

## 撤退学宣言Ⅱ(解決編)

—ホモ・サピエンスよ、その名に値するまであと一歩だ

堀 田 新 五 郎

チャールズ・ダーウィンは憂鬱であった。『種の起源』最終第6版(1872年)で、彼はなおこう言っている。「カンブリア紀の地層から突如として化石が見つかるようになることについては、現時点ではまだ説明がついていない。……この点はここで論じた進化論の考え方に対する有力な反証となりうる」。ダーウィンは自説を論証する有力な証拠を収集・整理していたが、しかし5億4千万年前の地層から、今日見られる主要な動物群の化石が堰を切ったように噴出する事態が彼を悩ませていた。それ以前の地層からは、動物群の祖先が存在した化石証拠を見出せなかったからである。ではカンブリア紀に、多種多様な生物が一気に創造されたのか？ 神によって？ このいわゆる「ダーウィンのジレンマ」に対し、彼自身は進化論内在的な答えを提出することができなかった。何らかの要因で、単に化石が残らなかっただけというのが彼の煮え切らない解答である。では、今日「カンブリア爆発」と呼ばれるこの事態は如何にして発生したのか。地史的には「瞬間」といいうる短期間に、何故生物たちは爆発的な進化を遂げたのか。

2003年アンドリュー・パーカーは一つの有力な仮説を提起した。「光スイッチ説」である。彼は、「眼の誕生」こそが生物たちに爆発的な進化をもたらした要因だと論じる。カンブリア紀の初期、突如眼を持つ生物が出現した。明確な像を結ぶ視覚が誕生したことで、カンブリア紀の海は一変する。生物たちは、猛然と追いかけてこを始めたのである。追いかけ合い食い合い、淘汰圧が急上昇する。眼を獲得した三葉虫が獲物をロックオンし貪るならば、

## マニフェスト

被食者は食われまいと殻や棘を持ち、自らも視覚を進化させていく。これに対抗し捕食者も、更なる精度の眼と機動性を高めるひれを獲得する。こうした軍拡競争が、生物たちに爆発的な進化をもたらしたらしい。長い助走期間を経て、眼の誕生とそれに付随する大競争が、カンブリア紀に進化のテイクオフを実現させたというのである。

では何故生物は、3つ以上の眼を持たなかったのか？ 図書館には図書が、水族館には水族が集められている。知見の探究には前者がふさわしく、奇怪な生き物との出会いには後者がふさわしい。自然は、あらゆる現代アーティストを超えてアヴァンギャルドである。そう嘆じざるをえない奇天烈な容姿、頓狂な動き、鮮烈な色彩の作品たちが、シュルシュル・キュラキュラ生き物としてうごめいている。しかし、それらが有する眼は1対2つなのである。ニュルンとした柄の先にあるなど、斬新な形態の眼たちは存在していても、数は2つに限られる。これは何故か？ 生物の形態が適者生存と連動した合目的性を有するならば、何故後ろや下を見る眼が存在しない？ 海中生物において、前後上下それぞれを担当する4つの視覚があれば、捕獲においても逃走においても圧倒的に有利ではないか？ 視覚は生存競争を勝ち抜く最大の武器ではなかったか？ だが、水族館を隈なく歩いても、そこに集められた高等生物において、3つ眼4つ眼と出会うことはない。これは何故か？<sup>1</sup>

思うにこの問いの内には、ホモ・サピエンスがその名に値する知的生命体へと脱皮する鍵が隠されている。眼が二つしかないということは、生物が認知する視覚像がただ一つであることを意味する。1対2つの眼は、遠近・広角のために存在するのであり、視覚像は一つに限られる。脳は、複数の視覚イメージを同時に処理することはない。これは何を意味するのか？

以下まず、合理的撤退の困難について考察し、次いで生物が3つ以上の眼を持たない理由を検討しよう。両者は同じメカニズムを別様に表現しているのではないか。

### 1. 撤退の困難、あるいは生物が3つ以上の眼を持たないわけ

人間は、何故慣性から逃れられず、破局へと至るのか。その理由の一つとして、「人間は、何故慣性から逃れられず、破局へと至るのか」という問いを、考えてこなかったことがある。真剣に考えてきたならば、慣性をめぐる知が蓄積され、「努力」「勉強」「克己」と並んで「撤退」が大書・墨書され、日々の「目指すべき姿勢」として掲げられていたかもしれない。だが、そうしたマヌケな情景は人類史に現れてはいない。撤退がネガティブだからである。「目指せ！後ろ向き！」は間尺に合わない。目は前方のみを指す。ゆえに、「前向きでポジティブ」以外の目標(目が指すべき標)は考えられなかったのである。しかし、そこに人類の知的貧困が表れてはいないか？

人の思考はオブジェクトレベルに、そして前向きに設定されている。よって当然ながら、定められた目標の達成が称えられ、そのための「努力」「勉強」が賛美されてきた。「脇目も振らず」、ミッションに「没頭」すること——ターゲット・ロックオンを崩さないこと——それがあべき姿勢なのである。目標達成が困難な場合、人々は壁を乗り越える処方箋に考えを集中させ、プレイクスルーの方途や、更なる勉強克己が求められる。メタレベルで「慣性の力学」を解明したり、後ろ向きの撤退を掲げたりすれば、注意散漫と叱責され、敗北主義者と斥けられよう。官僚もゲーマーもビジネスパーソンも帝国軍人も、危機にあつてこそ、目標実現へと知恵を絞り、粉骨砕身努力するのである。

こうして知性は、目的遂行能力と見なされていく。ターゲットをゲットするための戦略戦術、深謀遠慮、虎視眈々、これが知性の役割となり、人類は己の思考を、オブジェクトレベルに固定する。ターゲットをロックオンしつつ、同時に、メタレベルに浮遊することは獲物獲得の妨げ以外ではない。「脇目も振らず」「没頭」すること、これが称賛される限り、撤退という後ろ向きの選択肢は「眼中」に入らない。目と頭、視覚と脳は、「前方」に照準する。単なる目的遂行能力が知性とされるならば、単なる敗北が撤退なのである。

成果目標の達成に迫られる「競争パラダイム」において、「撤退＝敗北」を選択することは難しい。そしてここには、生物学的な必然性も認められるので

## マニフェスト

はないか。撤退という選択肢が「眼中」に入るためには、生物には後方を見る眼が必要となる。だが、そうした眼は存在しない。何故か？ 海中生物において、複数の視覚は生存競争上圧倒的有利にもかかわらず、この戦略を採用した生物は存在しない。眼は1対2つに限られる。これは何故か？ 個体発生において、脳が外転して眼が形成されるように、視覚と脳は不可分だからである。そして、脳が単一でなければ、生物は個体として生きていくのが至難となるからである。考えてもみよ。1個体に4つの中枢&視覚イメージが存在し、それぞれが前進・撤退・浮上・潜水を主張したらどうするか？ それぞれ論拠を示しつつ理性的な討議を行い、多数決で方針を決定するか？ 個体内部で熟議デモクラシー？ むろん、そのあいだに獲物は逃げ、己が餌食となろう。事の本質は、「中枢は1つだけ、そこに4つの視覚イメージが与えられる」という形態でも、変わるわけではない。生存競争下、視覚イメージはそれ自体が明確な主張だからである。

以上、生物が3つ以上の眼を持たない理由を考察した。思うに生き物たちは、孫子と意見を同じくしたのである。戦いの本質は「速度」にある。生存競争を勝ち抜くには、即断即決というあり方がふさわしい。ゆえに、視覚は中枢と結びつきかつ単一でなければならない。単一性に、ブレや揺らぎを与え、「遅延」をもたらす他性・複数性は禁物といえよう。生存戦略として、複数の視覚を有することは、メリットよりデメリットの方が大きかったのである。カンブリア紀、「5つ眼の奇妙な試作品」と形容されるオパビニアは、子孫を残すことなくこの世から消え去り、解析度のよい像を形成する眼は、すべて1対2つとなっていく。激化した生存競争下、「視覚＝中枢」には単一性が求められたのである。

いつの時代であれ、戦いの理想は「来た、見た、勝った」という3語に集約されよう。「遭遇≒照準≒獲得」のほぼ同時性、この圧倒的な速度をカンブリア紀には三葉虫が、古代ローマではカエサルが体现したのである。眼で殺す、そのスピードが戦いの理想といえようか。いずれ戦う者にとって、他性や複数性は排すべきノイズにすぎない。目標は「獲物獲得」として、常に既に定まっているからである。他性や複数性が意味を持つのは、価値そのものの、

目的そのものを吟味するときであろう。だが、激化した生存競争の時代は、そうした「とき」を忘れさせるのである。

さて、生きることの目的が生存競争の勝利にあり、とどのつまりターゲットのゲットによる己のエネルギー増大にあるならば、獲物獲得へと能力を集中させることは、生ある者の正しい姿勢かもしれない。その場合知性とは、目的遂行能力となる。創意工夫を重ね、成果目標を確実に達成する——そうした有能なエージェントやビジネスパーソンは、三葉虫にも比肩すべきその知性を称えられるべきである。彼らは皆、目的合理性に基づき己のエネルギー増大へと脇目も振らず邁進する。

よってももちろん、「三葉虫って考えているの？ 本能のまま動いているだけじゃない？ 知的ですか？」という素朴な疑問は、そのまま有能な自称ホモ・サピエンスたちにも向けられよう。彼らは本当に考えているのか？ 時流に即したミッションのまま動いているだけではないか？ それを知的と言ってよいのか？ 確かに、目標達成に習熟することは、オブジェクトレベルで「生きる」ことの力量を明かすが、しかしそれは人間に固有な「善く生きる」ことの証左ではあるまい。そして「善く生きる」ことのうちには、己のミッションを成り立たせている地<sub>ち</sub>平<sub>へい</sub>そのものを、メタレベルで疑うことが含まれたりはしないか？ また、それを促すのは、他性や複数性やノイズだったりはしないか？

ともすれば、オブジェクトレベルでの有能は、メタレベルでの惰性を表す。粉骨砕身任務を遂行する軍人は、思考停止の別名かもしれない。常在戦場、スキなく油断なく生きることが三葉虫の知性であれば、人間の知性はむしろ眼前の目標、既存のミッションに没入しない力、メタ次元を構成しハズレる力ではなかろうか。以下節を改めて、今度は人間固有の知性について検討しよう。視覚に囚われる事なかれ。これが、その際の標語となる。

## 2. 人間の知的特性

### (1) 言葉

サルにもサル知恵はある。環境に適応しつつ目的を遂行する能力が知性な

## マニフェスト

らば、それは三葉虫から人類にまで共通する力であろう。では、知性において、人間とサルとの決定的な違いとは何か。もちろん、無数の答え方があるが、代表的なものとして「言葉話す」「笑う」「芸術の創作」などが挙げられよう。一見バラバラなこれら3つの事象に、何か共通する特性はあるのか。我々はそれを、「離脱」と捉える。己が内属する世界に埋没しないこと、距離を取りつつ外から眺めること、世界を脱落させその外部を露出させること、端的に言って世界外への離脱、これが「言語」「笑い」「芸術」の共通点ではなからうか。

まず「言語」を取り上げ、人間以外の動物が使うコミュニケーションツールとの違いを考察しよう。ここでは、哲学的・言語学的な議論に深入りする余裕はない。簡潔を旨とすれば、違いは「言語」と「記号」の差異に認められる。動物たちがコミュニケーションで用いる声や臭いやダンスなどは、「言語」ではなく「記号」なのである。ここで「記号」とは、一般に「交通記号」「地図記号」「元素記号」などと表現される際の「記号」である。では、言語と対比した場合、記号の特性とは何か？

一つには、その記号を使う者たちにとって、「解釈の余地がない」という点が挙げられる。例えば、交通記号において「」は、「車両進入禁止」を表す。ここに解釈の余地はない。仮に、「駐車禁止」との間に解釈の余地があれば、危なっかしくてしょうがない。「記号」とその「指示内容」は「一対一対応」をとるのである。多くの動物たちが、音波やフェロモンや身振りなどを用いてコミュニケーションするが、それらが記号である限り明確な意味内容——「危険」「安全」「移動」「停止」「食物」「生殖」「喜」「怒」等々——を伝えている。チンパンジーやイルカなどは、多様な意味内容を伝えてはいようが、人間的な「文脈における解釈」を行っているとは思えない。行っているとすれば、人間知性との間に本質的な差異は存在しないのではなからうか。

翻って、人間的な言語の特性を確認しよう。ややレトリカルな表現を用いれば、それは「言葉の意味を決定するのは、言葉の意味ではない」という点にある。記号の場合、その意味を決定するのは、記号の意味にはかならない。すなわち「」の意味は、「車両進入禁止」として決定されている。これに対

して言語の場合、事情はずいぶんと違って来る。例えば、「おまえ、ほんま、あほやな」という言葉が発せられたとしよう。その意味は何か？ 言葉の意味としては、「相手への深いさげすみ」を表す。しかしこれが、彼女にベタ惚れの兄ちゃんからヤニ下がった声で発せられた言葉だったとしたらどうか？ その意味は、「むっちゃ、かわええやん。抱きしめたるか」だったりはしないか？ そして、兄ちゃんはそのつもりで発したのに、彼女は「さげすみ」と受け取って、ぶんむくれて帰ったりはしないか？ 人間のコミュニケーションにおいて、言葉の意味を決定するのは、言葉の意味ではない。文脈であり、解釈である。したがって、厳密に言えば、言葉の意味は決定不可能というほかはない。各人各様に広がる意味解釈の拡散を、止める術はないからである。では、ここから何が分かるか？

ここから分かることは、人間が己の世界に埋没しないということである。この点に、人間と動物との差異が見出される。動物における記号の交換が畢竟環境の関数と認められれば、それは世界への埋没を意味しよう。彼らは場面場面で記号を発する。食物があれば「集まれ！」という情報を、天敵が迫れば「危険！」という情報を、動物たちは音波や身振りで伝えるのである。その際、危険の度合いによって「レベル大」「レベル小」などグラデーションを使い分けることもありえよう。だが恐らく、嘘をついてほくそ笑むイルカは存在しない。シャチが迫っていないのに「シャチが来たぞ！ レベル大！」と何度も発して、ついには誰からも信用されず、本当にシャチが来たとき食べられてしまう「狼イルカ」が存在する可能性は低い。そしてまた、イルカたちの間に、「狼イルカ」の童話が伝わっている可能性も低い。だが、もし伝わっているとすれば如何か？ それは、イルカと人間の知性が同質ということの意味するのではないか？<sup>2</sup> 狼イルカは、現実世界に内属すると同時に、そこから離脱している。「場に有益な情報」という必然の軌を逃れ、メタ情報で遊んでいるからである。これはどういうことか。

言葉を有し「虚」の世界を作るということは、現実活動する自分たちを、その外部から眺める、そんな視角が存在することを意味する。それは、オブジェクトレベルで対象を捉える視覚ではなく、メタレベルでのパースペク

## マニフェスト

ティヴである。「嘘をついてほくそ笑む」「自分のマヌケぶりを笑う」こうした振る舞いは、世界に埋没する者には為しえない。また、次のような説明もありえよう。動物たちのコミュニケーションには「世界」を意味する記号は存在しない。人間のみが、「世界」という概念をもっている。これもまた、人間には、世界の外部というモメントがあることを表す。というのも、認識には距離が必要だからである。まず、具体例で説明しよう。

今私の左手には、「ザクザク食感のベルギーワッフル」が存在する。それを、ぐんぐん私の目に近づけてみる。次第にワッフルは茶色い塊となり、ついには眼にくっつき、全体がブラックアウトする。もはやそれが、「ザクザク食感のベルギーワッフル」だと認識することはできない。すなわち認識には、対象との間に距離が不可欠なのである。ならば、「世界」という概念をもち、己の「世界観」なるものを吐露するには、世界との間に距離が存在する必要がある。無論、人間は世界の内にある。したがって、ここで語られているのは、フィジカルな距離ではなく、メタフィジカルなそれではあろうが。

### (2) ユーモア

「世界とのメタフィジカルな距離」、多くの論者はここに、ユーモアの核心を見出している。例えばフロイトは、ユーモアをめぐる有名なエッセイの中で、過酷で絶望的な現実と、そこに陥った人間の予想外の態度、その落差からユーモアを説明する。「その人物が置かれている状況を考えると、その人が激しく怒り出し、嘆き、戦慄し、絶望するだろうことを、聞き手は予測している。そして、その人物を見守って、自分でも同じ感情を味わうべく準備している。しかし、予測は裏切られる。その人物は激しく絶望するのではなく、冗談を言うのである」。

その典型は、いわゆる「死刑囚のユーモア」であろう。トマス・モアの例を引く。ヘンリー8世の強引な宗教政策に反対したモアは、大逆罪を問われ1年以上倫敦塔に幽閉された後、斬首刑に処された。「法の名の下に行われたイギリス史上最も暗黒な犯罪」である。長い幽閉により足がふらつくモアは、処刑台を上る際、傍らの者に助けを求めつつ、こう付け加えた。「降りるのは自分でやれるからね」。首すところころ。そして、いよいよ斬首のとき、

伸び放題の髭を首からわきに追いやり、人生最後の言葉を発する。「この髭は大逆罪を犯していないからね」。

こうした「死刑囚のユーモア」(フロイトは、「月曜日の男」の例を挙げる。月曜日に処刑されると知る男が、その日の朝何かを見つけて、「おや、今週も幸先がいいぞ!」と笑う)、そこからフロイトは以下の考察を行っている。第一に、威厳や崇高を感じさせる品性。「ユーモアには、ジョークと同様に解放的などころがあるが、それにとどまらず、何か堂々としていて、崇高などころがある」。人は世界をコントロールすることはできない。その人の徳性や努力にかかわらず、不条理で過酷な事態に次々と襲われこともありえよう。だが、それに屈し状況に没するのではなく、己の絶体絶命を笑うこと、世界とのメタフィジカルな距離、ここにフロイトは「自我の不可侵性」を認めるのである。人間は世界をコントロールできないが、世界もまた人格の内奥をコントロールできない。人の心は、世界に発生する出来事の関数ではない。ドイツの諺がいうように、ユーモアとは「にもかかわらず笑うこと」なのである。世界への回収不可能性、これが人間の自由を証し、人格に威厳や崇高をもたらすのである。

第二に、不屈なる反抗的な魂。ジョークやウィットとは異なり、ユーモアで笑いの対象となるのは自己自身であるが、それは自己否定による諦観や消沈を導くものではない。逆である。ユーモアが表す「世界からの離脱」とは現実からのストア的退却ではなく、断固たる抵抗、不屈なる反抗を表す。フロイトは「月曜日の男」を例に、重要なのは単なる「状況の超越」ではなく、超越が同時に「状況への抵抗」である点を強調する。

「月曜日に絞首台に引かれていく罪人が次のように言ったとしよう——『こんなこと、どうってことないさ。俺のような男が吊るされたからって、どうなるんだ。それで、世界が減びるわけではないし』。この言葉は現実の状況を鷹揚に超越していること、賢明で、根拠もある言葉であることを認めるにやぶさかではない。しかしそこにはユーモアの痕跡もない。この言葉は現実を正しく評価している、これこそまさに、ユーモアとは正反対の姿勢なのである。ユーモアの語り手は諦めることなく、頑固に抵抗する。ユーモアの語

り手においては、自我が凱歌をあげるだけではなく、快樂原則も凱歌をあげている。ここで快樂原則は、現実の状況の厳しさに直面しても、みずからを貫徹する能力があるのである」(傍点引用者)。

現実から距離を取り、それを客観的に認識することはその人間の力量を示すが、しかしそれだけではユーモアは生まれない。フロイトがいうように、単なる「現実の正しい評価」は、「現実の受容」という従順に帰結する。そこにはいささかのマヌケも笑いもなく、また、何かを始めようとするエネルギーも感じられない。これに比して「月曜日の男」は面白がっている。この状況下「おや、今週も幸先がいいぞ！」と発する己のマヌケぶりを笑うのである。その瞬間、男は世界の外に立つ。次の瞬間、絶体絶命な状況は微塵も変わることなく、だが、状況から絶体絶命性が脱落するのである。男は何かを始めようとしている。「今週も幸先がいいぞ！」という言葉には、行為への健康な意志が感じられよう<sup>4</sup>。そして具体的に何を為そうと、例えば階段をふらふら登ろうと長いアゴ髭をどけようと、その行為がメタレベルで指示しているのは、この不条理な現実に屈しないこと、抵抗の断固たる反復以外ではない。『夜と霧』で فرانクル は、絶滅収容所を耐え抜くカギとしてユーモアを挙げる。たとえ「数秒でも距離をとり、環境の上に自らを置くのに役立つ」から、ユーモアは「自己維持のための闘いにおける心の武器」なのである。「絶望の反対語は、希望ではなく、ユーモア」—そう、宇多田ヒカルも語っている。

### <若干の存在論的補足：「苦笑」と「反復」について>

では何故、マヌケと笑いは世界の外を開き、不屈なる反抗的エネルギーを生むのか？ ここには存在論的な理由がある。単なる現実の客観的認識ではなく、「世界からの離脱」が、抵抗の「反復」を帰結させる理路について、簡単に確認しよう。

まず世界について。本稿で「世界」とは、「意味連関の総体」を表す。意味の網の目が「世界」である。例えば雪原で暮らす人々にとって、「白色」の様々なバリエーションは、どこが安全でどこが危険かなど、彼らの生に死活的な意味の違いをもたらす。したがって草原の民とは比較にならぬほど、「白」をめ

ぐる言葉はバラエティーと陰影に富み、彼らの「世界」は「白」に関して複雑に分節化されるのである。太古より人間たちは《存在》に意味を与え、それを自らの住処、すなわち「世界」として構成した。その原初の営みが神話である。神話を持たない民族はいない。これは、人間が「無意味」には耐えられないことを表す。世界がどのように誕生したのか。我々はどこから来て、どこに行くのか。何故存在するのか。これら一連の存在理由(raison d'être)をめぐる問いに答えること、これが人間の根源的課題であり、まずは神話がその任を果たしていく。人間は他の動物たちとは違い、物理的・生理的次元以上に、意味の次元を生きるのである。意味が与えられれば、人は喜んで自死を選択することもある。意味に憑かれた生き物、それが人間といえようか。

だが、哲学者たちは非情である。彼らは、人間の根源的な希望の成就を否定する。人は十全な存在理由を与えられ、意味秩序に安らぐことはできない。「存在してしまっていること」は、意味付けの彼方、世界の彼方にある。例えばサルトルは、実存があらゆる意味規程をはみ出す「余計もの」(de trop)であると主張する。この「マニフェスト」を書いている実存(=「この私: ホッタシゴロウ」)は、「大学教員」であり「日本人」であり「父」であり「酢豚愛好家」であるが、職業・国籍・家族構成・趣味嗜好等、意味規程を無限に連ねても「この私」を十全に意味づけることはできない。実存は意味連関(=世界)に回収不可能である。大学を辞め酢豚と縁を切ろうと、「シゴロウ」は「シゴロウ」であるほかはない。何ものにも回収できない過剰として、マヌケに存在するのである。ここに人間の両義性がある。世界への回収不可能性は、先に見たように人間の自由や崇高を明かす一方、永遠の不安定と彷徨を人の定めとする。ゆえにサルトルは、「人間は自由の刑に処せられている」と断じるのである。

これに対し、ペーパーナイフはマヌケではない。ペーパーナイフには、「封を切る」という十全な存在理由が与えられている。よって意味秩序の中に、間が抜けることなくキッチリと収納されるからである。観点を変えれば、制作者の有無が、人間とペーパーナイフの違いといえよう。後者に十全な存在理由があるのは、それを制作した人間がいるからである。よって、創

造主たる神が存在するならば、そのときにはペーパーナイフと同様人間もまた、十全な存在理由(=制作意図)が与えられ、マヌケから逃れられるとサルトルは論じる。これが、人間たちが創造主を創造する所以である。だが本当か？ 創造主は救い主たりうるか？ 存在の逃れられないマヌケは、誰よりもまず創造主に妥当するのではないか？ それが、神のpassionとして。

ハイデガーは、形而上学第一の問いとして、ライブニッツが定式化した次の命題を掲げる。「何故、何もないではなく、むしろ何かがあるのか？」確かにこれこそ、問いの究極であろう。何故、何かが存在するのか？ 何もないではなく、無ではなく？<sup>5</sup> 残念ながら諸民族の創世神話は、この問いを回避することで成り立っている。「天地開闢」「乳海攪拌」「原初の淵」「カオス」「宇宙卵」など、各種各様に「はじまり」は提示され、また「はじまり」から諸々の存在者が分節化され、今ある世界が構成される過程は説明される。だが、何故そもそも「天地」は存在しているのか？ 「卵」はどこから来た？ 何故ある？ こうした問いに正面から向き合う神話は存在しない。

一神教に焦点を当てれば、事の次第はより明確となる。「はじめに神は天と地を創造された」、これが『創世記』の冒頭である。もし、その通りなら、むしろ次のように書き始めるべきではなかったか。「はじめなし、神あり」。何もないではなく、もし何かが存在しているとすれば、存在の「はじまり」は存在しない。これは必然である。「宇宙卵」の「元」を語ったとしても、無限に遡及しよう。また「おわり」もない。一度何かが存在した以上、「何もない」は永遠にありえない。第一存在を神と呼ぶならば、「はじめなし、神あり。おわりなし、神あり」となる。だが何故、あるのだろうか、神は？ 形而上学第一の問いは「いかにして」ではなく「何故」を問うている。これは神に突き付けられた倫理的命題なのである。「何故、こうした事態が出来し、我々は存在しているのか？」「何故、《存在》があるのか？」、その弁明を第一存在に求めること、これは「存在してしまった」すべての存在者の実存的な訴追である。

「何故、《存在》があるのか？」、むろん神も、弁明することはできない。何故なしに、「元」なしにあること、うかつにも存在していること、しかもおわりなく永劫に、これが神の受難である。神の第一の属性はマヌケというほか

はない。「はじめに言葉ありき。言葉は神とともにありき」。『ヨハネ福音書』冒頭で示された「原初の言葉」、これを『創世記』と照らし合わせれば、その言葉とは「天と地！」であろう。この言葉が発せられたことにより「天」「地」ならびに「と」が創造され、「感嘆」という事態が出来る。神は、対置された天地を嘉するのである。「はじまり」という出来事、出来事の中の出来事は、こうして誕生した。以後、時は流れ始め、万有が生成していく<sup>6</sup>。ならば、神の第二の属性は弱さではないか。「天と地！」、この言葉には、神の耐久力不足が表れている。言葉を発する神、人格としての神は、独りであることに耐えられなかったのである。一者であること、無時間性のなかで己のみ充滿するマヌケ、「存在者ではない存在」「無としての存在」<sup>7</sup>であること、これに耐えられない神の弱さが、すべての「はじまり」であり、万有の存在理由であろう。神には「存在者の存在」が必要であった。神の他者たる存在者たちは、神の弱さの証しである<sup>8</sup>。

ここまで若干の存在論的考察を試みた。ひとたび世界の外、意味秩序の外部に出ると、そこで我々が会えるのは、存在の逃れられないマヌケである(一神教の場合、神の弱さがオマケである)。では、人間知性は、この事態をどう受け止めたらよいのか。むろん、脱力するしかない。「あらあら」「なんとまあ」と、苦笑いするほか致し方なかろう。そしてこの「苦笑」こそ、フロイトがユーモアの核心に認めた人間の根源的な徳性なのである。フロイトは以下のように説く。ユーモアを語る人は、「自分を子どものように扱って、同時にこの子どもに対して、優越した大人の役割を演じ」ている。「子どもにとっては重大に思える利害関係も苦悩も、大人はそれが無にひとしいようなものであることを知っていて、苦笑しているのである」(傍点引用者)。「ごらん、これが世の中だよ、とても危険なものにみえるだろう。でも子どもの遊びのようなものなのさ、冗談で笑い飛ばしてごらん」。

確かに人間知性が、既存の意味秩序からハズレ、世界の外へと出る力を発揮するなら、世の出来事はただ一幕の笑劇と見えてこよう。すべてが、マヌケたちの右往左往である。これに苦笑する知性は期せずして「親」となり、己と万有と神とを、「親」の観点から眺めるのである。もはや世界内で何が起き

## マニフェスト

ようと、それは「子どもの遊び」以外ではない。己についていえば、絶体絶命の状況はいささかも変わることなく、状況から絶体絶命性が脱落するのである。これが不屈の反抗を可能とする。親の「苦笑」は、子どもの苦闘に対する否定ではなく、励ましたからである。子どもが死にそうな顔で何かをしている。笑いながら親はいう。「そんなの深刻な事ではないよ、さあ、大丈夫だから、もう一度やってごらん」。絶体絶命性の脱落は、一方で反抗者を絶望から遠ざけ、健康な運動エネルギーで満たしていく。だが他方で、世界内の具体的な状況をいささかも変えるものではない。ゆえに、世界内では反抗が不可欠となり、過酷な状況に屈することなく、反抗は幾度も「反復」していくのである。

以上、存在論的考察は、我々を世界の外部、《存在》の起源へと連れだした。人間の知性は、未知を探究し外へと向かう。だがそこで遭遇したのは、存在の逃れられないマヌケという苦笑すべき事態であった。もし実際、そのマヌケを笑いうるならば、人間にはオブジェクトレベルとメタレベル、子と親、二つの次元を同時に生きる可能性が開かれよう。世界を生きると同時に、世界を脱落させて生きるのである。これこそが、人を、自分の人生の「主人公」とする道ではなかろうか。というのも、世界の脱落とはすなわち、これまでの人生の新たな選び直しとなるからである。「ああなるほど、これが俺の人生であったか、ならばもう一度!」、こうした「反復」以上に楽しいことがあるだろうか。己の人生を幾度も幾度も選び直すこと。運命愛(Amor fati)。

さて、ここまで人間知性の特性として、世界(=意味秩序)からの離脱について考察した<sup>9</sup>。ここでの知見を援用し、以下宿題を果たすこととする。『撤退学宣言Ⅰ(問題編)』の末尾で、我々には2つの問いが与えられた。それぞれに解答しよう。

### 3. 【解答】

まず、【問題】を確認する。提示された問いは、以下の通りである。

#### 第1問：面白さについて

近代システム以上に、人間の快樂に適合的なやり方は存在するか？ もっ

と面白い道はありうるのか？

⇒ 「競争パラダイム」に貫かれた近代は、社会活動の総体をゲーム化し、その結果、分断・格差・環境破壊など深刻な課題を生み出してきた。しかし、その解決も近代システムで行い、更なる深刻な課題を生む他ないのか。確かに、近代の歪みをもたらした課題の解決にあたり、王道とは、歪みを正して当初の近代的理念を実現させることであろう。つまり、自律的・理性的な市民を育成し、「啓蒙未完のプロジェクト」を完遂させるのである。だが、このやり方は、真面目過ぎないだろうか。多くの人々にとって、『少年ジャンプ』やRPG以上に魅力的だろうか。啓蒙のプロジェクトは、大衆的面白みを欠く限り、未完のまま終わるように思える。

これまでの近代批判は、問題の立て方を間違っていた。問題は、より正しい道の追求ではなく、より楽しい道の追求ではなからうか。だが、そのような道は存在するのか。

## 第2問：リアルについて

人生＝ゲームからの脱出路、リアルライフからの撤退可能性をどこに見出したらよいのか？ いや、撤退してもよいのか、人生から？

ではまず第1問から。問題の核心は、近代システムの魅力にある。「競争パラダイム」に貫かれた近代システムは、社会全般をゲーム化することにより様々な危機を顕在化させているが、しかしその克服もまたシステムのバージョンアップで果たそうとする。このゲームの中毒性は高い。生真面目で真っ直ぐな別の選択肢(啓蒙のプロジェクト等)より、はるかに魅力的なのである。ゆえに人類は一つの螺旋階段を、利権(政治)・利潤(経済)・利便(テクノロジー)・利口(分析的知性)で構成された螺旋階段を、加速しながら高く高く上っていく。これを止める術はないのか。この上昇運動を続けるとき、いつか人類は、決定的なカタストロフィーを迎えるのではないか。これが第1問の核心である。

では考えてみよう。オンラインゲームにはまっている子どもたちを、スマ

## マニフェスト

ホから引き離すにはどうすればよいのか。強制的にはなく、一時的ではなくという条件を加えると、ゲームより面白い何かが必要となる。ということで、リアルな冒険はいかがか。見知らぬ森や怪しげな市場やゴースタウンに連れて行く。場が生きる遊びを皆で考えながら、フル回転で暴れ回る。これは相当面白くはないか。「リアルにおける冒険の主人公」より面白いものはない。

確かに、日常がルーティーンで、自分がシステムの歯車になっているとき、「VRにおける冒険の主人公」は圧倒的に魅力的だろう。だがそれも、「リアル冒険主人公」にはかなわない。だって、リアリティが全く違う。だからこそ、疑問や恐れも生まれてこよう。「リアル冒険」って、さすがにヤバすぎるんじゃない？現実世界でバトルロイヤルはだめですね。銀行強盗までですね。こうしたダメ出しを受け入れるならば、この難所を突破するカギは、「日常生活そのままの冒険化」が可能かどうか、ここに見出されるのである。学校での「自分」、会社での「作業」はいささかも変わることなく、しかしそれがそのまま「主人公」と「冒険」に変貌する術はあるのか？

むろん、ある。この位相構造は、先に検討した死刑囚のユーモアと同型だからである。状況はいささかも変わることなく、その意味が変貌すること、それは、世界を生きると同時に脱落させて生きることで可能となる。上述のように、そのとき人は、己の人生を「主人公」として反復する。だから、ホモ・サピエンスよ、世界の外、親の観点からマヌケたちを眺めたまえ。これまで自分を縛り付けてきた重力場、人生という重力場が無化されるのが感じられよう。「なるほどこれが俺の人生であったか！」、この認識には苦笑がともなっている。笑いは浮力であり、無重力の場を拓く。「ならばもう一度！」、そこに「主人公」が誕生しよう。既存の意味秩序がリセットされる無重力は、新しさが創造されるトポスである。私は、この条件（＝これまでの人生の状況）で、今、世界に参上した。これ以上に面白い冒険はない。己の人生を、今ここから創造する。即今、当処、自己。

思うに、人はリセットが大好きな生き物である。ゲームが楽しく楽な理由の一つとして、いつでもリセット可能な点が挙げられよう。人生でも、リ

セットボタンがあればいいのに、、、そう願う人が大半ではなからうか。人は意味の次元を生きるがゆえに、意味に憑かれ、意味に疲れ、人生のリセットを欲するのである。誰もが、新たに生き直す可能性を夢見ている、、、ならば、ホモ・サピエンス、苦笑いを学べ。ただそれだけで、汝の望みは叶えられよう。

さて、RPGや『少年ジャンプ』以上に面白い道、すなわち「リアル冒険主人公」への道が示された。続いて第2問を片付ける。

第2問は、撤退学の根本動機に関わっている。『撤退学宣言Ⅰ(問題編)』でそれは、次のように表現されている。「大日本帝国もまた、B29という他性なくして『慣性の力学』から抜け出すことはできなかった。だがそれはむしろん、『カタストロフィー前の方向転換』ではない。我々は今、カタストロフィー以外の他性を、どこに見出せばよいのか? どこから、覚醒の声が聞こえてくるのか?」この訴えに呼応する形で、第2問は提示されている。「人生=ゲームからの脱出路、リアルライフからの撤退可能性をどこに見出したらよいのか? いや、撤退してもよいのか、人生から?」その答えはすでに示されている。

「覚醒の声」は、世界の外、《存在》から響いてくるのである。利潤獲得ゲーム・偏差値獲得ゲーム・配偶者獲得ゲーム等々、「人生=ゲーム」は、すべて世界内部の出来事である。撤退的知性は、オブジェクトレベルで人生からの撤退を指示するものではない。それは自死を勧め、虚無へと誘惑する「シノレスの知恵」ではない<sup>10</sup>。メタレベルで、世界を脱げと告げるのである。脱世界により《存在》の神秘が明かされること、これこそ撤退的知性の業であろう。第2問で希求された「他性」、ゲームとしてのリアルライフを揺さぶる「他性」は、こうして与えられることとなる。《神秘》である。日常を一撃で変貌させる他性の力、それは《神秘》の顕現以外ではない。ならば人類は、分析的知性から撤退的知性への転回を果たさねばなるまい。「世界がいかにあるか」をどこまで精緻に分析しようと、《神秘》には届かない。先に註5でみたように、《神秘》は分析の埒外、世界の外にある。思うに、人類はこれまで世界に存在し過ぎていたのである。外に出るがいい、ホモ・サピエンス、「賢

い人間」よ。その名に値するまであと一歩世界の外へ、撤退せよ。

### 『撤退学宣言Ⅲ(展望編)』に続く。乞うご期待！！

以上、『撤退学宣言Ⅰ(問題編)』で提示された問いは、すべてクリアされた。存在の逃れられないマヌケを笑え。世界を生きると同時に脱落させて生きよ。これが撤退学の根本テーゼである。この実践により我々には浮力が与えられ、「慣性の力学」を超える無重力の場が開かれるのである。滝の音に気づいたら、氷山が近づいてきたら、これまでの世界をリセットし、船を淡々と方向転換させなければならない。

さて、ここまで我々は、いわば実存的観点から撤退的知性について論じてきた。ならば次の課題は、社会思想を提示することであろう。いかにして、社会的実践の場に撤退的知性を浸透させ、近代の「競争パラダイム」を転換させるのか。利権・利潤・利便・利口で構成された螺旋階段を解体する具体的展望とはなにか。我々が提示するのは「道」の前景化、社会思想化である。「仏道」「茶道」「華道」「武道」などの「道」を、撤退的知性の実践として社会化しなければならない。

撤退学は、「学」と「道」との融合により、学術をその近代的基盤から揺さぶるムーヴメントを志向する。一般に学の変革といえば、分析的知性によってとめどなく細分化する専門区分を越境し、協働するイメージであろう。むしろ、撤退学もその意味での融合を実践する。撤退学には、現時点でも政治学・経済学・哲学・歴史学・人類学・心理学・地理学・社会学・芸術学・建築学・観光学等々、多彩な領域の研究者たちが参画している。だが、大事なのはそこではない。学際性ではなく、これまでとは異なった次元での学術の転換こそを企図するのである。

近代は「学び」を二つに分割した。一方に大学を基盤とするアカデミズムが、他方に仏道・茶道・華道・武道等の「道」がある。前者は、それぞれの領域(政治・経済等)で現象の分析・解明を目的とする。対して後者は、領域内の現象を扱いつつも(茶をたて・花を活ける)、その目的は現象の分析ではなく、世界と自己との関係性にある。関係性を整えること、これが、仏道か

ら派生した「道」の目的にはかならない。撤退学は「慣性の力学」の諸相を具体的に解明し、そこからの脱出可能性を探る試みである。すなわち、世界と主体との関係性を整え直す試みである。これは、近代以降「道」に託された課題を、アカデミズムが学び直すに等しい。現代日本の危機の本質は、巨大な生活習慣病にある。今この課題に取り組み、治癒可能性を提示するためには、「学」は近代的二元論を超え「道」との再融合を果たす必要がある。撤退学は、個人生活の場から政治・経済・テクノロジーの有り様に至るまで、すべての側面で「道」との共創を試みたい。

『撤退学宣言Ⅲ(展望編)』ではまず、禅を取り上げ、その社会思想化可能性を検討する。というのも、禅こそ撤退的知性の最良のモデルを提供しているからである。既存の意味世界を脱落させ「真空無相」(一切無差別)の境地に立ち、しかし同時に「真空妙有」(無差別における差別的個々の肯定)を実現させる禅は、オブジェクトレベルとメタレベルに同時に立つ撤退的知性の範例といえよう。では、禅は社会思想たりうるか。これが、我々の提示する根源的な問いとなる。慈悲行を核心とする大乘である以上、禅にも当然の社会的志向性を看取しうる。だが、禅が近代日本で果たした社会的役割を検証するとき、大いなる疑問も浮上しよう。禅は「無の思想」として、日本的無責任の枢軸だったのではないか。近代の超克を「道」に求める者のアポリアを、撤退学もまた探求する。オブジェクトレベルでの課題に埋没しない社会運動、「一切無差別」の境地に立つ社会運動は、実践として有効であり得るか？我々は「あり得る」という答えを、人類社会に提示したい。

## 注

- 1 むろん、本稿の関心は古生物学的な真理を探究することではない。古生物学会の現状、「光スイッチ説」の説得力がどの程度のものかも詳らかではない。ここではただ撤退学的関心から、「高等生物で3つ目、4つ目はいない」という事実を精神的に考察するのみである。
- 2 私見だが、イルカの知性は人間とは違う方向に進んでいる。「嘘」や「世界からの離脱」というベクトルでは、人間知性の方が進んでいるが、「楽」や「遊」という観点では、イルカの方が遥かに進んでいる。イルカを見ていると、知的憧れを禁じ得ない。現実の外に物語やエンターテイメントを作ることなく、狭

## マニフェスト

- い水族館の中でさえ、生きることが遊戯となっている。この力量は何だ！？
- 3 ここで考察の対象となるのは、他者を落として笑いをとるジョークやウィットではなく、自己を笑うタイプのユーモアである。
  - 4 フロイトが感嘆するように、ユーモアにおいては「快樂原則の貫徹」と「精神の健康」が両立するのである。
  - 5 「神秘とは、世界がいかにあるかではなく、世界があるということである」(傍点原文)とウィトゲンシュタインはいう。世界の中にミステリアスなことは生じない。不思議はない。ただ、珍しいことが起きるに過ぎない。例えば、眼前のモニターから髪を垂らした奇怪な面体の女が、私のいるこちら側へと次元を越えて這い出したとしよう。私はむろん、腰を抜かす。ひどく珍しい出来事だからだ。だがこれは、「世界がいかにあるか」について、我々の知見が未熟だったことを表すに過ぎない。「貞子」の異能が客観的事実となれば、私たちは「生き物事典」を全面的に書き換える必要に迫られるが、しかしその場合、彼女の恐ろしさは、「ヒアリ」や「セアカゴケグモ」のそれと本質的に同種となるほかはない。恐いのは恐い。だが、もはや自然的恐さに過ぎず、超自然的なそれではない。世界の内なる存在者はすべて意味づけ可能であり、神秘の 아우ラ を失っていく。我々が震撼すべきことは、この世界にはない。世界の外、《存在》があるということなのである。
  - 6 今は昔、キリスト教の初期教父たちを悩ませていた或る難問があった。それは「天地創造以前、神は何をしていたのか？」という問いであった。驚くべきことである。彼らは、まったく答えようもなさそうなこの問題を、全身全霊をかけて考え続けていたのである。そこには、一種独特な精神世界が構成されていた。しかし、もっと驚くべきことに、この問題には「正解」がある。アウグスティヌス—初期キリスト教最大の教父は、この神学上のアポリアに最終的な解答を与えたという。以下、彼の答えを示そう。そこには「時間と他者」について、示唆的なことが語られている。

「与えられた命題は、『天地創造以前、神は何をしていたのか？』というものだが、この命題には、『天地創造より前』という『時間』が前提にされている。だが、そのような時間は存在しない。一者に、時は流れない。時間は『天地創造』(＝神の他者の創造)において、初めて動き出したのである。よって、存在しない時間性を前提とするがゆえに、この命題は、問いの立て方自体が誤りであり、斥けられねばならない。天地創造とは、『はじまり』の創造なのである。」

- 7 「存在者」つまり存在する者は、必ず「個体」として、他との差異において存在する。目の前のPCは、机や壁との差異において、PC以外のものを「地」とするなかで、「図」として浮上するのである。しかしながら、神のみが存在する場合、神は「他者なき一者」とならざるをえず、他の存在者から己の存在をリリースする差異がない。ゆえに、その場合神は、「存在する者ではない存在」つまりは「無としての存在」というべきこととなる。

よく知られているように、ハイデガーは「充足理由律」を換骨奪胎した。Nichts ist ohne Grund「何もかも根拠なしには存在しない」(いわゆる充足理由律)を、「無は根拠なしに存在する」と読み替える。ハイデガーにおいては、Nichts(Nothing無)は、主語として捉え返されるのである。これを援用すれば、「神、すなわち根拠なしに存在する無」が明かされよう。「親」がない、「元」がない、しかも「無である存在」、実にマヌケである。この神の受難を優しく慈しむこと。我々が「親」となってあげること。

- 8 むろん、一神教の神に関するこうした存在論的考察は、1つのロジカルな解釈に過ぎない。神の第一属性、第二属性がそれぞれ「マヌケ」と「弱さ」であることについて、論理的な反駁は困難と我々は考えるが、しかし論理を超えたところに、神への「信」が認められよう。Credo quia absurdum est(不合理なるがゆえに我信ず)は、揺るがしがたいのである。
- 9 人間の知的特性として、本節では「言葉を話す」「笑う」「芸術の創作」という3つの事象を挙げていた。ただ、「世界からの離脱」という点に関しては、すでに前2者を検討する上で十分論じたつもりである。紙幅の都合上(本当は締切の都合上)、「芸術の創作」に関する撤退学的考察は、他日を期したい。我々としては、既存の意味秩序を突破し、世界を外側へと開く力として「芸術作品」を論じるつもりである。
- 10 今は昔、ミダス王(触れるものがすべて金になって喜んだけれど、何も食べられなくなって困ってしまった王様。また、耳がロバの耳になって困ってしまった王様)は、森の賢者シノレスに質問したことがある。その答えを「シノレスの知恵」という。質問「人間にとって最善とは何か?」答え「生まれなかったこと、存在しないこと、無であること。そして次善とは、速やかにこの世から去ること、今すぐ死ぬこと」。ミダス王、また困る。

