatと総称されるモノである。どの腰掛けでも構わないのだが、既述したように、<sup>(4)</sup> ゆっくりとくつろぎたいときにはsofaがよいし、ふたりで肩を寄せあって語らうにはbenchがよい。机に長く向うときには、stoolよりも、背もたれのあるchairのほうが楽である。どのような状況で、どのような椅子が選ばれるかというコトは、椅子の材質や形状などが、そのときどきの腰の掛け方への要求に、どのように適合しうるかによって決定されるコトで、あらかじめ決定されているコトではない。

他方、chairもstoolも、そしてbenchもsofaも、腰掛けとして作製されたモノではあるが、その用途は、なにも腰掛けだけに限られるわけではない。

例えば、踏み台やバリケードなどに活用しても、一向に差し支えない。踏み台にするには、持ち運びやすいstoolが便利だろう。重くて持ち運びにくいからこそ、バリケードには、benchやsofaがうってつけである。また一方で、ハイキングの途中で疲れたら、既製の腰掛けがなくても、座り心地は悪いかもかもしれないが、あたりにある手頃な石や丸木などで十分に代用できる。それに、石や丸木のほうが野趣にあふれているではないか。

このように、既製の椅子であろうとなかろうと、腰を掛けるというコトに、形状や材質などが適合していさえすれば、どのような物でも、seatというモノとして実現する可能性が与えられているのである。もちろん、既製の椅子のほうが丸木よりも座り具合がよいが、腰掛けるコトを実現するために、活用できる素材であることに変わりない。素材であるstoolに腰掛けるコトが関与すればseatだが、踏み台にするコトが関与したときにはfootstoolというモノになる。同じく素材である丸木に腰をおろせば、それはseatとして実現させたということであり、燃料にすれば薪木である。このことを一般化して言い直すと、素材として物が在るということは、様々なコトが関与することによって、種々のモノとして実現する可能性を潜在的に与えられているということ、つまり、多様なモノとして実現する可能状態に在るということなのである。

では、コトとはなんであり、そして、モノにどのように関わってコトが実現するのだろうか。4歳の女兒Nにまつわるピアノ弾き行動の形成過程を、改めて振り返ってみよう。<sup>(3)</sup>ピアノを弾くというコトは、配列されて在るピアノの鍵に対応づけて、手や指などの諸行動を、同時的かつ継時的なパターンへと自己調整することである。このような調整をすることができないNにとって、ピアノという物は、ただそこに存在しているだけであって、せいぜい、遊びのついでにフタを開けて、ポンポンと鍵をたたいてみるだけのモノである。つまり、Nにとってのピアノは、素材のままに在るだけで、弾くコトを解発する可能態として在るのではない。

このような段階にあるNに対する心理学的工作として、まずは、「おとう

さん指」「おかあさん指」などの呼称に応じて、右手の指を分化して動かせるように導いた（行動系の分化）。次に、鍵盤に色シールを貼って事象系の分化を促した上で、「おかあさん指で黄色をたたいて。」などのような教示を仲継ぎにして、分化した指と鍵との対応関係を創り上げた。「ド」という音をピアノで鳴らすためには、おとうさん指で赤シールを貼った鍵をたたき、おかあさん指で黄色の鍵をたたけば「レ」の音である。つまり、「ド」や「レ」などの呼称あるいは音譜は、ピアノを弾く者に、鍵と指との対応づけを指示する信号である。そして、楽譜に書かれた曲というものは、ピアノを弾く者にとっては、鍵と指との同時的・継時的な対応づけを指示する集積体（信号系）である。ピアノを弾くということは、このように、事象系：行動系：信号系それぞれの、系内および系間の対応・保持・分化の関係が、重層的かつ複合的に体制化されてはじめて可能となる。

ところで、ピアノを弾くときには、主に手の行動が関与するのだが、既述したように、手は、肩・肘・手首・指などの可動部位の集成態として考えなければならない。<sup>(5)</sup>つまり、手という物は、その構成部位の可動範囲・速度・方向などの諸調整要因を、同時的かつ継時的に組合せて、様々な行動パターンの実現を可能にするモノである。この可能態としてある手を仲継ぎにして、ピアノを弾くというコトが体制化されるわけだが、そのためには、ピアノという物がまた可動部位の集成態として、仕組まれているモノであることに着目しなければならない。コトを体制化するということは、集成態としてある系の系内および系間の対応・保持・分化を調整することであるが、ピアノ弾き行動が体制化されるためには、ピアノの仕組みが、手で弾くのに好都合なようにできていなければならない。石や丸木を腰掛けとして代用できるが、そのためには、その形状や材質が腰をおろすのに都合がよいものでなければならないのであって、どんな石や丸木でもよいというわけではないのである。ピアノという物がモノとして実現するためには、ピアノを弾くというコトが関与しなければならないのだが、同時に、ピアノそのものがモノになりうる可能態としてあるからこそ、ピアノを弾くというコトを触発することができ

るのである。コトとモノというものは、このように、相互作用することで、お互いの実現に向けてお互いに誘導しあっているのである。

手が可動部位の集成態であるのと同様に、ピアノもまた可動部位の集成態である。つまり、諸要因の同時的・継時的な組合せが、そこを場として実現しうるという点で、手もピアノも等しくモノであることに変わりはない。しかし、両者間の本質的な差異が、その組合せの自由度の大きさにあることを看取すべきである。モノとして実現してゆく発生過程をみると、ピアノは部位の統合を原則としているのに対して、手は部位の分化を原則として実現する。つまりピアノが、手で弾くための道具として設計されているのに対して、手は、ピアノを弾くための道具として設計されているのではない。ここに、発生的に部位の統合を原則として実現するモノに対する、部位の分化を原則として自己実現するモノの本質的な優位性がある。ピアノは、構成部位の統合が設計どおりに成ったとき、その設計意図を実現した機能の集成態として自全である。しかし、構成部位の分化によって自己実現してゆく手の場合には、その設計意図が完了しても、機能的には不全態に留まっているだけで、その分化した部位の統合をまっとはじめて機能を発揮できるようになるのである。その設計意図が実現したとき、機能的に自全であるモノに対して、不全に留まるモノは、そのモノに関与しうるコトとの関係において、相対的に非一義的であり、自己実現の可能性において相対的に自由度が大きい。しかも、統合の完了態として在るモノに較べて、分化によって可動単位となっている手というモノは、例えば腰や足などのように、同じ原則によって自己実現しているモノと連動しあって、その自由度を飛躍的に増大させることができる。手や足や腰などは、いずれも行動主体に属するモノであるが、それらのモノの集成態として行動主体が在るということは、統合を構成原則とするモノに対して、分化を構成原則とするモノとして在るということである。このことは、統合によって構成されているモノに対する優位性が、コトが関与してモノとなりうる自由度の、相対的な大きさによって保障されていることを意味している。言い換えれば、その優位性が保障されている限りにおい

て、行動主体は行動主体として実現しうるのである。だから、手指の分化が未完了であるがゆえに、ピアノに対する優位性が確立していない乳幼児にとって、ピアノはただ存在している物にすぎず、ピアノを弾くコトを媒介にして、モノになりうる可能態として関与しているわけではない。ピアノに関わって、行動主体としての自己を実現できない乳幼児は、行動主体としての優位性を、ピアノに関わらないことによって確保しているのである。このことを敢えて一般化して述べるならば、モノに関与することによって、モノの集成態である行動主体が、行動主体であるコトを自己実現し、また、行動主体であるコトを保持するためにこそ、モノに関与する・しないという機能を発揮するのが行動主体であると言えることができる。もし、関与しようとするモノに対する行動主体としての優位性が逆転するならば、それこそ、そのモノは手に負えない代物となり、主体性の崩壊を導びく喫機となるだろう。スキーのエピソードを手掛りに論じたように、行動の連動的先導性<sup>(5)</sup>の立て直しが効かない状況こそが、恐怖の発生源である。

### 3. 可能態の実現方向と実現経路

一般化して述べるならば、コトとは、諸要因の組合せの同時的・継時的な調整であり、モノとは、そのような調整を誘導する喫機である。だから、モノはコトが関与する客体であるばかりでなく、同時に、モノが関与してはじめてコトが実現するのだから、モノはコトを規定する主体でもあるのである。このようにモノとコトとは、同時進行する不可分な心理学的機能の両側面である。にもかかわらず、前述したエピソードをより深く理解することをめざして、モノとコトとを敢えて理論的に設定してみた。その結果、モノに対するコトの優位性を、さらに、コトの実現を担う行動主体のモノとしての優位性を析出できたと思う。確かに、モノによる導きがないと、コトは不全態のままに停留するしかないが、コトなくしてモノは自己実現しえないのである。モノが実現するかしないかは、基本的にコトしだいであり、このような自由度におけるコトの優位性を前提にしてはじめて、モノはコトを誘発する喫機

となりうるのである。

コトの自由度とは、視点を変えてみれば、モノと協働してコトを起すかどうかという選択の問題である。そこで次に、コトとモノとの相互作用が実現してゆく方向性を、行動主体の視点に立って、仮に表1のように析出することで、今後の省察に役立ててみたいと思う。

表1. 行動主体の視点からみた可能態を実現する方向特性の仮説的分析

可能態 実現方向	モノ	コト
モノ化	スル(作用)	イル(自覚)
コト化	アル(存在)	ナル(自成)

まずはじめに、モノをモノ化する実現方向を特性づけてみよう。例えば前述したように、既製の椅子であろうと丸木であろうと、それが腰掛けるためのモノとして自己実現するためには、腰を掛けるというコトが関与しなければならない。この実現方向を、腰を掛ける行動主体の視点から見ると、腰を掛けるという作用によって、素材としての椅子や丸木などの物を、腰を掛けるモノとしたのであり、その結果、そのモノは腰を支えるという機能を発揮することになる。このことを一般化して、モノをモノ化する実現方向を、行動主体の視点から、素材としての物を機能態としてのモノへと、変換スル(作用)方向と仮称することにしよう。

次に、コトをコト化する実現方向だが、例えば、椅子に腰掛けるときに足を組もうと投げだそうと、両手を組もうと膝の上に置こうと、腰を掛けるというコトにおいて変りはない。つまり、腰の掛け方には様々な変型がありうるのだが、ある型特性を満たす限り、すべてが腰を掛けるコトとして概括され、腰を掛けるコトの同一性が保存される。このような実現方向を行動主体からみてみると、どのように振る舞っても、腰を掛けるという事態が、その



コトみずからにおいて成り立っているのである。このようなコトをコト化する実現方向を、主体の視点から、変換がナル（自成）方向と仮称しよう。

例えばchairだが、背つきの椅子といっても、材質や形状などが、個々それぞれ異なっているにもかかわらず、背もたれがあるということでchairとして類化される。chairもstoolもseatとして類化されるわけだが、chairとstoolとが下位分類されるのは、同じく腰を掛けるためのモノではあるが、背もたれがあるかないかによって、おのずと、その腰掛け方に相違をもたらすからである。ということは、chairというモノが、stoolやsofaなどとは異なる腰掛け方を、行動主体に対して強要しているのである。このことを行動主体の視点からみると、材質や形状などの諸要因を無視できる限りにおいて、背もたれがついているかいないかによって、chairというモノとstoolというモノとを区別しているということである。すなわち、主体にとってchairとstoolは、それぞれ腰掛け方を変えるべきモノとして存在しているのである。第3番目のモノがコト化される実現方向は、行動主体の視点に立ってみると、このように、モノがコトをおのずから要求する存在としてアルと、認識していることを意味しているのである。

最後に、コトをモノ化する実現方向をみてみよう。例えば、腰を掛けるという行動が実現するためには、そこに在る物を、その形状や材質などから判断して、腰を掛けられるモノとしてみなさなければならない。腰を掛けるためには、腰を掛けるコトに適合するモノが必要である。このことは、コトの実現のためにはモノが要る（イル）と、行動主体が自覚していることを意味する。そして、コトの実現のためにモノが必要だということは、そのモノを取り込んで、行動を展開しようとしている主体が居る（イル）ということであるから、コトをモノ化する実現方向は、とりもなおさず、行動主体そのものの存在の自覚を導びく喫機となっているのである。そこで、このような実現方向をイル（自覚）と仮称しよう。

生命活動の基本を、可能態を様々に実現する方向性において看取するとするならば、生命活動とは、そのときどきの状況に応じて、みずからを動かし、

あるいは動かさないことによって、どのような可能態を実現し、あるいは実現しないかという、差異化の機能であると考えることができる。そして、行動主体が主体としてあるということは、このような差異化の機能の担い手としてあるということである。すなわち、行動主体は物に働きかけて、その物を作用の客体として、モノへと変換するのである。物がモノとして変換されたということは、その物への働きかけが完全に発揮されて、作用が自全態へと到っているということであり、そこでは、コトがコトとしてみずからを成り立たせているのである。そして、そのようなコトの自成に関与しているのが、行動主体である。コトが自成しているということは、客体に対してどのように働きかけたらよいかを、行動主体が認識していることを意味する。モ

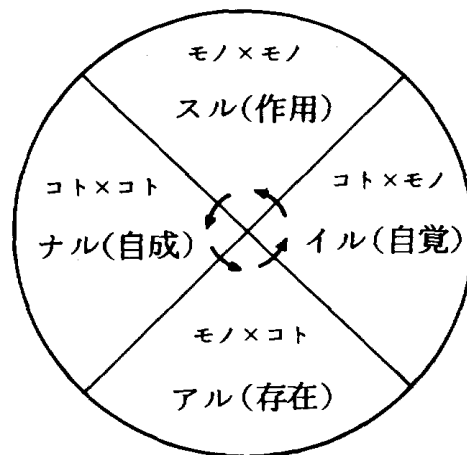


図1. 行動主体の視点からみた可能態を実現する仮説的循環経路

ノであるということは、行動主体に対して、そのモノに応じたコトを起こすように要求している存在性を、自己実現していることを意味している。だから、コトを起こすにあたって行動主体は、そのコトの実現のために、どのようなモノが必要であるかを自覚しなければならない。さらに、そのモノを活用して、どのようにコトを展開させようとしているのかを自覚しなければならない。そのような自覚に基づいてはじめて、行動主体は、物をモノへと変換することができるのである。

事態発生の基本条件としてコトとモノを析出し、さらに、コトとモノとが

相互作用することを仮定したうえで、その相互作用の方向性を析出してみると、生命活動が展開する行動場の様相が、図1に示したように、行動主体に視点を据えてみると、スル（作用）→ナル（自成）→アル（存在）→イル（自覚）→スル→ナル→……のように、循環経路をたどりつつ、ラセン状に実現していくように思われる。このような循環経路を完全にたどりつつ、次々と革生変換を遂げているときには、生命活動がしなやかに躍動し、その行動場は生命感が横溢していて、行動主体のみならずそこに居合せた人々をも、その躍動する生命活動の流れの渦中へと巻き込んでゆくものであるらしい。他方で、生命活動はコトとモノとの相互作用に支えられているのだから、そのときどきのコトとモノとの不全な相互作用が、全体の生命活動そのものの流れを、制約してしまうこともあるであろう。例えば、対象にどのように働きかけたらよいか、わからなくなってしまうこともある。コトを起こしても、そのコトを展開させ終止させることができなかつたり、働きかけようとする対象が、要求しているコトを見抜けないままに、見当違いをしてしまうこともある。あるいは、コトを起こすために、どのようなモノが必要かという自覚がないままにコトを起して、窮地に陥入ることもあるだろう。スル：ナル：アル：イルそれぞれの実現方向において、コトとモノとの相互作用が完全に展開できない場合だけでなく、スル→ナル→アル→イル→スル→……という循環経路が、途切れ途切れになってしまったり、あるいは、循環方向が逆転したり、ゆらいだりする場合もあるだろう。そこで以下では、前述したようなP自身にまわりついて現象した、いくつかの小事件を主な手掛りとしながら、このような生命活動における循環過程の意義について、さらに省察を深めていこうと思う。

#### 4. 循環するユラギの集積効果と主観

通常の碁盤は、縦横に19本ずつの直線が引いてあり（19路盤）、その交点のどこでも任意のところに、黒石と白石とが交互に打たれることによって、ゲームが進行する。任意の交点に石を置いてよいということは、例えば4路

盤で考えてみただけでも、1手目の黒石の着手可能点が $4 \times 4 = 16$ もあり、2手目の白石は、残りの15点のいずれかに打たれるのだから、黒石と白石とを交互に打って実現しうる組合せの変化が、4路盤ですら16の階乗もあるということを意味する。これだけでも膨大な数であり、まして、19路盤で実現しうるすべての組合せを読み切るなどということは、有限の生命を担う限り、はじめから問題にもならない。生命活動というものは、コトを構えるかどうかという、行動主体の自律的な選択を喫機として実現しうるのであるから、当該の行動主体が許容できる、自己体制化能力を超えてモノ化・コト化が進行することはない。生命活動は前述したように、モノに対するコトの優位性に支えられはじめて、発動しうるのである。

囲碁はコトゴトの集積体であるが、黒石と白石を交互に打つコトと、地の大小によって勝負がつくコトとに、その原点を読みとってよいだろう。だから、すべての着手が、より効果的に地を囲うという目的を担って、決定されてゆくべきものなのである。つまり、地を囲うというコトを、着手によって地としてモノ化してゆくのであるから、そこにはおのずと、どこを地にするかという自覚が介在しているはずである。どこに石を打ってもかまわないのだが、勝つという目的があるからこそ、局部と大局とを相互に関連づけながら、そのときどきの着手を選択してゆかなければならないのである。しかし、黒石と白石を交互に1手ずつ打つのが基本ルールだから、前述したようにある局部を有利に導びくために、その局部に石数をかけて手厚くすればするほど、必然的に、その他の局部には手がまわらなくなり、その局部が手薄くなるほど不利にならざるをえない。そこで、ある局部の有利・不利が、大局にどのように影響するかをみたうえで、すべての石を活かそうとするのではなく、時には、捨て石を打たなければならないこともある。生き石にしようとするのか、あるいは、捨て石とするのかという選択（コト）が関与することによって、ある交点に置かれた石という物が、着手点としてモノ化されるのである。つまり、石の死活を利用して、大局の勝負に作用させるのである。個々の石の死活（コト）が集積されてゆくにつれて、局部と大局とが相

互に依存しあうようになり（コト化）、おのずと一局の流れが自己実現してゆく。局部と大局との相互依性の緊密度が増すほど、石（モノ）が打たれるべきところの必然度（コト）が高まり、絶対の着手点がみずからの存在を主張するようになる。流れにのって一局を収束してゆくためには、そのときどきの必然手の自覚が介在しなければならない。そして、そのような自覚に基づいて着手されたとき、個々の石そのものが、形成されるはずの全体の秩序を反映してゆくのである。たかだか囲碁などというアソビではあるが、あるときには滞り、またあるときにはユラギながらも、ある一局が実現し収束してゆく背景には、コトとモノとが相互作用しながら循環する心理学的過程が、介在していることを忘れてはなるまい。ここで、コトとモノとについての、<sup>(7)</sup>木村敏による議論をみてみよう。『コトがコトとして成立するためには、私が主観としてそこに立ち会っているということが必要である。』『私がそれに意識を向けるやいなや、それらは純粋なコトであることをやめて意識内部のモノとなる。』『コトが純粋なコトとしてとどまりうるためには、それはいつでもモノとして意識化されうる可能性をもちながらも、しかも意識の集中をまぬがれた未決状態におかれているのでなくてはならない。私がコトに立ち会っているといっても、それに意識の焦点を合わせているという意味ではない。それは、対象化されることなく私のイマを構成しているという意味である。』（p.18. 原文中の傍点部を片仮名に直した。）

意識が集中するということは、循環経路の自覚方向に生命活動がゆらいでいる状態であり、コトを起こすにあたってどういうモノが必要であるかを吟味したり、あるいは、どういうコトを起こそうとしているのか、自らの意図を対象化している状態である。このような状態にあるときは、たとえ一時的にせよ、コトとモノとの相互作用にユラギが発生しているのだから、生命活動が滞り、コトがコトとして自成はしない。コトがコトとして自成してゆく状態にあるときの意識というモノは、コトを起こしている作用そのものであるから、その作用が循環している限りにおいて、木村がいみじくも指摘するように、意識の集中をまぬがれているのである。ただし、循環過程にユラギ

が発生すれば、ただちに、コトに作用しようとして作用しきれないでいるモノが、その存在を自己主張しはじめるのである。

主観として『そこ』に立ち会っている『私』というモノは、循環過程に支えられて、生命活動を担っている行動主体であり、主体が主体としてあるためには、モノに対するコトの優位性によって、その作用が保障されていなければならない。だから、例えば行動主体Pがピアノを弾いたとき、Pにとっては、ただコトがコトとして自成したにすぎない。しかし、そのPの行動を観察していた第三者Xにとっては、Pがピアノを弾くということは、Pにはピアノを弾く能力があるかないか、あるいは、Pがピアノを弾く気を出したかどうかなど、客体としてのPの特性づけを決定する判断材料となる。行動主体であるPにとっては、ピアノを弾く弾かないということは、いずれにせよ、コトがコトとして自成しただけにすぎないのである。にもかかわらず、コトが起きたかどうか、その事態の発生に直接には関与していないはずの傍観者Xが、行動主体の客体性を特定化する判断材料になるのである。客観的にみるということ、すなわち、モノをモノとして対象化するということは、モノがモノとして自己主張している存在性を、コトとの関係を断ち切って、そのモノにあらかじめ所属している特性として知覚することである。モノの特性を知覚するということは、必然的に知覚されないモノとの関係を含んでいるのだから、モノをモノ化する作用を担う主体の循環のユラギを切断して、知覚の脈絡の中に作用の脈絡を同化してしまうことを意味する。かくして、同化されたモノの存在は、作用におけるコトのモノに対する優位性を喪失して、同化の脈絡でコト化されたモノとしての、モノの特性が特殊化されて客体となるのである。主観として生命活動に立ち会うということは、あくまでもコトのモノに対する優位性を基盤としているのであるから、いみじくも木村が指摘しているように、主観はいつも未決状態にあるのである。他方、客観的であるためには、どこかで決裁しなければならない。

Pavlov, I. P.にまつわる面白いエピソードを、その弟子のLiddell, H. S.から聞いた話として、Lorenz, K.が紹介している。<sup>(8)</sup>周知のよう

に、Pavlovの条件反射実験では、被験体のイヌは支持台に拘束されている。メトロノームの加速を条件刺激として、イヌに唾液分泌反射の条件づけをしていたLiddellは、あるときふと思いたって、イヌを支持台から解いてやった。するとイヌはまだ加速されていないメトロノームへと近づき、しっぽを振り、唾液をさかんに分泌しながらメトロノームを鼻先で押し、まるで『速くなれ』と催促でもしているかのようなようだったという。この話をLiddellがPavlovにすると、Pavlovは激怒して、この話を他人にすることを禁じたという。Pavlovにとってのイヌは、条件づけの手續の中に同化された客体であるが、分泌反射をするイヌは行動主体として、その置かれた状況に対して能動的にコトを起しているのである。たとえ、Pavlovにとってはどんなにか都合が悪くても、そんなことは、その場を生き抜かなければならないイヌにとっては、無縁の話である。急進的行動主義者と言われるSkinner, B. F.<sup>(10)</sup>が、みずから引用している戯画の中で、条件づけの客体であるネズミに、“Boy, have I got this guy conditioned! Every time I pressed the bar down he drops in a piece of food.” (p. 123)と言わせしめている真意をこそ読みとるべきであろう。条件づけの課題をこなすネズミにおける、モノに対するコトの優位性を、Skinnerは認めているのだと思う。

布石とか定石、手筋などはみな、より効果的に勝つために工夫された、着手の手順の結晶体である。囲碁の上達法として、一般に言われていることを煮詰めれば、結局は、基礎となる布石や定石をよく覚えて、効果的な手順を身につけることだと言えるだろう。テレビ囲碁対局の解説者が言っていたことだが、プロとアマとの本質的な差異を、次の一手の予測の一致率に看取することができるという。プロの場合、初段でも80%ぐらいは一致するが、アマの4段ぐらいでも、40%ぐらいしか一致しないという。では、このような差異は、覚えている布石や定石の数に由来することなのだろうか。とても、そうとは思えない。なぜならば、布石や定石などの手順の本質は、将来の望ましい状態を招来せしめるための、原因を創出することにあるからである。しかも、一手ごとにどのような種を播くかは、棋力に応じて意味あいが変わ

てくるはずであり、布石や定石の手順にこめられた意図を、理解し活用できない初心者が、手順どおりに打ったからといって勝てるものではないはずである。目的を達成するためにこそ様々な手順を活用するのであり、どの局部でどのような手順を適用するかという、原因選択の自由があってこそはじめて、アマでもアマなりに、その棋力に応じた一局を創成してゆくことができるのである。一局が創成されてゆく過程で、手順が集積されてゆくにつれて実現する大局模様の利が、その都度、それぞれの手順を選択した行動主体へとはねかえり、作用因としての主体性の自覚を強要するのである。イマここで生成されてゆく循環過程を、みずからのモノとして立ち会っているコトが、イマの私という主観を創発し、場の統合あるいは解体の渦中へと巻き込んでゆく。

前述した、Pの碁のエピソードに戻ってみよう。もしPが、より未熟の段階にあって、手順をみずから選択したという自覚なければ、あるいは、大局模様の良し悪しを感知できなければ、あれほどまでの崩壊感を味わうこともなかったかもしれない。あの時点では既に、相手の着手の意図を読みとろうとするほどまでに、Pの棋力がついていたのである。にもかかわらず、相手の着手は、Pの予測をはるかに超えていた。棋力というものが、打ち手の構想力を反映するのだとしたならば、たとえ同じ着手であっても、その手にこめられた意味が違ってくるのも当然と言えば当然である。段違いの棋力を反映している相手の着手を、Pのレベルで解釈しようとしたのである。その落差の大きさが直接の原因となって、どうにも手の打ちようがなくなってしまった（作用の停滞）。部分と部分とが関連づけられなくなってしまったのだから、当然のことながら、大局がどのように流れてゆくのか見当つかなくなってしまったし（自成の不全）、ひとつひとつの着手が、その必然性を自己主張しなくなってしまった（存在の萎縮）。そして、現場に立ち会っているはずの私が、その現場からますます遊離していくのである（臨場感の喪失）。循環経路がズタズタになってしまったところで、生命の躍動は起りようもない。萎縮し無効となった私という存在は、ただモノとして、その場に居合わせる



だけであった。

教生の場合もまた、Teacher's Manualの手順に固執すればするほど、その場の流れがあちこちでよどみ、不透明感を増してゆく。太極拳を素材にして後述するように、躍動する生命感というものは、大局の流れを実現するために、イマの事態を原因として創造してゆく個性の循環のユラギが核となって、その場に居合わせた他の循環のユラギを引き込み、そして、個のユラギが場の律動へと変換されてゆくにつれて、勢いを増しつつ自己実現するのではないだろうか。そのためには、みずからの構想のもとに自発的に手順を選択できる、作用因としての個性が関与しなければならない。与えられた手順に、無反省にしがみつくとそのものが、個性の希薄化の端緒であろう。みずからのコトの優位性を見失ったユラギでは、他のユラギを巻き込んで、場の律動へと変換してゆくだけの余力は既になく、拡散し平均化してゆく場の流れの中に、みずからもまた身を委ねるしか術はない。循環するユラギの集積が、生命活動に横溢感を付与する源泉だとすれば、平均化しようとする場の力に押し流されている自分に、幸か不幸か気づいてしまった教生が、『なにがなんだかわからない。』と、無力感を訴えるのもいたしかたない。場の形成に主体的に関与すべきと思いつつも、はじめから逃げ腰であったのだから。他方で、同じように場の拡散に立ち会ったはずなのに、不思議なほどに平然としていた教生もいた。場の形成ということに、はじめから無関心だったのかもしれない。

精神分裂病の症状を一言で表現すれば、「常識の解体」だと木村敏は言う<sup>(6)</sup>。常識は、それぞれが行動主体としてある個々人が、それぞれのコトを自己実現していこうとすると、必然的に発生する摩擦を收拾するために、あらかじめ相互に了解しあうべき手順である。囲碁の定石や布石がそうであるように、常識は、事態收拾の知恵の集積体なのである。しかし、ただ收拾しているだけでは、そのときどきの事態の展開はありえない。ちょうど、定石や布石というモノを手掛りにして、一局というコトが展開しつつ自成していくように、例えば、交通信号の赤が停止で青が進行だという常識は、信号を見て停止す

るか進行するかというコトを媒介にして、交通の流れを円滑にするのである。そして、目的地での行動展開を支援しているのである。常識はまず躰けられるべきモノであり、躰けられるモノにとっては主体性を制約するコトである。しかし、岡本夏木がいみじくも指摘してくれているように、<sup>(9)</sup>着物の形をあらかじめ整えるために仮縫いされるしつけ糸は、本縫いがしあがったときには、その役目を終えて不要なモノとしてはずされなければならない。常識というモノもまたしつけ糸と同じように、自律的な行動を円滑に展開できているときには、ただの無用の長物にしかすぎない。Blankenburg, W. の紹介している分裂病の症例アンネでは、<sup>(1)</sup>自然な自明性の喪失が主題となっている。自明とは、だれにでもわかるということだが、アンネにとっては、なにが自明なモノなのかということが問題なのではないらしい。ごく日常的に出会っているモノが、だれにとってもそうであるように、自律的で円滑な行動展開へと、はずみをつけてくれないことが問題なのである。つまり、日常的に出会っているモノにコトが作用して、コトが自成してゆく循環過程に立ち会えないままに、モノがただ存在しているだけで、みずからコトを起こすために、モノを自覚的に取り込めないでいるのだらう。アンネの陥入っている事態の深刻さは、Pの囲碁や教生のエピソードなどとは比較しようもないのだが、いずれにせよ、循環するユラギの集積効果として洞察できるはずである。

## 5. 引き込みによる場の律動の発生

テレビ番組「シルクロード」の影響だろうか、最近、中国のあれこれがいろいろと紹介されるようになった。そのひとつに太極拳がある。テレビのコマーシャルやNHKの「婦人百科」(昭和59年9月と10月に放映)などで、そのゆるやかに流れるような動きに、印象づけられた人もいるだろう。図2は、簡化太極拳24式のうちの第10式「雲手」の分解図であるが、まるで雲のように両手で交互に半円形を描きながら、左右の足を踏みかえつつ移動してゆく様は、空手や少林寺拳法などのイメージからは、とても想像できないほどに優美で、バレエかと思えるほどである。太極拳の動きはすべて、はっき

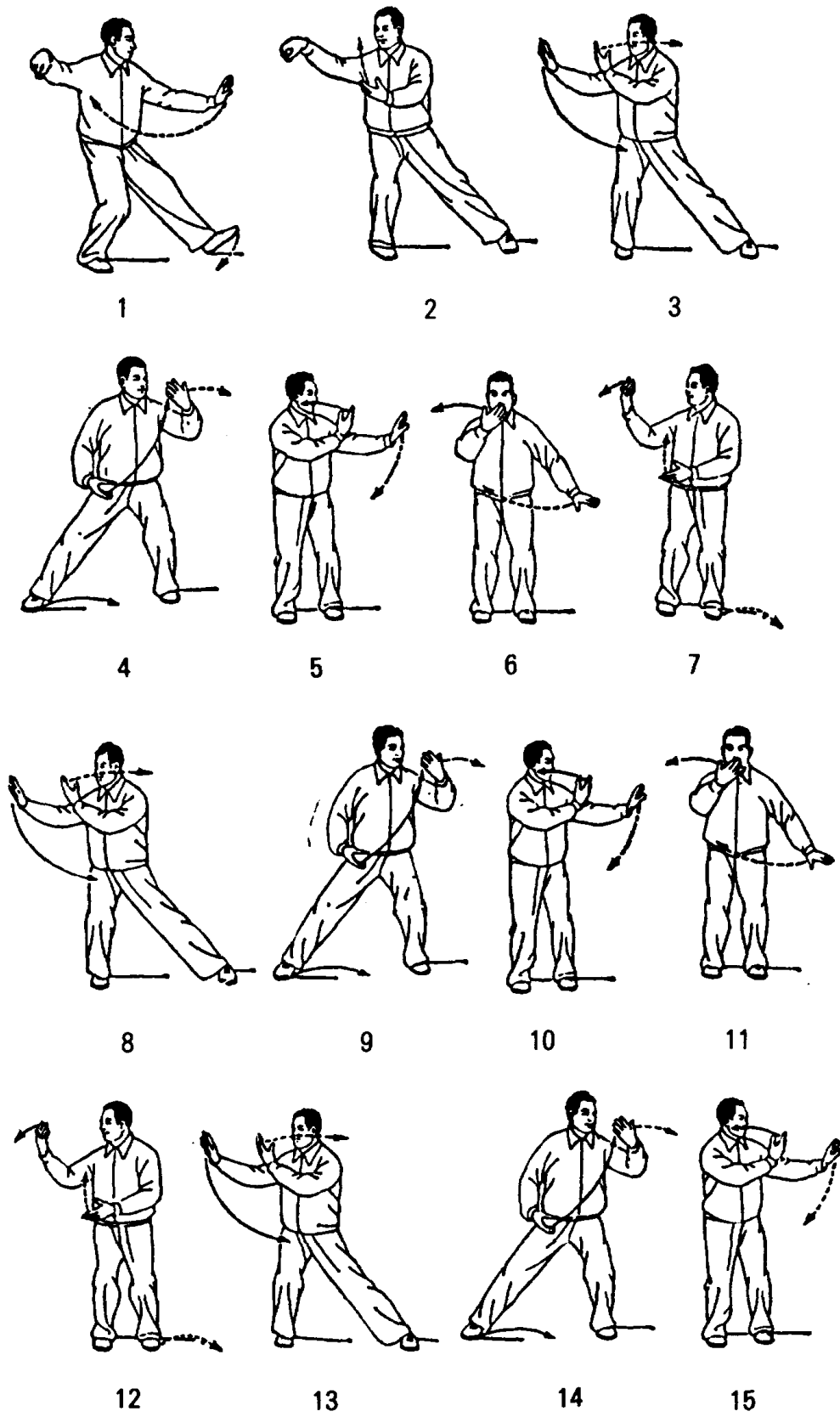


図 2. 簡化太極拳第10式「雲手」の分解図<sup>(2)</sup>

りとした変化や激しい跳躍動作もないままに、孤形を描きながら、途絶えることなく自然に連なってゆく。このような軽妙柔和な動きが、それを観る者の心に、不思議なほどに共鳴を喚起するものらしい。例えば、その演武を目のあたりにした高校生の中に、期せずして拍手が湧きあがったし、ビデオにとった演武を観せると、たいていの人が合わせて手足を動かし始める。太極拳に限らず、テニスでもバレエでも、すぐれた演技を目のあたりにして、識らず識らずに引き込まれていってしまう経験もまた、だれにでもあることにちがいない。紙幅の都合で詳述できないが、このような現象の背景に、循環のユラギが関与していると思われるので、素描だけはしておきたいと思う。

太極拳の動作の本質は、虚実の転換の無限の繰り返しによるラセン運動にあると言われる。<sup>(2)</sup>例えば下肢の動きでみると、荷重のかかる足の動きは実であり、抜重の足は虚であるが、抜重は荷重のためにあり、荷重は抜重を準備しているのである。前に押しだして攻撃する手の動きは実であり、同時に、払って防御する手は虚である。しかも、空手のように攻撃と防御とが分離していないので、払う手がそのまま転じて押しとなり、押す手がさらに転じて払いへと連なってゆく。虚と実の動作をはっきりと分けつつも、虚実を敏捷に変化させて思うままに動こうとするときには、虚は実を含み、実も虚を含ませることによって、動作に安定感と弾力性をもたせなければならない。すなわち、太極拳の動作はすべて、虚と実の動作がそれぞれ相對してあり、と同時に互いに他を含みつつ、互いに他に転じてゆくのである。もちろん、虚実が自在に転換する段階へと到るまでには、まずは動作を練習して覚えることから始まり、動作はできるが運用するまでには到っていない段階を経て、技のひとつひとつに気をとられて、技が連続しない段階へと至る。技が連続するようになると、相手の機先を制することができるようになり、そしてついには、相手の動きに応じて識らずに、しかも、自在に身体が動くようになるという。相手の存在が作用体として自覚されることによって、相手に対する作用が喚起され、その作用が自成するかどうかによって、攻撃と防御とが転換してゆくのである。そこには明らかに、コトとモノとが相互作用しつつ

ラセン的にゆらいでいく、心理学的な循環過程の関与を認めることができる。

他方で、動作そのものが、全身の筋肉群や各関節の伸び縮もうとする、相対立する力のバランスをはかることによって実現するのである。伸びれば縮もうとし、縮めば伸びようとする作用が連動しあって、動作の変化が生じるのだが、伸びは縮みの原因を創成し、縮みは伸びを先導しているのである。このような、動作を発生させる機能的連関性を、スキーのエピソードを手掛りにして省察を試み、連動的先導性と仮称したが、<sup>(5)</sup>ここでもまた、相対立する機能関係が創成する、循環的ユラギの関与が認められるのである。ということは、太極拳のあの軽妙柔和な動きは、動作の中に発生している連動的に先導しあうユラギと、攻撃と防御の意図の中に発生している循環的なユラギとが、相互に輻輳しあって実現している状態なのである。言い換えれば、可能態を実現態へと変換し、また、その実現態を可能態へと変換してゆく生命活動が、集積されてゆく力を秘めつつ、ウネリとなって満を持している状態だと言ってもよいだろう。集積されたユラギが捌け口を求めてうねっている状態とは、その場に居合わせる者にとって、ウネリが満ちて放出されるはずの作用力の大きさは予感できるが、その作用が実現する方向を予測できない不測の事態である。その圧倒的な不測性が、その場に出会ってしまった者の主体性を支える、モノに対するコトの優位性を逆転させ、その畏縮したユラギを、そのウネリの中に巻き込んでゆく。ウネリへと同化したユラギは、そのウネリをさらに自己増殖させてゆくことで、集積してゆこうとするウネリの方角性を、共有するようになるのである。その結果として、ある個において発生しているウネリが核となって、その場に居合せた個々のユラギを引き込んで、場の律動へと変換されてゆくのである。

ここで条件がある。ユラギがウネリに同化して、そのウネリの方角性をみずからのコトとして摂取するためには、まず、そのユラギがウネリに出会っていなければならない。不測の事態に出会うことでモノに対するコトの優位性が逆転するが、それは一時的な畏縮であって、その逆転関係を補正しようとする作用によって増幅されたユラギこそが、より大きく振動しているウネ

リへの同調を準備する条件となっているのである。他方で、ウネリに直接に立ち会うとすると、つまり、みずからのコトの優位性の保持に固執しようとする、かえって逆に、ウネリが発生している不測性が、そのコトへの固執を圧倒し尽してしまうこともある。Pの囲碁のエピソードがそうであったように、なまじコトの優位性を自覚していたことが裏目に出て、コトとモノとが乖離した萎縮の事態を招いてしまったのである。症例アンネの場合にもそうだが、分裂病が青年期に好発するという事実から、主体性の確立を強く希求しつつも、いまだ確立していない主体の優位性に固執したまま、不測の事態に立ち会ってしまった結果としての萎縮を、読みとることができないだろうか。

## 6. おわりに

生命活動とは基本的に、コトとモノとの相互作用に支えられて、次々に事態を発生させてゆくことであると考え。そして、どのような事態が発生するかということは、そのときどきのコトとモノとが、相互にどのように作用しあうかによって方向づけられてゆくはずである。そこで、モノがモノ化する作用方向、コトがコトとしてなる自成方向、モノがコト化してある存在方向、および、コトがモノ化している自覚方向などのように、可能態を実現する方向を仮に特性づけてみた。そして、作用→自成→存在→自覚→作用→……などのような、循環過程の介在を想定したうえで、第1筆者にまつわるいくつかのエピソードを手掛りにしながら、心理学的事態の統合と解体とに関与すると思われる諸条件を、談論風に省察してみた。体系的な考察でもないし、もちろん、実証的に裏付けがなされているわけでもない。しかし、だれでもが日常的に体験するはずの心理学的諸事態の意味を、みずから改めて考えてみようとするときに、活用できるかもしれない手掛りぐらひは、提供しえたのではないかと思う。ご批判、ご検討をいただければ幸いである。

## 引用・参照文献

1. Blankenburg, W. 1971 木村敏・岡本進・島引嗣（訳） 1978 自明性の喪失：分裂病の現象学 みすず書房
2. 中華人民共和国体育運動委員会・運動司（編） 1975 中野春美（訳） 1981 太極拳運動 全日本太極拳協会
3. 深谷澄男・向井敦子 1982 行動体制の形成と心理学的工作についての省察 国際基督教大学学報 I - A「教育研究」24, 157-184
4. 深谷澄男・向井敦子 1983 行動制御モデルにおける自己保存系としての態度 国際基督教大学学報 I - A「教育研究」25, 77-106
5. 深谷澄男・向井敦子 1984 行動体制の実現条件としての行動における連動的先導性と心理学的工作 国際基督教大学学報 I - A「教育研究」26, 123-151
6. 木村敏 1973 異常の構造 講談社現代新書 420
7. 木村敏 1982 時間と自己 中公新書 674
8. Lorenz, K. 1973 日高敏高・大羽更明（訳） 1973 文明化した人間の八つの大罪 思索社
9. 岡本夏木 1983 小学生になる前後：5～7歳児を育てる（子どもと教育を考える1）岩波書店
10. Skinner, B. F. 1972 *Cumulative Records : A Selection of Papers.* (3rd ed.) Appleton-Century-Crofts

**RECONSIDERATIONS ABOUT  
SELF-ORGANIZING ACTIVITY THROUGH  
ANALYZING PSYCHOLOGICAL  
FFED-BACK PROCESS  
BETWEEN *MONO* AND *KOTO***

Sumio FUKAYA and Atsuko MUKAI

Suppose here we have a chair, a stool, a bench, and a sofa. When you are very tired, you would take a sofa for making yourself comfortable. A bench would be preferable when you enjoy talking together with your love. These are all made as a seat, but they can also be used for other purposes. For example, a stool is available as a footstool, and a bench, a sofa as well, good for building a barricade, because the weight keeps it from removal. When you want to take a rest after a long walk, you could seat yourself on a stone, a log, or else rolling around there. Neither a stone nor a log is, of course, not a seat in itself, but it serves as a seat when you are seated on it.

An English word "Thing" could be translated into Japanese in two ways; either *Mono* and *Koto*. Let's take a typical example. "Thing" in the sentence "I haven't had a thing to eat all day" would be *Mono* in Japanese. On the other hand, "Thing" in the sentence "It is a good thing to give up smoking" would be *Koto*. *Mono* is a thing, grammatically speaking, an indication of the subject or the object in a statement. *Koto* is a thing, an expression of the predicate. A chair, a log as well, is *Mono*, a material which can materialize itself as a seat only through one's action of taking a seat. This action is *Koto*. Therefore, the action of taking a seat functionally transforms a chair or a log as a material into a thing which can materialize itself as a seat. In other words, *Koto* of one's taking a seat acts as a possibility of actualizing oneself, which we define as *koto*. Under some appropriate requirements, *koto* has a possibility of being transformed into *KOTO*



as an action to the object. If you are such an infant that you can't be seated by yourself, *Koto* of taking a seat must remain as a latent, probable action. A stool can be defined as *mono*, a thing which can be probably transformed into a seat, a footstool, or whatever through some action. When you are seated on a stool, it is defined that the stool is now materializing itself as *MONO* of a seat. When the stool seems fragile, it must remain as a latent, probable material, because it may not bear the weight of you in spite of the appearance as a seat, which will keep you away from seating yourself.

Mediated by *Koto*, *mono* can be transformed into *MONO*, and *koto* can also be transformed into *KOTO* by *Mono*. In this way, there could be theoretically supposed an interactional process between *Mono* and *Koto*. If we take a view-point of the subject of self-organizing activity, we could hypothetically analyze out four directions of the interactive actualization. Firstly, when I am doing an action to a thing, *mono* is being actualized into *MONO* mediated by *Koto*. *SURU* is a Japanese word corresponding to the DOING an action. See Figure 1. Secondly, when my action is becoming in effect, *koto* is now being actualized into *KOTO* mediated by *Mono*. *NARU* is a

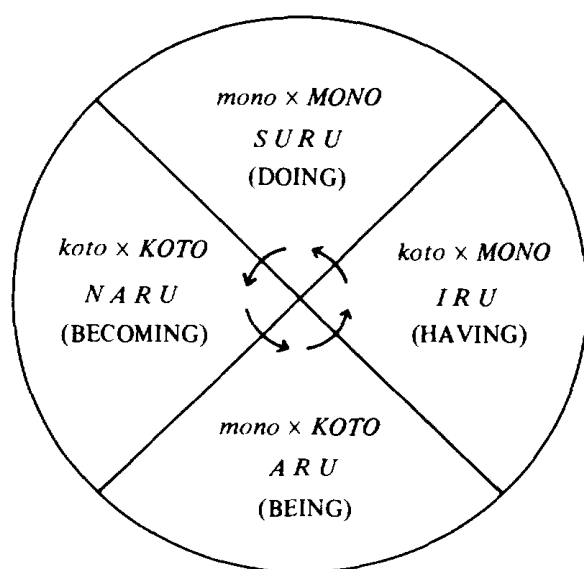


Figure 1. Hypothetical Feed-Back Route from the subjective view-point of Self-Organizing Activity

Japanese expression of the BECOMING. Thirdly, when I choose a thing to do something with, I am recognizing it as being there. The recognition that a thing, *mono*, is there is an action of mine, *KOTO*. BEING of a thing is *ARU* in Japanese. Fourthly, when I am going to do some action, I am conscious that I am having myself as a subject who is going to act upon a thing. Activity, *koto*, concentrated on some action leads to the consciousness, *MONO*, of myself as a be-

havioral subject. HAVING myself in act upon a thing can be expressed as *IRU* in Japanese. When I am having myself as a subject, I will be able to do a thing in effect. At the same time, the effectiveness will be fed back to the becoming of my action. The becoming will direct me to recognize a thing as being there. And the recognition of an object will guide me to the subjective consciousness of myself in action.

Psychological self-organizing activity could be assumed to actualize itself continuously by way of this feed-backing route, as illustrated in Figure 1. In this paper, some episodes are psychologically examined in order to demonstrate this feed-backing process between *Mono* and *Koto*. Through the reconsiderations, first of all, we can also get to the conclusion, as B. Kimura (1982) suggested, that *Koto* must be superior to *Mono* so that self-organizing activity could maintain its subjectivity in one's phenomenal world. The second is that the reversal of *Koto*'s superiority to *Mono* would cause behavioral retardation and subjective reduction or collapse. Needless to say, this conclusion can naturally be led from the first. Thirdly, autonomously waving rhythm predominantly generated in one's looping process of feed-back would synchronize others' looping into the self-organizing activity.