

# 実体的文明活動と非実体的文明活動の間

——比較文明学に対する解釈学的反省——

佐々木一也 SASAKI Kazuya

## 1. 「人間の現実感を損なう現代文明の制御不能」という危うさ

本論文は現代文明の非実体的側面を持つ特質と問題の一端を明らかにすることを目的とする。ここで「非実体的」という用語は英語のreal(リアル)と反対の意味で使われるときのvirtual(ヴァーチャル)に近い意味で、人間の実体的生活を組み替える力を持ちつつある「実体を持たない文明装置」の特質の表現用語として使用することにする。

文明には様々な定義がある。比較文明学は様々な定義による文明の諸相間の異同を明確にし、それらの相互関係のメカニズム、そのもたらしたものを、そしてそれらに関わる人間の生活の諸相を多様に論じる可能性を持つ学だと私は理解している。ヨーロッパ語の「文明」、例えば英語でのcivilizationはラテン語の「都市」を表すcivitas(名詞)や「都市民」を表すcivis(名詞)、「市民の」を表すcivilis(形容詞)などを語源とする言葉と考えられ、文明は都市と密接につながる人間の営みと考えられてきた。かつて「四大古代文明」などと言われた際の文明概念は都市を中核に据えていたことは確かだ。しかし、その後多様な文明観が展開されるようになり、現在では文明は必ずしも都市特有のものとは考えられていない。規模も都市レベルの大きさに限定できない範囲にまで拡大して用いられている。このように文明概念は変化してきたが、その変遷を通じてもそれらに共通する要素がある。それは自然には存在しない、人工の生存条件改善装置が含まれることだ。人間は常により安全に、より快適に、より豊かに生活したいなどという欲望によってそれに合った生活を可能にする装置を持つ文明を形成してきた。文明形成する人間の営みを本稿では「文明活動」と呼ぶことにする。

多様な文明を比較することによって見えることが一つある。それは、ヨーロッパ近代文明が浸透していない地域の現代文明、あるいはそれが浸透していなかった時代の過去の文明と、ヨーロッパ近代文明が浸透している地域の文明との間にある根本的差異である。それはリアルな実体を伴った人間の生活に根差して、日常の繰り返しの中から構築されて生活に根付いた文明と、ヴァーチャルな実体を伴わない観念的操作によって生活に便利な文明装置が開発されている文明の違いである。

前者は時間空間の違いを超えてすべての人類の生活に随伴してきた何百年も何千年も続いた形式を持っている。何世代も継続して親しまれてきた生活様式や装置は人間の生活に十分浸透し、その生活リズムに馴染んでいる。人間の身体とも一体化してその様式や装置は人間の意志に従って機能する。もちろん、人間の意志と無関係な自然的現象は如何ともしがたいが、不随意的環境要因とも共存しつつ人間が生き抜くために、文明活動は人間にとって大いなる力となってきた。それゆえに、日常生活で直面する困難を克服するために、この文明の様式や装置には、生活経験に根差した文明活動によって世代を超えた工夫が凝らされ、革新が続けられてきた。このような文明活動を本稿では「実体的文明活動」と呼ぶことにする。

それに対し、後者の文明はヨーロッパという特定の地域の近代という特定の時代に発祥した生活様式と装置を持つ。この文明は既に築かれていた文明に対して近代に生まれた新しい文明活動が作り出した装置を加えて現在の姿になっている。この文明活動は淵源を辿れば古代ギリシャで始まったphilosophia（フィロソフィア）つまり哲学という精神文化にまで遡ることができる。哲学は世界・宇宙の秩序であるlogos（ロゴス）と人間の精神の秩序であるlogos（ロゴス）が一致しており、人間が考えることがそのまま宇宙の秩序を反映しているという基本信念に基づいている。この発想の核にあるのが数学である。ふたつのロゴスの一致を端的に表現するのが数学だからである。ピタゴラスやプラトンに見られるように、古代ギリシャでは幾何学の法則がそのまま哲学原理と同一視されたりした。数学はもっとも純粋な論理（ロゴス）である<sup>1</sup>。この文明活動は古代から行われてきたものの、宗教をはじめとする多様な制約があつて十分にその力を発揮することがなかったが、近代になってそれが解かれ、

強力な活動となった。この文明活動が19世紀以降急速にグローバルに拡散し、世界各地の土着の文明に対して、現在、その根本的変容を促している。それを受容した各地域の現代文明はかつてと違ってその地域の伝統、過去の経験に学ばない。この文明活動を続ければ過去とは全く違う新しい状況が生み出され、それこそが文明の前進、進歩だと考えられるからである<sup>2</sup>。このような文明活動を本稿では「非実体的文明活動」と呼ぶことにする。

非実体的文明活動は歴史的には伝統的な実体的文明活動によって形成された実体的文明と融合することより、文明の性能を増し、非実体的文明活動を持たない文明に対して優位を持つことができた。ところが情報化が進む現在、非実体的文明活動は実体的文明から独立して自律的に活動するようになった。数学的形式を与えられた情報はその媒体を必要とはするが、媒体自体は重要な文明的意味や価値を持たない。価値は情報そのものにある。それゆえ、人間の欲望はより快適な環境を求めて情報に高い価値を与えてそれを求めるようになった。21世紀を迎えて現代文明は実体に価値を置かなくなってきた。実体としての物は現代文明では人間の欲望をさらに刺激することが難しくなった。その代りに物体でないモノに人は価値を認め、それに欲望を向けるようになった。電子決済による取引、銀行口座のゼロの数を見る安心感、物自体の価値よりもブランドというモノの価値、そして、それらを可能にする「システム」という非実体的文明装置。もちろんその背後には計算速度を増してゆく実体としての計算機技術の進歩もある。だが、それは非実体化し始めた文明の必要に応じて、非実体的文明活動（数学的ロゴス）が作り出すのだ。

その結果、現代の文明装置は過去の文明に比べて著しく短い時間で更新される。実体的文明活動と違って、現代では実体としての装置を実際に身体のリズムと速度で評価する必要がないからだ。非実体的文明活動の思考実験では、論理＝数学の効率重視により思考実験では最少手続きで到達可能な最適解が求められる。ICT機器に典型的にみられる通り、それ自体の非実体的必然性から次々に更新される。それまでのアイデアから新しいアイデアが観念的操作で次々と生まれ、新しい文明装置の可能性が開発される。するとそれは実体化され、人間がその装置に合わせて生活を再構築する。しかし、

それもつかの間、すぐに新しいアイデアが生み出され新しい装置を使う生活が始まる。人がその装置を必要とするのか、装置が人を必要とするのか。それを使う人間が主体として制御することが不可能なくらいの更新速度になっている。

そこに現代文明の根本的な危うさがある。非実体的文明は個人としての人間がついて行ける速度を超えた速度で変化し、そのグローバルな活動範囲を活かして、世界中の人々を高速で一律に追い立てている。だがその一方で、文明上の差異が改めて強調される場面が増えている。それは非実体的文明が可能にする猛烈な速度で多様な宗教、政治、言語、生活習慣などを持つ人々が直接出会い、実体的文明間の差異が際立って認識されるようになったからだとも考えられる。それに対する抵抗運動があったとしてもそれは非実体的文明活動に依拠する力ある人々から「発展途上」「時代遅れ」「無知」「反動的」などと非難される。だが、その中で制御不能な高性能な乗り物である非実体的文明装置は世界中の人間たちを乗せたまま、いわばハンドルもなくブレーキもないままに爆走を続けている。文明の衝突といわれるような問題は実体的文明の差異を非実体的文明の数学的普遍性と更新速度によって克服しようとする後者の文明が引き起こしているとも言えるのではないか。本稿はそのような見通しの下、現代の比較文明学の課題が、異なる実体的文明間の比較だけでなく、非実体的文明活動を含む文明とそうでない文明、あるいは非実体的文明活動を自覚的に操作しようとする文明と非実体的文明活動を無自覚に引き受ける文明との比較にこそあることを、解釈学<sup>3</sup>の考え方を交えて論じる。

---

## 2. 非実体的文明活動の核としての科学技術

文明間の距離が遠ければ競争も摩擦も生じない。だが、文明同士が接触するとそこには常に何らかの競争が生じた。20世紀までは文明間の競争は戦争という形で行われた。日本では他の文明と接するには海を隔てていたため、また、朝貢貿易を行うという意味で、中国の大きな文明圏に隷属する小文明としての地位を受け入れていたため、文明間の競争にさらされることは少なかった。元寇は数少

ない競争の機会だったと言えるだろう。だが、近代に入って急速に近接する文明圏との競争状態に入り、19世紀末から20世紀前半にはたくさんの戦争を経験した。これには日本の近代化が西洋諸国の帝国主義時代に重なっていたため、との解釈が行われているが、本稿では敢えて別の解釈を試みたい。それは、日本が近代化に伴い西洋哲学を東洋儒学に代えて国家建設の基本原理に採用し、その結果、文明建設の駆動力を従来の実体的文明活動から非実体的文明活動へと交換させたため、そのことが当時の帝国主義諸国と同じ次元で競争することを可能にしたと、そしてその結果日本の文明は近代以前とは根本的に性格が変わってしまったからだとする解釈である。

数学的論理を核とする非実体的文明活動は実体的文明活動の発展速度を上回る速度を実現することができる。それが端的に表れるのが科学技術である。かつての文明間の競争で勝敗を分けたのは兵力の規模や兵士の士気の高さでもあっただろうが、武器の性能も大きな意味を持っただろう。近代日本の文明開化は強兵、つまり軍事力の強化を第一の目標とした。それは西洋的練兵だけでなく、武器の近代化をも意味した。江戸時代の兵学者はこぞって西洋式砲術を学んだ。それは当時の科学技術の成果だった。江戸時代中期の将軍吉宗による自然科学分野の蘭書の輸入解禁以来、日本の蘭学者が自然科学書を読み、その概念を漢語に翻訳し、地道に日本語で自然科学理論を思考実験できるための基礎作りをしていた<sup>4</sup>とはいえ、1868年の維新からさほど年月が経たない1894～95年の日清戦争、1904～05年の日露戦争、1914～18年の第一次世界大戦を経験し、しかもそれなりの戦果を挙げることができたのは日本の自然科学、科学技術の学習力の強さを物語る。受賞は逃したものの1901年第1回ノーベル医学生理学賞の候補に日本人の北里柴三郎が挙がったことは特筆すべきだろう。維新からわずか30年ほどで、自然科学を修得し、分野によってはヨーロッパに追いつけるほどの力を持てるようになった理由は、数学をはじめとする非実体的文明活動の原理をいち早く身につけることができたためである。これがいったん使えるようになれば、従来の文明装置開発とは比べ物にならない速度で開発が進むからである<sup>5</sup>。科学技術を東アジアでいち早く身につけたゆえに、日本は欧米諸国との文明競争が可能になったのであり、人間の欲望をより効果的に強く刺激する文明を持つことによって、つ

まり資本主義化して、欧米と同じ発想で競争に参加することになったと考えられる<sup>6</sup>。

19世紀の日本におけるように、科学技術がその地域の実体的文明活動の結果としての文明と全く異質の文明にも浸透して力を発揮することができる理由は、科学技術が数学という形而上学的理論を伴うことである。周知のとおり形而上学 (metaphysics) は古代ギリシャの哲学者アリストテレスの著作集が編纂された際に作られた名称だ。当初それは単に『自然学』(physics)の後に(meta)置かれた著作といった意味しか持たなかったが、しかしその内容がアリストテレス自身が「第一哲学」と呼んだもっとも根本的で深遠な内容を含んでいたために、形而上学の名称は形を持つもの=自然 (physis)にあるものを超えた(meta)ことを扱う学問という意味を持つ名詞になった。観察経験をもとに対象を扱う自然学 (physics)をも研究したアリストテレスが、感覚的経験によらない純粹論理(ロゴス)によって、ものが存在することの根本原因を探る内容が形而上学である。それ以来、西洋哲学は形而上学的思考を方法として幾多の世界観原理を構築してきた<sup>7</sup>。数学も数量関係に伴う純粹な論理的関係だけで構成されるものであるゆえに、典型的な形而上学の一つである。科学技術は質量、長さ、時間の三概念を基礎にして、速度、力、エネルギーなどの形而上学的概念を使う。これらの概念は数学的処理に適應させるべく量化されるのだが、その量の測り方は完全に論理的必然性による定義に依存する。この定義は経験の蓄積による実体的生活には直接結びつかない。ニュートン力学の力の概念は質量に長さを乗じて時間の二乗で除することで定義される。これも典型的な形而上学的概念である。

それに対して、実体的文明活動の一環である伝統技術の多くは、経験と勘の蓄積による度重なる修正のたまものである。偶然の発見が手がかりとなったこともあるだろう<sup>8</sup>。それに加えて実体的文明活動には職人の腕前の鍛錬による上達も必要だ。多くの優れた伝統技術は名人芸だった。だが、科学技術に名人は必要ない。もっとも、ミクロン単位での精度が要求される精密機械の分野では、現在でも職人の名人芸が不可欠のものもある。それは非実体的文明活動が実体的生活に直接適用される際の両者の交流および接続を接触面で媒介する役割を持つと言えるだろう。だが、文明装置の更新開発に名

人芸のかかわる場面はない。

科学技術において名人の代わりを務めるのが形而上学的理論，すなわち数式を含む観念的理論だ。科学技術の開発には多くの技術者（エンジニア）を投入して数式を作り出し，それに基づき計算して，その結果を実体として実現する。だから，超高層ビルの耐震性について，適当に作ってみて実際の地震で崩れる経験を蓄積しながら耐震性能を高める過程を通る必要がない。コストも考え，理論的に予想された基準達成にぎりぎりの際どい性能を狙うこともできる。安心のための余裕を設ける強い必然性はない。従って伝統技術に見られた試行錯誤の過程を省略できる。それゆえ，科学技術には伝統技術にない即効性がある。つまり，何世代もの経験の蓄積がなくても全く新しい技術を実体的生活に即座に適用できる。このことは実体的に存在しない文明形成の非実体的な活動が効率よく実体的な文明生活を作ることを意味する。それだけではない。非実体的活動が実体的生活を作る。これこそが現代文明の特質である。その中で科学技術は現代文明推進のもっとも重要な原動力となっている。

だが，それが一方では現代文明の困難と現代人の苦悩を作り出している。人間は即効性があるゆえに特定の欲望充足のために科学技術を「短慮」で使う。それが予期せぬ自然環境破壊や人間の内面破壊を生むことがある。それよりもっと大きな問題は，実生活と無関係な場で推進される科学技術開発が実体的生活リズムやその速度と無関係に開発され，その結果として人間が次々と更新される文明装置に合わせて自分の生活リズムや速度を変更せざるを得なくなっていることだ。そして，人間自身が本来実体的で実体験に根差した実生活であるはずの日常に，その実感を持ってなくなる事態が生じていることである。

---

### 3. 科学技術の問題を克服する科学技術？

科学技術による自然破壊については，自然破壊の実態を認識し，そのメカニズムを解明し，それを修復したり予防したりする現代文明の活動もある。それも科学技術である。科学技術が引き起こした事象は科学技術がその本質を解明し，その問題を解消する。このこ

とには一見問題がないように思われる。しかし、それは違う。自然を破壊する科学技術はエリアス（[1939] 2004）が言うような意味での人間の文明化に沿って人間個人の欲望実現のために様々な文明化を進めた結果であるが、その修復にあたる科学技術も全く同じ意味合いで活動するからである。というのも、人間によって自然破壊と認識されるのは人間の快適な生存にとって不都合な事態を指しているからなのであって、そのように思われぬような自然の改変、例えば、ある種の細菌の絶滅行為や動植物の人工繁殖・育成・栽培などは人間に有用と判断されている限りその文明活動は政治権力によって守られ、多くの人間によって好まれ、支持されて推進されている。「自然環境に優しい」科学技術も人間の欲望の方向性に沿っているだけなのであり、その技術も「短慮」で使用されることによって新たな自然破壊を生み出さないと限らない。地球温暖化ガスを排出しない原子力発電装置は、自然環境に優しいと言われたが、発電所を完璧に安全に維持管理し核分裂を制御する技術は不完全であったにもかかわらず、そのまま欲望充足のために「短慮」で使用することによって、2011年の福島第一原子力発電所の大惨事を引き起こしてしまったのである。

これに対して、科学技術には問題がなく、問題は人間の使い方だとする考え方が一般にある。だがそれは妥当でない。なぜならば、科学技術は非実体的文明活動の一環であり、実体的生活上の必要に刺激されつつも、一方ではそれとは無関係に形而上学的次元で発展してゆく性質があるからだ。その発展速度が実生活とかけ離れて早く欲望に応じてくれるゆえに文明化する人間から支持されている。だが、前述の通りその加速度が大きすぎるために、科学技術が開発する文明装置が人間の新しい欲望を喚起するという倒錯した事態に至っている。科学技術は人間による制御が困難になっているのだ。人間による科学技術の使用法さえ間違わなければ、科学技術の発展には問題がないというのは誤りである。

比較文明学会に「収奪文明から還流文明へ」とのスローガンがある（伊藤・染谷編、2012）。自然から収奪しない文明を目指そうというスローガンである。これに対しては北山晴一の批判がある（北山2009）。北山はエリアスの「文明化」概念を踏まえて、文明は人間の欲望が自然を収奪することを基本としているので、このスローガ

ンは自己矛盾であり空論と化す危険性がある、と指摘している。確かに、文明とは本性的に自然を収奪する活動でもある。従って、このスローガンには文明の自殺行為を求めるに等しくなる危険性が潜んでいる。この北山による批判は現代の根本的文明批判論一般にも当てはまる。例えば、ハイデガーの技術論（[1953] 2009）の古代ギリシャのテクネー（*techne*）に戻って構築し直す発想などは、その指摘の本質についている点、西洋近代技術文明の特質をその淵源に遡って明らかにしている点などが優れており、科学技術の惹き起こす困難や、それを求めておきながらそれを問題視もする現代人の存在様態の根本的歪みを見事に開示してくれてはいるが、現代文明の改善にそれがどのように活かせるのか研究者は誰もが苦慮する。文明化してきた人類の営みの全否定にもつながりかねないからだ。だが、このような文明批判論が文明一般を対象にしておらず、科学技術の制御を失ってしまう文明を対象とすると考えれば、妥当なのではないか。このように考えてくると我々は科学技術を根本的に廃棄する必要はない。むしろ、人間による制御、つまり人間の実生活に根差す欲望の水準、生活のリズム、変化について行ける限りでの速度に見合う科学技術を維持することが重要なのではない。

ここで問題となるのは、そのような技術とそうでない技術をどのような方法によって区別し、そのような方法によって区別をルール化して安定的に運用するか、ということである。いわば科学技術を「短慮で使う」ことをやめ、十分「熟慮して使う」ことによって科学技術の使い方や、従来と違う科学技術を生み出すということである。だが、これも科学技術であり、非実体的でヴァーチャルな形而上学的作業でもって実体的でリアルな生活を作る。ここでの問題を解決するためには、ヴァーチャルとリアルの混乱問題を解決する必要がある。

---

#### 4. ヴァーチャルとリアルの混乱の結果

文明は人間が生きるために自然をも巻き込んで人工的に作ってきた環境の仕組み・装置を含んだ生活様式だ。文明生活を送る人間の生活の表面上の区分から、人間を精神と身体に分けて考える二元論

の考え方をここでは採用する。それというのも、現状の人間の日常生活は精神面と身体面に分けて考えられるからだ。両者が相俟って実体に即した現実的生活となる。それを英語風に表現すればリアルな生活だ。リアル (real) はラテン語の *res* (物) に由来する。リアルな生活は実体としての物に即して行われる生活で、当然自然環境や文明装置や身体、それに身体と結びついて身体を動かしている精神も物と結びついているのでリアルだということができる。それに対して非実体的文明活動を駆動する力はヴァーチャルだということができる。英語の *virtual* はラテン語の *vir* (名詞・男の意味) に由来する語で、*vir* から *virtus* (名詞・男の強さ、力、勇気、優等性→よい意味での男らしさ→「徳」の意味から英語の *virtue* の語も生まれる) の語が派生し、さらにラテン語の形容詞 *virtualis* (形容詞・力のある、実効性がある) が生じた。この語が英語 *virtual* の語源である。従って、ヴァーチャルとは「現実的で実効性がある」の意味であるはずなのだが、「力がある」ことから「可能性を秘めている」「潜在能力がある」という意味に転じ「名目上はともかく実質的である」といった意味に使われている。それゆえヴァーチャル・リアリティとは「名目上本当のリアルな物ではないが、実質上物として扱うことができるモノ」ということになる。

非実体的文明活動は物に即しているという意味でリアルではないが、結果的に物に影響を与え、物を材料として文明装置を作り、物である人間の身体に欲望を喚起させ、身体を動かす力を持っている。数学が表現する論理的秩序があたかも世界の实在をそのままに写し取っているかのようである。ヴィトゲンシュタインの『論理哲学論考』に見られる写像説<sup>9</sup>は巧みにリアルな世界を避けている。というのもこの書物の端緒の有名な命題において「1.1世界は事の総体であって、物の総体ではない」と言い切っているからだ。つまり論理に写し取られる世界は決して物 (*res*) の総体としてのリアルな物ではないのだ。むしろヴィトゲンシュタインは最後の有名な命題7において「語りえないことには沈黙しなければならない」と宣言して、リアルな物の世界との接触を禁止した。だが、それではリアルな世界に生きるリアルな人間のリアルな事情はどうになってしまうのか。ヴィトゲンシュタインはこの種の事情を語ってきた従来の哲学の言説を無意味だと斬り捨てた<sup>10</sup>だが、実際に遂行される文明生活

で人間はこの問題は避けて通れない。そこで、この哲学は一般には誤解され、現実世界では科学理論は論理の総体であるにもかかわらず、単に事だけでなく物でもある人間に影響を与える力のあるモノとして科学技術を行行使している。それは物である身体が物でない精神と一体で人間であるゆえに、欲望が精神とも相互に相手を動かしかう関係にあることが原因の一つだと考えられる。後で論じるように、精神と身体が一つの原理で説明されるはずだという考え方も有力になりつつあるからである。物でない論理的操作が物を動かしてしまう科学技術の文明活動はまさにヴァーチャルというにふさわしい。だが、科学技術による非実体的文明活動は、端的にリアルな世界とヴァーチャルな数学的論理を何の媒介もなく直接つなげてしまい、単なるヴァーチャルなモノを超えた半ばリアルなモノとして人間に受け入れさせる効力を発揮している。

このことが1.で述べた人間による文明装置の制御が困難になるという状況を招いていると本稿では考える。リアルな生活とヴァーチャルな科学技術を直接結びつけてできる現実にはヴァーチャル・リアリティ（リアルに存在するとは言えないのだがリアルに存在していると思っ生きて構わない状況）ではない。人はしようと思えばこの状況からは抜け出すことができる。その状況がリアルに存在しているとは言えないのだから、それがリアルに存在しないと思い直せば、状況が一変するからだ。ところが、科学技術の作り出す文明はリアルに存在するのだが、それに従ってリアルな生活をすればするほど物に即した実感を人間は失ってゆく。この状況では人間は物に即したリアルな生活をしているはずなのでそこから抜け出すことができない。それでいて、自ら主体的に欲望を発揮して決断して選択して生きている実感が持ちにくい。むしろ欲しがらされる、決断させられる、選択させられる、そのように生きるように仕向けられている、という感覚に陥りがちだ。これはいわば、リアル・ヴァーチャリティ（real virtuality）の状況だということができるだろう。それは「リアルに存在するとは言えないのだがリアルだと思って生活していることを知っていながら、その状態から抜けられないように物（文明装置の環境）に即するという意味でリアルに人間を拘束している状況」を意味する。現代文明に生きる人間の生活上の違和感はこのリアル・ヴァーチャリティの状況によって作り出されているのではない

か。

このことを端的に表すのが、現代文明が人間がついて行ける速度をはるかに超えて更新を加速し続けているという事態である。その速度感がリアルでなく、ヴァーチャルでしかないにもかかわらず、リアルな生活自体を規定していることが人間を苦しめている。人間よりはるかに高速で正確な機械の作業に匹敵凌駕する成果を求められる人間は確かに苦しんでいる。それではなぜ非実体的文明活動は非人間的に速度を増し続けるのだろうか。

---

## 5. 数理的合理主義の浸透が意味すること

科学技術による文明装置を備えた文明、すなわち機械化文明は人間生活に人間の身体のなし得ない速度による遂行を可能にした。そして、本来それは人間にとって望ましいことだった。移動、連絡、輸送、計算、事務処理などはその過程にかかる時間を節約できれば、より高い生産性を可能にし、人間の労働を軽減し、余暇の時間を作り出してくるはずだった。結果として現代の文明社会でそれは実現した。そして人間の生活はより快適になった。短時間での空間移動や通信連絡は待つことに伴う精神的ストレスを軽減した。だが、一定の快適性を手に入れると、人はそれを上回る快適性を求めるようになる。そのためにさらなる革新が求められ、快適さをさらに増した環境が次々と実現する。だが、人間はそれにも満足しない。その次にはそれとは別の種類の快適さ、新しい快適さが実現するまで待つストレスを軽減する快適さを求めるようになった。それに応じて文明装置の更新はより短時間、短期間で行われるようになった。人間の営みをより短時間で処理する文明装置が求められ、さらにより短時間で処理する文明装置をより短時間で更新すること、つまり二重の加速が求められているのだ。

それを実現したのは身体的経験の蓄積ではなく、純粹論理の力だった。1. で述べた通り、現代文明の推進力となったのは古代ギリシャ哲学に由来する宇宙と人間のロゴスの一致という発想だった。東アジアにはそれと同等のもの独自の発達は見られなかった。哲学の発祥はいわば時代的地理的に特異な文明活動だったということ

もできるだろう。この発想によって発展した近代ヨーロッパ文明に日本を含めた非ヨーロッパ文明圏の人間が触れた瞬間にその威力を思い知ることになって、それは急速に世界全体に普及した。

ヨーロッパにおける長年の思考経験から、自然および精神のロゴスとして相互の一致を最も完全に体现し、両者の全体を統括するロゴスとしてふさわしいと認定されたのが数学的ロゴスである。そのことは現代哲学のフレーゲ、フッサール、ラッセル、ヴィトゲンシュタインなどは言うにおよばず、近代哲学でもデカルト、パスカル、ライプニッツ、フランス啓蒙思想家といった、多少の濃淡はあるものの、合理主義的人間観を推し進めた哲学者が数学を重視していることにも表れている。近代哲学が超越者たる神に代わって人間の理性がロゴスを駆使する精神として世界の秩序を統括するとした結果、「数学的ロゴスを理性の中心的機能に据えてその原則を人間を含めた宇宙のすべての秩序の根本とする発想」が他の地域の文明にも浸透した。このことがリアル・ヴァーチャリティを含む実体的文明の構築を推進した。だがその一方で、実は近代から現代にかけて哲学では理性の多角的検討が進められ、「道徳的理性」「美的理性」「歴史的理性」「実存的理性」なども理性として機能するはずだと言われている。これらの理性はいずれも人間の身体的活動の経験蓄積と連動する精神との協働の結果機能するものだ。しかし、リアル・ヴァーチャリティ化が進む現代文明では理性が数学的ロゴスに親和的な機能だけに矮小化される傾向が顕著になっているのではないか。

このことを端的に示すのが、現代文明にみられる情報概念の浸透だろう。これは20世紀半ば過ぎから意識され始め、例えば1980年のアルビン・トフラーは『第三の波』(1980)で農業革命(第一の波)、産業革命(第二の波)、脱産業社会(第三の波)の歴史観を提唱し、そのころ第三の波が押し寄せてきているとして、情報化社会に移行する可能性などを論じている。その後、急速に情報科学が進展し、ソフト開発と並んで計算機の中央処理装置(CPU)の基盤である集積回路技術が進むにつれて、計算速度が上がると同時に複雑な処理ができるコンピュータが普及した。近年ではそれがさらに進み、人間の脳を模倣する機械すなわち人工知能(AI)の研究も進められている。そして、近い将来人間の脳的能力を超えるAIが登場する特異点(シンギュラリティ)が到来するとする論者もいる(カーツワイル

[2005] 2007). カーツワイルによればその時は2045年だという。そのことの当否は別として、その根拠とされているものにムーアの法則がある。これは集積回路技術発展が著しかった1960年代から1970年代にかけて言われていた法則で、「集積回路上のトランジスタの数が1.5年で2倍になる」ことだと言われる。これがいわゆる情報技術が指数関数的に進歩するという言説の元になっている。この法則通りにその後も推移しているかについては諸説があるようだが、カーツワイルはこれを根拠に論じている。このことは、材料工学との連携の成果にもよるのだが、数学的ロゴスが加速度的に技術水準を上げていることを示している。もちろん人間の生活上の必要性は指数関数的に増加しはしない。技術水準と生活上の必要性との乖離は急速に拡大する。人間のリアリティはますますヴァーチャリティを制御できない。

この流れは脳研究やAI研究にも影響を与える。この観点から脳研究およびAI研究を進める人々の中には哲学者チャーマーズの「すべての情報に意識が宿る」という仮説 ([1996] 2001) に依拠する者がある。情報を集積処理できる機械装置にも人間の脳と同様の意識を機能させることができるはずだという (渡辺 2017)。この種のAI研究者は機械装置に脳の機能を模倣させることが意識の創出だと思いついでいる。だが本来、意識の機械による構築は簡単ではない。

実は、チャーマーズ自身が脳科学とAI研究の実体に対して、これまでの物理学の枠内での研究は意識・クオリアについてそれがなんであるか、物理的過程からどのように意識ができるか (「意識についての困難な問題」) を説明しないで、脳の物理的過程がどのように認識や記憶などの機能を実現するか (「意識についての容易な問題」) だけを扱ってきたに過ぎない、と批判し、自分は困難な問題に取り組む (チャーマーズ [1996] 2001: 11-8)。機械が世界を見ると写真で撮影するように視界に入るものを同等に扱いすべてに焦点を当てて記録する。人間の意識はそうにせず、特定の意味や価値を特定のものに絞り、その物を独自に浮き上がらせて記録する。それができないものを「ゾンビ」と呼んだりする (「哲学的ゾンビ仮説」) (チャーマーズ [1996] 2001: 129)。現在の脳科学やAI研究はゾンビを作るための研究になっているというわけだ。その上で、意識・クオリアを物理量に加え、精神物理的法則 (psychophysical law) (チャーマーズ [1996]

2001: 167-8) が成立する新しい世界を考えるべきだと主張している。この問題は意識を情報に還元し、情報には物理な実体としての側面と意識に依存する現象としての側面との二面がある、というチャーマーズ独自の発想を導き出し、その結果「すべての情報には意識が宿る」とする先の仮説につながる。だが、それらを説明する理論をまだ手にしていないことを彼は認めている。その上で、そのような理論があり得ないと信ずるべき理由もない(チャーマーズ [1996] 2001: 379) とも言っている。結局チャーマーズも意識を持つAIを実現することは可能だと信じている。

チャーマーズの試みは従来の数理的ロゴスとは別の精神物理的法則を導入しようとするところに、実体としての身体との連続性のありそうな非実体的発想だと言えそうだが、それも形而上学的操作に持ち込まれて処理されるので、非実体的文明活動の一環であることに変わりはない。AI開発とその実体生活への導入が人間の経済的必要性に後押しされているとしても、現状では経済活動自体が巨大化した資本の金融的エネルギーを原動力としているのであって、その展開過程が数学的ロゴスによって統制されていることを思えば、いずれの方式にしてもAI開発がヴァーチャリティの強化に向かっていることが明らかだろう。

現在、ディープラーニング (deep learning) というAI開発の手法に注目が集まっている。1970年代から始まりつつも2000年代前半に衰退していたニューラルネットワークの研究が2006年以降新たな段階を迎えたことにより(武井 2016: 32) 進展したディープラーニング技法により、画像認識などの分野で、自律的機械学習プログラムが急速に進歩した。このことがカーツワイルなどの発想に力を与え、AI開発に加速度を与えている。これは機械学習の一種で、AIが多量の情報を記憶する過程で、特定のものに重点を置き、特徴を自律的に掴んで認知することを可能にするシステムである。猫や犬の写真を大量に記憶させることによって、予め見分けるポイントを教え込まれていなくても、猫の特徴、犬の特徴を自ら学習し、新しい画像に対して高確率で正答を出すことができるようになってきている。顔認証などへの応用がすぐにでもできる。これが予めプログラムされていなくても自律的に自ら学習して自らの知能を成長させ認識能力を高める、というように見えるので、話題になっている。

それこそ「精神物理的」AIであるかのように見える。しかし、これにしても予め設計されたアルゴリズムがあるのであって、そのアルゴリズムの性質によって学習の方向性は決められてしまっている。万事に自律的に柔軟な対処ができるわけではない。どれほど計算速度を上げ、どれほど膨大なデータベースに基づく判断を超高速で行ったとしても、AIの判断は人間の判断と同じではない。カーツワイルやチャーマーズたちが望むように、AIに即した状況判断が人間に求められ、いつかは人間の代わりにAIが判断する時代が本当に来るとすれば、それは人間のリアルな実体の生活をヴァーチャルな原則が一方的に支配する究極のリアル・ヴァーチャリティの実現である。

もし、そのような状況実現を阻止しようとするならば、人間の存在性格をもう一度確認する必要がある。それは、人間がAIとは違い、身体を伴って時間的順序に重要な意味のある経験を重ねて機能する精神による「個性ある意識」であるからだ。解釈学<sup>1)</sup>はこのような成り立ちを持つ精神が備わる身体に人間という存在者の独自の実体性、つまりリアリティを見る。

---

## 6. 人間のリアリティと比較文明学の役割

解釈学的に捉えられる人間の实体性、すなわちリアリティは過去からの伝承を含めた伝統を引き受けつつ、未来に向かう先行理解を仮説的に持ちながら生きることによって歴史性を持ち、同時に他者との広範かつ複雑なコミュニケーションの相互関係に身を置くことによってできている。時間的経過は人間にとって身体という誕生し、成長し、衰退し、死亡する流れを持つものによって不可逆的かつ絶対的な意味を持つ。この「死へと向かう存在Sein zum Tode」(ハイデガー)というあり方をする人間だからこそ持つ時間ということの重大性が人間のリアリティの不可欠の要素だ。そして時間において生きることから生じる経験の順序が個々の人間の实体形成にとって決定的制約となる。経験を含む身体の変化は不可逆的だからである。また、それと同時にそのような人間は単体では存在せず「社会的集団を作る生き物(zoon politikon)」(アリストテレス)、「共現存在

(Mitdasein)」（ハイデガー）であるゆえに相互に多様な関係を持ち合い言語的および非言語的にコミュニケーションを交わす。それが不可逆性による順序的一回性を持つゆえに、どの関係も一期一会であり、繰り返しややり直しがきかない。一回性が際立つのは人間の存在である生そのものにおいてであり、それが結実するのが「死」である。二度と取り戻せないものに対して人間は哀切の気持ちを持つ。特に「死」に際する哀切は強い「痛み」となる。痛みは身体と精神をつなぐひとつの媒介である。死の痛みは身体の痛みでもあるからだ。人は他者と出会ったとき、自分の存在をかけて対峙する。それは命のやり取りでなくとも自分のその瞬間ごとの新しい展開を決定するという意味で、自覚しないまでも、ぎりぎりの生死にかかわる関係なのだ。その意味で対他者関係は一般的に「痛い」経験だと言えよう。これは精神と身体のいずれもが関与する経験である。人間の歴史的伝統とは多くの個人の相互の痛い経験の総体が個人の生存期間を超えて継承蓄積され、特定の集団の個人のあり方に影響を与える力を持つようになったものである。解釈学ではこの伝統が人間の経験を伴う生にとって決定的制約になると考える。それが人間の有限性の自覚を生む。人間が歴史的制約を受けるのは身体があるからこそである。人間の意識は常に身体を伴った経験とともにあり、意識化されるにせよ無意識のままであるにせよ、それは一つのまとまり、すなわち自己意識、自己同一性を維持する。その意味で人間の自己同一性は意識の問題だとしても、それは固有の生涯の歴史を持つ身体を不可欠の要素とする。

それに対し、AIには「痛み」はない。AIは機械であり永遠に機能させることができる。有限時間内で一期一会の出会いという「痛み」もないし「死」を引き受ける痛みもない。人間個人の生涯に匹敵する知識を高速で記憶させ個性を育成することができるが、そのコピーをも無数に作ることができる。そのようなものに自己同一性が意味を持つのか。そのような機械が人間の生き方を決定的に制約する方向に動いている現代文明の「リアル・ヴァーチャリティ」の世界では、永遠かつ普遍的な数学的論理が表現する物理法則が支配し、アンチエイジング、全脳エミュレーション（脳機能をそっくり機械に移植すること）などが数理的合理主義の主導の下に構想されているが、これは人間の機械化の推進をも意味し、身体を伴ったリア

ルな人間の実体的文明に対する破壊的行為だと言えるのではないか、あるいは、それは文明概念の根本的な改変を伴い、ひいては人間概念の根本的改変を招来する、つまり、もはや従来の意味で人間とは言えないような、歴史や伝統も有限性も無意味化する生物（精神的ハイブリッドな生物）を生み出してしまうかもしれない。

このように考えてくると、リアルな文明とは「身体を含んだ経験に基づき、身体と精神のリズムに無理なく適合する形式と装置を持つ文明」だと言える。それは非実体的文明活動である数理的合理主義が徹底されていない文明である。現在それを受け入れている文明にもそのような文明の時代があった。しかし、明治期の日本を含めて多くの文明は数理的ロゴスに対して素朴で無頓着であって、それゆえに無防備のまま数理的合理主義を受け入れてきた。そのほうがより大きな身体的精神的快適さを与えてくれる実体的文明を実現できると思われたからである。だが、ここまで述べてきたとおり、現代文明では人間が自覚的に制御できなくなった非実体的文明活動の数理的合理主義の暴走が多くの危険を孕んでいる。AI開発がどのような速度でどのような能力を持った知能を開発するか予想は難しいが、人間が気づかぬうちに自分自身を根本的に変質させる事態を引き起こすだろう。しかも、リアル・ヴァーチャリティの状況では、人間の能力は次々にAIに取って代わられるはずだと考えられており、AIにはない人間独自の概念が忘れられてしまう。リアルな人間の文明が失われてしまったときには、「克服」されて完全に無意味化されており、それが失われていること自体に気づかれなくなっているだろう。その状態こそが今まで実現していなかった「本当のリアリティ」として認識されているだろうからだ。

この事態を避ける方法があるとすれば、数理的ロゴスの機能を相対化することである。それはリアル・ヴァーチャリティにある人間には難しい。自らの意識の外に出て、自分の意識を拘束するロゴスを意識しなければならないからだ。意識の外に出ることは人間にはできない。だが、望みがあるとすれば、非実体的文明活動が十分に浸透していない文明と現代文明を比較し、人間の身体的リアルな経験を基準にして、非形而上学的感覚を研ぎ澄ますことだろう。これは解釈学的に言えば、自らの過去と現在の地平にある今の自分を対峙させ、改めて解釈学的経験を具体的に実行することである。現在

の自分が非実体的文明活動に参加して、理論的に目の前の事象を理解し未来を思い描けるのは、遠い過去からの伝承とその結果維持されてきた伝統的諸文化を引き受けているからに他ならない。この無自覚的先入見が新しい経験に対して他の経験との首尾一貫した理解を可能にする。それゆえ、現代文明の人間にも過去の主に実体的文明活動による生活経験が生きているのである。これを手掛かりに、伝統を引き受けつつ現代の文明水準で生きる自分が踏まえる長い歴史の中での位置づけを確認することこそ、何が自分にとっての本当のリアリティなのか、何がヴァーチャリティなのか、判断する力の芽を育てるだろう。

比較文明学はそのためにあるのだ。今求められる比較文明学は解釈学的に自己の影響作用史的变化を反省的に自覚しつつ、過去の文明と現代の文明を比較することだ。また、現代文明同士でも非実体的文明活動の割合の違う文明同士を比較することだ。文明同士の比較は現代文明の人間のリアリティにとっての危険性を自覚し、人間が人間であることを保ったままに文明活動を維持する方法やその文明の方向性を模索するためにこそ必要なのだ。人間が新種の生物に生まれ変わり、これまでの歴史から断絶することによって、今の我々人間に予想もつかず責任も取れない未来を将来の人間たちに残さないために。

#### [注]

- 1 数学では自然言語と違い定義により一記号に一つの意味しか持たせないことが可能であって曖昧さを含まず、哲学では論理のモデルとされてきた。19世紀後半から論理学は数学とさらに接近し、現代論理学は数学的表現を用いるに至っている。
- 2 「インダストリー 4.0」のような発想、過去のもは一切通用しないので根本的に改めなければならないといった考え方が社会の多方面で影響力を持っている。
- 3 ハンス＝ゲオルク・ガダマーの解釈学 (Hermeneutik) の考え方をを用いる。それは『真理と方法 (Wahrheit und Methode)』(1960)に展開されており、自然科学と精神科学の違いを、ヨーロッパ人文学の伝統に引き据えて理解する哲学で、この検討から解釈学的循環を歴史理解、文化理解、人間理解、知識への反省、そして何よりも、自然科学客観主義に対抗する知識のあり方を追求した。ヘーゲルとハイデガーの哲学をベースに独自の弁証法的経験概念を創出し、存在論的思索 (ontologisches Denken) をも視野に入れる解釈学的経験 (hermeneutische Erfahrung) を中心的方法概念としている。
- 4 志筑忠雄 (1760～1806)、帆足万里 (1778～1852) などが蘭学の自然科学の先駆的研究者として知られ、彼らの作った翻訳語「引力」「重力」「加速度」「精円」などの日本語が後の自然科学的考え方の取入れに大いに役立ったとされる。

- 5 もちろん当時は日清戦争で得た賠償金が非実体的文明を実体的文明に実現する力となったことは言うまでもない。だが、現代は非実体的文明の作り出す観念・アイデアが価値と力を生むのだ。
- 6 ここに資本主義と非実体的文明活動との本質的關係があり、文明の本質を考える際の鍵ともなる。概略を言えば、非実体的文明活動は人間の自然の文明活動を上回る速度で文明装置を更新することによって、自然のままでは発現しない速度で欲望を次々と喚起し、それが自らの活動の駆動力を強化することになる。それがさらに文明装置の更新速度を上げる効果を生む、という加速度増進循環が生じる。だが人間の欲望増大速度が文明装置の更新の速度についてゆけず、過剰生産が起こる。そうすると文明活動は欲望未開発地域の欲望喚起に進むか、全く新規の欲望を開発する方向に向かう。日本を含む現代資本主義の文明は後者の性格を強く持つと考えられる。
- 7 哲学が経験を超越した内容を持っているにもかかわらず宗教にならなかったのは、むしろある時期にキリスト教信仰に奉仕する道具として形而上学的存在者である神を概念として論理(ロゴス)的に説明するために使われたためである。ロゴスを信仰の対象とせずロゴス自身で自己言及的に自己解明しようとするのが哲学的形而上学の特徴である。このことが非実体的文明活動にも見られる。非実体的文明活動は実体文明との直接関係を持たずとも自己完結的に発展することができる。
- 8 宮崎県の辛島の塩水で味をつけてイモを食べるあるサルたちがいる。ある子ザルが偶然に食べ物を海の水につけて食べた味を覚え、群れの仲間が真似をして、それが世代を超えてそのサルの群れに継承されていったという。これは海水をイモがおいしく食べられるための道具として使うことを意味する。(日本経済新聞2015年9月13日朝刊、松沢哲郎「チンパンジーと博士の知の探検」第18回『辛島のサルに文化の起源』)人類の先祖が道具を使うようになったきっかけもこのような偶然だと言われている。
- 9 ヴィトゲンシュタイン『論理哲学論考』1.1の命題「世界は事の総体であって、物の総体ではない」と2.1の命題「私たちは私たちのために事実のBild(写像, 絵)を描く」、さらに2.182の命題「すべての写像はまた論理的写像でもある」と2.19の命題「論理的写像は世界を模写することができる」を合わせて考えると、リアルな世界が論理によって模写されると主張していることがわかる。
- 10 ヴィトゲンシュタイン『論理哲学論考』4.003の命題「哲学的な主題について書かれてきた命題や問いの大部分は偽ではないが、無意味(unsinnig)である。」
- 11 [注]3を参照。

#### [文献]

- 伊藤俊太郎・染谷道雄編, 2012, 『収奪文明から環流文明へ—自然と人類が共生する文明をめざして』東海大学出版会。
- エリアス, ノルベルト, [1939] 2004, 赤井慧爾ほか訳, 『文明化の過程(上・下)』法政大学出版局。
- カーツワイル, レイ, [2005] 2007, 井上建ほか訳, 『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』日本放送出版協会。
- 北山晴一, 2009, 「収奪文明から環流文明へ」北山晴一のホームページ, (2018年12月15日取得, <http://kitagumi.my.coocan.jp/archive/bunmei.htm>)。
- 武井宏将, 2016, 『初めてのディープラーニング』リックテレコム。
- チャーマーズ, ディヴィッド・J., [1996] 2001, 林一訳『意識する心—脳と精神の根本理論を求めて』白揚社, 2001。
- トフラー, アルビン, 1980, 鈴木健次ほか訳『第三の波』日本放送出版協会。

ハイデガー, マルティン, [1953] 2009, 関口浩訳, 『技術への問い』平凡社.  
渡辺正峰, 2017, 『脳の意識・機械の意識—脳神経科学の挑戦』中央公論新社.

〔付記〕本稿は2018年4月21日に立教大学にて開催された比較文明学会第107回研究会で発表した原稿を元に, 題目を含めて大幅に加筆修正したものである.