

「金枝篇」にみるパターンランゲージ

長久 勝

国立情報学研究所
nagaku@nii.ac.jp

ABSTRACT

J・G・フレイザー「金枝篇」は、宗教が成立する前の原始社会における儀礼・神話・習慣について体系的説明を試みた、歴史的大著である。本稿では、パターンランゲージの枠組みを用いて、この大著の要約を行った。また、要約作業を通じて得られた見解についても述べる。

1. はじめに

J・G・フレイザー「金枝篇」は、宗教が成立する前の原始社会における儀礼・神話・習慣について体系的説明を試みた、歴史的大著である。フレイザーは、ダーウィンの進化論を受けて、社会が進化的に発展してきたとの立場から、収集した儀礼・神話・習慣に解釈を与え、文化人類学（社会人類学、民俗学を含む）の基本的立場を確立した。「金枝篇」には、収集事例の正確さや、解釈検討の視野の狭さについて批判があるが、その殆どが学問的な精緻さに対する不満であり、述べようとする大枠については概ね正しいものとして多くの人に受け入れられている。

「金枝篇」は学術論文の体裁をとっているが、その文章表

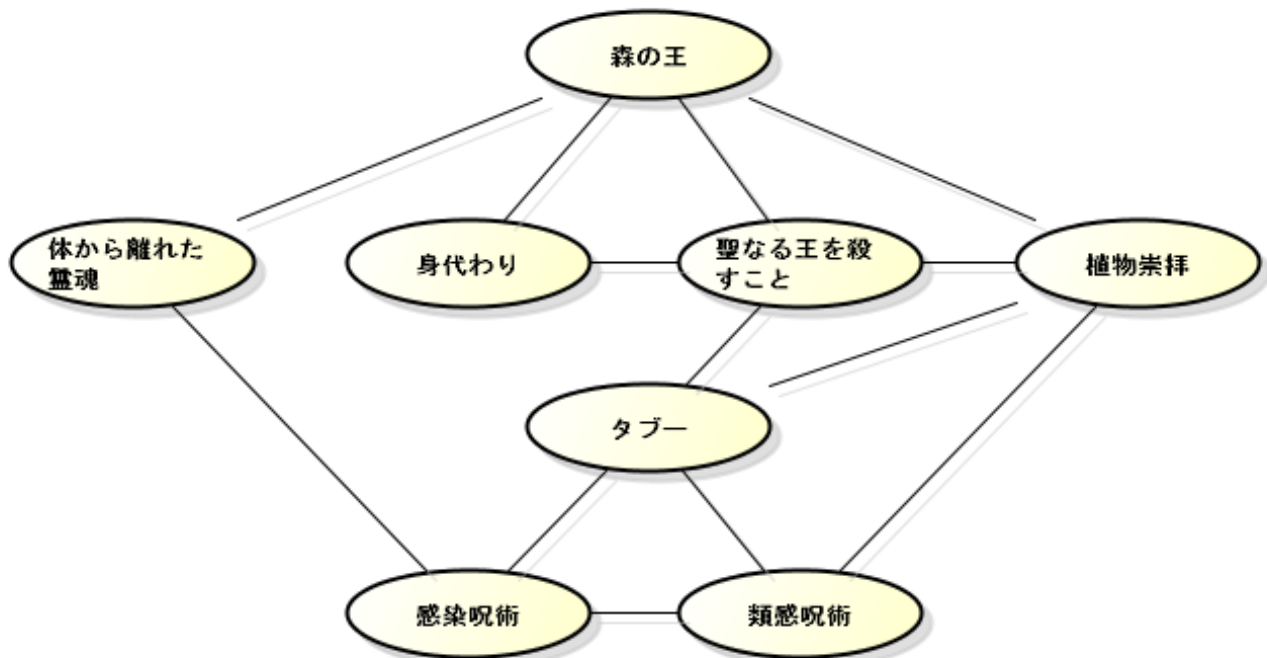
現は修辭的であり、構成も現代の基準からすると散文的である。このため、読み物としては幾分難解であり、論文としては論理展開を追い難い。更に、19世紀後半の欧州における知識人を対象に書かれているため、現代の日本に暮らす我々にとっては自明でない前提条件も多い。こうした問題を踏まえ、大雑把に「金枝篇」を要約した日本語資料が有用であろうと考えた。詳細については批判もあるため、簡単に全体の骨子が読み取れる粒度の資料が有用と考えられた。こうした用途に、シンプルに記述されたパターンで構成される、パターンランゲージの枠組みを適用することが理に適っていると考えられたため、「金枝篇」にみるパターンランゲージ構築を試みた。

2. パターンランゲージ

「金枝篇」にみるパターンランゲージは、8つのパターンとその関連から成り立っている。

まず、その全体構成をパターンマップとして下図に示す。

続いて、個々のパターンを記述する。



「森の王」

状況

コミュニティにおける穀物や家畜の呪術的シンボルとして「森の王」が存在する。

安全のため、「森の王」の靈魂はヤドリギに移してある。

「森の王」が衰えると、穀物や家畜に影響が出る。

問題

常に「森の王」の活力が維持されなければならない。

解決

「森の王」の魂が危険に曝された場合、力の衰えた古い王の代わりに、新しい王が必要である。古い王を殺した者は、古い王よりも強いので、新しい王とする。

「森の王」の靈魂を宿したヤドリギの「金枝」を折り取った者は、古い王に挑む権利を与えられ、古い王を殺すことで、新しい王となる。

例

ネミの祭司職

関連

呪術的シンボルのモチーフは、「植物崇拜」に由来している。

王を呪術的シンボルとして殺すことは「聖なる王を殺すこと」によって説明できる。

「森の王」が、その称号に反して、実際の支配権を持たないのは「身代わり」によって説明できる。

「森の王」の靈魂をヤドリギに移すことは「体から離れた靈魂」で説明できる。

他の解決方法

「身代わり」を人形などに置き換えても良い。実際に、道徳的観念の発達と共に、そうした置き換えが進んだとされている。

「聖なる王を殺すこと」

状況

コミュニティの命運を表す呪術的シンボルとして、聖なる王が存在する。

聖なる王が衰えると、コミュニティに災いが降りかかる。

問題

聖なる王の活力が維持されなくてはならない。

解決

1：定められた在位期間で、衰える前に古い王を殺し、新しい後継者に、呪術的機能を移す。

2：古い王に衰えた兆しが表れたら、古い王を殺し、新しい後継者に、呪術的機能を移す。

※聖なる王の自然死は「タブー」と見なされる

例

カンボジアの「火の王」「水の王」など。

関連

呪術的シンボルのモチーフは、「植物崇拜」に由来している。

聖なる王は、呪術的に人間神と見なされる王の「身代わり」であることが多い。

他の解決方法

定期的に、生まれ変わりや、力を補充する儀式を行うことで、死を免れた王も居たとされる。

「身代わり」

状況

聖なる王の活力を維持するために、王を殺さなければならない。

聖なる王に統治機能がある。

統治者の役目を果たせる人材は稀有である。

問題

王を殺さずに済む方法が欲しい。

解決

王の身代わりとなって死ぬ仮の王を立て、王を仮の王の後継者として扱う。仮の王となったのは、

- 1：王の息子
 - 2：奴隷や罪人
- など。

例

スウェーデン王アウンがオーディンに 9 人の息子を生贄とした神話など。

関連

このパターンは、仮の王を聖なる王として行われる「聖なる王を殺すこと」である。

他の解決方法

道徳的観念の発達と共に、人形などを「身代わり」としたり、仮の王を殺す振りをするだけになっていった。

「体から離れた霊魂」

状況

霊魂が体から離れても直ちに死ぬことはない。

問題

魔法（積極的呪術の行使）や、呪術的防衛のために、霊魂を体から安全に離したい。

解決

魔法を使うのに適した場所や安全な場所にある動植物などに霊魂を宿らせる。

例

古代インドにおける「ブンチキン」の物語など。

関連

物理的に隔離されても、呪術的なつながりが維持される点は「感染呪術」で説明できる。

「森の王」は、その霊魂をやドリギに宿している。

他の解決方法

霊魂の宿った体の一部を隠す場合もある。

「植物崇拝」

状況

原始社会においては、農耕に強い影響のある四季の変遷（季節の天候も含め）に、関心が高い。

問題

農耕に重要な四季の変遷をコントロールしたい。

解決

四季の変遷によって死と再生を繰り返す植物を用いて、四季の変遷を、呪術的にコントロールする。

例

春に向けた変化の始まる冬至を祝う

関連

四季と植物を、死と再生の繰り返しにおいて同一視するのは「類感呪術」に基づいている。

コミュニティの重大な関心事を取り仕切る呪術師は、王としてコミュニティを支配する。しかし、コミュニティの命運と呪術師の能力が不可分と見なされ、「タブー」「聖なる王を殺すこと」といった責務が課される。

他の解決方法

死と再生の繰り返しは、天体の運行も想起させるため、天体の運行、四季、植物を同一視することもある。

再生は生殖に置き換えて解釈することも出来るため、「類感呪術」に基づいて生殖行為を取り入れた儀式も存在した。

植物としては、生活に必須な落葉樹（欧州ではオーク）、続いて穀物が崇拝の対象となったようである。

「タブー」

状況

共感呪術の効用を信じている。

問題

望まない事象の発生を避けたい。

解決

呪術的原理を防衛的に用いる。望まない結果を想起させるような行為を避ける。

例

漁師は、ワニ漁の罟を仕掛けている間、食事の中の骨を自分で取らない。食事の中の骨を取る行為が、餌の付いた針がワニにかからないで食い逃げされることを想起させるため。

関連

「タブー」は共感呪術の防衛的な適用であり、その根拠は「類感呪術」と「感染呪術」にある。

他の解決方法

共感呪術の積極的な適用として、魔法がある。

「類感呪術」

状況

主に科学的な自然理解に乏しい原始社会において見られる。
超科学的な現象の存在を信じている。

似た事象が似た結果を誘引するという因果関係を信じている。

問題

通常的手段では達成できない目標を達成したい。

解決

望む結果を得るために、その結果を想起させる事象を行う。

例

敵に似せた像を傷つけたり破壊することで、その敵本人に危害を加えたり殺そうとする試み。

関連

「類感呪術」は共感呪術の一種であり、もう一つの共感呪術として「感染呪術」がある。

「類感呪術」はしばしば「感染呪術」と合わせて用いられる。

他の解決方法

「類感呪術」は共感呪術の一種であり、もう一つの共感呪術として「感染呪術」がある。

「感染呪術」

状況

主に科学的な自然理解に乏しい原始社会において見られる。
超科学的な現象の存在を信じている。

かつて結合していたものは離ればなれになっても互いに影響を与えあうという因果関係を信じている。

問題

通常的手段では達成できない目標を達成したい。

解決

望む結果を得るために、対象の一部に対して行為を実施し、対象にその結果が及ぶことを期待する。

例

毛髪や爪を手に入れた者は、どんなに遠く離れたところからでも、その元の持ち主を意のままに操ることができるという迷信

関連

「感染呪術」は共感呪術の一種であり、もう一つの共感呪術として「類感呪術」がある。

「感染呪術」はしばしば「類感呪術」と合わせて用いられる。

他の解決方法

「感染呪術」は共感呪術の一種であり、もう一つの共感呪術として「類感呪術」がある。

3. 解説

金枝篇では、上記パターンでいうところの「森の王」の説明を行うために、議論を展開している。そこで、本パターンランゲージも「森の王」を中心とした。他の7つのパターンは「森の王」を説明するための論旨を抽出したものである。

パターンマップは、根本的な呪術の成り立ちと、「森の王」の間を、事例から抽出した中間的な概念で埋めていることを表している。

実際の金枝編では、ここで取り上げたパターンよりも詳細な粒度で議論されている個所や、ここで取り上げなかった範囲にも言及している個所があるが、シンプルなパターンランゲージを構築する観点から、パターンとして取り上げていない。

今回、パターンランゲージというモデルに上手く入れ込むことは出来なかったが、共感呪術を、類感か感染か、魔法かタブーかという2軸で分類するという、金枝篇第三版で完成される呪術分析の枠組みは、特に興味深いため、ここに記しておく。魔法がパターンとして置かれていないのは、「森の王」を説明する道具として使われていないからであり、実際にはパターンとして抽出されるべき重要な概念であったことを述べておく。

また、筆者は、岩波文庫版（簡約本）、ちくま学芸文庫版（初版）にも目を通しているが、今回のテキストとしては、第三版を独自に要約した「図説金枝篇」を選択した。これは、分量が少なく検索性が高かったことと、呪術分析の枠組みの入った第三版が元になっていることから選択した。

4. パターンの書式について

本来、パターン記述としては必須とも言える、フォースの列挙を行わなかった。これは、文献、ひいては原始社会の呪術習慣を記述するのに、筆者の分析による選択の入る余地がなかったためである。これに代わるものとして、同様の問題に対する別の呪術習慣を「他の解決方法」として併記した。

呪術の成立過程において、原始社会の呪術師たちが、自分の執り行う儀式のデザインに、フォースに基づく選択を行ったかどうかは不明であるが、フレイザーの見解では、その可能性は少なそうである。フレイザーは、原始社会の呪術師たちを、実践的呪術の使用者と呼び、それに続く時代の、体系的に整合性を持ち、宗教色を帯びた理論的呪術の担い手たちと区別している。

理論的呪術においては、そのデザインを担う呪術的指導者にとって、整合性のある理論体系を構築するという制約が働く。彼らが既存の実践的呪術の中から用いるべき儀式を選ぶ際に、フォースに基づく選択を行ったと見ることも、可能かも知れない。

5. 原始社会の呪術師に

(なくても良いかも知れません。パターンの記述粒度を揃えるために、パターンの記述内に書けなかったことがあったら、書こうと思います)

6. 金枝編を読もうとする人に

本パターンランゲージの枠組みからは、金枝篇とは、「森の王」について、原始社会に共通して見られるの呪術の理解から出発し、その呪術を下敷きに成立する各種上位概念について述べ、「森の王」を解釈可能であることを説明している書物であると言える。パターンマップでは、下方が原始的な概念であり、そこから上位概念を積み重ね、「森の王」に至る道筋を示した。

本パターンランゲージの目的が、金枝篇の主題を簡潔に記述することであるため、パターンとして抽出された概念と同程度の重みを持って記述のある概念であっても、パターンマップ上の位置を考えた時に、「森の王」に繋がる経路上に現れないと判断したものは、パターンとはしなかった。このため、「タブー」と対をなす呪術の積極的利用『魔法』や、「植物崇拜」の上位概念となる『神を食う儀式』などをパターンとしていない。金枝篇の持つ、この一種の冗長性が、金枝篇の内容を豊かにしている。本パターンランゲージから金枝篇に入る際には、注意が必要である。

金枝篇からパターンとして本パターンランゲージに含めなかった概念をはじめ、原始社会の実践的呪術を体系化し整合性を考慮した理論的呪術、さらには宗教と、人類の思索の系譜を網羅的に付け加えていくことは可能である。こうして拡張され完成されるパターンランゲージは、民俗学における、呪術から宗教までの領域を俯瞰するマップとなるだろう。

7. 作品世界のデザインに

ウラジミール・プロップが示したように、「ある程度数以上の物語を構造的に分析すること」によって物語の枠組みを抽出することが出来る。しかし、プロップの魔法昔話における形態学の理論が注目を浴びて50年が経過した今も、プロップの形態学的プロセスを形式的に適用したコンテンツ作成は成功していない。これは、「ある程度数以上の物語を構造的に分析すること」の困難さにも一因があると思われる。本パターンランゲージでは、プロップが昔話の原点を原始社会に見ており、その文脈でフレイザーにも言及していることに頼り、原始社会の呪術と物語の背景を同一視して、「ある程度数以上の物語を構造的に分析すること」を金枝篇からのパターンの抽出によって行えるのではないかと考えた。先に述べたように、このパターンランゲージを俯瞰地図に育てられれば、そこにある豊富なパターンから、作品のコンセプトに合わせて、作品世界の設定に使えるようなものを選ぶことも可能だろう。例えば、「体から離れた霊魂」を用いて、不死身と噂される敵役が、心臓を別の場所に隠していて、直接戦っても勝てない、という設定を作ることができる。

現在も発表され続けているファンタジー作品において、神話や宗教をモチーフにしたものは多い。このため、ファン

タジー作品で扱われる魔法の多くが近代の儀式魔術や宗教儀式である。しかし、神話や宗教は、原始社会の呪術が後の世に変形され生まれたものであり、原始社会の実践的呪術とは趣を異にしている。もし、今のファンタジー作品の「お約束」に乗らず、原理主義的なファンタジー世界設計を行い、そのネタを原始社会にまで広げれば、ファンタジー作品というジャンルの幅はもっと広がるはずである。例えば、夢枕獏は独特の作品世界を構築する作家であるが、彼の作品に、登場人物が山中の決まった場所に排泄して結界を張る描写が含まれるものがある。これは「感染呪術」と見なすことができる。魔法少女のものであれば、主人公たちが学校を守る結界を張るために、周囲に着古した衣類を埋めるといった状況を作ることができ、その後の展開につなげられる。

本パターンランゲージの記述方法や関連の付け方が十分であれば、形式的な適用はより容易となる。例えば、パターンを1つ選ぶと、近い概念のパターンや相補関係にあるパターンをオススメとして提示したり、同時に適用できないパターンを注意喚起したりは、比較的容易にツール化できる。こうしたツールの支援は、整合性のある設定を作る上で有用である。

8. パターンコミュニティに

一般的にパターンコミュニティでは、提示される解決策が既知であったり、記述者のオリジナルでない場合もあるが、何らかの問題解決について、当事者の立場からパターンが記述される。この事が暗黙的に規定するのは、パターンは何かを行うための知見を記述するものだという事である。

しかし、世の中には、直接的に何かを成すためではない知見も多く存在する。宇宙の成り立ちや、原始社会の風俗など、工学の対象とならない分野の知見は、直接的に何かを成すために存在するのではない。どう実現するのか、ではなく、何故そうなのか、を問う分野が存在する。こうした分野には、その思考を紡ぐ人の意志で対象が変化する余地がなく、フォースを解きほぐす意味での創造性は働かない。しかし、文脈をコンパクトにまとめ、問いに対する答えを簡潔に記述でき、概念間の関連を表現出来るパターン/パターンランゲージの枠組みは、フォースの記述できない、工学的に扱えない対象について記述する際にも、十分効果的に活用できるのではないだろうか。例えば、物質の組成に関する自然科学の知見をパターンとして記述し、パターンランゲージとして拡張していくと、そのままシームレスに材料工学の知見を記述するパターンを巻き込む、1つの体系として完成され得るのではないだろうか。こうした考察から、先に述べたように、本パターンランゲージの記述では、フォースを記述していない。この是非について、諸氏の意見が伺えれば幸いである。

また、筆者には、パターンを活動と捉えた時に含まれているものが、最後に静的な成果物となった時に抜け落ちているのではないかという疑問がある。本パターンランゲージにおいては、「他の解決方法」という項目を記述したが、工学的な対象についてパターンを考える時にも、「他の解決方法」のようにパターン候補が、検討対象に挙がるはず

である。それらの候補に対してトレードオフを分析し、最も解にふさわしいものがパターンとなる。しかし、その活動の過程がパターン記述に含まれないことで、パターンの読者はパターン候補について独自に再検討を余儀なくされる。ソフトウェア開発のドメインに限定しても、インフラなどの変化によってパターンの文脈やフォースが変わってしまうことがあるが、この時、既存のパターンに、パターン候補や分析の過程が含まれていれば、パターン候補に過ぎなかったものが異なる文脈でパターンとして成立し得るため、パターンを得るのが容易になるのではないだろうか。マルチコアやクラウドといったインフラのアーキテクチャの変化に対し、既存のデザインパターンの前提が崩れつつある現在、変化に合わせてパターンを生み出していく活動を考えると、先人の知恵を活用するために、活動の過程は明示的に残されるべきだと考える。これについても、諸氏の意見が伺えれば幸いである。

9. さいごに

本稿は、パターンについてのメインストリームに位置する活動とは言えない上に、厳密な評価に耐えられる品質にも達していないが、パターンについての概念を広げるアイデアを表現できたとは考えている。

また、本取り組みにあたっては、ゲームやマンガ、ライトノベルといったコンテンツ制作における世界設定作業に、道具とサンプルを提供するという思惑も、筆者にはあった。一見、支離滅裂に見えることの多い神話・民話を理解する糸口が金枝編には含まれているが、こうした枠組みを使って世界設定が作られているファンタジー作品は、そう多くはない。ファンタジー作品と言えども、人間を描くのだから、人間の根源的な想像力を反映させた世界設定は重要である。

こうした分野に少しでも興味のある方に話題を提供出来れば本望である。

10. 謝辞

本稿の執筆にあたっては、多くの方との議論で得たアイデアから出発した。ゲームや物語について多くの時間を議論した日本のゲーム開発者の皆さんに感謝したい。彼らの多くとは、日本のゲーム開発者コミュニティであるIGDA日本の活動を通じて知り合った。

パターンについて考えるきっかけとなったのは、国立情報学研究所の教育プログラム「トップエスイー」での鷺崎弘宜先生の講義であり、その経験がなければ本稿の執筆はなかった。感謝したい。

本稿を仕上げていく過程では、シェファードの藤野晃延氏に多くの助言を頂いた。藤野氏の的確な助言のおかげで、自分の中にあるものをどう書けばよいのか考えることができた。筆者の力不足で、示唆に富む多くの助言を活かしきるところまで到達できなかった感があるが、今後も考察を続けて氏の労に報いたいと思う。

11. 参考文献

[1] J・G・フレイザー、M・ダグラス、S・マコーマック
「図説金枝篇」東京書籍、1994

[2] ウラジミール・プロップ「昔話の形態学」白馬書房、
1983