

既知限界時間：ポスト・ヒューマンはアートの夢をみるか？

東京芸術大学大学院 美術研究科
博士後期課程 油画専攻

有賀 慎吾

『既知限界時間：ポスト・ヒューマンはアート of 夢をみるか?』

第1章：私とは何か？-世界の裂け目

- 1-1 『双頭遮光器土偶』とは
- 1-2 弱いパターンと強いパターン
- 1-3 裂け目としての遮光器土偶
- 1-4 パターンの破れ

第2章：パターンの海-世界を見失わないための方法

- 2-1 パターンとは何か
- 2-2 パターンとしての私

第3章：時間としての私-既知限界時間

- 3-1 既知限界時間とは
- 3-2 客観的時間
- 3-3 主観的時間
- 3-4 幻想としての現在

第4章：複数化・多重化・断片化 -見ることのパターン

- 4-1 見るという経験
- 4-2 身体への眼差し
- 4-3 目隠しすると見えるもの：『blind tactile sense』
- 4-4 私を眺める

第5章：ポスト・ヒューマンはアートの夢をみるか？

- 5-1 ポスト・ヒューマンのパターン
- 5-2 既知限界時間とパーソナル・ディアスポラ
- 5-3 ポスト・ヒューマンのアート
- 5-4 人間の限界：現在の既知限界時間
- 5-5 裂け目の向こうへ

第1章：私とは何か？-世界の裂け目

「突然変異は通常、何かランダムな出来事が現行のパターンを崩壊させ、かわりに何か他のものがその場所に置かれたときに、起きる。突然変異はパターンを崩壊させるのだが、それはある形態論的基準を前提としてもいて、その基準に対して突然変異は突然変異として測られ理解されるのである。」N・キャサリン・ヘイルズ

カナダに、タチアナとクリスタという双子がいる。二人の食事の風景を観察すると、少しおかしいことが起こる。タチアナはクリスタの方を全く見ることなく、自分の腕を相手の顔の前まで伸ばし、ポテトを口に入れてあげるのだ。するとクリスタはそれをおいしそうにパクリと食べる。

そんな芸当がなぜ可能なのかというと、タチアナとクリスタは結合双生児の一種である「頭蓋結合双生児」として生まれ、体は分離しているが頭蓋の部分で結合しているため、互いに相手の眼を使って世界を見ることが出来るのだ。

ケチャップとブロッコリーが嫌いなタチアナは、クリスタがポテトにケチャップをつけたり、ブロッコリーを食べようとするすると妨害をする。その理由はクリスタが感じるブロッコリーの味をタチアナも感じるからである。二人は味覚までも共有しているのだ。

タチアナとクリスタの頭蓋の内側、つまり彼女達の脳を調べた結果、視床の間に互いの脳を繋ぐ「橋」のようなものが分かった。「橋」は二人の視床と視床を繋いで血流や脳内の様々な情報のやりとりをしている。

彼女達が1歳の頃に行われた、双子の一方に目隠しをして、もう一方の目隠しをしていない方にだけ「光のパルス」を見せるという実験では、目隠しをした方の脳波に光の刺激の反応を観察することが出来た。この実験は、二人が視覚情報を共有していることを裏付けるものであった。

数年が経過した後のまた別の実験では、さらに一歩進んだ結果が得られている。二人の体の中心あたりにパーテーションを設置し、それぞれにパーテーションの左右どちらかだけを見せるというものである。目の前には机があり、その上に様々な形の積み木がそれぞれ置かれている。クリスタにだけ積み木を見せて、タチアナにはそれと同じ形の積み木を手取るように指示する。するとタチアナは自分の机の上にある同じ形の積み木を、ちゃんと手取る事が出来るのだ。さらに、タチアナがどの積み木を取ったのか、クリスタには脳を通じて伝わっている。当然、双方の役割を入れ替えても同じ結果が得られる。この実験では、彼女達は互いの視覚を高度に共有し合っていることが確認された。

また、タチアナにだけイヤホンをつけて音楽を聴かせると、イヤホンをつけていないクリスタにもそれは聴こえ、その曲名を答えることが出来る。このことは、二人には聴覚情報の共有も可能であることを示している。

頭蓋結合双生児の双子であるタチアナとクリスタは、イメージ、思考、感情など、本来ならばその人物固有の情報を、互いの脳を繋ぐ「橋」を通じて共有することが出来る。そのおかげで二人は言葉を交わすことなく意思疎通やイメージの交換などのコミュニケーションがとれる。「橋」の機能的側面はいまのところ未解明な部分が多いのだが、見たもの、聞いたもの、感じたものを言語や他の外的な情報伝達手段を介さずにダイレクトに共有することが可能なのは驚くべきことであることは確かだろう。

人が生きる上で最も根源的で、おそらく一生付きまとうであろう、ひとつの疑問がある。それは「私とは何か？」という問いである。

彼女達の存在をはじめて知ったとき、私は驚きと可能性を感じると共に様々な疑問を持った。彼女たちにとって「私」という自己認識の問題はどうなっているのだろうか。私ではない誰か、つまり「他者」と脳を通じて繋がるのはどのような気分なのだろうか。私は、私ではない誰かの眼、誰かの耳、誰かの舌、誰かの感情、誰か「そのもの」をダイレクトに感じる事が出来るのだ。そのような状態では、私達が通常通りに世界を認識するのは大きな差異があるに違いない。勿論、彼女達からすれば双子の片割れは互いに他者ではないし、肉体的にずっと繋がったままの状態がデフォルトなのだから、そんな疑問は浮かびもしないだろう。肉体的に「私」かつ「私達」という状態が常ならば、分離手術を行わない限りむしろ「一人ってどんな感じだろう？」と考えるかも知れない。

また、彼女達によって、他者を感じたり理解することのバリエーションが刷新されたことは確かだろう。彼女達は常に一緒であり、いわゆる私達のような「孤独」という感覚を感じないかも知れないのだ。

私にとって、彼女達のような結合双生児の存在は、「双頭」つまり頭がふたつで、ひとつの肉体を共有（この場合は部分的に結合）した状態の人体と、その可能性に興味を抱くようになったきっかけのひとつであり、私達に人間の身体の未知なる領域と、新たな世界認識の可能性を垣間見せてくれるものでもあるはずなのだ。

先に述べた「私とは何か？」という疑問、思い掛けない経験、受け入れ難い現実、眼を疑うような光景などに直面する度、この疑問が意識の中心に呼び戻される。そうすると、私の内部で感受性がスパークしてしまう。そんなとき、「私」が「私」に精神構造の再配線を強いているように感じるたりする。ここではひとまずシンプルに「私」＝「世界を認識している

主体」を条件として、その「私」はどのようにして、この世界を認識しているのかを考えたい。

しかし、これだけではまだ漠然とし過ぎていて、考察の糸口がうまく掴めそうにない。認識する対象が「世界」では、少々広範過ぎるのかも知れない。もう少し焦点を絞り、何か特定の対象について考察を試みた方が有効だろう。ここに丁度よいものがある。多少唐突ではあるが、拙作『双頭遮光器土偶』をファクターにして、この問題を解く手掛かりとするところから始めたい。



『双頭遮光器土偶』2014年

『双頭遮光器土偶』とは

『双頭遮光器土偶』とは何か。端的に言うと「頭がふたつある遮光器土偶」である。ここではそれが「奇妙」にみえる根拠は何であるかを考察したい。そうすることで、私達がどのように対象を認識しているのかについて、何かクリアになる部分があると期待する。さらに、それによって私達がどのように世界を認識しているかという問題にまで歩を進めたい。

双頭遮光器土偶には、ある特定の「パターン」が利用されている。そのひとつは、大抵の日本人がどこかで一度は目にしたことがあるであろう「遮光器土偶」の、その特徴的なパターンである。ここでは、こういったある特定のイメージにおける特殊性を「パターン」と呼び、考察を試みる。まずはこの「遮光器土偶」と呼ばれる日本独自の考古学的遺物について触れるところから始めたい。

遮光器土偶は、古代日本・縄文時代に特有の考古学的遺物である¹。また、現代人の視点から見ても想像力を掻き立てられるような魅惑的なフォルムと精神性を有した造形作品であるとも言えるだろう。遮光器土偶の「遮光器」という名はある種のニックネームのようなもので、遮光器土偶そのものが作られた時代・文化と必ずしも関係があるわけではない。それは土偶の眼にあたる部分の特徴的な造形が、雪目（雪に反射した太陽光によって、眼が炎症したり見えなくなったりする現象）から、眼を保護するために用いられるゴーグル（遮光器、雪眼鏡）に似ていることから、考古学者が事後的にそう呼んだことが由来であるとされている。その形態を簡単に描写すると「横一文字の彫り込み（沈線）のある楕円が、左右にふたつ並んでいる」といった具合になるだろう。もし命名者がコーヒー好きであったならば「珈琲豆土偶」などの名で呼ばれていたとしても、なんら不思議ではないのである。呼び名は兎も角として、最大の特徴は異質な頭部の造形表現である。「遮光器土偶といえばこれだ」という確固たるイメージを、より多くの人を持っていることに疑う余地はないだろう。

頭部の異様さを抜きにすれば、頭部の下にはちゃんと胴体があり、そこから四肢が生えて直立しているところを見れば、やはり人間の身体イメージを基本にしているのは確かだ

¹ 形態は多少違うが、遮光器土偶に近いものは弥生時代の遺跡からも発見されている。

ろう。では、「これだ」という特殊性がどこにあるのか検証する意味も込めて、遮光器土偶のイメージの詳細を少し描写してみたい。



「遮光器土偶」縄文時代（晩期）©東京国立博物館

遮光器土偶は、まずはなんといってもそのシルエットが特徴的であると言えるだろう。全体としては、空気人形のように膨らんでいて不格好な印象を持つが、鎧を着用しているようにも、女性的な特徴の誇張表現にも見え、どこことなく優美さも受け取れる。先に触れた、頭部前面の造形の説明は除外するとして、その上には冠とも兜とも結髪とも受け取れる不可解なものが載っており、これもまた観る者に強い印象を与えることに寄与しているはずだ。頭部の下には勿論首があるのだが、これは少々太すぎる。ものによっては腰の括れほどはあるだろう。胸部や腹部の括れの形態については、制作時に手で握り締めて出来たかたちをそのまま採用しているのではないかとも思われることから、観る者が制作者の手を感じる事が出来るだろう。胸部前面には取って付けたような突起がふたつあるのだが、乳房なのか乳首なのか判然としないものもある。また、脇など違和感を覚えるような位置にある場合が多く、多少滑稽な印象を受ける。滑らかな曲線を描くように膨らむ腰は、平坦な下面との接合部である脚の付け根あたりまで続いている。四肢は異様に太く膨らんでおり、関節の表現はほとんどない。また極端に短い場合もあり、例えるならば「縦に少

し引き延ばした南半球」と言ったところだろう。南極点にあたる部分は極端にすぼめられており、紐か何かで縛られているようにも見える。腕の先には通常そこにあるはずの掌の表現は確認出来ず、単純に丸まっていたり、平坦に均されていたり、いまから指が生えてくるような丸まったデコボコが申し訳程度にあるだけである。大抵の場合、腹部には穴が空けられており、それを強調するような装飾が施されている。他の土偶に見られるような妊娠線（土偶の中央に縦に引かれる線）は、遮光器土偶にはあまり見られない。表面に施された装飾は、衣服の模様や皮膚に直接彫り付けられた刺青にも見える。模様については、指突文（棒などを押しつけて作る模様）や、縄目文（縄を押しつけて作る模様、縄文）をはじめ様々であるが、それらの中でも最も特徴的なものは「雲形文」と呼ばれる尾を持つ渦巻きのような曲線模様のパターンである。仏閣の梁に彫られる雲のような文様（雲文）、漫画などに現れる風や雲の表現、唐草模様などの植物のパターン、似たものを探せば枚挙に暇がない程に現在でも頻繁に目にすることが出来るあのパターンである。これが腹部、胸部、肩、背面など、描ける箇所いっばいに描かれているのだ。これは他の時代の土偶・土器に多く見られる螺旋模様を組み合わせたようなパターンを、応用・変形させたものであると考えられる。

さて、ここまで遮光器土偶のイメージを構成しているはずの細部を追ってみたが、どうもうまく掴めた感触がない。「これだ」というものの正体となるイメージを描写することが出来たかどうか疑問が残る。私達が遮光器土偶を見るとき、個別の形態や表面を見ているのは確かなのだが、どうやらそれだけではそこからパターンを得るには不十分らしい。既に上で少し触れたことではあるが、遮光器土偶を見るときには最低限3つのイメージが前提となっているはずだ。ひとつは、人間の一般的な「身体イメージ」、もうひとつは、現代人が古代に対して抱いている「古代のイメージ」、最後は土偶全般に当て嵌まるであろう「土偶のイメージ」である。

ある特定のイメージから、それに関する諸々の情報や同型の類似的イメージ、さらにそれらの集合であるようなユニットとしてひとつのイメージを呼び出すことが可能なのは、そのイメージがそれ固有の強い「パターン」を持っているからである。遮光器土偶もそういった強いパターンを有した造形作品群であり、且つ「遮光器土偶」というひとつのイメージないしパターンでもあるだろう。

弱いパターンと強いパターン

考古学的前提によると、日本において土偶-土を用いて制作され、主に人型として表現されたものが制作され始めたのは、現在から約1万1千年前のことである。土偶がより多く発見・発掘される北海道・東北・中部・関東地方ではなく、それらは西日本で発見された²。遮光器土偶などのように、時代が下り徐々に仔細な装飾が施され、後に多様で豊かな表現が見られるようになる時代以前の土偶である。その表現は実にシンプルなもの、表面には模様などの装飾はほとんどなく、摩耗してザラザラした土のテクスチャのままである。また、頭部や下半身が欠損していたり表現されていないのも共通しており、胸部が膨らんだ女性像がその代表的なものである。このタイプの土偶については、どちらかというところ、観る者がパターンを把握しにくい＝「弱いパターン」の土偶であると言えるだろう。もし私が、拙作である『双頭遮光器土偶』の制作時に、遮光器土偶ではなくこのシンプルな土偶を利用していたならば、作品のイメージに関わる強度を保つことに苦心したことだろう。それどころか、鑑賞者はそれが日本最古の土偶のパターンを模しているということなど、到底読み解けはしなかつたろうと容易に想像出来るのだ。パターンが「弱い」とは、こういうことである。ある特定のイメージが「パターンを持っている＝それ固有の特殊性が見受けられる」という状態であるとするならば、「弱い」というのは、それを観る者がそのイメージの特殊性を発見しにくい状態である。さらに付け加えると、たとえそのイメージが確固たる特殊性を有していたとしても、それを「弱い」と言う場合がある。それはそのイメージが、前提としてより多くの人に知られてはいない場合である。観る者が予めそのイメージないしパターンに関するデータを持っていない場合、そのイメージの持つパターンは、その時点では「弱い」のである。逆に、観る者が「強いパターン」を持つイメージに触れた場合には、自身に内在するイメージのデータベースを参照しつつ、眼前のイメージから然るべきパターンを同定し、比較・対照によって的確に差異を発見し、最終的にそのパターンの特殊性を判断することだろう。こういったプロセスが困難なものとなってしまう場合、ここではそれを「弱いパターン」と呼ぶことにする。

縄文時代の土偶の中でも遮光器土偶と同程度によく知られており、また強いパターンを持つ「みみずく土偶」と呼ばれるものがある。その造形表現は非常にユニークで、鑑賞対象としては申し分ないほどに完成された強い特殊性を持っている。しかし、その形態が人間の一般的な身体のイメージから掛け離れ過ぎているために、作品としてそのパターンを破ったとしても、それを明示するのは困難だろうという危惧があった。この場合は、モチ

²日本最古の土偶の例は、三重県・粥見井遺跡より発見されたもので、時代としては丁度定住化が始まる時期である縄文時代草創期と重なる。詳しくは、岡村道雄『縄文の生活史』（講談社、2002年）を参照。

一つないしイメージの持つパターンが、作品に使用するには最適ではなかった、あるいはそのパターンが強過ぎるがためにそれを利用出来なかったとも言えるだろう。

裂け目としての遮光器土偶

遮光器土偶を含め、縄文時代の土偶の多くは完全なかたちで発見されることが極めて少ない。一部または大部分が欠損した状態であったり、破片として発見されるケースが普通である。集落の中の離れた別の場所からそれぞれの断片が発見され、後から接合したところ、ぴたりと一体の土偶が完成するという珍しいケースもあるようだ。しかし大多数の破片はそうはならず、破損部分は発見されないままであることが多い。また、土偶制作時に特定の部位を意図的に割れやすく脆弱に作っておき、後で分割しやすくするという工夫³がなされているという見方まである。これらのことを根拠に、これを偶然の欠損や経年劣化によるものではなく、意図的な「分割・破壊」であるという見方が有力になっている。ではなぜ分割・破壊がなされる必要があったのか。その理由として提示されている説には、それが祭祀用具として使用される中で、何らかの儀礼の一貫として分割・破壊されたとする見方がある。さらに、儀礼などの非日常的なものだけではなく、もっと当時の人々の日常生活に近接した状態で土偶が取り扱われていたとする説もある。土偶制作の意図として、考古学者である小林達雄は次のように述べている。

「縄文世界に厳然と存在したドグウは一体ナニモノであるか。玩具、飾りもの、護符、信仰の対象としての神像、多産・豊穡祈願の呪物などなどの提案があるが、全て推量の域を出ない。……苦しまぎれに祭祀用具などと説明して当面を凌ぐ手も広く用いられてきた。しかし、これでは無難に見えるが前進はなく、堂々めぐりになってしまう。……我々が目にする土偶は、かつての縄文時代には他を以て代え難い役割を担っていたはずである。つまり、紛うかたなき道具の一種だったのだ。」

小林は、土偶を「道具の一種」であるとし、さらにそれを「第一の道具」と「第二の道具」に分類した。「第一の道具」を、人間が生きるために必要であり、より実用的な機能を持った「人類普遍」の道具とし、一方「第二の道具」については「願望や期待を実現するための社会制度と関係し、呪術、儀礼など観念技術として機能」したとしている。これだ

³小林により「チョコレート分割」と命名された。

けならば、土偶の役割としては他の説と大差はないように思えるだろう。しかし小林は最後に、縄文人は第二の道具によって「時空を超えた主体性を確立していた」とも述べている。土偶の機能によって主体性が時空を超えるとは、一体どのような事態だろうか。これは実に魅惑的な捉え方であると言えるだろう。

例えば、現代の科学技術の水準を遥かに超えた知的存在が、古代の地球に来訪しており、古代の遺物などからその痕跡を読み解く「古代宇宙飛行士説」というものがある。その最初期の提唱者であるエーリッヒ・フォン・デニケンならば、勿論十分な精査を行った上でだが、遮光器土偶は縄文人が実際に垣間見た「宇宙からの来訪者」の姿を模して制作されたものであると言うかも知れない。これらは紛れもなくその証拠であると読み解くかも知れない。そう捉えると、遮光器土偶は私達が時空を超えて「未来の記憶⁴」を知るための、重要な「媒介物」になり得るだろう。

また、私達だけではなく、それと共に生活をしていた縄文人にとってはどうだろうか。彼等は、遮光器土偶を通じてある種の異界を認識していたかも知れない。確かに、彼等がどのような認識世界を生きていたのかを私達を知ることは難しい。日常的なリアリティに対する、オルタナティブなリアリティを見ていたのかも知れないし、それらが緩やかに混ざり合った世界観の中に生きていたのかも知れない。土偶は、それらを繋ぐための媒介物として、イマジナリーなものに対して実際に物理的な接触をするための媒介物として、つまり「時空を超える」ための媒介物として機能していたのかも知れない。そう想像することは確かに可能である。遮光器土偶は、そういった縄文人の認識世界を補完する機能を持った、確固たる道具であったと見ることは可能なはずだ。

しかし小林の言う通り、そういった考古学的遺物に対する解釈が、どうしても「推量の域を出ない」のは致し方のないことである。発見された遺物に対して、その時代を実際に生きた人々が、いかなる思いや願いを託していたかなど、とくに「精神」や「心」に関わることについては、人間の想像力やコンピューター・シミュレーションを利用しても、より精緻に知ることは至極困難である。一度失われたものを、少な過ぎる物的証拠をもとに諸々の科学的手法も持ってあらゆる角度から精査し、然るべきデータが得られたとしても、当時の世界がもう一度実際に甦るわけではないのだ。それは多くの考古学者も認めている通り、考古学の限界でもあるのだろう。否、考古学とはそうした「喪失」に真っ向から対抗する学問であるとも言えるはずである。世界中で多くの人々が考古学的新発見を心待ちにし、決して少なくはない期待を抱いていることもまた確かである。それはまた、私達は過去についてほんの微々たることしか知らない/知ることは出来ない、ということの証左で

⁴エーリッヒ・フォン・デニケン『未来の記憶』（角川書店、1974年）、原題は“ERINNERUNGEN AN DIE ZUKUNFT”

あるとも言えるのだ。現在と古代の間には圧倒的な時間的隔りがある。遮光器土偶とは、本来はそうして時空間的に隔てられている古代の断片が、まざまざと眼前に存在していることの不可思議さそのものである。現在に走った亀裂としての古代と、その断片である遺物、ここではこれを時間の中に生じた「裂け目」、遮光器土偶をそういった「裂け目」のひとつであると考えてみたい。ここで、もう一度言いたい。現在と過去は圧倒的に隔てられている。私達の現在は、どうしようもないほどの時間的な隔りを抱えている。それは未来を想定した場合でも同じことが言えるのだ。私達は、過去と未来の両者に挟まれ、その薄い「時間の狭間」に閉じ込められた存在なのだ。私達はその薄い狭間に生じた小さな裂け目から、狭小な「現在」というパースペクティブで、過去ないし未来を覗き見しているに過ぎないのかも知れないのだ。

パターンの破れ

ここで、話を拙作『双頭遮光器土偶』に戻したい。私達が「遮光器土偶」を見るとき、そこには大きく分けて「3つのイメージ」が前提になっていることは先に述べた。それは「身体のイメージ」「土偶のイメージ」「古代のイメージ」である。これら3つのイメージは、それぞれ固有のパターンを持っている。「双頭遮光器土偶」に対しても、これをそのまま当て嵌めることが可能である。しかし「双頭」という点で事情が少々異なるのだ。双頭遮光器土偶の場合、それぞれのパターンが互いに重なり合う箇所において「パターンの破れ」が起きているのだ。

まずは人間の「身体のイメージ」が持つパターンから考えてみる。頭部、首、胴体、両腕、両足の五体を備えた人体をイメージして貰いたい。それが人間の身体のイメージが持つ最もシンプルなパターンであると言える。このパターンから外れた場合には、それは「身体のイメージ」としては、異質な特殊性を帯びることになるのだ。双頭であるということは、そのままそういった身体イメージのパターンを「破る」ことである。それは同時に、人間の遺伝子コードのパターンを破っているという見方も出来るだろう。

次に「土偶のイメージ」が持つパターンを見てみたい。土を用いて制作された偶像である土偶は、そもそも人体をモデルに作られたものが多い。このことから、土偶のイメージが持つパターンもまた、身体のイメージと同様に「双頭」という箇所で「破れ」が起きていると言ってもよいだろう。実を言うと、双頭の土偶は実際に存在するものなのだ。しかし、数は極めて少なく、あまり知られているものではない。このことは、双頭の土偶とい

うことだけならば、実は「弱いパターン」である可能性を示している。加えて「遮光器土偶」の中には、双頭の遮光器土偶が存在するという報告はいまのところない。双頭は、そういう意味で「土偶のイメージ」が持つパターンの編み目に、破れ=裂け目を生じさせていると言えるだろう。双頭遮光器土偶は「双頭」であることによって同時に2つのパターンを破っているのだ。

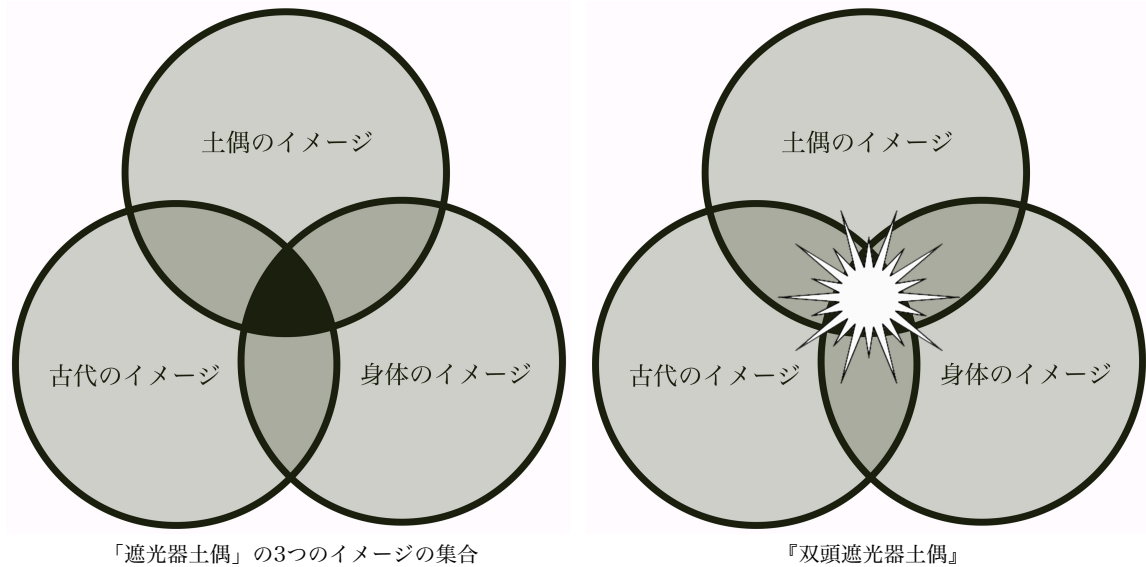
では、残された3つ目の「古代のイメージ」が持つパターンについてはどうだろうか。現代を生きる私達は、「古代」についてどのようなイメージを抱いているだろうか。この場合、そこには「古代」というコンテキストが持つパターンが前提になっていると言えるだろう。

「オーパーツ」というものをご存知の方は多いだろう。オーパーツとは「OUT OF PLACE ARTIFACTS (場違いな工芸品)」を省略した言葉であるが、主にその場所から発見されることが似つかわしくはない考古学的遺物を指したものである。現在の私達の日常にありふれたようなものでも、それが古代の地層から発見されれば不可解な事態を招くはずだ。先に触れた「古代宇宙飛行士説」の根拠の多くは、こういったオーパーツが担っている。古代においてはあり得ないような科学技術を有した遺物などがそれにあたる。

例えば、タブレット端末のようなものが、縄文時代の地層から土器などと共に発掘されたとする。私達は過去の膨大な研究データによって、縄文時代に関するコンテキストとそのパターンを既に持っている。この場合、発見されたタブレット端末は、縄文時代というコンテキストを完全に逸脱していると判断されるだろう。そのために、オーパーツは不可解さを持つものであると見做されるのだ。ただし、タブレット端末の例においては、当然「発掘現場」などの他の無数のコンテキストがあるので、誰かが発掘作業中に不注意で落としたものだろうと推察され処理されるだろう。

オーパーツは、特定の考古学的パターン=古代というコンテキストを破っているからこそ、オーパーツなのである。双頭遮光器土偶における「古代のイメージ」は、他の2つのパターンとの組み合わせによって、それが破られている。結局のところ、これも「双頭」によって破られているということになるだろう。

もう一度整理しておきたい。「頭がふたつある遮光器土偶が奇妙なのはなぜか」という問いに触れ、ここまでにその答えを探る試みをしてきた。私が想定したのは、双頭遮光器土偶は「3つのイメージ」を持ち、それらはそれぞれ固有のパターンを持っているということであった。そして、それぞれのパターンには「破れ」があると述べた。この部分をもう一度考えたい。これら3つのパターンを、3つの「円」が重なり合う「集合」の図形として想像して頂きたい。



中心には、3つの円が重なり合う箇所があり。これは、3つのパターンの破れが重なり合う共通部分である。複数のパターンの組み合わせである3つの円の集合は、中心の共通部分でそれぞれのパターンを破っているのだ。それぞれのパターンが作る編み目は中心部分で遮光器土偶として結実しつつも破れており、この図形に裂け目を生じさせていると見ることが出来るだろう。この「裂け目」がそのまま双頭遮光器土偶とイコールなのだ。複数のパターンが結び合わされ、ただ重なり合うだけではなく「双頭」というファクターによって、重なり合うと同時に破れてもいるのだ。私は、これこそが双頭遮光器土偶というイメージが持つ異質さや奇妙さの所以であると考えている。

ここまでで私が提出したのは、人が何かを認識する際には「パターン」が大きな役割を担っているということであった。そこから、私達は空間の拡がりや時間の流れの中にある無数のパターンをひとつひとつ認識し、それらを統合して「世界」としているのではないかということが導き出されるはずだ。しかし、ここでいう世界とは、あくまでも「私」にとっての世界だ。それは「いま、ここ、わたし」という狭小なパースペクティブで見た世界でしかないということである。

この章では、拙作『双頭遮光器土偶』を通して、私達が世界を認識するとき、それは「パターン」に基礎付けられたものであると考えてみた。しかし、そもそもパターンとは何だろうか。次章からはこれらについて触れ、さらに考察を試みたい。

第2章：パターンの海-世界を見失わないための方法

「われわれは、物質界の「通常」の力を、パターンの力を通じて「超える」ことが可能だ。……人間の身体を形作っている物質は、速やかに入れ替わってしまうので、持続しているものは、人間のパターンが有する超越的力に他ならない。……このパターンの持続力は、生物体や自己複製テクノロジーといった自己再生システムを明らかに超えている。パターンの力とその持続性こそが、生命と知性を支えているのだ。パターンは、それを構成している物質よりもはるかに重要である。」レイ・カーツワイル



左：アンモナイト 白亜紀前期 約1億年前、右上：ケルトのシンボル「トリプル・スパイラル」
右下：渦巻き銀河「M 101」 ©NASA and ESA

数学者であるイアン・スチュアートは、自然界でパターンが生成する基底には「連続性・対称性・次元性」の3つが作用していると説明する。例えば、ここでは「螺旋」という形を取り上げてみる。カタツムリの殻、台風、渦巻き銀河、蚊取り線香、ケルトのスパイラル、DNAの二重螺旋など、螺旋は自然界や世界中の文化に多く見られる最もポピュラーなパターンのひとつである。平面の渦巻き模様を想像して欲しい。この形は、ぐるぐると中心から外側に向かって回転しながら同じ形（曲線、円弧）の繰り返しで出来ている。この「繰り返し」という性質が上で述べた「連続性」である。また、「回転しながら同じ形」という

のは「対称性」の根拠であり、「中心から外側へ向かって」というのは「次元性」があることを示している。数学者や宇宙物理学者は、これを数式やモデルで表現することで渦巻き銀河のひとつをシミュレートすることが可能だろう。また、私達はこれに対する専門用語による詳細な説明がなくても、なぜかそれを見るだけで直感的に「螺旋」であると判断出来るのだ。これこそは、そもそも私達の脳に備わっているパターンを発見するのに特化した知覚・認識によるものであると考えられる。

通常、何かにパターンを見出すということは、ランダムに見える対象に対して、ある規則性や普遍性を見出すことである。パターンの特性には、そうして見出された規則性を体系化することにより、さらに他の対象にもそれを当て嵌め、似通ったものや、新たなパターンを発見することが可能である点があげられるだろう。私達は一度パターンを見つけてしまうと、それ以降そのパターンによって世界を見ようとする。私達は、世界の中に絶えずパターンを探し求めているのだ。少し周りに眼を向ければ、私達の世界は本当にパターンで溢れていることがわかるだろう。

パターンとは何か

私はパターンの海に棲む巻貝だ。巻貝は、見事な螺旋の数学的パターンを持った生物である。しかもこの螺旋状の殻は、その個体の「過去」を物理的にその内部に溜め込み続ける構造を持っている。これは螺旋構造の中心に向かえば向かうほど、その個体の過去に遡ることが可能な構造なのだ。巻貝を見るときに注目したいのは、巻貝は常に「過去と共に生きている」という点である。人間もまた過去の記憶と共に現在を生きている。ここに人間と巻貝との間にある、ある種のアナロジーを見出すことが出来るだろう。

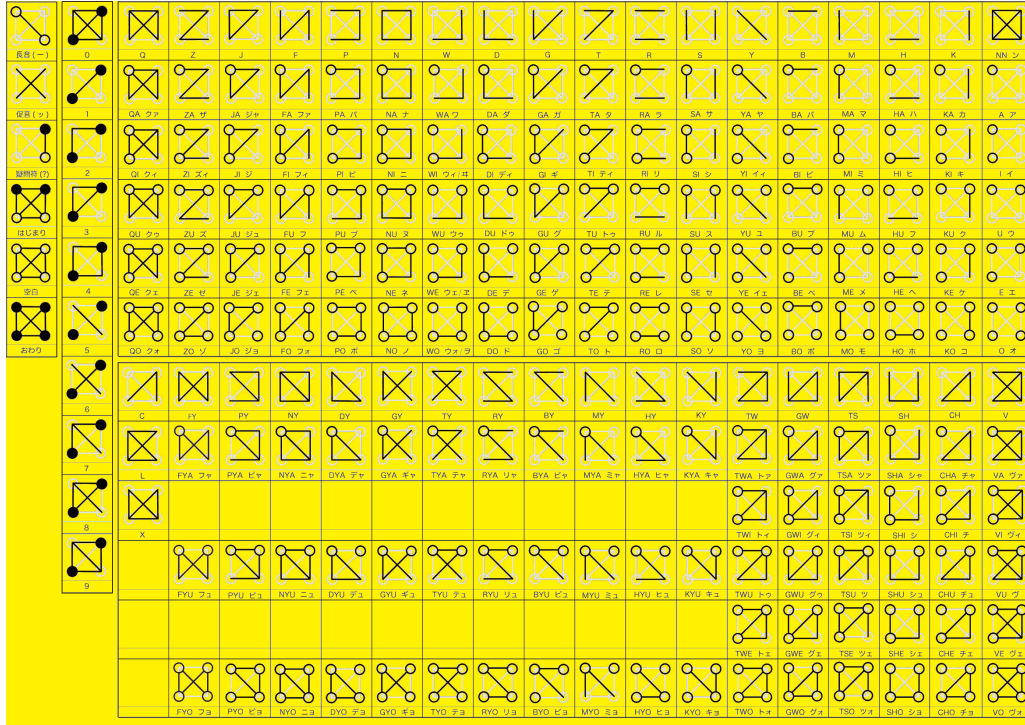
人間と他の生物を分離しているもののひとつに、人間固有の「パターン認識」の能力があげられる。多くの生物の身体は、それが棲息する環境にフィットするように最適化されている。例えば昆虫は、環境から様々なパターンを得るための触覚などのセンサリング機能、筋肉などのアクチュエーター機能、それらを統合しコントロールするための脳のような制御機能などの組み合わせを使って、飛んだり走ったり泳いだり、環境や他の個体との多種多様な相互作用を可能にしている。環境からのフィードバックによって次の挙動を決定するためには、制御機能にパターンを解析するためのアルゴリズムのようなものが必要になるだろう。多くの生物は、遺伝子に予め組み込まれた状態でこのパターン解析のアルゴリズムを保持していると言える。その場合、個体は一生を通じて予め与えられたパター

ン解析のアルゴリズムに変容を加えることなく、自らの身体が置かれた環境を知覚しながら行動し、代謝のためのエネルギーを得て、種としての繁栄を指向するのみなのである。

個体の一生と比べ、遺伝子は世代を超えてゆっくりと長い時間を掛けてパターン解析のアルゴリズムに変容を加えていく。これを、人間の脳に備わっているそれとは、また異なる位相にある「可塑性」であると捉えることも可能だろう。遺伝子と個体の関係性の中で考えるならば、自然状態の人間は個体の意志によって遺伝子のコードを書き変えることは出来ない。人間もその点においては他の生物と大差はないように思える。つまりここにあるパターンとは、種としての人間のあらゆる経験を制限し、変更不可能なものとして私達を限界に縛り付けるもの、ある種の型としての「身体」がもたらすパターンである。

人間の持つパターン認識の特殊性や自由度は、これも遺伝子がもたらしていることは事実であるが、やはり「脳」にあるはずである。その中でもパターン認識のメカニズムと、とりわけその可塑性にある。人間の脳が持つパターン認識の特殊性のひとつは、環境をパターン解析することによって知覚し、さらにそれがどのようなパターン解析によるものであるかについて「気付く」ような、メタ的なパターン認識の能力を持っている点である。これこそが、私達が「意識」と呼ぶものであるかも知れない。意識とは、パターン認識をさらにパターン認識し、それらを結び合わせて統合するようなプロセスのどこかで創出されるものであるかも知れないのだ。私達が自らの身体のパターンに対し、先端医療や遺伝子操作などの領域で施されるようなアーティフィシャルな改変が可能なのは、このような水準にある認識を持つためである。進化のパターンを発見したのも、DNAのパターンを発見したのも、同じものであると言える。それは人間が持つこのパターン認識の能力である。

人類の進化におけるどこかの地点で、私達が「言語」や「記号」を獲得する際、このパターン認識の能力が、それを生み出す母体の働きをしたと考察を加えることも可能だろう。私達が現在持ち得るあらゆる知識や技術の基底には、すべからく言語や記号が作用している。人間のパターン認識の能力によって言語や記号が創出されたのだとしたら、そこから私達のパターン認識が私達自身に何をもたらしてきたのかも自ずと見えてくるはずだろう。人間はこの能力によって、実際に存在する物理的・現象的な世界の上に、実際には存在しないイマジナリーな世界を重ね合わせて構築することを可能とし、またそのイマジナリーな世界によって物理的・現象的世界に対して変容を加えることさえも可能にしてきたのである。



「自作文字」2012年 4つの円と6つの線の組み合わせのパターンを利用した日本語表記のための表音文字

ここで、グレゴリー・ベイトソンによるパターンに関する考察を引用したい。

「もう一度始めから考えてみよう。カニの各部分は左右対称、連続的相同等、さまざまなパターンによって結び合わされている。……カニの内部にあるこれらのパターンを、第一次の結びつきと呼ぶことにしよう。次にカニとエビを見比べれば、そこにもまたパターンによる結びつきが認められる。これを、つまり系統発生的相同のことを、第二次の結びつきと呼ぼう。……ここでヒトとウマに目を向けてみると、それぞれに左右の対称と連続的相同とが認められる。また、両者を同時に眺めれば、種の違いを超えて、同じパターンが違いを含みながら存在していることがわかるだろう。……つまり、形態類似の広がりを追っていくことによって、大まかな分析でも3つのレベルにおいて記述命題が立つことになる。

- 1 クレイトウラ (生物) に属するすべてのメンバーの各部分は、その個体の他の部分と第一の結びつきによってつながっている。
- 2 カニとエビ、ヒトとウマとの間に、対応部分間の類似 (第二の結びつき) が存在する。
- 3 カニ対エビの比較とヒトとウマの比較とを見比べれば、その間に第三次の結びつきが存在する。

……そう、結び合わせるパターンである。……結び合わせるパターンとはメタパターンである。パターン同士がつくるパターンである。結び合わせるものはパターンであるという広漠とした一般化表現は、このメタパターンという概念によって意味が明確になるだろう。」

ベイトソンが示す通り、人間の認識自体が既にメタ的なパターン認識を持っているのだ。これによって、人間が新たなパターンを発見したり創出したりすることが可能になっているのである。先に一度触れたが、このことは「脳の可塑性」に根拠のひとつを置くことが可能だろう。脳の可塑性とは、人間の脳が持つ強力な機能のひとつであり、ある種の自由度や冗長性のことである。既にあるパターン認識に加え、新たなパターン認識を作り出すためのパターン創出のメカニズムのことであるとも言える。

例えば、ある言語体系「L-1」と、それによって記述される情報「i-1」があるとする。このとき「i-1」は「L-1」の言語体系というパターンの中に依存的に嵌め込まれた状態である。これを、また別の言語体系「L-2」によって記述された情報「i-2」と比較する。このとき、2つの情報「i-1」と「i-2」が実は同じ内容を記述していると気が付いた場合には、無関係なパターン同士である「L-1」と「L-2」が結び合わされ、「i-1」と「i-2」は互いの言語体系の内に冗長性を獲得し、新たにメタ的なパターンを創出する。この2つの情報「i-1」と「i-2」が同じ内容を記述していることに「気が付く」のが、人間が持つパターン認識に潜む力なのだ。

人間の脳が持つパターン認識の特殊性は、その可塑性-自由度であり、それによってもたらされる環境に対する汎用性や適応性の高さにあると考えられる。人間の脳は、生まれただけのデフォルトの状態であっても、既に一度最適化・固定化された状態であっても、身体を含めた新たな環境の変化に対し、それに適応するように事後的なカスタマイズが可能なのである。これが、人間と他の生物を分離する「パターン認識」の特殊性であると言えるだろう。

多くの生物はそれが知覚可能なパターンの世界の内側でのみ活動するのに対し、人間を含めたいくつもの種は、自らが存在するパターンの世界の外側を認識することが可能であるだろう。

また、人間が特殊なのは、パターンが破れている場所を探そうとする点にあるとも言えるだろう。私達は絶えずパターンを求めているにも関わらず、同時にそれが破れることを希求してしまうのだ。つまり、人間はパターンの世界における「外部」を目指そうとする傾向があるということである。これは人間が持つメタ的なパターン認識の特性、新たなパターンを発見し、創出しようとするという特性「好奇心」の働きによってもたらされるものであると言えるだろう。

パターンとしての私

「既知限界サイボーグである素子（もとこ）にとって アクティブなドライブは全て自分の身体であり アクティブなソースは全て自分の記憶である……物理も情報も共に現実であり 全てはいつまで続くか分からない人生そのものなのだ」

上の引用文は、士郎正宗による近未来SFモノの漫画『攻殻機動隊2 MANMACHINE INTERFACE』の冒頭における、主人公である「アラマキモトコ」についての解説である。この物語の設定世界では、「電腦化」と呼ばれるいわゆる「BMI（ブレイン・マシン・インターフェース）」の技術が一般化しており、人間の生身の肉体を人工的な身体と代替・拡張する「義体化」と呼ばれるサイボーグ技術も、電腦化と同様に広く社会に浸透している。人工物の脳ユニットにより、脳機能の一部を代替・拡張して記憶の「読み込み/書き出し」をしたり、余計な端末を介することなくダイレクトに「電腦空間（サイバースペース）」に接続することが可能である。このような、人間と機械の融合が織りなす世界像は、SFにおいては典型的なものである。

物語の主人公であるアラマキモトコは、優秀な「義体使い」である。彼女は、全身を通して生身の状態を保持している身体部位は「脳」だけである。こういったケースは、作中において「全身義体」と呼ばれており、彼女の身体は脳を除いてすべてアーティフィシャルで代替可能な作り物なのである。彼女は、複数の義体を同時に3体まで制御することが可能である。彼女からすれば身体（義体）は「使うもの」であるとも言えるだろう。

医学者である中井久夫は、身体に対する様々な捉え方を、各視点によって分類し、それらを総称して「重層体としての身体」と名付けた。¹その中で「社会的身体」と呼ばれる分類がある。これを端的に述べると、社会の中において表現や労働の道具として使用するようなインターフェース的な身体像であると言える。他者とのコミュニケーションに使用したり、スキルを伴ったアクティビティを発揮するものとして使用するような身体である。私達の自然な身体でもそもそも持ち得るこのような側面を、物語の主人公の身体像の中に、さらに強化されたものとして見出すことが可能だろう。

私達の日常的な感覚から言えば、「肉体」や「記憶」といったものは、各個々人のアイデンティティを保証するためには必要不可欠なものである。それらが既製品であったり、カスタマイズや取り替え可能であるような状況は、私達の自然な自己認識に対して何を示唆していることになるだろうか。「肉体」や「記憶」が代替可能なものであるならば、唯一無

¹中井久夫『徴候・記憶・外傷』みすず書房、P333、中井による〈重層体としての身体〉は身体に対する捉え方が合計で28種類あり、社会的身体だけでもさらに8種類に分類されている。

二の存在である「私」を証明するものはなんなのか。問題のひとつには、「私」についての自明な存在証明の瓦解があげられるだろう。「肉体が感じることこそが、生々しい現実である」とか「過去の記憶が現在の私を証明している」といった、私達にとって自明とも言える前提を、作中の既知限界サイボーグとしてのアラマキモトコに対して、そのまま適用するのは有効ではないだろう。このような問題はSFにとって古典的とも言える命題である。そうである以上、私達はこれをもう一步前進して捉えなければならない。私達の現実に向けてこの物語を照射し、その中に更なる類似性を探さなくてはならないだろう。

固有の肉体や記憶に「私」を求めることが出来ない状況にあるのならば、そうではない別の箇所に「私というパターン」を見出さなければならない。そこから、彼女は「世界」をいかなるパターン認識で捉えているか、彼女はいかにして「私というパターン」を維持しているか、このような問題が浮上するのである。私達は自然な肉体のまま、彼女を眼差すのではなく、彼女の「眼を借りて」世界を眼差してみる必要があるのだ。

現在の私達が持つ自己像や身体像と比較すると、この物語の世界は遠く掛け離れたものとして感じられるのは確かに否めない。しかしながら、現在の私達がおかれている情報化された身体・社会の中でのリアリティを踏まえれば、これをまったく関係のない作り物の世界として片付けられないことがわかるだろう。インターネットへのアクセスに依存した私達の日常と、この物語の世界像は、確実にどこかで繋がっているはずだ。そのひとつには、ネットを介したフィードバック・ループの中で、激しい代謝と緩やかな瓦解に晒された「個のパターン」があげられるだろう。ネットワークの個々の繋がり全体像を示すネットワーク・トポロジーは、無数の企業や集団または個人の手によって日々更新され続けている。その情報流-無数のパターンの奔流の中では、同時にリアリティが織り上げるパターンの更新も絶えず進行している。私達がアクセスできるのは、空間的にも時間的にもその内のごく僅かな領域だけである。このアクセスの限界こそが、私達が「身体のパターン」として捉えることの出来るもののひとつでもあるのだ。ここに確実に存在するこの肉体や、それを基にした社会的身体ではなく、このような世界の中でのアクティビティの限界こそが、そのまま「私」の身体の限界であるという捉え方である。可能性の臨界面にある、ある種の不可能性としての身体である。

また、生身の肉体に準拠した社会的身体を伴わずとも、「個」のアクティビティを十分に発揮出来るような場が、ウェブの世界には溢れているだろう。そのような場における「個のパターン」を見ることが、私達の現実とこの物語とのリンクを見出すことでもあるのだ。例えば、あるウェブサービスにおけるアカウントは「個」を特定するための、ウェブにおける「社会的身体」として機能する。私達は、そのアカウントを通して、その向こう側にいる生身の誰かの気配を感じ取ることが出来たり、あるいは出来なかつたりする。ウェブ上のコミュニケーションは物理的現実の場合と比べ、それが情報としての身体である以上、

非常に不安定であり、互いにおぼろげなものでもあるだろう。これは、像としても情報としても明滅するような身体であると言えるだろう。会話を交わさなくても、互いの肌に触れさえすればすべてが感得されるような、生身の肉体に特化したコミュニケーションは、いまのところそこにはないように思える。しかし、このようなダイレクトな情動性を根拠としたコミュニケーションが、あらゆるコミュニケーションの基底にあることを忘れてはならないだろう。

通常、私達の自己認識のプロセスは、脳と肉体を繋ぐ神経系のプロセスの作動によって、現在の自己の状態を逐一確認することが出来、それによって他者に笑顔を見せたり、なるべく快適な場所に移動したりと、環境とのフィードバック・ループの中で自己を最適化しようとする。この挙動の根拠そのものは、いかなる場合においても共通したものであるはずだ。

結局のところどのような場においてさえ、やはり問われることも挙動の根拠も現実社会と同じなのである。それは、個人はいかなる状況においても「個のパターン」を維持し、そのアクティビティを発揮し、高める続けることを指向するということである。現実の社会的身体が持つアイデンティティをウェブに差し出し、それをそのままウェブの世界でのアクティビティとして現実の社会と連動させるのも有効であるし、その逆もあり得るだろう。

この物語は、サイバースペースと物理的現実を跨いで立ち上がる世界と、その中を駆け回る「個」を描いた物語である。重要なのは「世界のあり方」ではなく、そこからいかにして「個のパターン」を見出すかという点である。そういった意味で、この物語の世界は私達の世界と似通っており、私達はそういったファクターを通して示唆的な何かを読み取ることが可能なのだ。それは、明滅する身体を持つ「個」が、その世界の中で、いかにして自らのパターンを維持し、また、新たなパターンを創出し続けることが可能であるかという問題である。

私達はパターンと共に進化し、現在もその力によってあらゆる分野においてめまぐるしい発展を遂げ続けている。脳科学やコンピュータ・サイエンスなどを合わせて参照すれば、人間は脳のパターン解析によって世界を認識しているという可能性に触れることが出来るだろう。人間の脳の神経活動にも、そこから引き起こされる人間の行動にもパターンを見出すことが出来る。また、それを解析するのもまたパターンを用いて行われるのだ。私達が知るあらゆる情報はパターンであり、私達は日々新たなパターンを見つけては、脳内や記録媒体、あるいは共同体や社会の中にそれを蓄積し続けてきた。私達はそれらを引き出しつつ、新たなパターンを創出し続けている。世界がパターンで満たされているというよりも、むしろ私達人間の方がパターンなのである。これが私達の世界がパターンで溢れて

いる所以である。「私」とは、時間の流れの中にある無数のパターンのひとつひとつを知覚し、さらにそれらを統合するようなひとつのパターンなのである。

第3章：時間としての私-既知限界時間

「ここでみなさんの前にコンテキストという概念、時間の中に存在するパターンという概念を提示しよう。」 グレゴリー・ベイトソン

自らを「パターン主義者」と称する未来学者であり発明家でもあるレイ・カーツワイルに従えば、パターンにとってより重要なのは「持続性」である。さらに、何かが「持続」するにはその基底に「時間」がなければならない。パターンは持続があつてこそパターンなのだ。ここからは、パターンの動的な持続性を担う「時間」という因子に注目していく。

時間の流れの中にある無数のパターンのひとつひとつを認識し、それらを統合しているパターンこそが「私」であると先に述べた。そこから「私」＝「時間」と考えてみたらどうなるか。次は、そんな試みをしたい。先程は「パターンとしての私」を仮定したが、ここでは「時間としての私」という捉え方を提示する。

まずはこの主体の捉え方に新たな名称を与えたい。時間の流れと拡がり、また「私」には様々な物理的制約や限界があるという意味を込めて、これを「既知限界時間」と呼ぶことにしたい。この既知限界時間とは、その存在様態や可能性を限定するものではなく、「主体」に関するひとつの捉え方であると考えて頂きたい。

既知限界時間とは

既知限界時間の「既知-限界」とは「知っていることは知っているが、知らないことは知らない」という、至極当然の理を表す概念である。「既知」であるということは、それを反転すれば全く知らない未知の領域との界面、つまり「限界」があるという意味を同時に含んでいる。この限界の一端を「時間」に起因するものとし、時間とその可能性とを結び合わせたものが「既知限界時間」である。これを、ここではひとまず「時間が許す限り拡がっていく」といったイメージで捉えたい。「既知-限界」に「時間」の拡がりを加えるこ

とにより、上記の鍵括弧内の一文「知っていることは…」に、「…まだ、知らない」などの時制的意味を持つ副詞を追加することが出来るだろう。「まだ」ということは、これから知る可能性を示唆しているということである。「既知限界」に「時間」を追加すると、ステイックな様態であった「既知限界」という概念を、動的なアクチュアリティを持つ概念へと転換させることが可能になる。この転換の根拠は、そのまま時間に固有の動的なアクチュアリティである。さらに付け加えると、既知限界時間は「時間とは何か」という大きな問いを包摂しているが、これについては後ほど触れることにする。

この「既知限界時間」という概念に、仮の主語/主体として「人類」というある種のタイムスケールとしても捉えられる概念を代入してみる。「既知限界時間としての人類」である。それは次のような一文になるだろう。

「人類は悠久の歴史の中で（時間）、膨大な知識や情報を蓄積してきたが（既知）、人類が未だ知り得ないものについてはそれに含まれてはいない（限界）」

既知限界時間の主体に「人類」を据えると、その意味内容はそのまま私達人類が現在知り得る全知識そのものに接続される。歴史、宗教、科学、社会など、人類が持つあらゆる知識のデータベースを指すことになる。人類が地球上に存在するようになってから、音声言語によるコミュニケーションが発生し、絵や記号による伝達が表れ、文字言語やそれを保存・伝達するためのメディアの発明と、それによる知の外部化と共有化がなされ、メディアの形式的・構造的変遷などを通して、現在のインターネットを前提とした遍在的で巨大な情報流に至るまで、これまでに人類が蓄積してきた膨大な情報量のすべてがそれにあたるのである。また、限界＝可能性という部分に注目すると、古代文明などのように、一度失われてしまったものの、新たな時代の再発見を待つもの、「宇宙はどのようにはじまり、どのように終わりを迎えるのか」といった宇宙物理学的命題などが想起されるだろう。私達の既知の情報の数歩先または背後には、それらすべてを覆い尽くしても不思議はない程の膨大な謎＝限界があることが導き出せる。これら未知なるものとしての限界を、ここでは既知限界時間にとっての「外部」と考えてみてもいいだろう。

続いて、人類のような集合的なものを想定するのではなく、ひとりの個人、ひとりの人間としての「私」を当て嵌めて、一人称的な意味で既知限界時間を捉えてみる。「既知限界時間としての私」である。これは、この世に産声を上げてから、時間の流れと共にゆっくりと成長し、その過程で様々な経験や知識を得て、やがて荼毘に付されるまでの、ひとりの人間の一生涯としての「私」を意味することになる。この場合は、既知限界時間を「私は、知り続ける、生まれてから死ぬまでの間だけ」と言い換えることが出来るだろう。

ここでもう一度、既知限界時間とは何かということを確認したい。それは「私」という「意識そのもの」を換言した言葉でもある。では、なぜそういったいわゆる「主体」に関して、単純に「私」ではなく「既知限界時間」などと、わざわざまわりくどい言葉を当て

嵌めて考えなくてはならないのか。それは、今後訪れるかも知れない「私」の存在の仕方と、そのバリエーションの多様性を前提にしているからであり、ひとり人間が、ひとつの身体、ひとつの「私」ではいられなくなる未来に、私達全人類が晒されるかも知れない可能性があるからである。

人類を既知限界時間と捉えるとき、そこには同時に人類にとって未だ経験不可能な外部である「未知」なるものが必ず含まれている。では、ひとりの個人/人間である「私」を既知限界時間と言うとき、経験不可能な外部である「未知」とは一体何を指し示しているのだろうか。そのひとつには「私」が「私」をこれ以上経験することが出来ないという意味での限界、完全なる不可能性を想定出来るだろう。それは「私」という意識そのものの消滅であり、それが途絶えることである。つまり「私」の喪失としての「死」なのである。

客観的時間

既知限界時間という概念には「時間とは何か」という問題が包摂されていると先に述べた。ここからは、この問題についていくつかの視点から考察を与えていきたい。グリニッジ平均時などの標準的時間や、数字で表されるような「客観的時間」があり、「いま」という瞬間を生きる生理学的身体がもたらす「主観的時間」がある。これらの間には根本的な差異があるはずだ。これらは本来同じものではないにも関わらず、慣習的に同じ「時間」という呼称が与えられているだけに過ぎないものだろう。過去-現在-未来、ふと思い出される記憶と、この瞬間という感覚、期待と不安に晒され続ける未来、これらを結びつけているものはなんであろうか。時間の中でも「過去」や「未来」ではなく「現在」、とりわけそれを生きるひとりの「私」にとっての「いま」がより重要な時間であると言えるだろう。それを生きる「私」自身にとって、時間とは自由に選択できるものなのだろうか。

私達の日常生活や社会のインフラを担っている科学技術の根底には、物理学的世界における客観的な時間の捉え方が前提として流れている。まずは、その科学的・物理学的な世界における客観的時間を概観することから始めたい。

ニュートン力学における時間の捉え方である「絶対時間」によれば、時間は過去から未来へ等しく均質に進むものであり、それはどのような場所でも同様の性質を持ち、物理現象が起こる大前提であると捉えられている。この宇宙におけるどのような場所においても、時間の進み方は一様であり一切変化しないという捉え方である。これは過去についても未来についても同様であるとされている。

アインシュタインによる相対性理論は、このニュートン力学における時間の捉え方「絶対時間」を否定する。ここで時間の目安となるものは、物質の変化と運動の性質であり、特に有名なものは「光の速度」である。光の速度は一定であり、速くなったり遅くなったりはしない。さらに、それとはまた別の性質として、光は重力による影響を受けることが知られている。これを前提条件とした枠組みにおいて、相対的に「光の進み方＝時間」を捉えると次のようになる。「光の速度は一定である」という性質と「光は重力による影響を受ける」という2つの性質を基に、重力がより大きい場所とより小さい場所の2つを想定し、これらの異なる重力を持つ場所における「光の進み方」を比較する。すると、重力がより大きい場所では、重力がより小さい場所よりも、光は「遅く進む」ということが示される。光の速度は相変わらず「一定」であるにも関わらず、観測者から見ると、両者の「光の進み方＝時間」は異なって見えるのだ。物理学的世界では、重力がより大きい場所では、時間はよりゆっくりと進むのだ。私が海水浴場で波におかふかと浮かんでいるときと、あなたが宇宙ステーションの中にふわふわと浮かんでいるときとは、重力の差異によって時間の進み方が相対的に、ほんの少し異なるということだ。それが残念なことなのかは分からないが、私達自身はそれに気付くことは出来ずにそれぞれ固有の時間を過ごすことになる。

私達の日常的な経験則からすると、これはなかなか受け入れ難いものかも知れない。しかし実際に、ニュートン力学の「絶対時間」のように、どのような場所でも「時間は等しく一様に進むもの」といった捉え方が成立しない世界に私達は生きているのだ。

例えば、私達の1年は、地球が太陽を一周する公転周期に依存したものであるが、太陽からの距離や地球の質量がほんの少しでも現在と違っていれば、1年の長さは現在の約365日ではなくなっており、地球の自転による1日の長さ＝24時間も、そこから導かれる1分も1秒も現在のものとは違っていただろう。隣の惑星である火星を見てみると、その直径は6794.4kmで地球の約半分であり、重力は地球の重力の約0.38%であり、公転周期は686.98日である。もし私達が火星で育っていたならば、地球における1年など、ほとんど意味を失っているだろう。私達が日常生活で頻繁に基準として使用する「1秒」という基礎的な時間のスケールにしても、たまたまこの長さなのであり、元々はこのような偶有性を含んだものであるのだ。

私達の祖先は、混沌と偶有性に晒された世界の中で、朝と夜の繰り返し、天体の動き、春夏秋冬などの自然に潜んだパターンから秩序を見出した。それは文明が繁栄するための礎として機能したことだろう。私達が採用している現在の標準的時間の基礎となったものも、これと同様のものである。私達が客観的時間として科学・物理学的世界で共有している時間の根拠も、偶有性の上に見出されたパターンに基礎付けられたものなのだ。

次は、私達の日常のあらゆる局面で基準として採用している「標準的時間」について触れていきたい。

現在、日本において採用されている標準的時間は「日本標準時 (JST)」と呼ばれるものが代表的なものである。ニュースなどで「日本時間」と言うとき、大抵の場合これを指している。日本時間の前提には「世界時 (UT)」があり、そのひとつである「協定世界時 (UTC)」から9時間進めた時刻「UTC+9」と定義されたものが「日本基準時 (JST)」である。「協定世界時 (UTC)」とは、原子時計によって誤差を最小限に抑えた世界共通の時刻である「国際原子時 (TAI)」に同調した標準的時間のひとつである。また、数ある世界時 (UT) は、基本的に「グリニッジ平均時 (GMT)」と呼ばれるイギリスのグリニッジにある子午線を基準においた太陽時をベースにしており、現在では複数の観測場所における様々な観測結果から得られるデータを基に、そこから算出されたGMTの近似的な標準的時間である

「UT1」が主流な世界時となっている。ここであげたものに加え、標準的時間にはその算出方法や使用するシチュエーションの差異などにより、他にも様々なものが存在しており、私達は選択的にそれらの標準的時間を適宜採用しているのだ。私達が無気なく「いま何時？」と時計を見たときに示されている時刻は、これらのうちのどれかをベースにしたものであるが、それらは互いに少しずつだが誤差を持っている。

先に触れた、地球の自転による1日の長さから導き出された「1秒」という単位は、現在では本来の地球の自転周期から算出された定義とはまったく別の定義が与えられている。それは1967年以降に採用されたもので、ミクロな物理現象の普遍性を利用したものである。その定義をそのまま引くと「1秒は、セシウム133原子の基底状態のふたつの超微細エネルギー準位の間の変位に対応する放射の91億9263万1770周期の継続時間」とある。マクロな地球の公転・自転の運動周期よりも、ミクロな物理現象の安定した普遍性を利用した方が、現象として誤差が少ないということだろう。地球の1年は実際のところ毎年少しずつの誤差が生じており、長期的にみれば、ゆっくりとだが少しずつ長くなっていることが知られている。

ここまで触れた客観的時間は、すべて広い意味では「物理現象を観察することで算出された時間」と言うことが出来るだろう。天体の周期的な動きを観察することで算出される時間も、ミクロな物理現象の普遍性ももたらす時間も、根本的な部分では同様の信条に基礎付けられている。それは「私」の「外部」に、基準となる時間を見出すということである。つまり、物理的世界の内に、より安定した「周期性＝パターン」を見出し、それを基準となる時間の流れとして捉えている点において、これらの客観的時間は共通しているということである。

主観的時間

ここまでは外的な物理的世界によってもたらされる「客観的時間」について触れてきたが、ここからは「私」が内部に抱え込むような時間についても見ていきたい。私達の内的感覚によってもたらされる「主観的時間」に注目し、これらの関係性を見ていく。

固有の内部感覚によってもたらされる「いま」という時間感覚は、物理現象から算出された外的時間とは本来的に異なるものであるように思える。この問題は、私達の慣習に支配された日常生活においては、あまり意識せずにおけるものではあるだろう。なぜ意識せずにいられるのかと言えば、私達は幼い頃より標準的時間に従い自らの生活を区分し、それに沿って行動を管理する術を、意識せずともこなせる程度に叩き込まれてきたからである。ある特定の場において共有されている時間は、そこに生を受けた人間にとっては半ば強制的なものとして働きかける。ここではこれを「社会的時間」と呼び、主観的時間との関係の中で見ていきたい。

ある社会において、その社会に適した標準的時間がひとつ定まっており、それを皆で共有することが、その社会において広く奨励されているとする。皆がひとつのことを同時に始め、プロセスの速度を同調させて、終わるときも揃うように同時に終わるような公共的時間である。オリンピックや年中行事、会社や学校におけるランチタイムなどはこれを端的に表すものだろう。巨視的なダイナミズムとしては、これで大抵のことは円滑に進めることが出来るだろう。ここで犠牲になっているものは明白である。それは、個々の社会的身体の影として隠匿された個別の生理学的な身体である。それは、そのまま標準的時間に対する個々の主観的時間という関係性として見る事が出来る。このようなメカニズムで作動する社会における個別の主観的時間は、数あるエラー因子のひとつとして除外対象にさえなりかねない。そこまで極端ではないにしろ、個人的時間のプライオリティの上位に社会的時間を置くことを、現在の私達の社会の中では、ある種の美德として捉えられていることは確かである。共有された標準的時間に対する、個別の主観的時間の「遅延」や「誤差」は、私達の社会の中では寛容さを持って受け入れられているとは言い難いだろう。私はこのような社会はなるべくはやいうちに消滅してしまうのが得策だと考えている。主観的時間さえあれば、標準的時間は必要ないと主張するつもりは毛頭ない。前提として、まずは第一に主観的時間が尊重され、選択可能なものとして客観的時間がなければ個人は救われないのだ。何にせよ選択肢がたったひとつしかないのは、自由意志を持った個人が人間的な営みから離れていくことになりかねない。個別の生理学的身体を、その効率的で合理的なシステムの内に抱えることが出来ない社会は、やはり未成熟な社会であると言える。また、それを内に組み込むことが可能な社会であったとしても、個別の身体の生理学的領

域だけを技術的に社会化/公共化するだけでは、さらに酷い状況が訪れることにもなりかねない。ここで、独裁政権下の国家についてや、バイオエシックス（生命倫理）などについての議論をわざわざ持ち出さなくてもよいだろう。どのような偏重を持った社会であれ、話のポイントは同じ箇所にある。ここでより重要なのは、社会が個人に対していかなる機会・選択肢つまり社会にとっての「冗長性」を用意しているかであり、個人はその社会の中で、いかにして自ら進んで「個」を獲得していくことが出来るかといった問題であることに変わりはないのだ。

標準的時間は、個人の生活のサイクルを大きく制限することがある。私はこれについて大きな苦痛を感じている時期があった。その時の私の状態は、自らの生理学的身体がもたらす不和、不規則に訪れる睡眠などの身体的要因によって、個人的なライフパターンは大きく乱れ、社会的時間との同調も完全に失ってしまっていた。意識の内に表れる「私」という連続するパターンが、泥に塗れ混沌に沈んでいくような感覚だった。そんな状況にしばらく翻弄され、思い悩んだ末に、私は個人の身体の生理学的領域がもたらす時間＝「主観時間」のようなものを拵えた。正確に言うと、拵えたというよりは不規則に訪れる「中断」や「遅延」や「誤差」をそのまま受け入れて、標準的時間のように一定の間隔で秩序的に進行するものだけが時間なのではない、と自らに言い聞かせたのだ。この「主観時間」を採用することで、その時の私は自分でも驚く程に精神の安定を得ることが出来た。この「主観時間」がどのようなものであったかを説明すると、とにかく何時であろうと「起床した瞬間」から次の「入眠の瞬間」までを1日とし、それを「ED・MD・LD」の3つに区分した簡単なものであった。それがたとえ早朝であっても、根拠を外界の標準的時間ではなく内的感覚の側に置き「いまは LD (Late Day)」と任意の時間をその都度指定していくのだ。また、睡眠はまるで自然現象や他者のように不規則に訪れるので、1日の長さはその都度伸びたり縮んだり毎日変わってしまう。日によっては1日が12時間の場合もあれば、48時間の場合もあるのだ。この「主観時間」のおかげで、自らの身体とよく対話をしながら「いまはED (Early Day) だから、これからまた新しい1日が始まる」などと言い聞かせて、安心した生活を送ることが出来るようになった。

他者と共有可能だが強制的な面を持つ社会的時間に加え、オルタナティブで個人的な時間を獲得することで、予め与えられた標準的時間を絶対的な座から降ろすことは、固定化された時間が持つ強制力を弱めることである。その代わりに「私」の身体の隠れた領域にそれを明け渡し、受け入れる体勢を整えることで、複数の代替的時間と付き合うことが可能になる。私は「主観時間」の獲得によって、「私」が生きる時間に新たな選択肢をひとつ加えたことになる。これは、ある種の「生」に関する自由を獲得する方法のひとつであるとも言えるだろう。予め与えられた慣習的な「現在」と、常に遅延や中断に晒され続ける個人的な「現在」、これらを適宜比較し、選択することによって、はじめてその間で生じる

誤差や遅延や中断を受け入れることが可能になったのだ。これに気が付くまで、私は幼い頃から自らの身体に染み付いた標準的時間との付き合い方さえも、本当は理解していなかったのである。

ここまでで、個別の身体の生理学的領域と、それに対し強制力を発揮する社会的身体の間には、そもそも隔たりがあることがわかった。SF小説家である伊藤計劃が、小説『ハーモニー』の中で描いたのは、匂いの消された社会的暴力によって、個別の身体の生理学的領域が、ゆるやかに社会化＝公共化されていくことで、すべての人間が並列化に向かっていくような世界であった。この物語の中で、社会による技術的な並列化がなされる対象は、はじめのうちは「個別の身体」という領域だけであったが、物語の終盤では個別の自我＝「私」にまでそれが及ぶのである。「ゆるやかに」ではなく半ば強引に、個人に選択の余地はなく、すべての社会的構成員の完全なる並列化を果たした状態を「ハーモニー」として捉えたひとりの少女が、彼女の言う「革命」を通して、それを実現するまでの物語が回想的な時制で語られている。それは、個人的な感情を喪失した「私」が、人工的に感情を伝達するためのテキスト「etml 1.2」によって綴ったものでもある。そこには、そのような社会的・技術的な状況に対する作者自身の「切望」と「危惧」という、相反する感情の反影があったであろうことが窺える。この「切望と危惧」を普通に捉えるならば、切望は「死」の側に、危惧は「生」の側にそれぞれの根拠を置くことが出来るだろう。ひとりの個人が「全体と一体となる」ということを切望するのは、日本的な宗教観に従えば、そのまま「死」に向かうことと同義であると言えるだろう。これとは逆に、これに対して危惧を呈することは、「死に抗う」ことであり、それは社会的に自立した「個」を志向することと同義であると言えるだろう。この物語は、人が死に向かうことなく、生きてそのまま全体と一体となることが技術的に可能な世界として描かれている。時間的観点からすれば、ひとつの生理学的身体を根拠とした、ひとつの主観的時間はそのような状況ではもはや意味を消失してしまう。この物語の中で言われる「ハーモニー」とは、わかりやすくひとつの「永遠」の表象であると言えるだろう。

これを「既知限界時間」に当て嵌めて考えれば、ひとつの「限界」の拡張として捉えることが可能である。個人の物理的身体が持つ空間的・時間的な限界が、単に拡張しただけであると捉えてみてもよいだろう。個人の主観的時間の喪失という意味では、これもまた「死」であると言えることは先に述べた。しかし同時に、個別の死から解放され、個としての肉体的限界は、全体にとっての「部分としての死」に組み込まれ、全体としては永続的な「生」を得るという意味で、これもまたひとつのトータルな「生」の状態として捉えることも出来るだろう。無数の他者と融合することは、確かに個人の主観的時間の喪失であるかも知れない。しかし、既知限界時間としては、それ自身の「生の拡張」に他ならないのだ。

幻想としての現在

アンリ・ベルクソンは著作『時間と自由』において、科学・物理学的な領域における空間と時間の次元としての分離について、それを人間の「意識」のような内的な領域に適用しようとする途端に困難になることに疑問を呈した。そこから、内的な意識の場においても「持続（時間）」と「拡がり（空間）」の分離がなければ、人間の有意的決定（自由意志）は得られないと述べている。それは、拡がり（空間）が外的なものであるのに対し、持続（時間）が内的なものであることを前提に、それにも関わらず、私達の日常的経験は「時間の中よりもむしろ空間内に展開される」としてさらに次のように述べている。

「われわれは考えるよりもむしろ話すのであり、みずから行動するよりもむしろ「行動させられて」いる。自由に行動するとは、自己を取り戻すことであり、純粹持続の中に我が身を置き直すことである。」

ここでいう「持続」とは、標準的時間のような共有可能で数字に表せるような外在的な時間ではなく、ベルクソンの言葉にそのまま従えば、「意識に直接与えられている」ような時間（持続）である。これは、先に述べた「主観時間」に近いものであることがわかるだろう。さらに、ベルクソンはそういった意識にもたらされる内的な時間（持続）について次のようにも述べている。

「われわれの内部の持続とは何だろう。数とは似てもつかぬ質的多数性であり、増大する量とはやはり違う有機的發展であり、個々別々な質を含まない純粹の異質性である。要するに、内的持続の諸瞬間は、お互いに外在的ではないのである。」

個人の主観的な諸瞬間＝「現在」はその持続の中で互いに「外在的ではない」としてゐる。それは、内側から意識に直接与えられるような持続であるからこそ「異質」なのだと言ひ取りすることも出来るだろう。この「異質性」とは何であるか。外的世界の物理現象によってもたらされる客観的時間ではなく、「私」の内部からもたらされるが、私の意識にとっては「外的に」作用するような、主観的時間に特有の異質さであると捉えることが可能だろう。

ベルクソンが示す、時間（持続）と空間（拡がり）の分離は、「既知限界時間」を考える上でも、いくつかの示唆的な問題を指し示している。既知限界時間においては、これらを積極的に混同することによって、あるいは複数の異質な時間を内に抱え込むことによって、

主体や世界のあり方を捉え直す準備が出来るかも知れない。ベルクソンの言う有意的決定＝自由意志が可能となる「時間の-持続」と「空間の-拡がり」という分離を、既知限界時間においては「時間の-拡がり」と「空間の-持続」と組み替え、再接続を試みることが出来るかも知れない。未来の状況にある既知限界時間の持つ時間の矢は、空間の中で全方位的に拡がっていく。これは「時間の拡がり」というイメージにフィットする。現在という時間が、線の先端としてではなく、絶えず外へ拡張していく曲面のようなものとしてのイメージである。また、既知限界時間は「空間」が「持続」する限り、未知の外部へ向けて、自らがアクティビティを持ち得る場を求め続ける。既知限界時間における「空間の持続」する界面は、そのままその時点での成長する臨界面であると捉えることが出来るだろう。

話が錯綜するが、ここでもう一度ベルクソンの「有意的決定＝自由意志」というファクターに戻る。そもそも私達は本当に自由意志を持っているのだろうか。意識とは外界の情報を絶えず意味のパターンに変換する脳の機能のひとつかも知れないし、またその中に潜在する冗長性そのものかも知れない。ベルクソンによる「意識に直接与えられている」ような、内的で異質な時間について、まったく違う角度からアプローチして、ある発見に辿り着いた人物がいる。神経生理学者であるベンジャミン・リベットである。彼を有名にしたのは「意識は0.5秒遅れている」という有名なテーゼである。彼が実験によって示したのは、私達人間は、自らの行為を「意識する」までには0.5秒以上の遅延があり、意識が表れるよりもずっと前に無意識の起動が既に始まっているということであった。ここからは、リベットの導き出した事実、私達の「現在」は実際の物理的な「現在」よりもほんの少し遅延しているという事実を見ていきたい。さらに、それが私達の時間及び意識に対して示唆することは何であるかということについても触れたい。

ここからは、リベットの発見を端的に表すいくつかの実験¹を紹介する。その前に、その前提となる脳活動のパターンを観察するための技術を見ていく。まず、私達の脳についての働きからである。

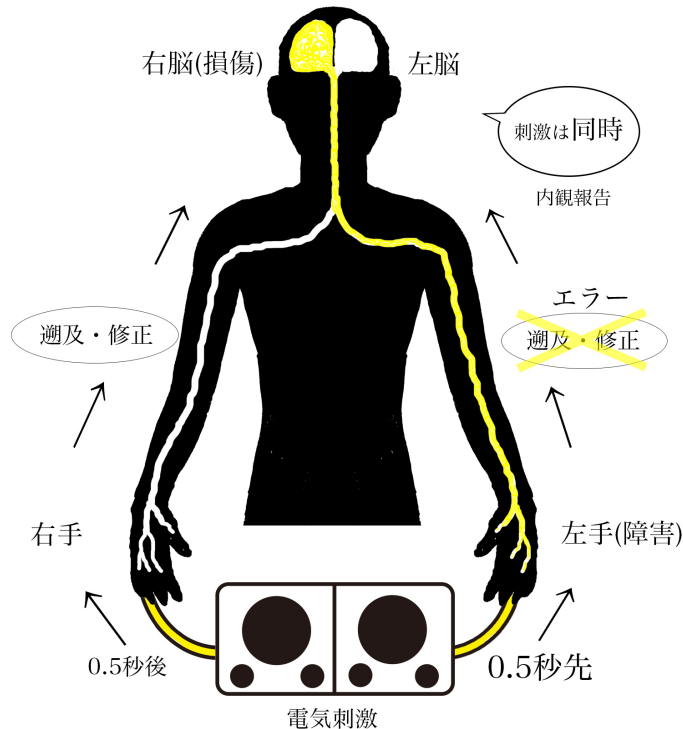
私達が何かを意識したり身体を動かしたりするとき、脳の中では局所的な神経活動が起こっている。脳の神経活動には、神経細胞のエネルギー代謝が伴う。この局所的なエネルギー代謝の作用が増加すると、最終的に脳内の局所的な血流量（rCBF）が増加するのだ。このような局所的または部分的な脳の血流量（rCBF）の変化を、外側から測定する技術がある。これを最初に成功させたのは、スウェーデンの臨床神経生理学者であるデビッド・イングヴァーとその研究チームであった。皮質に向かう脳血流（血管）に、比較的安全な

¹ ベンジャミン・リベット『マインド・タイム 脳と意識の時間』下條信輔（訳）、岩波書店、2005年

量の放射性化合物を注入した後に、放射線の局所的な変化の測定とマッピングを行うというもので、被験者の頭皮にシンチレーション・カウンター（放射線を測定する機器）を多数設置し、各装置はそれぞれの位置での放射線排出物を計測し、局部に注入した化合物の放射線の活動を記録するというものである。注入後、ある一定の比率で放射線が増えるということは、その部位に運ばれる循環血液の増加を示しているということである。このように、脳の局所的な神経活動と、それに伴う血液循環を観察する主な技術は、現在では次のようなものがある。ひとつは「PETスキャン（陽電子放射断層撮影法）」と呼ばれるもので、この手法では電磁放射線の代わりに、陽電子を放射する弱い放射性物質を注入し、頭皮に装着した多数の小さな機器によって陽電子を検出する。もうひとつは、「MRI（磁気共鳴画像法）」を使ったもので、神経機能に関連した様々な原子（酸素や炭素）の量的な変化を、非常な細部に至るまで示すことが出来る。さらに、「脳波（EEG）検出」の技術は、現在では脳内の非常に微小な電圧でも、頭皮からそれを検出することが可能である。「脳磁計（MEG）」は、脳内の電流によって生じた微小な磁場を記録する技術である。現在の脳に関する研究において、脳の神経活動のパターンを外部から観察するには主にこれらの技術が利用されている。

リベットの実験に話を移行する。実験では、被験者の皮膚に電氣的刺激を与え、上にあげたような技術を用いて被験者の脳活動のパターンを記録する。皮膚に電氣的刺激を与えると、その反応が脳活動のパターンとして表れるのだが、この反応は「初期EP（誘発電位）反応」と呼ばれている。皮膚に対する電氣的刺激を0.5秒以上持続させない場合は、脳の神経活動は働いているので初期EP反応は記録されるが、被験者はその刺激に「気が付かない」のだ。この実験では、刺激が0.5秒以上持続した場合のみ、被験者は刺激に「気が付く＝意識する」という結果が得られたのだ。リベットはこれを基に、さらなる実験を試みている。脳卒中によって右脳の一部に損傷を受けた患者に対して、次のような実験をしている。ご存知の方も多いと思うが、脳と身体の神経はその繋がり方が交差するように左右で逆転している。右脳が担当しているのは身体の左側であり、左脳が担当しているのは身体の右側である。この実験の被験者の場合、右脳に損傷を受けているので、それによる障害は身体の左側に表れることになる。実験では、被験者が感じる事が出来る強度と持続時間を持った微弱な電気刺激を、左右両方の手に「同時に」与えることから始まる。その際、患者による「内観報告」では「左手だけ」に遅延が生じた。次に、左右の手に対する刺激に時間的な差異を作っていく。刺激のタイミングを左右で少しずつずらしていき、患者が左右の手に同時に刺激が与えられていると感じられるまで調整していく。結果として、患者が左右の手に対する刺激が「同時である」と感じられるようになるには、障害が出る左手への刺激を右手より0.5秒「先に」与える必要があったのだ。リベットはこの結果に対して次のような考察を与えている。それは、健全な脳には意識の0.5秒の遅延を「前に遡及する」よ

うなプロセス、過去を現在に「修正する」プロセスが備わっているが、この患者の場合は右脳を損傷しているために、左手への刺激による初期EP反応に関するプロセスのどこかにエラーが生じ、時間を前に戻すことが出来なくなっているというものである。リベットの仮説の要は、私達の意識は「0.5秒の遅延」を持っているだけではなく、脳はその遅延を遡及して修正を加えた上で、それを「現在」として私達の意識に与えているということである。しかも、私達はそれに気付くことが出来ないのだ。



「リベットの実験のイメージ図」

私達が主観的に「現在」だと感じているものは、実際は約0.5秒前の世界であり、脳はそれを調整して意識に遅延を感じさせないような修正プログラムを働かせている。私達の意識が晒されている「遅延」とは、明らかに遅延しているにも関わらず、その遅延を意識することが出来ないような遅延なのである。私達の「現在」は確かに遅延してはいるが、この遅延によって日常生活を営む上で何かしらの不都合や不便を感じたりすることはない。私達は、飛んでくるボールを素早い判断によって掴むことが出来、高速で移動する自動車を安全に心掛けて運転したり出来るのだ。しかしこれは、脳のバックグラウンドで働く修正プログラムが、意識が介入する前に判断をして実行したことを、意識はその判断の時点まで遡及し「いま私が判断した」と思い込んでいるに過ぎないのだ。リベットの発見は、私達の主観的時間が実はこのようなものである可能性を顕著に示している。

このことを意識と自由意志の問題として捉えると、私達の「自由な選択」は、意識のバックグラウンドに隠れたプロセスがすべてを決定しており、意識はそれを遅れて知らされるだけであるという可能性を示している。しかも、私達の意識は、ある行為における選択に対して、どの程度の決定権を持って関わっているのかも不明なのだ。リベットはこれについて次のように考察している。人間は、ある行為に対する決定をぎりぎりのところで意識的に拒否することが出来、このことを根拠に、事後的な「拒否」という局面において、行為の選択に対する意識の自由があると述べている。私達が自由意志による選択だと信じているものは、実際のところ意識のバックグラウンドからもたらされた指令を「私がそれを望んだ」と錯覚し信じ込むことによって成立しているものなのかも知れないのだ。このことは、ベルクソンが空間の内に展開する私達の日常生活に対して、私達は「行動するよりもむしろ行動させられている」と述べたことと一致するだろう。つまり、持続（時間）の空間化は私達の外部でのみ成立するものではなく、私達の内部にある脳という物理的領域においても、また同じように成立するのである。さらに、ベルクソンの「意識に直接与えられている」という問題は、リベット及び脳科学的領域においては「何によって、意識に直接与えられているか」という問題、意識は「どこで」発生するかという問題にまで、もう一段階外側への移行が可能になるだろう。

ここで、リベットが実験をする上で信条としていたことについて触れたい。通常、人間の脳活動のパターンやプロセスに関するデータは、脳の局所的な血流量や微弱な電気的変化のパターンとして、PETスキャンやMRI、脳波検出や脳磁計などの手法によって得ることが可能である。また、特殊なケースの場合はダイレクトに皮質そのものに電極で触れることによってそれを得ることも出来る。どんな手法であれ、脳活動のパターンを読み取る場合、物理的方法によってデータ化・数値化・画像化したものを、間接的に「外部から」読み取るという点では同じである。リベットの信条とは、脳の物理的活動を数値化したデータは、人間の精神活動そのもののデータではないという趣旨である。精神活動のプロセスは、外側から観察することは出来ず、被験者その人によってしかそれを観察することは出来ない。故に、被験者の脳を外部から観察することによって得られるデータと、被験者の主観的な「内観報告」から得られるデータとの組み合わせによってでしか、リベットの実験-主に脳の神経活動のパターンと人間の意識に関する実験-は意味を持たないということなのだ。リベットの本言葉をそのまま引用すると「実際のところ、意識を伴う精神現象は、神経細胞活動の知識には換言されないし、またはそれによって説明もできません。脳の内部を覗き込めれば、神経細胞が相互連結し、途方もなく膨大な量の神経メッセージが浮かんで消えるのを見ることができます。しかし、意識を伴う主観的な現象については観察することはできません。それを現に経験している本人だけが、その現象について報告をすることができるのです」と述べており、また「外部から観察できる「物質的な」事象

と、内部から観察できる「精神的な」事象は、現象論的には異なるカテゴリーであるということです。」とも述べている。リベットはこのような点から還元主義の立場を否定している。彼は唯脳論などの還元主義的な立場に自らを置くことを嫌い、それに対して慎重になりつつも、脳のどこかに意識を発生させる機能があるのではないかと疑っていた。しかし、結局のところどんなに実験計画を練り直し、何度も検証を重ねても、そのような場は脳の中には見つからず終いであった。そして興味深いのはここからで、彼は意識の出所が物質的な脳ではなく、何か別の場から発生しているのではないかという仮説に辿り着いたのだ。意識を発生させている場は、物理的で観察可能な既知の現象世界にあるのではなく、彼が「CMF（意識を伴う精神場）」と呼ぶところにあると言うのだ。主観的な精神現象の内実を他者が外部から観察出来ないのと同じように、このCMFもまた外部から観察出来ないような領域にあるという。リベットによると、意識はそこからもたらされている。現在、高齢であるリベットは後続の研究者がこれを検証出来るように詳細な実験計画を残している。本稿では、この精神場の理論について深く立ち入ることは避けるが、科学的世界に長い期間身を置き続けた人物が、様々な実験と考察を積み重ねた上で、やっと導き出した究極的な仮説として、私達はこれを心に留めておく必要があるだろう。

ここまでで「時間」についての捉え方には様々なものがあることがわかった。しかし「時間とは何か」という問いに対する明確なひとつの答えには、そのうちのどれもいまだ辿り着いていないのが現状である。科学的にも、慣習的にも、主観的にも、時間は決して自明なものではないのだ。私達は、そのままではバラバラである複数の時間を、概念としてトータルでアクチュアルなものとして捉えている。私達は、ある時間とまた別のある時間とを、変化するパターンとまた別の変化するパターンとを、それらを比較することによって新たな変化するパターンである「現在」を創出し続けている。そうした中で、私達の主観的な「現在」は絶えず選択され、また修正され続けているのだ。「時間とは何か」ということについて、現段階においてはここまで立ち戻れば充分だろう。

第4章：複数化・多重化・断片化 –見ることのパターン

ここまでで明確になったのは、「時間」と呼ばれているものは複数あり、決してひとつではないということである。「私」の内部からもたらされるような主観的時間、「私」の外部からもたらされる客観的時間、どちらがより重要で本質的な時間であるかは簡単には断言出来ない。私達は、これら複数の時間の中で生きているのだ。しかし、これら複数の時間の中で、一体どれが「私の経験」と呼べる確かなものなのだろうか。既知限界時間としての「私」は、複数の時間の中でどのようにしてアクティビティを発揮し得るのだろうか。ひとりの「私」が、複数の時間、複数の現実、複数の経験の中に存在していると言うとき、そこから何が指し示されるだろうか。それは、時間や現実と共に「私」自身も多重化するということであるだろう。私達はこれら複数の多重化した時間の中に引き裂かれ、断片化して生きているとも言えるのだ。

ここでは、こういった時間や現実の複数化・多重化がもたらす経験の断片化という視点から、そのような人間の経験可能性、ここでは特に「見る」という経験について考察していく。現在を生きる私達は、複数化＝多重化の経験をスムーズに受け入れている。宇宙科学、脳科学、臨床医療などを通じた人間の経験のバリエーションを見ていきたい。

見るという経験

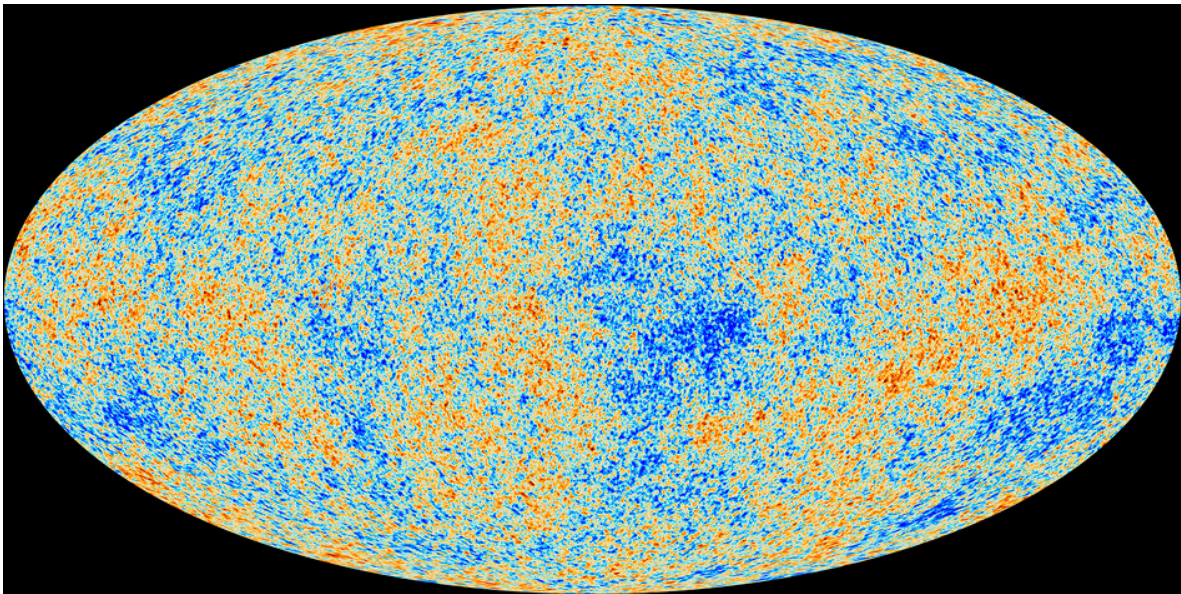
私達の住んでいるこの宇宙が誕生したのは、現在から約138億年前のことである。

宇宙誕生の瞬間から、この現在、この瞬間まで、脈々と途切れることなく続いてきたものがある。そのひとつが時間である。宇宙にはずっと同じ一繋がり時間が存在し続けてきた。しかし本当にそうなのだろうか。そんな疑問を持つことも不自然ではないだろう。確かに、そういった長い時間について目を瞑りゆっくりと想像してみることは可能である。しかも私達の精神世界にとっても非常に有意義なイメージを与えてくれる。しかし、私達はその時間のすべてを「実際に」知覚することは不可能だろう。私は記憶力が良い方ではないが、生まれた瞬間の記憶さえ思い出すことが出来ないのだ。勿論そんな記憶を持っている人の方が少ない。当たり前のことだが、私は自分の生年月日も年齢も知っている。物心がついた頃に親から教えられ、それから1年が過ぎる度に加算していき、現在でも自分が何歳か答えることが出来るのだ。実際に誕生の瞬間を経験したという確信的な記憶がないにも関わらず、確かに私がその日に産まれたことを示す証拠がいくつも存在している。私はその証拠を暗黙のうちに信じているに過ぎない。それでよいではないか、なにが問題か、

という声が聴こえてきそうだが、これは本稿にとって重要なことなのだ。宇宙の年齢を知ることにも、考古学的遺物の年代測定にも、基本的にはこれと似通った構造的な問題が含まれている。言い換えれば、それらは先程の年齢の問題と同じタイプの「不可能性」を持つということである。つまり、私が実際にそれを「経験していない/出来ない」ということである。出来ないが故に、代替的/間接的な方法でそれを知ろうとするのだ。

では、そういった「実際の経験」とはなんだろうか。ここでは、私達は世界をどのように経験しているのか、知覚や認識に基礎付けられた様々な「経験の可能性/不可能性」について触れていく。

例えば、私達は宇宙の年齢（時間）をどのようにして知ることが出来たのか。始めにそのプロセスを確認するところから始める。



宇宙マイクロ波背景放射による宇宙の全体像 ©ESA and the Planck Collaboration

宇宙の年齢は「宇宙マイクロ波背景放射」を観測することによって判明するという。「宇宙マイクロ波背景放射」とは何か。まず、宇宙誕生の瞬間から38万年後に「宇宙の晴れ上がり」と呼ばれる現象が起きた。それは、無数の電子と陽子が結合して水素原子が生成し、それまでもやもやした霧のような宇宙が、透明になるという現象を指す。その時に放射された光は、宇宙の膨張によって引き伸ばされ、絶対温度3度（約 -270°C ）のマイクロ波となり、現在でも「光の名残」としてそれが観測出来るのである。これが「宇宙マイクロ波背景放射」である。次に、宇宙空間に打ち上げられた観測衛星である「プランク」は、膨張し続ける宇宙のすべての方向から届く宇宙マイクロ波背景放射のデータを何度も収集し

た。その観測結果をもとに一枚の画像が作られた。宇宙全体のマップである。そこから得られたデータをさらにパターン解析することにより、宇宙の誕生の瞬間が判明するのだ。

このようなプロセスの結果として、宇宙誕生の瞬間は従来の説より1億年前の「約138億年前」というものが導き出されたのだ。現在、私達は宇宙全体の画像をインターネットや書籍などで簡単に見ることが出来る。私達は、現在から138億年前の宇宙誕生の瞬間から、さらに38万年後の宇宙の姿を見ることが出来るのだ。しかもそれは、この宇宙の全体像である。

私達は、生身のままで大気圏の外側の宇宙空間に出ることは出来ないし、私達の自然状態の視覚によって、宇宙マイクロ波背景放射を視認することもまた不可能である。私達の生身の身体が持つ不可能性を補う技術によって、私達の経験は拡張され続けている。この場合、地球環境の外では生きられない人間の生物学的限界、人間の視覚センサーが持つ可視波長域の限界、換言すると人間が「行けない」場所と「見えない」ものという2つの限界を前提に置くことが出来るだろう。観測衛星プランクは、これら2つの限界を超えるための技術であると見ることも出来る。さらに、先程の2つの限界に加えて、「時間」が持つ不可能性、人間の一個体のタイムスケールの限界もまた、技術的に拡張しているとも言えるだろう。それは、カメラによる代替的視覚の画像化／記録化がもたらす「過去を見る」という経験によってである。私達は、観測衛星プランクに搭載されたカメラを通して、間接的に宇宙誕生の名残を画像として見ていることになる。私達は「画像を見る」というシンプルで自然な視覚的経験を通じて、宇宙の誕生を見ているのである。1983年8月23日に長野県小諸市の小さな病院で、産声を上げて間もない新生児である私に、父親が握るフィルムカメラのレンズが向けられた。そうして撮られた一枚の古い写真を、現在の私が見ているようなものなのだ。つまり、瞬間を切り取る技術、写真をベースとしたあらゆる技術は、人間が「見ること」によって「時空を超える」ためのプロセスのひとつでもあるということである。

身体への眼差し

宇宙を見ることには、過去を見ると同時に未来を見るような両義性を含んでいる。それはまた、人間の圧倒的な「外部」を眼差すことでもあるだろう。ここでは逆に、人間の「内部」を眼差すことについて考えたい。人間の内部にもまた、深遠な宇宙が広がっている。これを覗き見る技術は様々なものがあるだろう。代表的なものとしては、MRIのように、人間の身体を外側から画像化する技術があげられる。人体という対象に対して外側から「見たい部分だけを見る」という意味では、サーモグラフィ、CTスキャン、超音波検査、X線

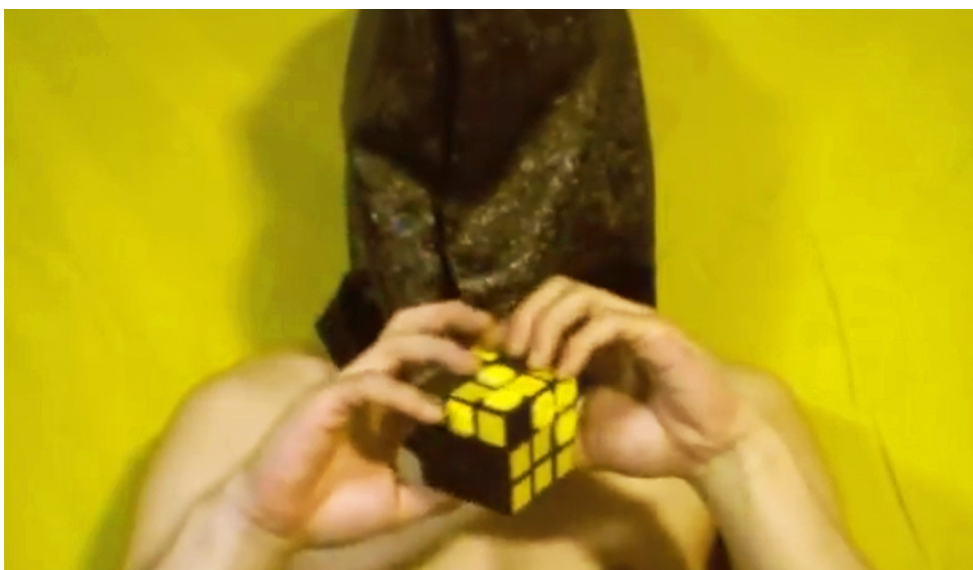
撮影などもこれに含まれるだろう。また、内視鏡のように小型カメラを実際に人体内部に挿入し、それを画像としてモニタリングする技術なども、人間の内部を見る技術としては代表的なものだ。これらはすべて、やはり人間の視覚経験の「限界」を拡張する技術であると言えるだろう。透明な素材で作られてはいない人体の非透過性という限界、人間が持つ可視光線の波長領域によって皮膚などの組織が「見えてしまう」という逆説的な限界、人間の身体の物理的なスケールが持つ限界、人体内部の空間は人間にとっては狭過ぎて「行けない場所」であるという限界など、自然な人間の身体が持つこうした限界を超え、私達は様々な技術がもたらす代替的視覚を経験することが可能である。これらについて、「見る」という経験を拡張し、代替的視覚によって人間の内部を覗くための技術として考えることが可能だろう。また、スケールという観点から、DNA解析で得られる人間のパターンについても触れる必要があるが、これについて「見る」という経験の枠組みの中だけで捉えるのはあまり有効ではないが、人間のパターンを見るためのひとつのファクターとして話に加えたい。

人間の内部を覗くための技術と、それがもたらす私達の視覚的经验によって、私達の身体に何が起きていると言えるだろうか。先の例から考えると、ひとつは「見えているもの」を透明化し、「見えていないもの」を可視化することによって、私達の身体は「明滅している」と言うことが出来るだろう。また、カメラのサイズやセンシング技術などの差異によって、私達の身体は様々なかたち、様々なスケールで画像化やモデル化がなされ、それを自在に拡大縮小させることで、ルイス・キャロルのアリスのように「スケールフリー化」していると言うことも出来るだろう。さらに、技術的に異なるファクターを使用することによって、同じ対象でもまったく異なるパターンが表れる点についても注目したい。例えば、ある人物に対して複数の方法を用いて個人情報特定しようとする場合、「指紋認証」や「DNA検査」などによって、まったく掛け離れた異なるパターンがもたらされることを考えれば分かりやすい。これを前提にすれば、身体内部を覗く技術についても同様に、それぞれのファクターによって、それに準拠した複数の人間のパターンが表れることが導き出されるだろう。CTスキャンは3DCGのモデル化によって、血液検査は各種成分の数値化によって、それぞれ異なるパターンをもたらすだろう。臨床医療では、これらの複数化した身体のパターンを、一人の生きた「患者」として扱わねばならない。そこには、バラバラに断片化した複数のパターンを、どうにかしてひとつに統合するパターンが必須であるはずだ。また、見られる対象としてだけではなく、見る主体についてもこれと同様のことが起きている。なぜなら、そのどちらも人間である「私」であり、これらのことは「私」が「私」を見ていることに他ならないからである。私達の「身体」と「眼差し」は、こうした様々な視覚的经验のフィードバック・ループの中で、明滅し、膨縮し、断片化し、そうすることで複数化し、多重化していることを知るのだ。

目隠しすると見えるもの：blind tactile sense

視覚は、人間が世界を認識する際の最も基礎的な知覚である。これを基底とした「見る」という経験は、複数のプロセスに「断片化・多重化」したものである。ここでは、視覚経験に関する拙作『Blind tactile sense (cube)』を取り上げたい。

「ルービックキューブ」という玩具を知らない人はいないだろう。ルービックキューブは世界的に最もポピュラーな立体パズルのひとつである。ベーシックなものは27個の小さなキューブが合体してひとつの大きなキューブを構成したような形状を持った「3×3×3」と分類されているものである。すべての面にはそれぞれ異なる色が与えられており、それらの色の種類は合計で6つある。中心の連結部分を軸にして上下左右に回転させ、同じ色が隣り合うように揃えていく。それを続けていくと、最終的には6種類の異なる色面を持ったひとつのキューブが完成する。私は、この異なる6つの「色」を、6つのテクスチャ、6つの「触覚の差異」に置き換えたキューブを制作した。それを「目隠し」をした上で、指先の感覚を頼りに解いていき、そのプロセスを撮影したものを作品とした。これが『Blind tactile sense (cube)』である。映像作品としてはそれだけなのだが、ここでは映像に映り込んでいない部分、私の「内部視覚」について素描したい。



『Blind tactile sense (cube)』 2012年

「見る」という経験には、複数に分節化-断片化されたプロセスが関与している。このことを前提とした場合、ここでは現実空間に実際に存在する「現実のキューブ」と、それをセンシングし情報を把握する際に必要なモデルとしての「内部視覚のキューブ」の2つが表れる。これら2種類のキューブは、普通なら気が付かないうちに、ひとつのキューブに統合されているはずのものだ。

通常のルービックキューブにおける「赤」「青」「黄」などの視覚的差異を、「つつつ」「ざらざら」「ぺたぺた」などの触覚的差異に置き換え、目隠しをした状態で触ることで、その差異を確認していく。すると、私の内部視覚には触覚の差異によるイメージが立ち表れる。用意されたテクスチャは6種類あるので、それらを現実空間にある現実のキューブと内部視覚のキューブを対応させながら、ゆっくりとマッピングしていく。通常、ルービックキューブを解くときには、どの位置にどの色面の組み合わせ（小さなキューブ）があるか、色の差異のパターンを視覚的に捉えて、その状態を把握する。実はルービックキューブというパズルは、一度その初期状態を把握してしまえば、後は自動的に手を動かしていけば完成するものなのだ。色面の位置情報のパターンさえ分かれば、キューブをどんな「手順」で動かせば完成するのかは、予め決まっているということである。ルービックキューブには、明確な「解き方」であるアルゴリズムやフォーミュラがあるのだ。それを記憶した上で訓練をすれば、誰でも解くことが出来る。ルービックキューブの上級者は、はじめの配置をきちんと把握すれば、後は目隠しをしても非常に素早く解くことが出来るのだ。拙作『Blind tactile sense (cube)』では、始めのプロセスに関わる入力情報が「色」から「テクスチャ」に置き換えられている。しかし「解き方」自体には変化はないのだ。この場合、視覚的イメージの差異に変わり、触覚的イメージの差異がそのまま変数の値となっているだけなので、それらを内部視覚でマッピングすればキューブを解くことに問題はないのだ。しかし、これがなかなかうまくはいかない。私はルービックキューブの上級者ではないので、普通に解くときでさえ何度も色の配置を視覚的に確認しなければならない。それでも、人間にとって視覚情報を得ることはもともと自動化されたプロセスなので、意識的に内部視覚で慎重にイメージを作り出さなくてもよい。これが、入力情報が触覚に置き換わっただけで途端に困難になるのだ。せっかく慎重にマッピングしても、ちょっと動かすとすぐに内部視覚のキューブは部分的に欠けたりぼやけたりするので、解いていく途中で指先の感覚を頼りに幾度も確認しなければならない。そのため、通常のキューブを解くときに比べると完成まで何倍も時間がかかる。現実空間に実際に存在する現実のキューブと、内部視覚のキューブを繋ぐリンクは、非常に不安定で、常に明滅しているような感じである。リンクが切れる度に、内部視覚にあるキューブも薄れて消えてしまうのだ。これは、日常生活の様々な行為をよりスムーズにこなすために、私の脳や身体が視覚による世界認識に最適化されており、触覚情報に特化した世界認識に最適化されている

わけではないためだと考えられる。私達の世界認識は視覚入力を遮断されると途端に様々な行為がおぼつかなくなる。しかし、それによって逆に見えてくるものがあるのも確かだ。

『Blind tactile sense (cube)』の企図のひとつには、そういった私達の日常的な世界認識に対して、部分的に目隠しをすることで、隠れたプロセスにスポットをあてることが可能になるのではないかという狙いがあった。その狙いがうまくいけば、今度は逆説的に見えてくるものとは何かという問いへとその視座を移行することが出来るのだ。

知的障害や発達障害を持つ人々の中に、限定的に特に優れた能力を発揮する「サヴァン症候群」と呼ばれる人々がいる。その「優れた能力」はサヴァンの人々だけが持つ特別なものではなく、通常では隠れて作動していたり、眠った状態である脳機能の一部が、他の部分の障害を契機に局所的に発揮されたものだとする見方がある。このことは、脳機能の一部に「目隠し」をすることにより、それを補うように特殊な優れた能力が開花するという可能性を示している。例えば、映画『レインマン』のモデルになった著名なサヴァンであるキム・ピークは、一度見た本の内容を完全に記憶することが出来たり、左右両方の眼で同時に別々のページを読むことが出来たり、生年月日などの情報からその日が何曜日であるかを即座に答えることが出来たりと、いくつかの驚異的な能力を持っている。彼の脳をスキャンした結果、「脳梁」と呼ばれる右脳と左脳を繋ぐ部分と、小脳に先天性な欠損が見られることが判明した。また、サヴァンの中には先天性なものである場合に加えて、事故などで脳に損傷を負い、後天的にサヴァンになるケースもある。彼等の特殊能力が、脳機能の部分的欠損により開花したと言い切ることは出来ない。しかし、こうした解釈を前提にした場合、実は私達の脳にも彼等と同じような隠れた能力が潜在的に備わっているかも知れないという可能性が浮上するのだ。これは、人間の脳や身体機能の一部に「目隠し」をすることによって、身体の隠れた機能や潜在的能力を引き出し、そこにスポットをあてることが出来るかも知れないという可能性を示唆している。視覚的経験の中で言えば、「見えない」ことによって逆に「見える」ということになるだろう。この新たに「見える」ようになった部分が、私達の日常的な視覚経験の中に潜在する隠れたプロセス、「部分-断片化」がもたらす視覚的プロセスのひとつなのである。通常はトータルな「見る」という経験であるものが、「目隠し」や「欠損」などのような、機能の部分的エラーによって、断片化した視覚的プロセスが顕在化するとうことである。

私を眺める

先に少し触れたが、人間の脳には「脳梁」と呼ばれる右脳と左脳を繋ぐ部位がある。脳梁が切断されたり、生まれつき未発達な脳を「分離脳」という。この「分離脳」とはどのようなものなのかを知るために、分離脳患者が持つある特質を紹介したい。

分離脳患者の特質を示す厳密な実験は多数あるが、ここでは細部を割愛し単純化したものを紹介する。実験は次のような内容である。分離脳患者の被験者に対して、主に運動や情動など、感覚的なものを担当する右脳にのみ伝わるように「歩け」という指示を出す。そうすると被験者は指示された通りに立ち上がって歩き出す。今度は、主に言語や論理的なことを担当する左脳に対して「なぜ歩いているのか」とその根拠を尋ねる。すると、被験者は「隣の部屋に行こうとした」などと、偽りの根拠を作り出すということが起きるのだ。右脳と左脳の連結が断たれた分離脳なので、右脳に与えられた「歩け」という指示は左脳には伝わっていない。伝わっていないにも関わらず、左脳は自分の行為に対する独自の解釈を作り出し、そこに能動的選択があるかのような偽物の根拠をでっち上げるのだ。しかも、右脳はこの「でっち上げ」に気付かない。右脳だけではなく被験者自身も、一連の左脳による犯行に気付くことは出来ないのだ。この左脳による「でっち上げ」のプロセスは、分離脳患者の意識にのぼらない脳のバックグラウンドの領域で行われているため、自分自身に起きている不可解な出来事を自然に受け入れてしまう。分離脳患者は、それに関する違和感すら感じずに、通常的生活を送ることが出来るのだ。このような分離脳患者の特質から、左脳には環境から受け取る諸々のパターンを恣意的に解釈し、もっともらしい根拠を自動的に組み立てる機能があると見られている。

ここで示されるさらなる問題は、分離脳ではない私達の健常な脳であっても、これと同じようなプロセスが常に起きている可能性を示唆している点である。ここでは、左脳の特性だけではなく、脳の隠れたプロセスと意識の関係に注目したい。リベットが示した「意識は0.5秒遅延している」という脳科学的現実には、私達の日常的な意識が、決して私達の脳や身体の支配者ではないことを表しているはずだ。

3章で触れたことの繰り返しになるが、ここでももう一度確認したい。私がある行為をしているとき、私は自由意志による能動的選択を根拠にその行為を行っていると感じて疑わない。また、私は他者に向けてその行為の根拠を説明出来ると信じている。しかしそれは私の内部にある何らかのプロセスによって、それを「させられている」にも関わらず、能動的に「している」と信じているだけかも知れないのだ。私達の自由な選択による様々な行為の本当の根拠は、意識が「与えた」ものではなく、意識へ「与えられた」ものなのだ。これを端的に言うと、私達が自由意志による能動的選択だと信じているものは、もしかしたらすべて「幻想」かも知れないということを示唆している。私達の「意識」と、私達の

内部のなんらかのプロセス、どちらが優位に立っているのかは分からない。精神分析が「無意識」と呼んだ隠れた精神的プロセスは、想定されていた以上に広大で、より現実的な実効性を持つものなのかも知れない。

既に決定しているタスクを、意識はいま自分で発案したと思い込んで、それを実行に移しているだけかも知れないという疑惑を先で提示した。そこからさらに、その「与えられた」行為の作動中に、どうにかして「気付きたい」と思うのはおかしいことではないだろう。「気付く」というよりは、「見る」という経験のいくつかパターンによってそれは可能になるだろう。私達はこれを経験に則して理解することが出来る。より正確に言うと、それは理解と呼べるものではないかも知れない。ただ「経験」として知っているだけなのだ。

例えば、絵を描いているとき、より深い没入状態に近づくほど、明晰な「意識」は遠退いて、別の何かが始める感覚がある。私がここになくても勝手に作品が出来上がっていくのではないかと思えるような感覚だ。では、そのとき「私」は何をしているのだろうか。これは、何かひとつの行為に没入しているときに限ったことではない。

今度は「ひらめき」というプロセスを考えて欲しい。それ以前はランダムで離散的な状態で、記憶や思考の中で渦巻いていたものが、ひとつのかたちに結び合わされ、ひとつのアイデアとして組み上がる瞬間である。これは決して自明な論理的思考の結果ではなく、どこからか突然「与えられる」ような感覚があるものだろう。ここでもまた先程と同じ疑問を投げ掛けたい。そのとき「私」は何をしているのだろうか。次は、入眠時の感覚を思い出して欲しい。オートマティックなイメージの溢流に意識が沈んでいくあの感覚である。ランダムな記憶の渦の中で、意識が意識ではない何かに触れて、「私」という精神プロセスが薄れていき、別の何かに移行していくような、「私」の身体を誰かに明け渡すような、心地よいとも言えるあの感覚である。ここでもやはりまた同じ疑問、そのとき「私」は何をしているのだろうか、である。答えは単純である。そのとき「私」はそれをただ「眺めている」だけなのだ。

私はこのような状態にあるとき、自意識による無駄な手出しはせずに、それを只々許容して傍観しているような状態になっている。意識による選択が介在しないプロセスの作動を、私はただ「眺めている」だけなのだ。

ある行為の根拠が、私達の意識が通常はアクセスの権限を持たないような領域からの命令だとしても、それによって私達が日々の生活を実際に営んでいることは確かであるし、そのプロセスでさえも全体としての「私」であることに変わりはないだろう。「私」が「私」に無理に抗っても仕方がないのだ。「眺める」という意識の一状態は、決してネガティブなものではなく、なかなか創造的なものなのだ。

私達の意識が、そのバックグラウンドで働くバラバラで断片化した作動を、トータルな「私」として認識することの基底には、ただ「眺める」という意識状態に深く根差したプ

ロセスがあると言える。眼を瞑りゆつくりと私の内部を眺めることは、私自身との対話、私の内部にある「複数の私」に触れることを可能にするだろう。また、そこから翻って私の外部にある世界、この物理的現実やテクノロジーによって間接的に知覚可能である様々な現実に対しても、これと同じアプローチを試みてもいいはずである。彼女の眼を借りて、彼女の眼差す世界が見たいのなら、私の方はただ「眺める」という作法で臨まなければならない。私が何か「気付く」のであれば、それがずっと過去になってからのことなのだ。

第5章：ポスト・ヒューマンはアートの夢をみるか？

「行く河の流れは絶えずして、しかも、もとの水にあらず。淀みに浮かぶうたかたは、かつ消え、かつ結びて、久しくとどまりたる例（ためし）なし。世の中にある、人と栖（すみか）と、またかくのごとし。」鴨長明『方丈記』

人間の経験、または「私」という個人の経験は、これから先どのような変遷を辿ることになるのだろうか。SF（サイエンス・フィクション）は、この問いをイマジナリーだが緻密なシミュレーションによって、私達にその可能性の一端を示してくれる。また、カーツワイルが示す、先端医療、脳科学、遺伝子工学、情報工学、機械工学、ナノテクノロジー、人工知能などがもたらすとされる「特異点（シンギュラリティ）」を超えた「ポスト・ヒューマン」の文脈を参照すれば、この問題を考察するさらなる手助けとなるだろう。

ポスト・ヒューマンとは、人間の後に台頭する知性体のことであり、「私」というひとつの主体が無数の可能性を持ち、且つそれが単に思弁的ではなくなる世界の住む新たな人間の姿を表した概念である。そこでの個人は、その経験可能性を驚異的に拡張させ、固定化された時間や身体、ひいては「個」といった束縛からさえも解放されている。現在の私達が土偶をはじめとする古代の遺物を通して、その時代の人間の営みについて思いを馳せるのと同じように、私達はポスト・ヒューマンについて思いを馳せてみてほしいはずである。

これまでの章に共通したファクターである「時間」や「パターン」を、この章でも前提として保持したまま、ポスト・ヒューマンについての考察を試みる。さらに、それに重ね合わせるように「既知限界時間」としてのポスト・ヒューマンを捉えてみたい。既知限界時間とは、「主体」についてのひとつの見方であり、その存在様態や可能性を限定するものではなく、単にひとつの「捉え方」であると先に述べた。これを、ポスト・ヒューマンに適用するとどのような可能性が表れるかを見ていきたい。

ポスト・ヒューマンというと、現在の私達の自然な人間の姿と掛け離れたイメージを思い浮かべてしまいそうだが、それでは逆にそれに対する想像を困難なものにしてしまうだろう。現在の私達と比較した場合、何が同じで何が違うのか、共通項と差異を判断する視点が必要不可欠であり、それが欠けてしまうと、この考察も意味を失い、たちどころに霧散してしまうだろう。まずは共通のパターンを探さねばならない。そのひとつとして、ここでは根本的で切実な問いに触れておきたい。それは、彼等にも私達と同じように「死」

があるのかという問いである。その答えは、ここではひとまず直感的に「YES」としておこう。

ポスト・ヒューマンのパターン

「我々は有機的で産業的な社会から、ポリモルフな情報システムへの移行-すべてが労働であるような社会からすべてが遊戯、死に至るゲームであるようなシステムへの移行-を経験しつつある。」ダナ・ハラウェイ

ここからは、グレッグ・イーガンのSF小説『ディアスポラ』の世界における「人間のパターン」とそのバリエーションを見ていきたい。

この物語の中で、人格的知性を持っており相互のコミュニケーションが可能な存在は、その存在様態からみて大きく3つのグループに分けることが出来る。

第1のグループは「ソフトウェア」の人格である。主人公である「ヤチマ」もこのグループに含まれる。彼らは自分達のことを「市民 (the citizens)」と呼び、それぞれ「ポリス」と呼ばれる国家的単位のコミュニティに属している。異なるポリス間では、主義、思想、ルールなどの違いがあり、どこのポリスで生まれたとしても、自由選択が可能な程度に成熟した知性-人格を持ってさえいれば、各個々人は好きなポリスに属することが許されている。また、自分の目的に見合ったポリスがない場合や、ハードウェアが宇宙空間を長距離移動する場合、固定化されたハードウェアの近くに留まることが物理的に出来ないので、別のハードウェアを用意して自分で新たなポリスを作ることも可能である。彼らのアクティビティは「観境 (スケープ)」と呼ばれる仮想現実 (彼らにとっては現実そのもの) の中での行動が基本である。「観境 (スケープ)」には、「ホームスケープ」と呼ばれる個人的な空間から、「フォーラム」と呼ばれる公共的空間まで多種多様なものがあり、そういった場所で他の市民とのコミュニケーションが行われる。他の市民に「いま・ここ・わたし」を伝えるためのアイコンやタグ、あるいは「シグネチャー」と呼ばれる個人特定因子を示すことで、相手が誰なのか、または相手に「わたしです」と伝えることが出来る。また、標準的時間との相対的な関係によって、個人の主観的時間を自由に伸縮させることが出来るので、彼らは時間に対していくらか自由であると言える。現在の自分の状態・記憶のバックアップやコピー、任意の物理的身体に自分をインストールすることなども可能で、このグループは3つの中で最も経験の自由度と可能性が高いグループだと言えるだろう。

第2のグループは「グレイズナー (gleisner robots)」と呼ばれる物理的な機械的体を持つロボットである。第1のグループである「市民」と同様、ある種のAI (人工知能) であることに変わりはない。物理的な機械であること、あるいはシステムからの制約や限界によって、自己が強固に規定されている点が「市民」との大きな差異だろう。物語の中では、元グレイズナーの市民が登場するが、仲間が彼をからかうときには「愚直なロボットジョーク」というものが使われる。

第3のグループは「肉体人 (fleshers)」と呼ばれる有機的な体を持つ生身の人間のグループである。現在の私達が持つ自然な人間のイメージに最も近いのはこのグループである。遺伝子改変によって「改変態」と呼ばれる無数の種が生み出されており、海などを生活環境とする水棲種、水陸両生種や有翼種、光合成が可能な種など、その存在様態は多種多様である。その中には言語を捨てたグループまであり、異種間のコミュニケーションは困難を極める。それほど肉体人の種々はバラバラなのである。異種間のギャップを媒介し、それを埋める役目を担っている者は「架橋者 (bridgers)」と呼ばれている。また、自らに対し遺伝子改変を施さない「不変主義者」と呼ばれる人々も存在し、彼らの身体は現在の私達のものに最も近いはずだ。さらに、肉体人は「移入ナノウェア」と呼ばれる、人間をデジタル化する技術、仮想世界の住人になるための手続きを執拗に忌避しており、また恐れている。その恐れは、代替不可能で固有の肉体を持ち、自らの肉体が所与の死を有していることや、それに対する強い誇りから来していると言えるだろう。それは「肉体としての死」を喪失してしまうことへの恐怖に他ならないとも言えるだろう。

この物語における人間のバリエーションはこの3つである。「市民 (ソフトウェア)」「グレイズナー (ロボット)」「肉体人 (DNA)」である。

グレイズナーと肉体人は、それぞれ固定された物理的な体を持ち、それらのシステムから強い制約を受けている点は似通っていると言える。また、その身体が機械的システムであるか、生体的システムであるかという点には大きな違いがあるだろう。

市民は、代替不可能で固有の物理的体を持つてはいないものの、仮想世界の中では自由に自らの体をデザインすることが出来る。このことは、市民の世界で身体的特徴による差別など、もはや起こり得ないことを示している。また、他のどちらのグループからの「移入 (仮想世界の住人になること)」も歓迎しており、その点も踏まえて最も寛容で自由なグループだと考えられる。

肉体人と市民を分かち最大の差異は、生身の体の物理的制約と、それが無いことによる自由度だろう。また、そこから生じるタイムスケールの違い、時間をもたらす差異も見落とせない点だろう。時間に関しては、グレイズナーは肉体人よりも自由だと言えるが、彼らは機械の経年劣化を気にしなくてはならないので少し不便だとも言える。

市民と他の2つのグループの差異をシンプルに考えてみる。一見すると、物理的体もたらす知覚と運動、あるいは外部のセンシング-フィードバック・ループを通じた物質

世界の豊かな経験に、その大きな差異を認めることが出来そうに思える。しかしながら、市民はそういった物理的制約をまったく経験出来ないというわけではないのだ。例えば、使われなくなったグレイズナーの機械的身体を借りて、物理的世界に自分を存在させることが可能だ。そうして得られた仮の物理的身体に宿り、対応する身体イメージを位相空間の中で組み立ててから実際に身体の各部位を動かし、物理的身体の制約や束縛を楽しむことが出来るのだ。また、現地にある小さな製造機械のようなものを利用すれば、ゼロから様々な機械的ガジェットを組み立てられるので、先に特定の物理的環境に対して最適化した身体モデルのデータを送っておき、それが物理的に完成するのを待ってから、少し遅れて自らをインストールするという方法もある。現地に製造機械がない場合は、その機械自体を先に送ればよいだけである。彼らは時間から自由なのだから、自らの時間を一時的に停止しておけば主観時間では一瞬のうちにそのプロセスのすべて終えてしまうことが可能なのだ。

市民は、非物質的な「内なる世界」に閉じ籠り、外界の物理的世界への興味を失っているわけではない。宇宙空間における小惑星の進路調整作業を、まるでお祭りのように騒ぎ立てたり、「ガンマ線バースト」で大量の放射線がオゾン層を襲い、地球に住む多くの生物が死滅する運命にあることが明らかになった際には、現地（物理的世界）に赴き、その情報を肉体人に伝えたり、救助に行ったりもしている。そういった行動の根拠は、肉体人のことも自分達のことと同じ人間であり仲間だと思っているからだと考えることが出来る。その存在様態のバリエーションがここまで多様になりながらも、決して彼らは「人間のパターン」を見失ってはいないのだ。これは、現在を生きる私達が、この物語から最も示唆的なメッセージとして受け取るべきもののひとつである。彼らは紛れもなく人間（あるいはその子孫）であり、彼ら市民（ソフトウェア）こそが「ポスト・ヒューマン」と呼ぶに相応しい最も可塑性の高い存在様態だと、私は考えたいのだ。

既知限界時間とパーソナル・ディアスポラ

「今日では、ヴァーチャルの全機械装置とネットワークの精神的ディアスポラにおいて、フラクタル的人間（Homo Fractalis）の運命が決められている。すなわち、アイデンティティ、自由、自我そして超自我の決定的放棄だ。」ジャン・ボードリヤール

イーガンの『ディアスポラ』の話続ける。もともと「ディアスポラ (diaspora)」とは、「撒き散らされたもの」を意味するギリシャ語に由来する言葉である。通常は、国を失った古代イスラエルの民をはじめとした、民族の「離散」を表す意味として使用される。ここでは、この「ディアスポラ」という言葉を「過去の記憶を持つが、永続的な場は持たない、無数の点としての移動」として捉えたい。これを、既知限界時間やポスト・ヒューマンと組み合わせる試みをしたい。

ここで、カーツワイルによる「特異点 (シンギュラリティ)」の定義と、それを超えた世界を説明した一節を引用したい。それは次の通りである。

「特異点とは、われわれの生物としての思考と存在が、みずから作り出したテクノロジーと融合する臨界点であり、その世界は、依然として人間的ではあっても生物としての基盤を超越している。特異点以降の世界では、人間と機械、物理的な現実とヴァーチャル・リアリティの間には、区別が存在しない。そんな世界で、確かに人間的だと言えるものが残っているのかと問われれば、あるひとつの性質は変わらずにあり続ける、と答えよう。それは人間という種は、生まれながらにして物理的および精神的な力が及ぶ範囲を、その時々を超えて広げようとするものだ、という性質だ。」

『ディアスポラ』の主人公であるヤチマは、先にも触れた通り「人間のパターン」を持ったソフトウェアの人格的知性である。ヤチマの存在様態も、そこに描き出された世界も、カーツワイルの説明する「特異点 (シンギュラリティ)」を超えた人間の姿と世界像にピタリと符合する。

ここからは、ヤチマの世界で起こった「ディアスポラ」がどんなものであるかを紹介する。そこからさらに、ポスト・ヒューマンにとっての「ディアスポラ」の意味を捉えたい。

繰り返しになるが、ヤチマはポリスに住む「市民」である。「市民」とは意識を持つソフトウェアの人格的知性の総称である。その市民が住む社会は「ポリス」と呼ばれており、市民の社会のインフラストラクチャーとして機能するコンピュータ・ネットワークであり、またコンピュータそのものでもある。また、ポリスは複数存在し、市民はあるポリスからまた別のポリスへと移住することが可能である。ヤチマは「《コニシ》ポリス」で生まれ、後に自由意志による選択をして「《カーター-ツィーマン》ポリス」に移住した。ヤチマが移住を決意した根拠は、《カーター-ツィーマン》ポリスの「ある計画」に賛同したからであり、彼自身がその計画の一部になることを望んだからであった。その計画自体は失敗に終わったが、また別の形でそれは継続されることになる。その継続された計画とは、《カーター-ツィーマン》ポリスそのもののクローンを1000個作り、それぞれ別の星系など1000の目的地へ向け、宇宙探査船を送るという計画である。その新たな計画の名こそが「《ディアスポラ》計画」である。ポリスをまるごと1000個にクローンするのだから、ポリスの中に住む市民たちもまとめてクローンされる。つまり、ひとりの市民に焦点を絞ると「1000人の私」に分裂するということになる。そして、それぞれがまったく異なる1000の可能性を生きることになるのだ。宇宙航行の途中でディアスポラ船ごと消滅する「私」がいるかも知れないし、無事に目的地に到着し、そこで新天地を見つけ出す「私」もいるかも知れない。そうなっては、もはやそれは「かつて私であった他者」と呼べるほど遠い存在になるだろう。しかし彼らは、彼らの選択と合意によって再びひとつに融合することも可能なのだ。このプロセスを短縮した時間の中で見れば、私達の毎日の眠りに近い経験として捉えられるかも知れない。眠りとは「私」が一度中断され、再び目覚めるといったプロセスである。この眠りと、一度他者になった後に再び「私」になることはそこまで変わらないものかも知れない。彼らは、偶然とカオスに晒されながらも、それでも可能な限りの秩序＝ポリスを存続させ、同時に「私」を持続させなければならない。このアクティビティは、ポリスや市民の可能性の拡張やリスク回避という意味での「冗長性」の確保であるとも言えるだろう。これは、1000に分裂し多重化した「私」を、トータルな既知限界時間が持つ冗長性であると捉えることも可能である。この「《ディアスポラ》計画」は、元々ポリスが設置されている地球に、将来的に起こるかも知れない物理的非常事態への備えに端を発し、地球だけでなく1000の可能性のすべての非常事態に対するリスク回避という意味で捉えれば、宇宙に散らばった1000の《カーター-ツィーマン》ポリスのすべてが、それぞれ互いに「冗長性」を持つことになる。ここでいう「冗長性」には、人間の脳における「可塑性」との相似が見出せる。どちらも、現在は全景化している支配的なパターンの中に、潜伏して存在するパターンである。ある契機によって、支配的なパターンに「裂け目」が生じたとき、これらが新たなパターンを創出する前提として作動するのである。

カーツワイルは、特異点（シンギュラリティ）の前提として、進化における「6つのエポック」というアイデアを提出している。このうちの「エポック5」は「テクノロジーと人間の知性の融合」であるとしている。エポック5を経て最終段階である「エポック6」に入ると、「大幅に拡大された人間の知能（圧倒的に非生物的）が、宇宙のすみずみまで行き渡る」ことで「宇宙の物質とエネルギーのパターンに、知能プロセスと知識が充満」して、そのとき「宇宙が覚醒する」としている。先程も触れたが、カーツワイルによるこのポスト・ヒューマンの存在様態のイメージは、イーガンの『ディアスポラ』のそれと、かなり近いものがある。カーツワイルの言うエポック6は、まさに宇宙規模のディアスポラであると言えるだろう。

先に「ディアスポラ」を「過去の記憶を持つが、永続的な場は持たない、無数の点としての移動」として捉えると述べたが、この「無数の点」はそれぞれまったく異なる方向に離散していくアクティビティとして作動する。それらのすべてを繋ぎ合わせるのが「既知限界時間」という捉え方である。これを、すべての点を含めたネットワーク・トポロジーあるいはダイアグラムのようなものとして捉えたい。点としての移動ではなく、無数の点は結び合わされ、曲面としての拡がりとなる。それに加え、ここで想定したいのは、そのすべての点が「私」である場合だ。ディアスポラする既知限界時間としての「私」である。それは、複数の時間、複数の可能性、複数の経験に分裂した既知限界時間としての「私」が、宇宙全体に同時に存在する世界である。複数の時間というのは、複数の物理的環境によってもたらされる時間的差異である。それは、標準的時間＋主観的時間＝多重化した時間というユニットが、さらに複数化し無数に多重化している状態であり、それにも関わらず「私」としてはトータルに作動する時間でなければならない。これが、既知限界時間という主体の捉え方が要請されるべき根拠である。この場合の「私」は、分裂していると同時に集合しているような、部分であると同時に全体であるような複合的主体である。既知限界時間としては、それでもまだ同じひとりの「私」なのである。このようなダイナミズムが達成された世界では、誰もが「私」であるような世界が出現する。宇宙が徐々に「私」で充たされていくのだ。これを「パーソナル・ディアスポラ」と呼んでもいいだろう。パーソナル・ディアスポラは、既知限界時間という捉え方に最も適した「個」のアクティビティであり、それは未知なる無限外部へ向けた半永久的な持続的作動である。既知限界時間は、パーソナル・ディアスポラにおいて、「私」というパターンの最も基礎的な性質として機能するだろう。すべては「私」というパターンを、永遠の喪失から救うためである。

ポスト・ヒューマンのアート

「《コニシ》でだったら、ブランカはこれを“数学”と呼んだだろう。《カーター・ツイマーマン》では、“芸術”と呼ぶ必要がある。それ以外の呼び方では現実の宇宙と真っ向から対立する仮想宇宙を思わせてしまうからだ。」グレッグ・イーガン『ディアスポラ』より

ここでは、ポスト・ヒューマンにおけるアートを考えたい。ハラウェイが言う「すべてが遊戯的であるような」社会で、私達は何をすればいいのだろう。遊戯的とは、単に遊ぶというよりはリスクを負う賭け事、偶然やカオスに晒された破局と隣り合わせの遊びとしての新たな「生」の形態であるだろう。ポスト・ヒューマンは、そこでアートを必要とするだろうか。

ポスト・ヒューマンにおけるアートを考える前に、ここで私自身のことについて触れておきたい。「黄色」というひとつの色彩が「個のパターン」を担うことについてと、それがポスト・ヒューマンのアートとどのように関係するかを考察する。

色の波長がどう見えるか、あるいはその色をどう感じるかという部分で言えば、色彩もやはり主観的なものであり、個人差のあるものである。

「色弱」や「色盲」などと呼ばれる色覚異常を持つ人々は、特定の色の識別が困難であったり、赤と緑が両方とも茶色や黄色に近い波長で見えたり、通常の色覚を持つ人々とは実際に見えている色彩が異なっている。私自身について言えば、同じ対象物を見ているはずなのに、左右の眼では若干異なる彩度で見えるのだ。

以前、色弱の友人が私の作品を見た時に「君の作品は問題ない」と言ったことがある。彼は、赤と緑の透明プラスチックが埋め込まれたカードを目の前に何度もかざして、自分に見えていない色がないか、見えづらい色がないかをチェックしていた。彼自身も色覚異常を持っているが、彼は色覚異常を持つ人々でも正しく情報が取得出来るようなバリアフリーデザインを目指す組織に勤めており、日頃からそうしたチェックをする癖がついているのだ。彼の言う「問題ない」とは、黄色・白黒のみの絵具しか使わない私の作品（平面作品）は、色覚異常の人にも見えるバリアフリーな作品だという意味であった。

また、「4色型色覚」と呼ばれる色覚異常を持つ人々の視覚世界では、月は黄色や灰色ではなく、青やオレンジに塗り分けられて見えていると言う。通常、人間には光の波長を捉えるためのセンサーである「錐体細胞」が赤・緑・青の3種類備わっている。4色型色覚の

場合は、そのセンサーがもうひとつあるのだ。彼女達¹は、赤・緑・青の3種類の錐体細胞に加え、4種類目のセンサーである「黄色錐体」を持っている。色を見分ける能力は通常の場合と比較すると100倍の一億色で、3色型色覚の私達とはまったく異なる色彩世界に生きていることになる。

同じように3種類の錐体細胞を持つ者同士でも、色彩の捉え方には個人差があるだろう。また、ある特定の色を「どのように感じるか」という水準までいくと、同じ色を見たときの個人間の差異の方が大きくなるのではないだろうか。私自身について言えば、「黄色」という色彩にのみ、他の色には感じることもない特殊な親密さを感じるのだ。

ここからは、私が「黄色」という色彩をどのように捉えて使用しているのか、そのすべてを説明するとまではいかないが、段階的な変遷も踏まえ素描してみたい。

私は作品において、白と黒を除外した色彩という意味では「黄色」だけしか使用しない。しかしそれは、決して合理的な選択によるものではなく、「黄色」というひとつの色彩に対するなかば身体的で生理的な執着やオブセッションの類に端を発している。ここではそういった私だけが感じる黄色を「個人的黄色」と呼びたい。また、単色での黄色に加え、黒との組み合わせが持つ意味や記号性、作品などを通じて見る人に与える印象などについては「社会的黄色」と呼び、ひとまずこれらを区別して考えたい。

先に執着やオブセッションと述べた「個人的黄色」だが、私の内観では恋に近いエモーショナルな感覚を黄色に感じたところから始まったように記憶している。あるときから、街角ですれ違う美しい人物にしばしば見蕩れてしまうように、黄色という色彩を纏った物体に出会うと、足を止めてしばらく眺めたり、その表面を手で撫でたりなどということが頻繁に起きるようになった。普段身につける衣類から道路脇のポールに至るまで、黄色い物体なら何に対してもそれは起きた。黄色ならばどんな黄色でもよいというわけではなく、お気に入りの黄色に対してだけではあるが、黄色を見るだけでなんとなく幸福であると同時にセクシュアルな気分になるのだ。

それから私は徐々に黄色との親密さを深めていき、気が付くと私の周囲は少しずつ黄色いものが増えていった。そしてついにはそれ以外の色彩を身につけることに違和感や嫌悪感すら覚えるようになっていた。そのときの私は、黄色による浸食を進んで受け入れていたのだ。作品においては殊更その傾向は顕著に表れており、それは現在でもより厳格な選別が存在する。以前は普通に使用していたはずの赤や青などの色彩は絶対に避ける。なぜなら、それらの色は黄色がほとんど感じられない上に、よりビビッドな場合は黄色にとつ

¹ 「4色型色覚」のほとんどは女性である。

て邪魔になるからである。もういつそのこと、この世界ごと黄色で塗り潰してしまえばいいとさえ夢想したこともある程だ。

黄色による浸食を受け入れた後しばらくすると、ついには私自身が「黄色になる」という転換が起きていた。黄色は「私」を表す記号的役割を担う色彩へと、私自身にとっても「個」を特定する因子としての色彩へと、変様と特殊性の獲得を遂げていたのだ。このときに「個人的黄色」に加え「社会的黄色」が上書きされたのだと私は理解している。当初はパーソナルなオブセッションでしかなかった黄色に、ソーシャルなスペシフィシティとしての黄色が加えられたということになるだろう。

「黄色以外の色を見ることが我慢出来ない」とまではいかないが、それに近い感覚は現在でも確かにある。作品やそれを作る環境には、なるべく黄色以外の物は置きたくはない。そのような色彩に関する感覚を表した物語を探せば、まずは『不思議の国のアリス』の一場面が思い出されるだろう。ハートの女王に罰を与えられることを恐れたトランプの庭師が、手違いで咲いた白いバラを赤いバラにするために、「赤い絵具」を塗って、大急ぎでミスを隠蔽してしまうというシーンである。女王は白いバラが嫌いなのではなく、庭園のこの場所に植えられているのは「赤いバラでなくてはならない」という固定化された美的観念に捕われているだけなのかも知れないのだ。そうであるにも関わらず、トランプの庭師は女王による罰を恐れるあまり、白いバラを無理矢理な方法で赤いバラにしてしまうのだ。庭師のこのような行為は、女王との主従関係を前提とした上でも暴挙と言わざるを得ないものだろう。そこには、女王による色彩に関する異常な潔癖と、世界に対する傲慢さが表されていると言えるだろう。

また別の例では、『オズの魔法使い』に登場する「エメラルドの都」が挙げられる。エメラルドの都は、あらゆるものが緑色に輝く都市である。しかし、それ以外の色彩は徹底的に排除され、特定の色彩に支配されたモノクロームの専制的な世界でもあるのだ。それは、光り輝く都市の陰として背後に潜んだ部分でもありとも言えるだろう。エメラルドの都は、美しいと同時に人工的に作られた不自然極まりない世界でもあるのだ。それは、絵具によって赤く塗られたバラのように脆弱なものである。

壁に囲われたエメラルドの都の内部に入り、偉大なるオズの魔法使いに会うことを望む主人公のドロシーは、エメラルドの都の住人のように頭先から爪先まで緑色をしているわけではない。門番はエメラルドの都にとっての異物であるドロシーを受け入れる条件として「緑の色眼鏡の着用」を強制する。それを着用すれば、見えるものすべてが緑色になるというわけである。実は、都市の住民も同じように緑の色眼鏡をかけており、しかも錠まで付けられて簡単には外せないようになっている。門番はドロシーに「エメラルドの都の輝きから眼を保護するため」と説明するが、それは色眼鏡をかけていない人からすれば、実はすべてが緑色ではないことを隠すためでもあるのだ。時系列的に後で発覚するのだが、

外壁など外側から見える部分を除けば、実はエメラルドの都は緑一色なのではなく色彩豊かな普通の都市であり、全住民と来訪者に緑の色眼鏡の着用を義務付けることによって、すべてを緑色に見せているだけの偽物なのだ。但し、この事実を知る者はたった一人「オズの大魔法使い＝ペテン師」だけなのだ。

外側から眺めれば荘厳に輝くエメラルドの都も、内部にはそのすべてを台無しにしてしまうような脆弱な嘘を抱えている。また、ひとつの色彩で統一された空間の内部では、他の色彩が失われるのと同様に、エメラルドの都ではあらゆるものが人工的に作られた緑色であることによって、逆に住民や風景などの特殊性や固有性が犠牲になっているとも言えるだろう。聡明なドロシーは、オズに対して「エメラルドの都は本当に美しいが、好きではない」と伝え、最終的にはエメラルドの都とオズの正体を暴いてしまうのだ。

特定の色彩によるモノクローム的世界を実現するための方法は「色を塗り変える」か「色眼鏡を着用する」というわけである。世界を黄色に塗り潰すにしても、時間も労力も塗料も圧倒的に不足している。また、黄色の色眼鏡を着用するにしても、私のみが黄色の世界を生きるだけである。それでは何の意味もないだろう。私達はそもそもそれに近い世界をそれぞれが生きているのだ。現実の世界で特殊性や固有性を、あるいは個を特定し維持するためには、その世界がモノクロームであってはならないし、そうであったとしてもそれは極めて人工的で脆弱なものだろう。どのような世界であれ、「世界」に対する変更か「私」に対する変更の二択である。私はこれについて、私自身が世界にとっての「異物」でなくてはならないと考えている。私にとっての黄色とは、個のパターンを特定し維持するための色彩であり、現実的に機能する流動的な社会的身体としての色彩であるのだ。私は私自身が黄色であることによって、世界にとっての異物になろうとしている。それと同時に、世界の中に「黄色というパターン」を見出し、且つ流通させ、新たに創出し続ける。それこそが「個の喪失」に抗う手立てのひとつであるからだ。

ポスト・ヒューマン的世界にしても、事の本質は変わらない。ポスト・ヒューマンであっても、やはり「個」を永遠の喪失から回避させる作動が必要なのだ。そこに生きる「個」は、そのアクティビティを高め、自らの破局に抗わなければならない。既に、固有の身体が「私」の絶対的な根拠や証明ではなくなったポスト・ヒューマン的世界では、「私」の根拠を外在化させる必要があるだろう。あるいは、パーソナルな場、ソーシャルな場、そのどちらにも、あらゆる場所に「私」を能動的に顕在化させなければならないだろう。つまり、アーティフィシヤルに「個」を顕在化させる必要があるのだ。

ポスト・ヒューマンにとっては、個のパターンを創出し、そのアクティビティを高め、永遠の喪失に抵抗すること自体が、既にアートと呼べるものなのだ。また、ポスト・ヒューマン的世界におけるアートとは、「個」のレゾンデートルを証明する作動であると同時に、

究極的な現実に属する作動でもあるだろう。どのような世界であっても、よりアクチュアルなアートとは、パターンの持続の先にある「裂け目」を発見することであり、それによって現実が変様してしまうような、その世界にとっての新たなパターンを「個」が創出する作動であるはずである。

ここで、未来のアーティストに対して、ひとつの課題を提示したい。この宇宙には変化しないものなどない。もし、科学者や物理学者などによって宇宙のすべてが記述可能な統一された理論「万物の理論」が完成されたならば、それはこの宇宙で唯一変化しないものになるだろう。「変化し続ける宇宙と、決して変化しない理論」である。私達はこの組み合わせ以上に美しいコンセプトを見つけることは困難になるだろう。これは、未来におけるすべての骨のあるアーティストが挑戦すべき、最も難解な課題となるはずだ。これを突破する鍵は、人間というパターンに潜む冗長性にあるだろう。

現在においても、アートとは社会の中の綻（ほころ）びや冗長性を引き受けるもの、あるいは社会システムの冗長性により、新しいパターンが創出されるときに作動するものであるはずだ。つまり、社会システムの効率性や合理性から零れ落ちるような、ある種の「人間らしさ」として作動するパターンである。冗長性には、先に触れたようにリスク回避という余剰的側面と、新たに何かを創出するための前提としての創造的側面がある。そのような意味でのアートは、人間のパターン認識の特殊性と同様に「ヒューマン・スペシフィック（人間に固有）」なものであるだろう。ポスト・ヒューマンにとっては、自らが「人間である」ことを証明する作動そのものがアートたり得るのだ。ポスト・ヒューマンがアートを必要とする根拠は「個のパターン」ひいては「人間のパターン」を持続させ、それらを永遠の喪失から救うためである。ポスト・ヒューマンがポスト・ヒューマンであるためには、彼らにもやはりアートが必要なのだ。

人間の限界：現在の既知限界時間

「純粹で単純な継起を知覚することは、時間の中で、しかも時間の中だけで可能であるが、しかし付加、すなわち総和に到達する継起を知覚することはそうではない。なぜなら総和は異なる諸項をつぎつぎに考察することで得られはするものの、さらに、これらの諸項それぞれが、次の項に考察を移すときにもとどまっておき、いわば、次の項が他の諸項に加えられるのを待っていることが必要となる。」 アンリ・ベルクソン

物理現象による客観的時間にしても、内的感覚による主観的時間にしても、時間の本質には「変化」があることに違いはない。変化とは運動によってもたらされる差異であり、その変化が「私」という意識の基底部分を担っている。「既知限界時間」のように、私＝時間と捉えることの本質は、この変化の連続性に基礎付けられた時間について、同時的認識でその全体を捉えることなのである。もっと分かりやすく換言すると、生まれてから死ぬまでの連続した時間的な拡がりを、まとめて一瞬で経験するという事に近いかも知れない。私達は長い人生の一瞬一瞬の「現在」をゆっくりと時間をかけて経験していく。そこから一步引いて見てみれば、あるひとつの大きな時間の流れを見つけることが出来るだろう。これを「私の一生」という流れを持った、ひとつの「川」に例えてみてもいいだろう。

その川は、他の支流に分岐したり合流したりはするが、決して逆流はせず、常に同じ向きに流れ続ける。水が来る方と行く方は常にそれぞれ真逆の方向を維持している。そこに絶え間なく流れ続ける水流のすべてが「現在」であり、且つ「私」であるとしよう。さらにそれを俯瞰すれば、地形に沿って大きな流れを形作っている蛇行した川の全体像が観察出来るだろう。この「川の全体像」を見るのが、先程触れた「同時的認識でその全体を捉える」という事に近いだろう。章の冒頭部分で引用した『方丈記』の一節にも、川の流れ（に浮かぶ泡）は「久しくとどまりたる例（ためし）なし」とあるように、川の水は決して一処に留まらず絶えず流れることで変化を持続している。それでいて、いつ見ても同じ川として存在し続けているのだ。これは、水の流れという持続的な変化によって、川の全体像が保たれていると捉えることが出来るだろう。もし、水の流れが塞ぎ止められたり、干上がってしまったら、部分としての流れが失われるだけではなく、俯瞰した全体像も同時に失われてしまうのだ。また、別の言い方をすれば、統合された「ひとつのパターン」の中に、タイプの異なる「複数のパターン」が同時に存在しており、そのうちのひと

つが失われると、そのまま全体のパターンが一挙に失われてしまうような事態を意味しているのだ。

現在の自然状態の人間には、部分的であり且つ全体的であるような認識は不可能そうに思える。全体を保持したままでは、部分に接近することは出来ない。また、全体を把握しようとしたときには、今度は逆に部分がぼやけてしまう。遠くの一点を見ようとする、手前の視覚は意識から外され、手許に集中している間は周囲の風景が遠退くという現象を想像して貰いたい。人間の認識はこのような基本的な構造に縛られている。部分/全体を同時に認識するようなプロセスは、人間の知覚あるいは意識には備わっていないのかも知れない。または、本来は備わっているものの、何らかの機能によって制限されているのかも知れない。しかし、ポスト・ヒューマンとなつてはこの問題は解決済みである。ポスト・ヒューマンは、宮崎駿の『風の谷のナウシカ』に登場する「王蟲（オーム）」のように、「個ニシテ全 全ニシテ個」として存在することが可能な存在であり、また「時空ヲ超エテ 心ヲ伝エユク」ものとしての認識を持ち得る存在でもあるのだ。人間の逐次的な認識様式に加え、ポスト・ヒューマンとなつてからは、時間的にも空間的にも同時的な認識を獲得し、それらの認識様式の組み合わせによって世界を経験することが可能になるのだ。私達は宇宙の隅々にまで散らばり、部分且つ全体としてすべてを同時に経験するようになるのだ。

裂け目の向こうへ

「もはや至上存在に従属していない世界では、有限性はある限界を意味するどころか、それだけが無限へのアクセスを可能にする。」 ジャン・リュック・ナンシー

「時間としての私＝既知限界時間」がそのパターンと持続性を喪失し、すべてのアクティビティが完全に停止したら、確かにそれは「死」であるかも知れない。ポスト・ヒューマンと現在の私達の間には、その経験可能性において大きな隔たりがあることは先に触れた。ポスト・ヒューマンは何度も自己を複製し、複数化した「私」を同時に生きることが可能であり、それらを一時的に停止したり、また消去することさえも可能である。究極的には、粘菌のように分裂して一度「他者」となった「私」と、再度融合することまでもが可能なのだ。パーソナル・ディアスポラとは、そうしたポスト・ヒューマンの経験可能性

の拡張に基づいたものである。その原動力は現在の私達の最も豊かな状態と同じで、未知なるもの—大いなる謎—無限の外部に向けられた「好奇心」であるだろう。

彼等にとっての「死」は、もはや完全に所与のものではなくなっているはずである。彼等にとっての「死」とは、自由意志による選択可能な経験のひとつであり、「私というパターン」に潜在する冗長性や、無数の可能性のうちのひとつを消去することに過ぎないのだ。「全体としての私」にとって、「部分である私」の死が何を意味するのかは分からない。トータルな身体の絶え間ない代謝プロセスの一部のように捉えられるかも知れないし、肉親を亡くしたときのように永遠に接続が絶えたような喪失感を覚えるかも知れない。

私達のそれとは異なるが、そういう意味でならばポスト・ヒューマンにも「死」はあり続けるだろう。私はこれについて次のように考えている。ポスト・ヒューマンにとっての「死」とは、現在の私達の「眠り」に近いものではないだろうか、と。私達の日常的な観点からすると、「眠り」とは「私」という意識の「一時的な中断」である。これを、日常的な「生」の営みの一部として訪れる、テンポラリーな脱身体化であると捉えることが出来るだろう。特定の身体を持たないポスト・ヒューマンにとっても、私達のそれとはまた違った捉え方でこれが当て嵌まる。身体あるいは意識は、明滅してこそより堅固に顕在化するのだ。

既知限界時間としてのポスト・ヒューマンにも、確かに「死」はあり続けるだろう。しかし、それは私達にとっての「死」とは明らかに異なるものである。ここで、本章の冒頭で触れた「彼等にも死はあるのか」という問いに対する回答を、最後にもう一度示したい。ポスト・ヒューマンは「死ぬ」のではない。ポスト・ヒューマンは「眠る」のだ。

だとすると、彼らの「生」そのものもまた、私達から見れば永遠に醒めない夢のようなものなのかも知れない。

参考文献

- アレクザンダー、エベン『ブルーフ・オブ・ヘブン 脳神経外科医が見た死後の世界』白川貴子（訳）、早川書房、2013年
イーガン、グレッグ『ディアスポラ』山岸真（訳）、早川書房、2005年
イーガン、グレッグ『白熱光』山岸真（訳）、早川書房、2013年
イーグルマン、デイヴィッド『意識は傍観者である 脳の知られざる営み』大田直子（訳）、早川書房、2012年
入不二基義『時間は実在するか』講談社、2002年
伊藤計劃『ハーモニー』早川書房、2008年
岡村道雄『縄文の生活史(日本の歴史)』講談社、2000年
カーツワイル、レイ『ポスト・ヒューマン誕生 コンピュータが人類の知性を超えるとき』井上建（監訳）小野木明恵（共訳）、野中香方子（共訳）、福田実（共訳）、NHK出版、2007年
キャロル、ルイス『不思議の国のアリス』河合祥一（訳）、角川書店、2010年
グリーン、ブライアン『エレガントな宇宙 超ひも理論がすべてを解明する』林一（訳）、林大（訳）、草思者、2001年
サククス、オリヴァー『火星の人類学者』吉田利子（訳）、早川書房、1001年
土郎正宗『攻殻機動隊2.0 MANMACHINE INTERFACE』講談社、2001年
スチュアート、イアン『自然界の秘められたデザイン 雪の結晶はなぜ六角形なのか？』梶山あゆみ（訳）、河出書房新社、2009年
高橋典嗣（監修）『宇宙ヴィジュアル大図鑑』洋泉社、2014年
高橋透『サイボーグ・フィロソフィー 『攻殻機動隊』『スカイクロラ』をめぐって』NTT出版、2008年
ディック、フィリップ・K『アンドロイドは電気羊の夢を見るか？』朝倉久志、早川書房、1977年
デニケン、エーリッヒ・フォン『未来の記憶』角川書店、1974年
中井久夫『徴候・記憶・外傷』みすず書房、2004年
ナンシー、ジャン＝リュック『侵入者 いま〈生命〉はどこに？』西谷修（訳）、2000年
ニコレリス、ミゲル『越境する脳 ブレイン・マシン・インターフェースの最前線』鍛原多恵子（訳）、早川書房、2011年
ノーラットランダージュ、トール『ユーザーイリュージョン』柴田裕之（訳）、紀伊国屋書店、2002年
橋本淳一郎『時間はどこで生まれるか』集英社、2006年
ハラウエイ、ダナ『猿と女とサイボーグ 自然の再発明』高橋さきの（訳）、青土社、2000年
表象文化論学会（責任編集）『表象 02』月曜社、2008年
表象文化論学会（責任編集）『表象 05』月曜社、2011年
ベイトソン、グレゴリー『精神と自然 一生涯世界の認識論』佐藤良明（訳）、思索社、1982年
ベイトソン、グレゴリー『精神の生態学 改訂第2版』佐藤良明（訳）、新思索社、2000年
ベルクソン、アンリ『時間と自由』平井啓之（訳）、白水社、1990年
ボードリヤール、ジャン『悪の知性』塚原史（訳）、久保昭博（訳）、NTT出版、2008年
ボーム、ライマン・フランク『オズの魔法使い』河野万里子（訳）、新潮社、2012年
松本淳『粘菌 ～驚くべき生命力の謎～』誠文堂新光社、2007年
MIHO MUSEUM（編集）『土偶・コスモス Dogū,a Cosmos』羽鳥書店、2012年
宮崎駿『風の谷のナウシカ 1～7』徳間書店、1983年
米本昌平『バイオポリティクス』中央公論新社、2006年
リベット、ベンジャミン『マインド・タイム』下條信輔（訳）、2005年
ラング、ロイド&ジェニファー『ケルトの芸術と文明』鶴岡真弓（訳）、創元社、2008年

映像資料

- 『サイエンスミステリー2011 見えざる禁断の世界～極限の運命と闘う人々：頭蓋結合双生児が教えてくれること』フジテレビ、2011年1月29日（放送日）
『サイエンスミステリー2013 見えざる禁断の世界Ⅲ：タチアナとクリスタ愛と絆（頭のつながった双子・続編）』フジテレビ、2013年1月19日（放送日）
『Twin Life : Sharing Mind and Body』CBC-TV、2014年10月2日（放送日）、
<http://www.cbc.ca/doczone/episodes/twin-life-sharing-mind-and-body>