

室井尚×吉岡洋 連続講座

哲学とアートのための

12の対話 — 「現代」を問う

講座

「12の対話」のための対話



イラスト／谷本研

写真／植田憲司

室井 はい、どうも皆さんありがとうございます。見て分かるように、もう癌の末期でね、客観医学的にはもう死ぬんじゃないかと思われてるんですけど、と言う事はこれ12回分できるのかどうか自分でもわかりませんが、やってみたいとは思ってたんですね。まあ遺言というかいろんな人に言葉を残したいと言う、そういう思いがあります。今日はプレ講座なのでこのチラシに書いてある12回分の各回のテーマというところについて話をしたいと思えます。

吉岡 今日はお集まりいただきありがとうございます。室井さんとはいろんなところで、こういう対話的なことを今までもやってきました。去年の今頃は、僕の京大退職記念イベントで、やっぱりこういう形で対話をしました。そして今室井さんが言ったように、これから12回の毎月の連続講座というのをやることになっていきます。その12回のテーマも一応決めたのですが、まあこれは大学のシラバスと一緒にそのとおりに行かないこと

も多いと思いますが、一応二人でやりとりして、こういうテーマで12回やってみようかということになっています。チラシを持っていらつしやる方はその表面に書いてあります。今日は、この12のテーマを詳しく扱うのはもちろん無理なだけでも、まあそれぞれについてこういう趣旨で考えたということ、二人でお話ししようかと。

室井 一応ね。12回分は結構二人で話をして考えられてるんです。特に（テーマ）1の「考えるⅡ迷子になる」っていうのは、僕にとつてもすごい重要なことで、というのは哲学の講座つてやると、なんかプラトンからハイデッガーまで教えて欲しいみたいなそういう人が多いんですけど、それは哲学じゃない、逆に。で、哲学っていうのは迷子になることなんじゃないかと言うことで、まあ想像してください。森の中でどっちに歩いたらいいのかわからないで、そういう状態が哲学をすることなんじゃないかと思ってます。



室井 尚

吉岡 はい。僕もそのことには非常に共感しています。哲学を勉強するときに、僕らの目の前には膨大な、過去の書かれた蓄積ね、そういうものを前にしてるわけだけど、それはいわば、先人たちが迷子になつて辿つた軌跡なんだよね。今から見ると誰がどんな所を歩いたか分かつてるんですけども、それを後から辿つて、この人はここ歩いたとかあの人の経路と似てるとかね、そういうのは哲学研究ですね、大学でやってんのは。でも僕らがやりたいのはそういうことではない。教養とか知識を身に付けるということではありません。まあ

大げさに言うと、そうして過去の哲学者たちが歩いた道を、自分たちも歩いてみるということだと思えます。

室井 うん、あのキルケゴールとかニーチェは自分がどっちに歩いていいか分からない状態で思考していた。だからその状態にいつたん戻りたい。逆に「哲学講座」を聞きたい人には来て欲しくない。そういうことで考えたんです。本当に何も知らない、谷底に落ちたり、なんか夜の闇の中で転んで死んじゃったり、そういうこともあり得るんで、もちろん多少知っていた方がいいんです。例えば「実存」という言葉とか「存在」という言葉に、それほどまあ抵抗がない位の知識があった方が。そうじゃないとほんとに迷子になつて死んでしまいかもしれない。が、そうならないその辺のバランスが大事だと思つてるんですね。

吉岡 僕は去年定年退官したんですけども、まだ細々と非常勤とかで大学で教えてるし、室井さんも4月から同志社大学の授業を担当する予定になつてるんですけども、まあ大学の授業つていうのは多くの場合、たとえ哲学の授業であつても、なんか最初から全体の案内図みたいなものを示して、つまり迷子にならないようにね、導くというようなことをやってますよね。それはある程度は、室井さんが言つたように必要だと思ふんですが、やりすぎるとよくない。案内しすぎると、学

生たちの思考力というか、哲学する力を妨げてしまう。だから、僕らがやる事は多分ね、暗闇でフラフラして谷底に落ちそうになつたらそこは危ないよとか（笑）、同じ道を何回もループして回つてるような時には、それ同じこと言つてるよとかね、そういうアドバイスをするのが哲学の先生の役割だと思うんですよ。そうでなければあんまり手出さないと、学生たちが考えるままに任せるつてことがすごい大事なんだけど、その点が今はおろそかにされてるなと、大学で教えているとそのことを痛感しますね。

室井 ここにはアーティストの方もたくさんいますが、アートも一緒だと思う。何か方向があつたりコンセプトに従つて何か作るんじゃないかと、迷子になつて歩いて、さまよつて歩くというところからほんとに新しいものが作れるんじゃないかというふうに考えてますが…、次行く？

吉岡 このペースで行くとえーと、1時間に12個のテーマやるためには、一個につき何分？（笑） そうですね、あんまり同じ道をループにならないようにとは言つたけども、やっぱりちよつとは、堂々巡りするにも必要ですね。だから1つ目の「考える」迷子になる」つていうのは、今の教育の全体的風潮として、効率よく導くつていうことをやり過ぎだと思いませんね。これは大学教育だけじゃなくて、小学校からそうい

う傾向にあると思う。次行きますか？

室井 2番目は「人新世（ひとしんせい）、もしくは人新世（じんしんせい）なんてあるのか」というテーマになってますが、これどう？

吉岡 「人新世」つて言葉を聞いたことがある人は多いと思うんです。僕が見聞きする大抵の場合には、そういう新しい地質時代が来てるんだということが、何の批判もなく前提されていて、「人新世ありき」でものごとが進んでいると言う感じがしますね。「人新世」つていうのは、それだけ注目すれば僕



吉岡 洋

は面白い考え方だなと思います。だけど今この概念をめぐって騒がれている文脈というのが、なんとなく政治的な力で動かされている。なんとなくどこではないね、明らかに政治的な力によつて動かされていて、それは「脱炭素」であるとか、「地球温暖化」であるとかね。ある方向に経済、お金の流れを引っ張ろうとする人たちが、この「人新世」っていう言葉をうまく使っていると思いますね。これを提唱した地質学者の人たちはどこまでそれを自覚していたのかは分からない、もしかしたら純粋に研究的関心からこの考えに行き着いたのかもありませんが。いずれにしてもこれは学術的な言葉だから権威があるんですよ。これが問題なんだよね。

室井 ま、人新世とかサステイナビリティとか、誰も反対できないみたいな概念が一人歩きをして……。で結局ね、人間中心主義だと思っんです。あと時々話題に上る、あの思弁的実在論、これもね基本は吉岡の元専門のカントの枠組使つてんだけど、これも人間中心主義で、全部人間を中心にね、考えられている思想で、これはさつき言った「考える＝迷子になる」っていう方向と全く逆の方向、向いてると思っんです。で3。

吉岡 3、もう3行くの？

室井 まだ2ある？

吉岡 わりとすぐ終わるよ、この調子だと。

室井 2で、まだ言いたいことある？

吉岡 ちょうど去年、僕らが所属している日本記号学会という学会の大会が追手門学院大学というところであつて、その時は室井さんもタクシーで会場まで来てくれたのですが、僕はそこで「人新世の記号論」という話をしたんです。そのポイントは今室井さんが言つたように、一見これ表面的には人間中心主義を脱するみたいな、ニュアンスがあるけど、本当かという疑問なんですよね。思弁的実在論というののも今の流行りで、いわゆる人間ではなくてモノのネットワークとかそういうものを重視して、脱人間中心主義みたいに見えるわけですが、やっぱり人間中心主義があるのでないかと思っます。

室井 枠組みがカントの認識論だからね、結局。

吉岡 人間の文明活動が地球レベルの影響を与えていないのかという点、それはもちろん与えていると思っます。ただその与えている度合いが、要するに太陽の活動であるとか、地軸の変化とか、そういった自然的要因による変化に対して、有意に大きいのかどうかということが問題なんですよね。このことについてはまだ議論があるんですよ、決定事項じゃないわけ。まともな科学者だったら誰もそんなこと決定されてるなんて言いませんよ。ところがそれが、あたかもそれが既存の事実であるかのように語られる。

室井 大体新しい哲学とか新しい思想とか言ってるけどどこも新しくない。

吉岡 はい。

室井 はい3番(3)。「役に立たない」アートのために。

吉岡 これは室井さんが提案したものだと思うけど、「役に立たないアートのために」。

室井 これもねえ、一緒ですけど。今なんかアートは役に立つとか言うように、アートをね、まあ人間化しようって言う議論が多いと。役に立たないんじゃないかと、最初から、哲学もそうなんだけどね、言ってしまったほうがすつきりするなっていう、そういう話。

吉岡 大学に入った頃、新入生向けの講演会みたいなのがあって、その時に文学部の中世哲学の山田晶さんという人が、新入生に向かつて、あのー私たちがやってる事はほんとに何の役にも立ちませんからねって言ったんだけど、さもうれしそうに言うんですね(笑)。誇りに満ちた言い方だね。だから僕、アートや哲学が役に立たないって言うのはその通りだと思うんですが、そういう過去の時代とは違う。昔は「役に立たない」と言いながらやつぱりすぐくリスベクトされてるんですよ、哲学でもアートでも…。今は「役に立たない」って自分で言っちゃうと「あつそうですか、じゃあ予算切ります」みたいになる(笑)。

室井 そうね。

吉岡 リテラルに捉えられてしまうっていうか、ひどい時代なんですよ。だから僕は、役に立たないって本質的には全くその通りだと思うんだけど、自分から役に立たないって言わないようにしている…(笑)。もちろん、役に立つこともあるんですよ、アートも哲学も。でもそれは結果だから、それを目指したり、そこへ照準を合わせていくようなもんじゃないと思ってます。

室井 役に立つ、立たないという、その基準の立て方とさつきののサステイナビリティとか思弁的実在論というのは繋がってるんですよ。

吉岡 室井さんが働いてた横浜国立大学のシラバスでは、自分の授業がSDGsエスディージーズのどの項目に役に立ちます、貢献できますかって書かなきゃいけないんだってね。それで「全てに役に立ちます」って書いた人がいる(笑)、そういう戦い方もある。

室井 ま、そういうことですね。これ、このペースで大丈夫?

吉岡 このペースが早いなあつていう感じ? 時間がわかんないよ、時計持っていないから。…今で、15分。

室井 12ある。

吉岡 15分でいいペースじゃない、15分で3つだと。…まだ何かありますか? 役に立たないアートについて。

室井 ない。(笑)

吉岡 4番(4:「未来」はもう古い?)行く?

室井 なんでアートを含めたかっていう話がさあ。

吉岡 なんでアート含めたか…。そうですね、まあ僕らの話を聞いてくれる人たちには、アーティストもおり、美術系の学生さんもあるし、領域としての美術・芸術系の活動に関わっている人が多いという現実的な理由はあるんですけど、もう一つは「アート」っていう概念を根本から考えると、これはいわゆる芸術領域に限ったことではなくて、そもそも人間の活動の根底にはアート、技法という面があつて、それがすごく大事だと僕は思っています。

室井 アートって、人がね、支えてくれたりお金くれたりしないとできないじゃん。僕、2001年に「インセクトワールド」って作品でアーティストやっただんですけど、誰も二度と声かけてくれなかった。だからお金だとかサポートだとかがないとアートはできない。それも役に立たないアートっていう概念が関係してると思うんですよ。

吉岡 知ってる人も多いと思いますが、室井さんは2001年の第一回横浜トリエンナーレにアーティストとして参加して、「インセクトワールド」っていう、巨大なバッタのバルーンをホテルの壁面に設置するというプロジェクトを椿昇さんと一緒にやつ

たんですが、とんでもなくお金もかかるし、危険もあつたんですよ。そういうことをやり始めて最初は「何するんですか?」みたいな反応もあつたらしいんだけど、彼の話を聞くと、だんだんと人によつてはそれに魅了されて、自ら協力してくれる人も出てくれた。こういうのがね僕はアートの力だと思うんですよ。何か得するんじゃないやなくて、純粹にこれ実現させたいっていうような気持ちだが、アーティストじゃなくてビルの管理してる人とか、そういう人たちの中から出てくるっていうのがすごいなと思つた。

室井 最近なんかね、椿昇の関係者が巨大なこけしをね、東本願寺の前に転がしてうけてるけど、なんかね、こけしつまんないよね(笑)。やつぱり、50メートルのバッタって全く訳わかんないから。役に立たないの典型です。次行つていいね。

吉岡 はい、「未来はもう古い」。僕ら1980年代と一緒に大学院に行つていて、今ところではなくもつと頻繁に会つていろんな議論していた時代があるんですけども、その頃の未来のイメージっていうのはまだ、僕らはパソコン通信とかやつてたけども、インターネットは到来してなくて、やはりサイエンスフィクションっていうのが未来についての想像力を刺激する時代でしたね。僕らだけではなくて世界中の哲学者、特に北米圏、英語圏の哲学者たちが、サイエンスフィクションを参考にして、未来に

ついで仮想的な思考実験をすることによって、哲学的な問題を考えるという試みをしてたんですね。僕らもサイエンスフィクションが好きでした。別にSFファンというわけじゃないんだけど、哲学的思考の材料となるような形でそのサイエンスフィクションが非常に刺激的だった時代があると思うんですね。サイバーパンクぐらいまではそうだったかなあつていう感じがする。だけど今、そういう意味でサイエンスフィクション面白いかつて言うよね……悪いんだけど、SFというジャンルの中で優れているものはあるんだらうけど、想像力を根底から揺り動かすような刺激を持っていない。むしろ僕らは、SFよりも現実のテクノロジーのほうに、すごい脅威を感じていますね。そういう時代になつて、未来のイメージつてもう古くなつてるつて言う感じがすごくなるんです。『2001年宇宙の旅』なんて高校生の時に見て圧倒されたけどね。あれ、2001年ですからね。もう22年前のことやし。昔我々が若い時に想像力をかき立てられた近未来つていうのが、もう過去になつていいる。そういう文字通りの意味もあるんですね、「未来が古い」つていうのは。鉄腕アトムが生まれたのだったて2003年でしょ。未来はもうすべて過ぎてるとい感じなんです。

室井 これはね、あのホフスタッターの『ゲードル・エッシャー・バツハ』（1979年、日本語版は1985年）とか、『マイ

ズ・アイ』（1981年、日本語版は1992年）とか、ああいうものにすごい触発されていた。これは次の5番とも関係あるんだけど、今のAIについての議論というものとどう結びついているかですね。まあそれが全部古いんじゃないかと言うとうと暴論に聞こえるかもしれないけども、実は全部古いパラダイムで作られてるとそう思うね。5番も絡めてちよつと話してくれない。

吉岡 そうですね、今室井さんが言った『ゲードル・エッシャー・バツハ』、ダグラス・ホフスタッターつていう多才な科学者が書いた、こんな分厚い本です。僕らはそれにとんでもない刺激を受けた。さつき哲学者がサイエンスフィクションに刺激を受けたつて言つたけど、哲学者が自らサイエンスフィクションを書くという、その本にはそういう試みもあつたんですね。僕らはそれに影響を受けて『情報と生命——脳、コンピュータ、宇宙』つていう本を二人で書きました。そこで僕はフィクション書くときにホフスタッターの真似をしたんだけども、そういう時と比べてあんなに言うかな、今は古い、議論の枠組みが古いつて室井さん言つていたけど、なんかその当時のAI、人工知能についての想像力と、今の、AIに取り囲まれていいる世界に生きている僕らの相続力を比べると、30年前より何かそれだけ議論が進んでるのかと言うと、僕は全然進んでな

いように感じる。むしろ後退するように思いますね。

室井 そうです。これねえ（5…（A I の）シンギュラリティについて考えてみよう）、こうやって見てると、このテーマ考えたときは「人新世」とか「シンギュラリティ」とか、みんな知ってるんじゃないかと思ってたけど、もう忘れてるんだ。

吉岡 あ、そう。ここにきている人は知っていると思うけど。

室井 「シンギュラリティ」って特異点のことですね。どういった特異点かと言うと…。

吉岡 あの、えーとこれはですね、レイ・カーツワイルっていうアメリカの、まあ未来学者っていうのかな、その人が言っていることで要するに…、コンピュータの能力っていうのは指数関数的に上昇していくので、人工知能は最初は数値計算とかでは人間をすぐに追い抜いて、その後まあゲーム、例えばチェスとかあの将棋とかそれから囲碁、囲碁はまあ複雑なので少し遅れたんだけど、もうすでに世界チャンピオンがそのA I に勝てないと言う時代になっている。けれども人間しかできない、人間がやったほうが効率的な作業っていうのは今はまだ残っているけれども、機械が進歩する曲線は爆発的にこう上昇していくので、ある点を超えると、もはや人間精神がそのすべての活動においてA I に追い抜かれる点がある、そういう特異点のことですね。

室井 何年だっけ

吉岡 2045年だっけと思う。

室井 もうA I が人類を乗り越える。どういう風に乗りに換える？

吉岡 どういう風に乗りに換えるか、えーつと、読んだのだいぶ前だから忘れちゃったんだけど、要するにえーとA I がA I を作り始めてどんどん賢くなっていくと…。

室井 あの議論は元と一緒にんだけど、結局人間の意識をソフトウェアとして考えて、それをダウンロードしたり、アップロードしたりすれば、A I が人間以上になるってそういう話です。そういう考えが正しいのか、その枠組みがね、いうことには相当議論があると思うし…。

吉岡 あの僕もこれまでA I についての話をいくつか書いたことがあるんですけども、その時常感じてたのは、今、室井さんが枠組みと言ったけれども、枠組みが共通なんですよ。つまり最初はね、たとえば計算能力っていうのは、17世紀においては、人間知性の特権なんですよ。神と人間しか計算的知性っていうのを持ってないんですよ。だけど計算機が発明されると単純な機械でも人間の能力を超えるんですよね。そうすると、計算は機械的作業だから別に機械に追い抜かれてもいいんだみたいな事になる。今はみんな自動翻訳とかのお世

話になっていると思いますが、あれだつて初期の機械翻訳つてひどいもので、「ああやつぱり翻訳は人間がやらなきゃな」つて思つてたのにですね、今はかなりまあいい線いつてると。そういうふうと考えてゆくと結局ね、人間しかできない事は何か？みたいなことがどんどん狭められていく。



室井 ここですね、また1番(1…「考える」) || 「迷子になる」をまた思い出して欲しいんですけど。これ全然逆の考えが取れない？ 迷子になることが考えることなんじゃない？ AIは、迷子にならなきゃ人間を超えられないっていうことだしよ。吉岡 そういうふうには言わない、工学系の人は「分りましたでは迷子になるAIを作つて見せましょう」つてなる。何をするかと言うと、工学的な発想と言うのはゴールを決めるんです。「計算機がどういう振り舞いをしてしたら迷子になったとみなしていいですか？ それを教えてください」つて言うんだよ。それが問題を設定するつてことなんです。たとえばメディアアーティストが工学系の人と一緒に仕事をすると、コミュニケーションが難しい事の一つは、工学系の人は最初に「何がしたいんですか？ まず目標を決めましょう」と言う。その目標に向かつてどのような工程で作つていけばできるかというプログラムを立てるわけだけれども、迷子になるつていうのは、そもそも目標がないんだよ(笑)。実際に作品制作してる人つて誰しも多かれ少なかれ経験があると思うけれど、自分が何かをやり始めた時に、一応ビジョンはあるけど、正確にどこに到達したいかというのは判らないことが多い。僕も小杉+安藤さんたちと一緒に「BEACON」という作品作つてきたけど、あれもいちばん最初に構想の話し合ひしてるときは、

どこに到達したら成功と言えるのか誰もわかってないんです。そういうのが迷子になるつてことだから、そもそも工学的フレームワークに乗らない。工学の言葉で言うと、オートというのは「不良設定問題」です。到達目標が明確じゃないから、プログラムが立てられないのだと思います。

室井 ちよつとね。疲れてきたからしやべつててくれる？

吉岡 はい、じゃあ僕がちよつとしばらく。うん、あのAIについて今まで書いてきたことで面白いなと思ってるトピックスの一つに、機械が人間になりたいと望むというテーマがある。例えば近未来の、AIを搭載したロボットが、いろんなことができるんだけど自分は人間じゃない、人間と同じになりたいという願望を持つ。フランケンシュタイン以来というか、フランケンシュタイン（の怪物）はロボットじゃないけど、昔からあるんですよね。人工物が人間になりたいという願望をもつ。なんでそんな願望持つのか僕よくわからないんだけど、たとえばアイザック・アシモフの『バイセンテニアル・マン』に基づいた『アンドリューNDR114』（1999年、英語原題は *Bicentennial Man*）という映画では、未来の家庭用ロボットがね、すごく優秀でいいやつなんですけど、自分も人間になりたいという希望を持ちやう。すると、自分は人間のやることは全部できるけど、人間はだんだん歳とっていくのに、

自分はいつまでたつても変わらない。それで歳をとるようにプログラムし直してもらう。つまり肌にしワができたり動きが緩慢になったりすることを工学的に実現する。それでもやつぱり不満で、人間はいつか死ぬけれど、ロボットは死なない。だから自分を死ぬようにプログラミングしてくれて頼むんです。そのことがさつきの「シンギュラリティ」の話と対照的だなと思うのは、シンギュラリティの考え方のひとつに、室井さんがさつき言ったように人間の心はソフトウェアとみなしうるので、それを機械の中にダウンロードして、人間は死すべき肉体から解放されて機械の中で永遠に生きるという空想がある。カーツワイルは自分はそうするつて言ってるんですよね、2045年まで頑張つて生きて。

室井 「自分の意識をダウンロードすれば自分ももう永遠に生きてる」つていう。

吉岡 身体なしに言うか、機械を身体と思ってる、ということかもしれないけども。僕が不思議だと思うのは、ロボットは人間になつて老いて死にたいと望んでいるのに、人間はロボットになつて永遠に生きたいつて、これどうなつてんだつていう感じがするよね。

室井 なんかターミネーター的なモデルつていうかね、『2001年宇宙の旅』のHAL9000だね。（吉岡 そうね）。ど

うなの、吉岡は？（吉岡 どうとは？）どっちになりたいの？

吉岡 どっちになりたいっていうか、僕が不思議なのは、自分が機械にダウンロードされている状態っていうのがまったく想像できないんだけど。つまりそれは自分じゃない。あの1990年代にクローン羊が話題になった時にも、いくらでも出すから自分のクローンを作ってくれ、そしたら永遠に生きられるみたいなことを言った北米の大金持ちがいたんですけどね。でも自分のクローンって自分じゃないじゃない。どうして遺伝情報が同じだったら、それは自分だつて看做せるのか。双子と同じでしょ？

室井 それはあれだよ。古くは、スタートレックの転送装置とか。ファックスと一緒にだもんね。

吉岡 スタートレックの転送装置って言っても、若い人はわからないかもしれないけど。

室井 1回ずつ死んでなきやおかし。

吉岡 昔のSFで、身体全体を全部信号に置き換えて、それでその信号を受信した場所で——材料はあるんでしょね、身体を作るためのいろんなタンパク質とかの材料はあるんでしょけど——もう一回作ると。情報と言う点では、同じものなんだけど。なんでそれが同じ人間だつて言えるのかつていう。たしかにファックスも一緒だけれど、ファックスはただの画像

だからね。いやその辺は僕もこれまで情報文化のことを考えてきて思うのは、基本デジタル情報っていうのは、この世の中に、この実世界の中にはないんだと思ってるんですよ。何故かと言うと消えないから。あのデジタル情報っていうのは要するに、消える時は一瞬に消えるけれど、それはあの機械の不具合とかハードディスクがクラッシュして消えるとか、そういう事はあるんですけども。情報そのものは、もともとこの世界にないので、劣化しないし、段々磨滅してなくなっていくこともない。つまり実世界の物理プロセスから独立しているんですよ。そこが魅力というか面白いなあと思うんだけど。僕らは、生きている人間は、生きている人間だけじゃなくて、実世界の中に存在するものはやがて磨滅して消えていくつて言う運命を共にしているので、この紙なんかでもね、ずっと置いとくとやつぱり壊れていくんですね、少しずつ。僕らが持っている多くのものは、このガラスのコップなんかでも多分、僕よりもずっと長生き、生きてないけど、しまつておけば長くその形を保ち続けるとは思うけど、いつか壊れるよね。それに対してデジタル情報っていうのは、それとは全く別次元にあるものとして考えないと。それをこの世界にあるものだと考えてしまうと間違うという事を僕は、言い続けてきた気がする。次は6番（6…人類が暴走し始めている？）。

室井 次は吉岡さん。

吉岡 これ何だつげ？「人類が暴走し始めている」つて。ちよつとインパクトのある言葉を探していたように記憶するけど、何のことを考えて暴走と言ったのかな（笑）（室井 忘れた。笑）でも、ちよつと思ひ出したのは 文明と言うものには、もともと暴走するようなメカニズムが元からあるつて言うことは考えてるんですよ。何か具合がおかしくなつて暴走するんじゃないかと、もともと暴走しやすい非常に不安定なものだと思ふんですよ、文明は。それを何か生命的な均衡というか、そういうもので何とかバランスとつてるんだと思ふ。だから暴走つていうのは、異常なことじゃなくて文明の本質だつてことが言ひたかつたんじゃないかなあと思ふんですけど、ちよつと安藤さんが今調べてくれているので。（室井 アトランティスとかローマ文明とかそういうことか） そうそう。次は室井さんの発案だと思ふんだけど「私は本当に私なのか」。（7…私は本当に私なのか？）

室井 これもねえ、難しいんですけど。僕、学部卒論をモリス・ブランシヨつて人で書いたんですよ。哲学者じゃなくて文明批評家なんだけど、この人がここにすごくくだわる訳ね。要するに「私は孤独だ」つて作家が何か書いた時に、その「私」つて一体誰？つてこと。「私は孤独だ」と言つてる人は、その

人本人ではありえない。中性、非人称代名詞の「誰か」つていうかまあ、フランス語だとオンつて言うね。これがすごいインパクトがあつて。自分についてみんな語つているつもりでいるけど、それはお前じゃないだろつていうそういう意味だつたんです。わかんない？

吉岡 わかるけど、このテーマとしては、ブランシヨの話をするわけではなくて、もう少し広い文脈で言うつもりだったのかなと。

室井 結局ね、みんな「私、私」つて言つてるけど、その私が一番謎なんじゃないかつていうことでしょ。

吉岡 いや、あの最初、これ考えた時に書いた短いテキストでは、何かブランシヨつて言うとすごく文学的な文脈で言つてみたいけど、もつと身近な今、我々がネットの中にあるもの書き込んだりするような発話の世界における私、そういうことを含めて考えていたんじゃないか。

室井 あのちよつと12回多いからこの辺からだれてきた感じするね。

吉岡 うんまあ、ひとつずつ順番につてことじゃなくて、全部関連しあつている部分があるので。8番（8…言葉では、解決できない事がある？―弁証法、対話、進化）？これは僕かな、提案したの。「弁証法、対話、進化」つていう、

そういう概念の意味について勉強するというよりも、そもそもこういう概念を学ぶ意味って何なのかっていうことを考えたい。言語、我々がしゃべったり書いたりする言語活動において重要なことは、言語の限界を身体的に自覚することだと思っただけです。つまり言葉で言えないことがあることを、言葉をギリギリまで使うことによつて自覚するっていうのが一つの訓練になつてると僕は思っていて、それが哲学的に考えることの重要なポイントだと思う。

室井 吉岡がずつと言つてるのは、言語の可能性はエラーを起こすから。それは面白いと思うんですけどね。

吉岡 そう。そのエラー起こすつて言うのは、正せば直るような間違えという意味ではなく、必然的に言語はエラー起こすという考え方を僕はずつと思つていて。それは何故かと言うと言語が不完全だからです。以前ゲーデルの「不完性定理」ということをよく議論していたけれど、言語は、システムとして本質的に不完全、だから厳密に使うとするとすね、必ずエラーを起こすんです。そしてそのエラーが積極的な意味を持つと僕は思っている。つまりそのエラーこそが、言語を前に進める、我々の言語活動を前進させるエンジンなんだと言う考え方です。僕にとつて「弁証法」っていうのもそういう理解で、ヘーゲルをそういう風に読んできたんです。

室井 よくわかるかなあ、それ。要するに言語を正しく使いましよみたいな考え方は、逆つて事なんだよね。

吉岡 もちろん実際の場面では、正しく使う必要があるんだけどね。本質的なレベルでは、言語は正しく使えないようにできているんですよね、ということかな。(室井 これ1時間過ぎてるね) いやあと15分。(室井 あと15分もあるの。いやちよつとね。少し疲れてきた...) ちよつと休むというか、残り、まあ僕が考えていることだけを8番以降、9番行つてみると。プロジェクト(9・プロジェクト(投1企)としての生)これは、さっきの迷うという事、一番最初の迷子になるつてことと非常に関係の深いことだと思っんですけども。「プロジェクト」つてラテン語の語源からすると「前に・投げる」つていうこと。前に投げるというのは、前に何かあるのか判らないのに、時間的には未来に対して投げかけるというのが、生きるつていうことであるんだけれども。現代の普通の用語としてのプロジェクトは、全然、逆。ゴールが決まつていて、そのためには何をすれば良いかをプログラムする、と。これプロジェクトで成功したか失敗したとかね、そういうことを評価したりするんですけども。もうプロジェクトの持つている概念の生命的な意味の真逆が、多くの人が使つているプロジェクトの意味だと思つてます。

室井 これは、ヴィレム・フルツサー。名前はドイツ系だけど、チエコ出身のユダヤ人。ヒトラーに追われてブラジルに亡命して故郷のチエコに戻ってきた日に交通事故で死んじゃったって人なんですけど。この人のプロジェクト概念が面白くて、前に投げると、球がどこに行くのか判らないけど、人生って、人が生きるって、そういう事じゃないかって、そういう話だったと思うんですよ。

吉岡 ヴィレム・フルツサーは、『写真の哲学のために』という翻訳書があるんだけど、そこに室井さんが序文を書いていて、序文といつてもそれ自体が論文みたいな序文なんです。読んでみてください。フルツサーはチエコ人だけどドイツ語で最初書いていたんですね。マルティン・ハイデガーの弟子というわけではないけど、ハイデガーに影響を受けて、もう半分の影響は、物理学なんだよね。20世紀初頭の相対性理論とか量子力学とかそういう新しい20世紀の物理が出てきた時の世界観。物理的宇宙っていうのは人間にとつて完全に無意味だ。我々の住んでいる世界も完全に無意味であつて、人間も物理的存在だから、人間の生に意味はない。意味の無い生を意味付けるといふのが生きるという事なんだ、だから常にこちら側から何かを投げていって、そこに意味を与えていくつていうそういうものとして捉える。フルツサーは、それ以外にもい

ろいろなコミュニケーションの理論とか面白い思想家である。

室井 チエスの例が面白くて、コンピュータプログラムで完全にチエスで人間は勝てない。でも次の手をここに打とうとするところに、人間の自由があるんじゃないかって言う。それは面白いなと思つていて。だつて結局、次の手を打つたり、スポーツでラケットを振つたりするのは人間じゃん、そこには自由がある。そういうことなんです。次、行つていいよ。次、ウィルス（10…ウィルスという暗喩）。これはもう完全にコロナを前提としている。

吉岡 まあそうですね。でもコロナの前から僕らは、ウィルスというのを論じてきた。『情報と生命』という本の中でもウィルスのことを言っているし、それから僕が小杉＋安藤さんの作品にテキストとして介入するみたいなことやつた時も、なんかウィルスのイメージですよね。（安藤 ファージのような）そういうバクテリオファージ。システムの中に外から侵入するプログラムみたいなものが喋つてるつていう、そういうテキストを書いたことがあるんですけど。僕、ウィルスってほんと面白いなと思つてきたんです。ウィルスって生き物じゃないんですよ。バイ菌の一種かと思つてる人がいるかもしれないけれど、生き物じゃない。何故かという新陳代謝しないからです。進化するけどね、進化するから生き物にも見えるけども、コンピュー

タのプログラムだつて進化するからね。さらにそのウイルスつていうのは栄養摂取も排泄もしないし、自分を増やすためには生き物の細胞を借りないといけない。生き物の中に入らなきゃダメなんです。なんでこんなものがあるのかつていうと、これいろんな説があるんだけど、僕が一番関心を持っている「動的平衡論」の立場からすると、ウイルスというのはもともと人間の真核細胞、つまり核のある細胞の中の遺伝機構の一部が、何かの理由で細胞の外に飛び出したものなんです。もともと核の中にあつたものが外に飛び出した、だからいわば「放蕩息子」、福岡伸一さんなんかは「放蕩息子の帰還」つて言うんです。放蕩息子みたいに外に飛び出して、まあ家出した不良少年みたいな、それが戻ってくる、それがウイルスに感染することなんだと。だから我々はコロナだけじゃなく、すべてのウイルス、我々の体細胞は、ウイルスに感染する時、まるで「おいで」みたいな動作をするんだつて。細胞の膜の表面にある分子機構がまるでウイルスを待つてたかのような動作をして受け入れる。だから感染するんですね。じゃあどうしてそんなことするのかと言うと、これは福岡さんの本の受け売りだけど、進化を促すためなんではないかと。つまり普通の進化は親から子へと受け継がれていつてですね、そして自然選択が起こつて、非常に長い何万年とか何百万年とかの時

間をかけて、ゆつくり変化していくんだけど、ウイルスに感染することで一瞬のうちに、つまり進化が加速される。たとえば私たち哺乳類は卵を産まず、お母さんが胎盤を通して赤ちゃんに栄養を与えて子供を産むというメカニズムを獲得しましたけども、この胎盤を形成するゲノムはウイルス由来だということが分かっています。胎盤っていうのは、要するにお母さんと赤ちゃんという別々の個体を繋いで、栄養は通すけれども赤ちゃんを異物として排除はしない、そういう機構を持つていないといけないですよ。それを制御しているものはウイルス由来のゲノムだということが、もう分かっている。まあ言つてみたら哺乳類が存在しているのはウイルスのおかげだね。つまり太古の生き物がそういうウイルスに感染したんですね、大量に。そしておそらくほとんどが死んじやつたのかしれないしかし、たまたま生き残つたものが胎盤を形成して胎生で子供を産める身体に進化した。そういう進化を促してきたのがウイルスという事ですね。

室井 ただ今の言い方だと、ウイルス進化論ばかり強調しているけど、ほとんどのウイルスは何も起こさない。

吉岡 それはそう、ほとんどウイルスは何も起こさないし、ただいるだけ。昔は起こしたかも知れないけれども、だんだんと毒性が弱まって、共生の段階になつて、我々の体にただ住ん

でいるだけっていうのがほとんどです。

室井 僕たちの遺伝子の中には、有名なのはイノシシの遺伝子だけ、他にも異種の動物の遺伝子がすごい混じり混んでいる。

吉岡 そうなんです。これも人間が文明段階に至って、家畜とすぐ近くに生活するようになる。そういう事によつて加速されてきたものであると思います。(室井 次は?) 11番 (11…専門家やプロは信用できないー科学の限界)。

室井 これはコロナ時にやたら「専門家の意見」っていうのが強調された。

吉岡 今もそうですけどね。コロナ以前から「専門家の意見」って言われると、もうなんかそれだけでね、見ている人たちを信じさせるという、マスメディアの一つの手段でね。でもちゃんと調べてみると、テレビとかに出てくる「専門家」っていうのは、偉そうに喋っているけど、実はその分野で一本も論文書いたことなかったり、その分野の人たちに聞くと「えー?あの人?」って言うような場合が多い。あと「プロ」ね、僕はこれまでも書いてきたけど「プロ」って、ろくなものじゃないよね。何故かかって言うとそのプロの反対、アマでしょ。アマってプロよりも能力が低いみたいに思われるけど、アマチュアはアマトーレっていうイタリア語を経由して入ってきた言葉で、愛する人、愛好者です。愛好者は能力が低いという事を含意

してないんです。かつては科学者もアマトーレ、愛好者なんです。だから好きな人があの科学やっていたわけ。大体19世紀の初めぐらいまではそうです。

室井 吉岡、ディレッタントも好きだよね。

吉岡 そうそう、ディレッタント好きなんです。自分がディレッタントだから(笑)。ディレッタントも悪い言葉じゃなかったんです。18世紀にイギリスでディレッタント協会、ソサイエティ・オブ・ディレッタントイっていうのができる。これは何かかっていうと、いわゆる「グランドツアー」でイタリアとかフランスとかに行つて美術の勉強してきた貴族や上層ブルジョアジーの子弟が集まつて、知識を共有する。「あれあるよね、これ知ってる?」とか。まあ嫌なやつらに聞こえるかもしれないけど、ディレッタントって別に悪い意味ではなかったんです。だって職業的な美術史学者なんていなかったんだから。愛好者が一番の専門家でもあったんですよ。でも19世紀になつて、プロの方が偉いつて事になった。じゃ、プロつて何かというのと、対象を愛してなくても良いんです。愛がなくても成立する世界がプロの世界。僕、大学院に入って研究者になりにかけた時に、あの先生から「好きだからやっているなんて、そんな甘いことでは研究者はダメだよ」って言われた事がある。つまりそれはアマじゃなくてプロになれつていうこと、愛を捨てろつてこと、

いうことだね。そういうのは 僕は歪んでいると思います（笑）。19世紀後半以降、科学者もそうなの。対象への愛とか好奇心からではなくて、論文書いて業績を作ったり、ノーベル賞をとるとか、成功のためにやるようになったんですよ。業績とか成功とか……まあそれもあつてもいいんですけども。余りにもアマチュアリズムが軽視されているし、それはすごく深刻な問題だと思う。みんな専門家になつてしまふ。専門家も必要なんですけど、専門家としてしか自分を理解できない研究者つて、僕は絶対信用できない。どんな有名な人でも。やっぱりディレックタントでないと駄目なんです。ウィルスのことを言う人は、同時に生物の世界がどうなっているか、その中で人間とはどういう存在か、さらには宇宙全体がどんなふうになってきているかということについて、何らかの見解を持つてないと信用できない。狭い範囲のデータだけ見て、自分が作成した統計的事実しか言わない科学者はダメです。こういうのが11番（11…専門家やプロは信用できない―科学の限界）。

室井 次は、僕が生き残れるかどうかつて言うんだけど（笑）。「12…不死と月見草？」つて書いたの。（吉岡 これ、分かった人少ないと思います。）これは太宰治の「富岳百景」から借りたんです。まあ死なないかどうかということ。そこに月見草を添えるところよつといいねつて言つて（笑）。（吉岡

一番文学的な回かな）そう。終わつていいんじゃない。（吉岡 すごいじゃない、ちょうど今4時で）というのを12回やりたになつて（吉岡 そうね）、そういう話。
安藤 ありがとうございます。―拍手― 第一回目は、4月22日ここで、行う予定です。イントロダクション。それ以降は、京都アートセンターでの予定です。

*



室井 ちよつとだけ残れるかもしれません。ちよつと疲れてきました。

安藤 じゃ、何か質問があれば。

吉岡 何でも言ってもらったら僕は答えませうので。室井さんも無理のない範囲では答えてくれるかもしれないし。

質問者① はい、あいがとうございました。あのーAIの話のことで。最近のAIはもしかすると「迷い」を実装、入っているかもしれないなというところがあつて。AIが一旦、今の流れになつた時に、大きな飛躍、ブレイク・スルーがあつたんですけど、その時にたくさんの、工学的には「状態通過」と言いますけれど、たくさんの次元の、簡単に言えばすごく複雑なデータですね、複雑なデータを少しずつ調整しながら目的となるスコアを上げていくというか、余りにもそれが複雑なので、スコアを上げようとするとか複雑な状態をコントロールするために右に行つたり左に行つたりする、ウロウロするところが観察されるのですが。それはもしかすると、迷いに近い様などころが出てきているのに近いかなと。

吉岡 似たような事は他にも現在のテクノロジーについて言われること多いんです。さっきの話からすると、それは「思考する事は迷うことだ」というその「迷い」とは違って、人間

がその機械のある挙動を見たときに、それが「あたかも人間が迷っているかのように見える」ということですよね。うんその限りにおいては全然間違つてないと思います。ただそれを(室井 プログラムだからね)「AIが迷っている」と言えるのかということですね。僕らが問いかけているような意味でね。それと同じように、さつきチェスとかの例も出てきましたが、チェ

スは「世界チャンピオンでもAIに勝てない」と言われるけれど、冷静に考えてください。AIは「勝つて」いるんですか? あれ。つまりゲームに「勝つ」とはどういうことか? 勝つたらうれしいはずでしょ? 僕、ゲームに勝つたAIが喜んでるところを見たことない(笑)。た

だそのAIをコントロールしてる技術者たちは喜んでます。彼らは勝つたと思う。つまり人間が人間に勝つただけじゃないだから、そもそも僕ね、「AIがチェスをしている」という言い方は正しいのか? ことをずっと考えているんですよ。たとえば今、話題になつているのは、AIにあるキーワードを与えると作品を描いてくれるついでのあるじゃないですか。それが結構面白かつたりするんですね。芸大の学生があれを卒業制作に出してきて先生が見ぬけなかつたらどうするみたいなの……。

室井 もつとポピュラーなものにしてさ、オセロみたいなある

じゃん。もうあれ何回も繰り返しやつてると、相手がオセロをプレイしているとはとても思えないし、そういうことだと思
うし。

吉岡 「AIがチェスをしているのか」という問いとか、それからAIにキーワード渡したら絵を描くみたいな、ゴッホ風にしてくれと言ったら非常にうまくしてくれるようなものもありますね。でも、あれは「絵を描いている」んですか？これは重要な問いだと思うんだけど、誰もほとんど問わないで、「ついにAIが人間を越えたんだ」「美術においても越えた」とかそういう言い方しかりません。それは、僕、人間の欲望を反映しているだけだと思います。質問ありがとうございます。安藤 ありがとうございます。他に何か？

質問者② 質問は、人間の心がソフトウェアにみなしえると言
うところが…。私「こころ」って言葉にひっかかりというか、(室井 ちよつと、聞こえないです) 私は伝統文化とか日本画とか勉強してきたので、どうしても日本の風土感とか伝統文化とか日本美術という方向を視座に入れていろいろアートを見てしまうんですけど、そこで今、キーワードになっている自然観とか風土とか「こころ」っていう言葉、日本独自の風土とか歴史、あと日本の美術とかいう、伝統芸能とアートとかそ

の辺の複雑な絡みも含めて、そういった視野がないと、何かそれだけで理解するのは、私の中では納得感がないというか、落としたところが見えないというか、モヤモヤしているので、こころということに関して、もう少し広い視野で考えていける道筋が見えたらいいなと…。迷っているみたい…。

吉岡 僕は去年の3月まで「京都大学こころの未来研究センター」って言う研究所に勤めていたんですけども、残念ながらこの名前はなくなりました。京都大学は「こころ」を失ったんです。それは冗談だけど、僕もね、文学部から移った時になんかこんな変な名前の、「こころ」なんて言う変な名前がついている研究所って違和感があったんですけどね。でも「こころ」ってなんだろうと考えてみるとね、その同僚には臨床心理学者や認知心理学の人、それに仏教研究者がいたりして、彼らがどの様に「こころ」を見ているか分かりました。でも僕にとつて、「こころ」ってなんだろうって思った時に、心理学者にとつてこころは人間の内部にあるものだと思うんですけど、僕は、内部にあるって思っていなかった。心とはじわつと世界に広がっているものだろうと。日本の伝統的なその芸術観の中には根強い考え方ですけども、やっぱりこころってというのは、風景の中にあるのであって、人間の体の中に、ましては脳の中にあるのではないんですよ。あるいは謎解き

みたいに「何々とかけて何々と解く、その心は？」って言うときの心っていうのは、あれは趣旨というか、趣というかそういう意味っていうものが「こころ」なんです。だからあのーそういう意味ではやっぱり心の概念っていうのはもつと広く考えなきゃいけないなと思ってきました。なかなかその、人間の外にあるところっていうイメージをなかなか伝えにくいので、京都大学がやつてるオンライン配信で、「わたし」の外にある〈こころ〉について」(註1)っていう話をしました。

安藤 じゃ、この辺りで。もう一度拍手を。ー拍手ー

2023年3月12日(日) 於…銀閣寺「京都爽庵カフェ」

註1

美学・芸術学 吉岡洋先生「わたし」の外にある〈こころ〉について」
<https://youtu.be/ekB-TeiaZuU>

室井尚×吉岡洋 連続講座
哲学とアートのための12の対話―「現代」を問う
プレ講座 「12の対話」のための対話

発行・編集 12の対話実行委員会 (TWD)

2023年5月13日

12の対話実行委員会（TWD）

2023