

著者名：池田光穂

論題：「スピリットは細部に宿り給う：パースペクティヴィズムを通して
みた人間＝機械状態について」

掲載雑誌：『生存学』 Vol.9, Pp.260-273, 2016 年 3 月 31 日

この pdf ファイルはページ番号が切れています。最初のページは 260 ページで、奥付けを除く論文の最後のページは 273 ページです。

スピリットは細部に宿り給う

——パースペクティヴィズムを通して見た人間Ⅱ機械状態について

池田光穂

本特集「弱さ(弱い身体)からの人間／メディア／ロボット考」に際して、テクノアニミズム論ないしは、人間の身体を媒介にしたコミュニケーションの現状について解説してほしいとの依頼をいただいた。このテーマに関して私が浅学非力であることは百も承知だが、現代社会のテクノロジーと身体のある方を考える上で極めて重要であるので、もちろん喜んで引き受けた。私は、世に数多ある議論に不必要な屋上屋を重ねることなく、これまでの論者とは異なつたアプローチをとってみたい。

1 テクノアニミズムとは何ぞや？

テクノアニミズムは、テクノロジー(技術)とアニミズム(精霊信仰)を合成した用語である。現在よく使われてきた用法からここで

定義すると、へ人間が開発した文化の最たる技術の産物のなかに魂Ⅱアニメが宿っているという観念形態であるということができよう。母国語読みでヴィヴェイロ・ヂ・カストロ(2015:35)はそれを巧みに「神はインテルのマイクロプロセッサの中に住まう」と表現している。ここではテクノアニミズムの解説のまえに、いましばらく、アニミズムについて解説を続けよう。

人類学におけるアニミズム(animism)は、一九世紀の文化進化主義人類学者エドワード・B・タイラーが名付けたものが標準となっている。しかし彼の著書『未開文化(Primitive Culture)』において、その語源は一七世紀のフロギストン派の化学者ゲオルグ・シュタールの生氣論に由来すると述べている(Tylor 1903:425-426)。生氣論は唯物論に対立する考え方で、あらゆる生命体はたんなる物質から成り立っているのではなく、生命の「氣(アニマ)」——魂とも訳され

るが物理的な気体というよりも物質的な根拠をもたない生氣のような概念である——が不可欠だとする思想である。アリストテレスの古典『靈魂論』のラテン語のタイトルは「デ・アニマ(De anima, アニマ II 魂について)」という。さてタイラーは、スピリチュアリズムがその代表だとしているが、アニミズムは——彼の言い方によると、いわゆるより古くからの「低級の人類」から文明人のあいだにも見られる——普遍的な人間的特質と考えているようだ。タイラーによると、宗教はこのようなアニミズムみられる自然崇拜から死者崇拜や呪物崇拜(フェティシズム)を経て多神教になり、そして最後に一神教へ進化したのではないかと考えた。ここでのポイントは、アニミズムは原始的な心性であるが、現代人にも共有するものだとしたことである。と言ってもタイラーが経験したのは一九世紀終わりから二〇世紀初頭が現代にほかならないので、彼がいう現代人は、現在の我々が知るICT(情報通信技術)からおよそほど遠い今から百年前の人びとであり、アニミズムは彼らの心性であることを押さえておこう。

さてテクノという接頭辞には解説は不要であろう。しかし、意味の連接においてテクノアニミズムという用語の解釈には2つの可能性がある。まずアニミズムという意識や「信仰」がテクノロジーの細部にまで浸透するのか?——例えば北米などではお馴染みの、大規模な集会を放映するテレビを使った福音主義を唱える原理主義的なキリスト教徒たち(teleevangelist)やインターネットを使ったカルトの布教活動などを想像してほしい。あるいはそれとも、テクノロジーのなかにもアニマII魂をみるへ心得違いである連中へのことをテクノアニミストだと揶揄することもできよう。だが、実際にはこの二つ

の中にどうも入らないようなのである。この用語を日本で定着させた——たぶん実質的な命名者である——奥野卓司氏は次のように解説する。

「マクルーハンにしても、ウィーナーにしても、ドーキンスにしても、一方で強引なまでに「人間機械論」を主張しておきながら、最終的には、人間が機械とはざりざりのところで「決定的に違う」と必死で言いたがる。おそらくそれは、彼らが西欧の近代価値観にとらわれているからだろう。ぼくたちに必要なことは、その西欧近代主義の価値観から、人間と他の生物、あるいは機械との違いを強調することではなく、遠いぼくたちの祖先がほかの動植物と交わっていたアニミズムの世界を、近未来の情報環境に取り返すことだ。かつて、東アジアに住む人々が、自分たちの周りの動物や植物、草木虫魚とあまねく話をしていたように、今日、この地域で電子機械が環境化するとともに、そこに生きる若者たちは、クルマやケータイ、コンピュータ、ロボットなどと親和的な関係をもっている。これを、今日のアニミズム、つまり「テクノ・アニミズム」と名づけることができるだろう」(奥野 2002a: 111 傍線部は引用者)。

つまり、現代の「東アジアに住む」かつての人たちが草木虫魚と魂を交感していたように、この地域の若者は機械と魂を交感しているのだと主張しているのだ。もしそうだとすれば、それは連子符(「ハイフン記号のこと」であるテクノ・アニミズム概念の刷新でもなんでもなく、草木虫魚が機械に置き換わっただけの、「東アジアに住む」

人は、アニニストだという、論証もへつたくれもないオリエンタリズムに他ならない。奥野氏は既に死に絶えたはずの類感呪術を墓場から甦らせようとしている。

かくのごとくデカルト二元論からみてアニニズムは非合理的で不可思議な思想であるが、人間がどうもアニニスト的傾向をもつことは、多くの人に指摘されている。極論すれば、人間はそもそも本来的にアニニストであるかもしれない。それはどうもデカルト本人もアニニストかもしれないという批判がある。デカルト批判の文脈では(客観的唯物論の元祖だと人びとにしばしば誤解されている)心身二元論の元祖たるデカルトにおいてすら、アニニストつまり機械の中にも幽霊が存在するような詭弁を弄しているのだという。その批判的最右翼が『心の概念』(原著1949)の著者ギルバート・ライルである。機械の中の幽霊(the ghost in the machine)とは、デカルトが内的に省察する自己のドグマ(身体=機械から切り離れた内省する自己)とは、身体から遊離した存在であり、それは幽霊のような実体をともなわないものではないか、と批判するライルの言葉である。デカルトは心(*res cogitans*)と身体(*res extensa*)をわけ、前者に、直観、自由、分割不能破壊不能そして自由意志という特権的な立場を与え、自己としての同一性の根拠も心にあるものとして扱われる。にもかかわらず、我々は心と身体の両方をもつ存在としてある。あるいは、他方で、私というものは、私の身体と関連づけられてはじめて意味をもつ。つまり、デカルトのこのような相矛盾した人間の身体観あるいは靈魂観を嘲笑して、ギルバート・ライルは、我々の心は機械(マシーン)である身体の中に住む幽霊的存在なのだと、心(皮肉)をこめて表現したのであった。

“[M]inds are not merely ghosts harnessed to machines, they are themselves just spectral machines. Though the human body is an engine, it not quite an ordinary engine, since some of its workings are governed by another engine inside it -- this interior governor-engine being one of a very special sort. It is invisible, inaudible and it has no size or weight. It cannot be taken to bits and the laws it obeys are not those known to ordinary engines. Nothing is known of how it governs the bodily engine.” (Ryle 1984[1949]:20)

心はたんにマシーンに装着された幽霊であるのみならず、それ自体がお化けのような奇怪なマシーンなのだ。しかしながら人間の身体はひとつのエンジンであるにも関わらず、ふつうのエンジンではない…特別な存在としてのガバナエンジン(調速機)が内部に備わったもうひとつの別のエンジンによって、その(身体の)働きの幾ばくかが制御されているからである。それは見ることも聞くこともできず、形も重さもない。それは細分することもできず、それを支配する諸法則はふつうのエンジニアが知っているようなものでもない。どのように身体的エンジンを制御しているのかについてまったく知り得ないのである。〔拙訳〕

しかしながら完璧なマシーンとしての生物——映画『エイリアン』のなかの医療担当アッシュの言葉——このようなアニニズムを導出する考え方を人間——そして奥野氏——は捨て切れない。デカルト的身体観——身体と心の二元性が特色で、それぞれの属性を対比的に描いたために合理主義者がしばしば夢想するファンタスマ

（幻影）の例にしばしばあげられる——の問題を的確に言い表した重要な比喩である。士郎正宗の原作のアニメ作品『攻殻機動隊』の英語タイトルは *ghost in the shell* だが、これはギルバート・ライルのこの表現に由来する——生命現象における全体性を論じたユダヤ人ジャーリストであるアーサー・ケストラーの同名の評論 (*oss*) がありそれにも関連するのだ——が、ネットワークのゴーストは、明らかにデカルト的でオカルト的な心の概念を隠喩するテーマと議論がさまざまなところで登場する。

整理しよう。私がここで言いたいのは、ICT（情報通信技術）の発達により、これまで私たちが現実として取り扱ってきた（身体・機械・人間・動物・心・思念）が織りなす意味のネットワーク秩序に関する古典的枠組みが崩壊しつつあるということだ。奥野氏の理解では、テクノロジーの発達を通して、自分たちがかつてもっていたアルカイックなコミュニケーションが復興しつつあるという認識である。しかし、氏の楽観主義的なテクノロジー支援のアニミズム (ICT assisted animism) の存立には、未検証の課題があるように思われる。それは、かつての「アニミズムそのもの (*de facto animism*)」が存立したような自然環境（Ⅱかつてのエコシステム）というものが現在にはないと氏は想定していらっしゃる。あるいは ICT が現在の若者のエコシステムである。それゆえ、ICT により生じたアニミズムはどうもかつてあったものが復古したわけではなく、現在の ICT の文脈においてすら継続中のタイラーが定義した由緒正しいアニミズム (*de jure animism*) にすぎないのではないかという点。そうであれば、テクノという接頭辞は必要なく、我々が未開人の中の心性にみて低級だと蔑んできたものは、人間本来の自然

な本性 *human nature* に過ぎないということになる。テクノロジーや科学は近代啓蒙思想の重要な遺産で、人間をアニミズムなどの無知蒙昧なものから解き放つと思われていたが、あにはからんや、近代啓蒙主義にはなんからの修正をもとめられることになる。言い方を変えてみよう。つまり、我々の（心）と呼ばれるテクノロジー信仰こそが、アニミズムに他ならなかったということだ。まとめよう。ICT をエコシステムとするテクノアニミストへの理解は可能であり、（同語反復ではあるが）アニミズム概念をもとに把握することができる。

しかし、アニミズムが想定しているアニマ＝魂には、どこかロマン主義的な匂いがする。キリスト教圏それもバイブルベルトと呼ばれる米国中西部から南東部のプロテスタント原理主義、バプテスト連盟、福音派などで活発なテレビジョンを活用したテレエヴァンジェリストに強い違和感を覚える人が、それをテクノアニミズムだと考えるとその用語は全く異なった様相を帯びるだろう。思考実験してみよう。ギルバート・ライルの「機械の中の幽霊」の解説にテレエヴァンジェリストを事例にあげると、ライルは怒って墓場から文句を言いにくるだろうか？——仮にライルの霊が甦っても彼（Ⅱそれ）はこういうだろう。「心配しなくてもいいよ、俺はただの幽霊にすぎないから」と。ライルの幽霊に向かって若干恐怖を感じる——「ガクブル」している——私たちは、ライルのこの発言にどのように反論できるのか？ このことが、心身二元論の代表格であるデカルトへの強力な批判であるライルの「機械の中の幽霊」という主張を突き崩す／ないしは理論的に最強にする鍵が含まれているように思える。

2 人間Ⅱ機械状態について

戦争マシーンというものについて考えてみよう。

まず、次の二つの絵を見比べてみてほしい。

読者は、この絵についてどのような感想を持たれるだろうか？

最初の絵は、ロックグループであったエマーソン・レイク・アンド・パーマー(Emerson, Lake & Palmer)のアルバム『タルカス(Tarkus)』(1971)のジャケットである。戦車のようなものとアルマジロらしき動物が合体し、その砲身——おまけに鼻の穴も発射口のようなだ——はこちらを向いている。

次の絵は、日本の怪獣映画であったウルトラ・セブンに登場した「恐竜戦車」である。後にソフトビニール(通称…ソフビ)に



恐竜戦車、バンダイ社製、円谷プロ、1967



Emerson, Lake & Palmer, Tarkus, 1971

なった模型の写真だ。こちらは「邪悪な」宇宙人のせいで、太古の恐竜と戦車という機械が合体させられた「生物兵器」である。とドラマの中では説明されている。写真では、砲身らしきものが腹部の下に見える。

戦車という玩具は、かつて——あるいは現在においても?——男児のおもちゃの代表である。戦車はピストルとならんで男性性器や性的活動の隠喩とみなされることもある。砲身はペニスを象徴し、突撃は性行為におけるペニスの挿入を意味する——もちろん砲弾の発射は「射精」のことになる——という解釈をされたこともある。他方、より一般的には戦車は、あらゆるものを踏みしめる(性的力と結びつく)力強さを象徴すると同時に、さまざまなものを暴力的に破壊する(それでいて自身はびくともしない)ものでもある。こちらは、戦車と自己を同一化する見方ではなく、戦車を外部より、それも対峙するものとしてみる見方に由来する——このあたりの説明は、フロイトよりもモンティパイソンのほうが秀逸なのだが……。

たとえば、テレビ映画『コンバット』におけるアメリカの歩兵に立ち向かうドイツ軍の戦車、プラハにおけるソ連軍の戦車、インティファダにおけるイスラエルの装甲車に投石するパレスチナの人たちの情景を浮かべてみよう。このノマド的な戦車という戦争機械(ドゥールズとガタリニ〇〇)という隠喩の問題を、この奇妙な合体物と関連づけて考えてみるのである。そして最後に「機械論」というメタファーあるいはイメージは、時代や社会を通して決して普遍的なものではないという認識に到達しよう。東洋の身体論などを生半可に聞きかじった人が吹聴する「デカルト心身二元論への批判——それも俗流の——」に耳を貸してはならないだろう。次の哲学

史家のアドバイスのほうがよっぽど示唆に富む。

「一七世紀は『機械論』の世紀であった。が、ただの機械ではない。機械的な存在が自生し、産出し、ものを言うのである。それは『合理主義』という名から想像される以上に不気味な、「存在論的機械論」とでもいふべきものの出現であったと私は思う。機械的な存在が主観の対象の側に客体として仮構されてある、というのではない。むしろ、自分は別なふう存在しているのかもしれないという隔たりをわれわれ自身のただなかに開く、そういうものとして機械的なものはある」(上野 2011:18)。

もちろん、言うまでもなく、ガンダムにおいてもエヴァンゲリオンにおいても、パワースーツを使って戦争をしようという、格闘技パラノイア思考は、アニメや劇画のなかの常套的な表現手段であり、また身体改造の顕在的欲望の見事な表現である。ゴルゴ13のパワースーツ兵を思い出してみよう。

「ゴルゴ13の『装甲兵SDR2』には、パワードスーツの重装備歩兵が登場する(さいとうたかを 2008)。日本企業が開発した二足歩行ロボット技術をベースにした半ロボット兵である。重火器を装備した戦車なみの装甲だが、スーツが搭乗者の歩行で、連続一〇時間の行軍も疲労なくこなせる。戦場にあつては、スーツから送られたデータをもとに、司令部のスーパーコンピュータが最適な戦略を瞬時に判断して命令を出しさえすればよい。搭乗者の血圧や脳波などのデータも司令部に送られるので、必要に応じて、興奮

剤や鎮静剤を投与することも可能だ」(西尾香苗——引用は(モレノ 2008:374))。

さて、SMプレイにおける緊縛の縄は、はたしてソリッドなマシンなのだろうか? そんな愚問をなげかけると、「縄はグニョグニョなもので、マシンではなくてソフトなマテリアルです!」と反論が来るだろう。しかし、真面目に私の話に付き合ってほしい。緊縛では、さまざまな縛り方がある、それは結び方という文化的テクノロジーの帰結である。また、緊縛された紐ないしはロープはソフトではなく、締め上げることでハードな特性をもつ。その証拠に、縛られるソフトな身体に食い込んでいく。おまけに、SMプレイに携わる人たちは、ただ、そこらのホームセンターで購入できるような縄——草稿には「紐」と記載していたがそれを読んだプレイ経験者から「縄」と言うほうが慣用法に適うと指摘された。謝して記したい——であれば何でもよいだろうという乱暴なことは言わないらしい。楽しい緊縛を過ごせるようにその素材には細心の注意を払うという。門外漢である私がSMプレイという扇情的な用語に眼がくらみ「身体を縄で縛る」という発想から離脱することができない一方で、それに通じている当事者たちは「緊縛する縄が身体と一体となるときに快楽が解き放たれる」という逆説的身体技法の細部の機微に没入していくわけである。ここでは、身体経験が言語による解釈行為を通してある種のイマジナリー経験として再組織化され、またその表象がさらに多層のレイヤーとして被さってゆく様を、我々は垣間見ているのだと言えよう。



「SMの女王」谷ナオミ主演の映画のシーンから。[Censorship objects]は筆者による加筆である——これは真面目なジョークなのである。

3 へ人間と機械の共存」というフィクション…

デカルト・臓器移植・サイボーグ

人間と機械は分離できるという発想が「人間と機械の共存」というフィクションをつくる。

「一七世紀と一八世紀の初期が時計の時代であり、一八世紀と一九世紀が蒸気機関の時代であるとするならば、現代は通信と制御の時代である」(Norbert Wiener 1948:39=2011:93)と言われるように、我々の日常生活を機械のメタファーで表現することは、過去四〇〇年の歴史がある。すなわち、人間と機械と表現する際のメタファーの使い方に関する時代的変遷を押さえておかないと、自分の時代の

常識を、過去の時代に常識に投影して、過去の時代を誤って解釈する危険性がある。

そこでのポイントは、人間と機械の関係を、それぞれ次のような配置をなかで考える必要がある。すなわち、(1)人間と機械は、それぞれ異種の自律的な存在であるという見方、(2)人間と機械は同種のものかどうかだが、それぞれが自律的な存在であるという見方、(3)人間と機械はそれぞれ異種的な存在だが、同種的な関係はなく、その関係は主従的な関係である、(4)人間と機械は同種的なものであるのだが、その関係は主従的な存在である、そして(5)それ以外の関係可能性である。このことについて、デカルトは、人間の熱に対する反射的な退け行為——反射弓と言われる——を、機械風に描くのではなく、まさに完全に機械として描く。そして、人間そのものを「機械」ないしは「この機械」と名付けている。

「機械が、どのようにして、その感覚器官にぶつかる外部の物体によって刺激され、その結果として肢体を多様なしかたで動かすのかを理解するためには次のことを考えていただきたい。……脳の最も内奥からきて神経の髄を構成する細糸は、感覚器官の役を果たす部位のすべての神経のところ、感覚の対象により極めて容易に動かされるような仕組みになっている。そして、この細糸は、ほんの少しでも強く動かされると、同時にもう一方の端にある脳の部分を引っ張り、このことによって脳の内表面にあるいくつかの孔の入口を開ける。すると脳の空室の中の動物精気は、この入口を通ってただちに神経の中に流れ出し、さらに筋肉のところまで行って。この機械に、われわれ人間の感覚が、同様に刺

激された時におのずと行う運動にきわめてよく似た運動を行わせる」(デカルト「伊東・塩川訳」1973:240)

機械が人間になる寓意について考えてみよう。近代SFにおける機械が人間になるという物語における共通のモチーフは、産みの親である人間への反抗であり、親殺しの欲望と解釈することができる——もし君がフロイト風の説明がお気に召さないのならモンティパイソンではなく今度は構造論的な神話のモチーフをもつてこの寓意をなぞらせることも可能だ。そして、この物語の結末に、機械が破綻したり失敗したりする逸話が多いのは、言わずもがな人間の側の願望の投影のように思われる。これは上掲の分類にみられる、(4)人間と機械は同種的なものであるのだが、その関係は主従的存在であるというものを表象する。さて、これが機械を人間に昇格させた



デカルトにおける反射弓の説明

(出典は L'homme de René Descartes, et la formation du foetus, avec les remarques de Lovis de La Forge. A quoy d'on a ajouté Le monde ov Traité de la lvmiere du mesme auteur, p.25, 1677 年)

くないという願望充足だとすれば、それは言葉の正しい意味でのヒューマニズムである。他方、企ての失敗の第一原因は人間の欲望に発するわけだから、神罰ないしは人間がもつ傲慢さへの教訓だと解釈すれば、ある意味での文明(科学技術)批判に他ならない。

人間と機械の共存状態について考えてみよう。機械と人間の共存の可能性は上掲の、(1)人間と機械は、それぞれ異種的で自律的な存在であるという見方、(2)人間と機械は同種的なものかどうか、それぞれが自律的な存在であるという見方、から出発する。だがしかし、共存の可能性を考えるには、成功例ではなく、失敗例から考えるのがもつとためになる。われわれが手にしている例は、移植医療のパフォーマンスの悪さと、原子力発電所の事故である。以下では機械論化された他者の臓器(Ⅱ部分)が、生気論的な身体(Ⅱ全体)にいかにも不適合であるのかについて説明してみよう。それは臓器移植という技術論のみならず、臓器移植という社会システムが、日本社会というより上位の社会システムに不適合的であるかの証左にもなる。

臓器移植について先端医療を誇る我が国の一部の医療関係者の頭痛の種がこれである。歴史的タイミングの悪さ(和田移植事件)、近代医療の不透明さのシンボル、医療への不信任感、移植ネットワーク内部の腐敗、改正前の臓器移植法の「厳密な基準」、臓器摘出が可能で、その理由とされている。以上は、その社会的要因(外部要因)である。ここで私が問題にしたいのは、むしろこの医療がもつ技術的要因(内部要因)である。通常、臓器移植は、移植を受ける人間はレシピエントすなわち、臓器の「新たな所有者」になる。脳死判定に

もとづく臓器提供者(ドナー)は、臓器摘出の前に死亡を宣告されて——ただしその本人に告げるのではなく、宣告は家族や親族に伝えられる——、所有権の放棄という、法的な手続きのための医学的判定がなされ、その時間が記録される。取り出された臓器は、再利用のために、保存処置がなされ、その後、移植に供される。移植される臓器は、レシピエントに従属するものとされる。所有され、臓器としての機能(労働)を果たすことが期待される。

その意味で、レシピエントは主人であり、臓器は奴隷である。ヘーゲルが言うように、主人は、奴隷に対して労働を提供するものとして承認しなければならないし、奴隷は主人の承認がなければ生殺与奪の権力の餌食にされてしまう。しかし、主人は臓器移植の場合は、受け入れた——受け容れた——臓器が、前の所有者の痕跡(製造者による使用権の制限)があるために、主人は免疫抑制剤を使用して、生体がもつ「他者の臓器」に関する監視、監督機能を停止、低減させなければならない。臓器移植後のレシピエントのQOLが低下する理由になっている。

他方、臓器移植は、他者の臓器を受け容れることで、その臓器に対して、これまで自分の他の臓器に必要でなかった「特別な配慮」が必要になる。この点において、主人は奴隷の生殺与奪を自由にする権力が削がれ、一部あるいは生活の大きな部分に「従属」するようになる点が、非常にユニークなところだ。言い方を変えると、主人と奴隷の立場が入れ替わる。善意にもとづいて提供された臓器を貰ったレシピエントは、その臓器を生存させるための、奴隷になるとも言える。これは、臓器移植に関する(非科学的で誤った)世俗的な道徳的としての「他人を殺してまで、臓器をもらって生き延びるレシ

ピエント」という物謂いが偏った見方であることを示す。臓器をもらったレシピエントは、それ以外の本人の臓器を生かしておくために、その臓器を受け容れ、自分がもつ自己の集団とマイノリティに対して「免疫学的にも」寛容になり、多文化共生の道を模索しないならない。

そのように考えると、臓器移植で、主人が移植された臓器そのものに支配権を奪われずに、飼いなすことができたのは、角膜と輸血のみということになる。そして、人は、これらの移植を通常は「臓器移植」と感じないが、これは、世俗的に言ってもそのようにみなされていない。また、人工多能性幹細胞iPS(Induced pluripotent stem cell)は、自分の体細胞の遺伝子を使うので、そこから形成された臓器を自分に移植するのはいわゆる自己移植になり、他者の臓器を使う移植とは、その「他者性」の意味づけが根本的に異なるはずだ。

従って、人工臓器によるレシピエントのサイボーグ化と、他者の臓器を自己の身体に埋め込む古典的臓器移植は根本的に異なる。その意味で、サイボーグのように人間と機械の融合により、人間の生存圏(Lebensraum)の拡張をとげるのではなく、古典的臓器移植は臓器調達という希少性という困難を抱え、ただレシピエントの生命の時間的延長(寿命)だけが主目的になった——コストパフォーマンスの悪い——「特殊な医療」に終わるだろう。また、その利用による臓器再生という将来の「夢」が語られることで、移植医療に直接関わらない医療者は、積極的に古典的臓器移植への推進の協力者になるものとは考え難い。

人間と機械の共存は、はたして不可能なのか？ 私は条件付きで、それは可能であると考ええる。人類の歴史とも長い歴史のなかに

ある補綴^{ほてう}としてのサイボーグに私はその期待を託している。サイボーグ (cyborg) とは、サイバネティクス・オーガニズム (cybernetic organism, cyb. + org. = cyborg) のそれぞれの省略形による合成語である。サイバネティクス (サイバネティクスという学問の形容詞形) の言葉の意味する学問としてのサイバネティクスとは、今日で言う制御理論 (control theory) とシステム理論 (system theory) が融合した総合的な学問であり、ノーバート・ウィナー (2011) がその命名者であり創始者だと言われる。もともと空中を移動中の飛翔体 (航空機やミサイル) などを追尾撃墜する弾道計算を探究する研究のなかから生まれて、生命現象、学習や認知あるいは、社会や文化現象にまで拡張されて、有機体や組織 (ともに organism) の特色を、それぞれが内的な制御システム——その中でもフィードバックがもつとも重要な概念——をもつものと考えることに由来する。サイボーグは内界と外界を観測しつつ行なうシステムなのである。したがって、サイボーグは、サイバネティクスという学問あるいは思想を具現化するものと考えられる。しかし実際のサイボーグという用語の発明は、もつと実利的な面もあり、Manfred Clynes と Nathan Kline が、一九六〇年に宇宙空間で働けるための人間と機械の自己制御機構の提唱というかたちで登場する。(つまりこの概念だと宇宙服のみならず宇宙船もまた一種のサイボーグとして捉えることができるが、それは今日の我々が抱くサイボーグの意味とは、かなりほど遠い)。

現在のサイボーグ概念にとって私がより重要だと思えるのは、補綴 (ほてう・ほてい) の概念である。補綴 (prosthesis) とは、おぎなうてつづりあわせることであり、不足を足すことであるが、医学・保健用語では義手や義足などの義肢 (ぎし) である。この概念が拡張し、ハイテク

などの技術と融合するように、SF などでは表現される (例えば、映画『スターウォーズ・エピソードV: 帝国の逆襲』に登場するルーク・スカイウォーカーの右手の義手) ことが多いが、この拡張版と考えればよい。ただし、私の個人的経験から見ると、この説明はなぜか同僚の専門家には不評である。彼らによると補綴は——入れ歯などのように——もつと「ダサイ」ものだからだそうである。つまりハイテクの電子入れ歯レベルではサイボーグの範疇に入らないと言っているのである。

「桶の中の脳髓」のパットナムは一笑に付す話ではないだろうか (Putnam 1981)。これまでの話の拡張として『攻殻機動隊』の登場人物・草薙素子 (くさなぎ・もとこのように、大脳と脊髄の一部のみ生体で残りは義体「義肢」概念の延長上に造語された義身体、「ぎたい」と呼ぶ) になると、それは果たして身体性を基調とする人格 (パーソナリティ) を持ちうるのかという議論を、フタどろしの議論ではしばしば耳にする。しかし、2nd GIG のエピソード11「草迷宮」(affection) にみられるように、草薙はもともとっていた少女の身体という機装がどこまで、さらに成長に応じて身体化をとげた (＝「立派な義体使用」となる) と説明されているので、彼女の脳は、つぎつぎと成長してゆく身体とともにアイデンティティを形成したものだと思われる。またこのことにより、彼女は色気と戦術的攻撃性という両極端な女性性——それはともに公安九課での秀逸な活動を保証する——を具有している。これはパットナムならば、素子が桶の中にいながら「生きる」仮想現実の世界を我々が見せられているのであって、素子がどう現実世界を生きているかということを判断できる材料を我々は持つていないではないか? と反論を、私たちは喰らうかもしれない。

4 マトリクスの世界へようこそ！

映画『マトリクス』(三部作:1999, 2003, 2003)が映像の消費者に見せる世界構造は多少複雑であり、そのことを理解するためには、人間が現実だと思っている仮想現実と、本当の真の現実がある。ちょうどティム・インゴルド(Tim Ingold 1996)が自然を「真の自然」と「文化的に構成された自然」と区分したように「世界の有り様」を二つに分分することが重要で、パースペクティヴィズムの観点(後述)から「現実の真の世界」の相対化の手続きが必要になる。

すなわち人間はマトリクスがつくった仮想現実の中で作動させられているコンピュータプログラムに他ならず、マトリクス世界で



世界でもっとも古いと言われる足のつま先の義足部分。エジプトのテーベで発見されたこれはミイラの足の部分とともに見つかり、紀元前 950 年から 710 年前のものとされている。画像の出典は、Facebook, Archaeology Magazine (<http://on.fb.me/1PoQlgh>)より。

は、エージェントという本物のプログラムが存在し、それらはまさに人間の姿の衣装を着ている存在に過ぎない。人間が「ほんもの」だと思っている仮想世界すなわち「マトリクス」によって構成された世界」がある。「ネオ」すなわちサラリーマンのアンダーソンは本物だと思っていた世界のなかでのアンダーグラウンドのハッキングの天才と呼ばれていたところに、「真の人間が住む世界」からやってきたモーフィアスやトリニティとの遭遇により「真の人間が住む世界」に引き戻される。

「真の人間が住む世界」では人間は機械IIコンピュータプログラムによってネットワーク化されているので、身体のかなにさまざまな情報コンセントをもつことで可視化されている。しかしながら「真の人間が住む世界」とは、マトリクスの支配から逃れ、ザイオンという地下世界に残された最後の抵抗拠点から、覚醒した遊撃戦の戦士をジャックインすることで、マトリクス内に進入し、敵の背後から攪乱戦を挑んでいるのが現状なのである。モーフィアスはマトリクス世界のアンダーソン(ネオ)は救世主であることを信じ、彼を「真の人間が住む世界」に引き戻し、マトリクス世界での最終的な戦闘行為に付かせようとし、またネオ自身もそのことへの自覚をしてゆく物語である。

しかしこのような描写はマトリクスの二つの世界現実(worlds reality)からみると人間中心主義の見方にすぎない。もちろんマトリクス側(あるいはそこで世界を動かすエージェントたち)から見れば、現実には覚醒して不要な遊撃戦を挑む「正規のマトリクスネットワーク」に接続されていないスタンダードアローンの人間の遊撃戦兵士ならびにザイオンの人間はゆゆしき問題であり、それゆえにマトリクス

世界はセンチネルと削岩マシーンをザイオン世界に送りこんでスタンダードローンの人間の殲滅戦を挑む。つまり両者の間には戦争状態が存在する。

覚醒した人間たちからみればマトリクス世界のコンピュータプログラムは人間の存在を脅かす存在であるが、逆の立場からみると、覚醒した人間たちはマトリクス世界の安寧を脅かす存在すなわち反逆するパラサイトあるいはコンピュータウイルスのような存在である。それらがマトリクス世界では一見人畜無害にみえる予言者オラクルらの助言にもとづいて不穏な動きをする。つまり、マトリクスという機械IIプログラムの世界からみれば、抵抗する人間はマトリクス世界の秩序を乱すだけではなく、その秩序そのものを転覆しようとする危険な存在なのである。

マトリクス世界からみるとその防衛プログラム——生体であるなら免疫のような存在——であるエージェント・スミスは、ネオやモーフiasを追求するのみならず「マトリクス世界の秘密」を知る予言者オラクルなどを捜索し、それを取り調べるうちに、システムの中で防衛プログラムを適正に作動する存在から次第にオートマト的な暴走を仕はじめる。マトリクスの映画自体は、暴走したスミスをネオが最終的に破壊することで、最終的に機械が人間を必要としなくなり、すなわちザイオンの人間を殲滅する必要がなくなり、マトリクスそのものがヴァージョンアップを遂げることで、急展開をとげて——文字通りデウス・エクス・マシーナの登場により——物語は終焉してしまう。つまりマトリクスの基本的モチーフである人間と機械(コンピュータプログラム)が相互にいがみ合い共存できず、お互いの片方が消滅するまで闘う一種のマニ教的 세계観あるいはゼロ

サムゲーム観に支えられていたので、その必要がなくなる時、和平が到来するという唐突な終わり方をする。

パースペクティヴィズムからみたマトリクスが私たちに与える第一の世界観は、人間にとって機械(コンピュータプログラム)はそれが融合する時に機械は人間にとって飼ひ慣らされ人間に有益性をもたらすものでなければならぬというものである。他方、コンピュータプログラムからみる第二の世界観では、人間がマトリクスのシステムを維持永続させるために奉仕をつづける限り人間は機械にとつて良い存在であるが、人間が自律性をもち人間中心主義を主張するとそれはシステム全体にとつては脅威になることを意味する。つまり後者の世界観では、マトリクスの存在を自覚し、またシステム全体の根本的変革を野望する者——「人間の救世主」と呼ばれる——ものは、システムにとって病気になるいはシステムに巣くい、かつシステムを利用しシステム全体を崩壊に至らしめるウイルスにはかならない(前章で論じた主人と奴隷の逆転について思いを馳せてほしい)。

5 結論：ニーチエを慕いて

ここまで議論をすすめて、我々はようやくニーチエのパースペクティヴィズム(「遠近法論」)に迫ったのだった。

「意識は、もともと、人間の個的実存に属するものではなく、むしろ人間における共同体的かつ群畜的な本性に属している。従つて理の当然として、意識はまた、共同体的かつ群畜的な効用に関する点でだけ、精妙な発達をとげてきた。……われわれの行

為は、根本において一つ一つみな比類のない仕方で個人的であり、唯一的であり、あくまでも個性的である、それには疑いの余地がない。それなのに、われわれがそれらを意識に翻訳するやいなや、それらはもうそう見えなくなる。……これこそが私の解する真の現象論であり遠近法論である」(ニーチェ 1993:394)。

「現存在の遠近法的性格はどこまで及ぶのか、あるいはまた、現存在は何かそれとは別な性格をも有っているのか、解釈もなく「意味(ジン)」もない現存在はまさに「愚にもつかぬもの(ウンジン)」となりはしないか、他面、一切の現存在は本質的に解釈する現存在ではないのか。こうしたことから、当然ながら、知性のこのうえなく勤勉な・極めて几帳面で良心的な分析や自己検討をもつてしても解決されえないものである。それというのも、こうした分析をおこなう際に人間の知性は、自己自身を自分の遠近法的形式のもとに見るほかに、しかもその形式の内でのみ見るほかはないからである。われわれは自分の存在する片隅の周囲を見ることができない。そのほかにもどんな種類の知性や遠近法がありうるのかを知ろうとすることなどは、徒な好奇心でしかない」(ニーチェ 1993:442)

まったくの脱線で、ナンセンスな話であるが、ドイツ語のジン(Sinn)はアラビア語のジン(jinniya, jin)すなわち精霊と、その音素を弁別できない日本人の話者には同じように聞こえる。もし、フリードリヒが一世紀後に生まれて文化人類学を勉強していたら……世界の異なった民族や文化において、異なった集団的・共同体的(「群

畜的)遠近法の存在と、遠近法の併置による、人間の意識の相対化という現象に気付いていたはずかもしれない。

ここでの私の結論は、とてもシンプルである。人間と機械の関係は、その時代が定義するそれぞれの概念とそこから派生する隠喩の関係の相からなりたつシステムとしてみることができる。運命を共にした機械と人間の(あいだ)には、遠近法の複数化に伴い、機械と人間の関係を考察する多元的自然学・多元自然論(multi-naturalism)が構想される必要があるというものである(Cf. こちらは翻訳名のヴィグエイロス・デ・カストロ 2015)。ニーチェのパスpekティヴィズムへの気づきをもとに、自然としての身体のある方が多元化されることがわかった。身体のある方の多元性とは、アニマ||魂のある方の多元性のことを示唆する。ICT環境をエコシステムとするテクノアニミストへの理解は、アニミズム概念をもとに把握することが可能であることをすでに冒頭で指摘した。したがって、我々に残された作業は、テクノアニミストの存在様式とそのパスpekティヴィズムの多様性を明らかにすることなのである。

■文献

- アリストテレス(Aristoteles) 2001『魂について』中畑正志訳、京都大学学術出版会
- Clynes, Manfred E. and Nathan S. Kline. 1960. "Cyborgs and space", *Astronautics*, September, pp.2627, pp.7476.
- ドゥールズ、シルとフェリックス・ガタリ(Delueze, Gilles et Félix Guattari) 2010「1227年：遊牧論あるいは戦争機械(第二章)」『千のプラトール(下)』宇野邦一ほか訳、pp.1151、河出書房新社
- Descartes, René. 1677. *L'homme de René Descartes, et la formation du foetus, avec les remarques de Louis de La Forge. A quoy don a ajouté Le monde ou Traité de la lumiere du mesme auteur.* (デカルト 1973「人間論」伊藤俊太郎・塩川徹也訳『デカルト著作集(4)』三宅徳嘉ほか編訳、白水社)
- Ingold, Tim. 1996. The optimal forager and economic man. In "Nature and Society: Anthropological perspectives", P. Descola and G. Palsson eds., pp.2544, Routledge.
- ニーチェ、フリードリヒ(Nietzsche, Friedrich Wilhelm) 1993『悦びしき知識』信太正三訳、筑摩文庫、筑摩書房
- 西尾香苗(Nishio, Kanae) 2008「脚注」ジョナサン・モレノ『操作される脳』西尾香苗訳、アスキー・メディアワークス、所収(D. Moreno, Jonathan. 2006. *Mind wars: Brain research and national defense*. Dana Press.)
- 奥野卓司(Okuno, Takuji) 2002『人間・動物・機械：テクノ・アニミズム』、角川書店
- Putnam, H., 1981, *Reason, Truth, and History*. Cambridge University Press. (バットナム、ヒラリー 1994『理性・真理・歴史：内在的実在論の展開』野本和幸ほか訳、法政大学出版局)
- Ryle, Gilbert. 1949[1984]. *The concept of mind*. University of Chicago Press. (ライル、ギルバート 1987『心の概念』坂本百大・宮下治子・服部裕幸訳、みすず書房)
- やぶくたかな(Ōsato, Takaō) 2008『トルコ13』(SPコミックス第一四八巻)、リイド社
- Taylor, Edward B. 1903. *Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, language, art, and custom*. 4th ed., J. Murray.
- 上野修(Ueno, Osamu) 2011『デカルト・ホブズ・スピノザ』講談社
- ヴィヴェイロス・デ・カストロ、エドゥアルト(Viveiros de Castro, Eduardo) 2015『食人の形而上学：ポスト構造主義的人類学への道』檜垣立哉・山崎吾郎訳、洛北出版
- Wiener, Norbert 1948. *Cybernetics, or, Control and communication in the animal and the machine*. Wiley. (ウィーナー、ノーバート 2011『サイバネティックス：動物と機械における制御と通信』池原止戈夫ほか訳、岩波文庫、岩波書店)

生存学 Vol. 9

発行 2016 年 3 月 31 日 初版第 1 刷発行
編者 立命館大学生存学研究センター
発行者 高橋 淳
発行所 株式会社 生活書院
〒 160-0008
東京都新宿区三栄町 17 - 2 木原ビル 303
Tel 03-3226-1203 Fax 03-3226-1204
振替 00170-0-649766
<http://www.seikatsushoin.com>
デザイン 糟谷一穂
表紙写真 鹿島萌子
印刷・製本 株式会社シナノ

ISBN 978-4-86500-051-1

定価は表紙に表示してあります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

Printed in Japan

2016 © Research Center for Ars Vivendi, Ritsumeikan University