

人間の心を生かす他者としての動物

矢野智司 (京都大学大学院教育学研究科教授)
Satoji Yano



物に心が動かされる人間

イヌの寿命は、犬種によっても異なるがだいたい10年あまりで、人間のそれと比べるとはるかに短いものである。そのためイヌとの交流の物語は、出会いの物語であるとともにいつも別れの物語でもある。版画家の山本容子は、『犬は神様』のなかで、飼っていたイヌたちとの交流をふり返りながら、別れの体験について語っている。とくにルーカスとの別れを描いた一文は、動物を飼うことが人生のレッスンであることを私たちに教えてくれる。老い衰えそして死んでいくルーカスの姿に、山本は次のように語っている。「ルーカスにはよくわかっていた。衰えてゆく自分の体調や、それに見合った『やっていいこと』と『やってはいけないこと』。そして、『今の自分にできること』。自然の力に抗わず、ナチュラルに、力を尽くして生を終えること。私はルーカスに、最後に教えてもらったのは、そういうことだった。」(48頁)。生きることの裸形の姿を、動物は示してくれるのである。その意味でいえば、動物は私たちに死のレッスンを贈与してくれるかけがえのない存在である。

私たちの心は、人間の心にとって動物がいったい何者なのか、その答えをすでによく知っている。その答えを思い出すために、今日、私たちが動物との関係をどのようにとらえてきたか、その関係を表現してきた文化の蓄積から探ることにしよう。それというのも、このような文化のなかに、何万年にもわたり動物と深くかかわってきた人間の経験と体験とが濾過され、知恵となつて凝集されているのだから。神話・寓話・説話・

民話・小説あるいは塑像・絵画・写真・映画・アニメ……身の回りを見渡せば動物を描いたメディアは数限りないことに気がつくだろう。しかし、そのような文化のなかで、人間の心にとって(とりわけ子どもの心にとって)動物とはいったい何者なのかを知る最もよい手がかりは、不思議なことに「絵本」である。

動物の絵本

動物の説話や民話をもとにした絵本にかぎらず、ぐりとぐら、ミッフィー、ピーター・ラビット、ババールといったように、絵本にはネズミやウサギやゾウといった動物たちが数多く登場する。人間が主人公の絵本よりも動物が主人公の絵本の方が圧倒的に多いのだ。動物を描いた絵本こそが絵本の中心であるとさえいえるほどである。なぜこれほどまでにくり返し動物が絵本に描かれてきたのだろうか。絵本作家も、絵本を子どもに与えている大人たちも、このことに特段の疑問を抱くこともなく、子どもと動物とを親密なものとして理解している。誰もが知っておりながら誰も疑問と感ぜないこの驚くべき事実。その理由とはいったい何か。

結論を先取りして簡単に命題風に述べるなら、子どもが動物とのかかわりを必要とするのは、動物が子どもにとって「人間になる」うえで不可欠な「他者」であると同時に、「人間を超えること(人間でなくなること)」へと導く「他者」であるからである。つまり、子どもは動物と出会うことによって「人間になる」とともに、「人間を超えた存在になる」ことができるのだ。そのことを、すべての人間は、あらためて自覚することなく経験し体験してきているのである。

動物が、子どもにとって「人間になること」をうながす他者であると

いう最初の命題を理解することは、それほど困難なことではないだろう。トーマズによって示されているように、古代において、人間の思考を可能にしたのは、クマやオオカミといった野生の動物やトリや昆虫、そしてさまざまな植物の存在である。とりわけ動物は人間にとって思考の中心テーマでありつづけてきた。神話をみればわかるように、人間の思考の起源は、動物について考えることから始まったといってもよいほどである。ちょうど人間の芸術の起源が旧石器時代のラスコー洞窟のなかで躍動的なウシやウマといった動物を描くことから始まったようにである。動物存在は、人間との近さと遠さゆえに、人間の特性を映し出す鏡として機能し、人間が人間であることの特性を明らかにしてくれる。動物という「他者」が存在するからこそ「人間」というカテゴリーが明確になる。周りに人間しかいなければ、人間は「人間」というカテゴリーを必要とすることもなく、動物との差異から人間の自覚と反省を深めることもなかったであろう。そしてこの人類史は個人の発達においても反復される。

しかし、動物は人間の鏡以上の存在である。環境世界と距離をもたず連続性を生きる動物性は、一方で「死」（世界との距離を失うことは「死」に他ならない）を連想させるがゆえに忌避すべきものであると同時に、他方で世界と一体化する「生命」そのものとして人間を魅了し続けてきた。動物性がもたらす戦慄や驚異や畏れは、日常的な世界を超えた「ああ！」とか「おお！」とか言葉にならない驚嘆の声を生み出す。動物は忌まわしい存在者であるとともに、聖なる存在者でもある。子どもはこの野生の存在者と会うことによって、動物との境界線を越えて、あたかも動物のように世界との



図1 M.センダック『かいじゅうたちのいるところ』（富山房）

この絵本は白い空白の枠に縁取られた絵から始まる。白い枠は絵を囲み絵の力を封じ込めているようにも見える。しかし、頁を追うごとに絵は次第に大きくなり、クライマックスの場面の見開きの頁には絵だけがあり、白い枠も言葉も一切なくなる。その場面では、かいじゅうたちのとてつもなく大きな声が響き、銀の光を放つ満月に誘われて、マックスとかいじゅうたちはルナティックに踊り狂っている。

連続的な瞬間を生きることができ。いまだ不定型な子どもは、イヌに会えばたやすくイヌとなり、ウサギを追いかければ追いかけていくウサギとなる。そのとき世界に溶けることによって、子どもは生命に十全に触れることができる。

言葉をもたない動物との交流は、言葉によって生みだされる自己と世界との距離を破壊する。動物は人間のように言葉をもっていないので、より直接的に子どもの生を、人間世界の外の生命世界へと開くのだ。ここでは、動物とは、子どもに有用な経験をもたらす「他者」であるだけでなく、有用性の世界（人間世界）を破壊して社会的生を超える導き手としての「他者」でもある。「これは何の役に立つのか」は、私たちの日常生活の最も基本的な関心の在り方だ。しかし、この「何の役に立つのか」という有用性の関心は、世界を目的—手段関係に分節化し限定し

て、世界を「対象」とし、生命をも「もの」と見なし、いきいきとした世界全体にかかわることから遠ざけることになる。それにたいして動物は、言葉をもたず無為であるがゆえに、動物とのかかわりはそのような有用性の関心を超えて世界そのものと出会うことを可能にしてくれる。動物が通路となって人間の世界に外部の風を招き入れるのである。このことが、人が有用性を超えて動物を飼う理由であり、動物と交流することによって心身が癒されるアニマル・セラピーの理由であり、また『子鹿物語』や『はるかなるラスカル』『となりのトトロ』といった子どもの物語に、しばしば動物（的なる存在者）が登場する理由でもある。

動物の世界に行き そこからもどるレッスン

前置きが長くなったが、動物絵本の具体例をみてみよう。現代アメリ

カを代表する絵本作家モーリス・センダックの傑作絵本『かいじゅうたちのいるところ』(図1)を取りあげることにしてしよう。

いたずらずきな男の子マックスは、かいじゅうの着ぐるみを着て大暴れをしたために、母親に罰として自分の部屋に閉じこめられてしまう。マックスは、イマジネーションの力で部屋全体をジャングルへ、さらに海へと変えてしまい、船に乗ってかいじゅう島へと航海することになる。そして、かいじゅう島でかいじゅう(動物の極限の姿)と出会い、マックスはかいじゅうたちの王となる。そこでマックスは言葉を失い、野生の咆吼だけがこだまするかいじゅう島でエクスタシーと歓喜の瞬間、自他ともに「溶解」した瞬間を体験することになる。このかいじゅうと一体となるクライマックスの場面では、絵本のページ全体にわたって、世界と自分との境界線が溶けてしまうような体験がいきいきと描かれている。マックスはかいじゅうたちに引き留められながらも、ふたたび船に乗って人間の世界にもどってくる。部屋にもどると、温かい食事が用意されてあった。他の世界に行きそしてもどるといふ、子どもの物

語の文法に則したシンプルなストーリーといえるだろう。しかし、センダックの圧倒的な画力が、この魔術的ともいえる絵本世界に強いリアリティーを与えている。そのため、幼児によっては、この絵本は本当に怖い絵本なのだ。

動物となる体験、深い喜びと畏れといった体験は、言葉によってとらえることが難しいものだ。深い感動は言葉にはならないし、驚嘆しているときには言葉を失ってしまう。しかし、それだからこそこのような「溶解」の体験は生命に触れる体験となる。子どもはこうして、自分をはるかに超えた生命と出会い、有用性の秩序を作る人間関係とは別のところで、自己自身を価値あるものと感じることができるようになる。生きることの喜びと不思議。しかし、子どもがそのまま動物の世界に居つづけることは危険なことでもある。なぜなら子ども自身が本当に動物となってしまうからだ。子どもは本来自分の所属する人間の世界にもどらなければならない。動物のように言葉を失い世界との連続性を回復して生きること、そしてそこに呑みこまれずに、動物の世界からふたたびこの人間の世界へと無事にもどってくるこ

と、この絵本は人間が生きていく根本的な運動、つまり「人間になること」と「人間を超えること(人間でなくなること)」の両極に向けての運動を描いているのである。

このようにこの物語の構造をとらえてみると、この物語がイニシエーションと同じ構造をもっていることに気づくだろう。子どもがひとりで「森」(人間の世界でない野生の世界)に行く絵本には、『かいじゅうたちのいるところ』と同じ構造と同じ課題が隠されているといつてよい。中谷千代子の『もりのまつり』(図2)、片山健の『おなかのすくさんぼ』(図3)、マージョリー・フラックの『おかあさんだいすき』、マリー・ホール・エッツの『もりのなか』『また もりへ』『わたしとあそんで』……このリストはいくらでも書きつづけることができるだろう。もちろん動物絵本がすべてこの構造に収められるわけではない。それについては、拙著『動物絵本をめぐる冒険』で詳しく検討しているので、そちらを参照してほしい。

動物絵本に登場する動物たちは、しばしば「人間を超える」体験をもたらす「他者」として登場してくる。重要なことは、読者である子ど



図2 中谷千代子『もりのまつり』(福音館書店)より

男の子が知らないおじいさんに誘われて、夜、家畜たちとともに森の祭りに参加する。男の子と家畜たちは、森の動物たちから、それぞれトラやクマやゾウといった動物の仮面をもらう。家畜はふだん人間のそばで人間とともに暮らしているので、有用性の世界に属している。だから家畜もまた動物の仮面をかぶり、別の存在となって野生の祭りに参加する必要があるのだ。男の子も右端にライオンの仮面をつけて踊っている。ここにも言葉はない。すべての存在者が自由に等しく楽しく陽気に踊っている。しかし、祭りが終われば、男の子も家畜もともに人間の世界にもどっていくのだ。



図3 片山健『おなかのすくさんぼ』（福音館書店）より
動物となることの極限は、動物に食べられてしまうことである。『かいじゅうたちのいるところ』のかいじゅうたちは、マックスに「たべたいほですきだ!」と愛の言葉を語る。エロスの極致でもある食べられる瞬間に、男の子の食欲が他の動物たちを凌駕して「ぐー」と大きくお腹を鳴らすことで、動物たちは男の子を食べることを諦め、男の子は無事に家にもどるのだ。しかし、このような野生に触れるのは男の子だけではない。エッツは『わたしとあそんで』において、女の子の実に繊細な生命への触れ方を絵本にしている。

もは、このような動物絵本というメディアをとおして野生の存在に誘われ、人間中心主義の擬人法を超えて、世界のうちに溶解し、生命に触れる体験をすることだ。さらに付け加えるなら、絵本は子どもがひとりで読むというよりは、大人が子どもに読んであげるものであることを考えると、この人間を超える体験は、子どもの体験であるとともに大人の体験でもある。大人は、ちょうど子どもと一緒に動物園や水族館に行くのと同じように、子どもに動物絵本を読んであげることによって、子ども時代の自分の体験（生命の体験）を反復し生きなおすことができるようになる。

人間になり人間を超える 二重の課題を生きる

こうして動物とともに生きる子どもは、動物絵本を読むことによって、あるいは直接に動物と出会うことによって、「人間になること」と

「人間を超えること」という二重の相矛盾する運動を生きることが出来る。しかし、この二重の運動のダイナミズムに生きることは、子どもにかぎられた生の課題ではなく、大人にとっても同様であることに気がつくだろう。つまり子どもにかぎらず、すべからく人間は動物（生命）に触れることなしには豊かに生きてはいけけないのだ。労働のように有用な生を送るとともに、その有用性を破壊し侵犯する遊戯や純粹贈与といった蕩尽とうじんに生きること、「人間になること（人間化）」とそれを侵犯する「人間を超えること（脱人間化）」という二重性は、人間の生の課題そのものであるからだ。

最初にあげた山本容子の例が示すように、人は動物との交流をとおして自己の姿を見出すのだ。ともに生まれ死すべき運命をもつものとして、しかしそうであるにもかかわらず、「他者」としてある動物の存在が、どれほど人間にとってかけがえ

のないものであることか。人間以外のすべての動物が死に絶えた世界を想像してみるとよい。草原には人間を凌駕する野生の獣の姿はなく、空にはトリが飛ばず、川や海にはサカナが泳がず、虫の声もない。私たちの心を人間中心主義から解放し自由な表現をうながすイメージの担い手を失ってしまったのは、どのような詩も文学も芸術もありえず、「人間とは何者か」を問う哲学も生まれず、世界は多様性を失い、単色で人間のモノログだけが虚ろに響くひどく寂しく貧しい世界となるにちがいない。おそらくそのような世界で、人間は人間でありつづけることはできないだろう。

引用参考文献

- 矢野智司『自己変容という物語——生成・贈与・教育』金子書房、2000年
矢野智司『動物絵本をめぐる冒険——動物—人間学のレッスン』勁草書房、2001年
山本容子『犬は神様』講談社、2006年

うわさはなぜ歪む？——うわさに秘められたこころの秘密

木下富雄 (財団法人国際高等研究所フェロー・京都大学名誉教授)
Tomio Kinoshita



うわさに根っこはあるか

うわさには、大きく分けて2つのタイプがある。1つは、「火のないところに煙は立たぬ」の意味で使われるうわさで、もう1つは、「火のないところに煙を立てよう」という形で作り出されるうわさである。これはうわさの根っこに、火(事実)が存在するか否かの問題ともいえよう。

まず前者の例として、皆さんの同級生に、太郎君と花子さんがいたとする。2人は日曜日に、それぞれの家から別個に買い物に出かけたのだが、偶然町で出会い、一緒に喫茶店に入ってお茶をした。30分ほど雑談したのち、2人は別れて家路についた。

ただそれだけのことだったが、幸か不幸か、喫茶店にいる2人を同級生のA君が見てしまった。A君は翌日学校へ行き、自分が目撃した光景を友達にB君に、「太郎と花子がこっそりデートをしていた」と耳打ちした。B君は目を輝かせ早速うわさをC君に伝えたが、その内容は、「太郎と花子はかなり深い関係らしい」とさらに歪んでいた。その後、うわさはクラスの中を拡延する過程でいっそうエスカレートし、いつの間にか「太郎と花子は同棲している」ことになってしまった。

この手の話は世間にくらでもあられるわけで、皆さんの周囲にも実例は山ほどあるに違いない。会社であれば上司のゴシップ、ボーナスの査定、同僚の転勤話など枚挙に暇がないだろう。

これらのうわさに共通するのは、その発端に小さな「事実」があり、それが根っことなっていること、そ

してその全貌や詳細が分からないまま、情報伝達の途上で憶測が入り込んでしまい、原形を留めなくなったという点であろう。つまりこの場合は、出来事(根っこ)の持つあいまい性を説明する手段としてうわさが発生したわけであるから、このタイプのうわさを「道具的コミュニケーションとしてのうわさ」と呼ぶ。

一方、後者の例であるが、その典型例として、「マクドナルドのハンバーガーはネコ肉だ」といううわさを挙げよう。これにもいろいろのバージョンはあるのだが、一番知られているのは、「友達の話だけれども、マクドでトイレの帰り、ドアを間違って開けたら調理場だった。そこにはネコの死体が散乱していた。びっくりして席に戻ったら、店長が飛んできて、内緒にしてくれと拝み倒されて、手土産にハンバーガーを1ダースもらった」というものだろうか。

同種の話はほかにもたくさんあり、有名なものとしては「口裂け女」や「トイレの花子さん」などがある。そしてこれらのうわさは、当然ながら事実ではない。でも作者はそれを知った上で、人を喜ばせよう、場を盛り上げようとしてストーリーを作り上げたわけである。つまりこの種のうわさは手段が目的化したものであり、このタイプのうわさを「自己完結的コミュニケーションとしてのうわさ」という。いわゆる「都市伝説」と呼ばれるものである。

以上に述べた2種類のうわさのうち、ここで取り上げるのは主として前者のうわさである。なお日本でよく誤解されているのは、うわさとデマの違いである。デマは相手を陥れるために、事実無根の情報を意図的に流布するもので、もともと政治の世界で発生することが多い。両者は発生のもとなりが異なり、語源的にも明らかな違いがあるのに、なぜか日本

(2010年10月16日開催「第8回こころの広場」から抜粋。司会:内田由紀子、まとめ担当:内田由紀子、竹村幸祐)

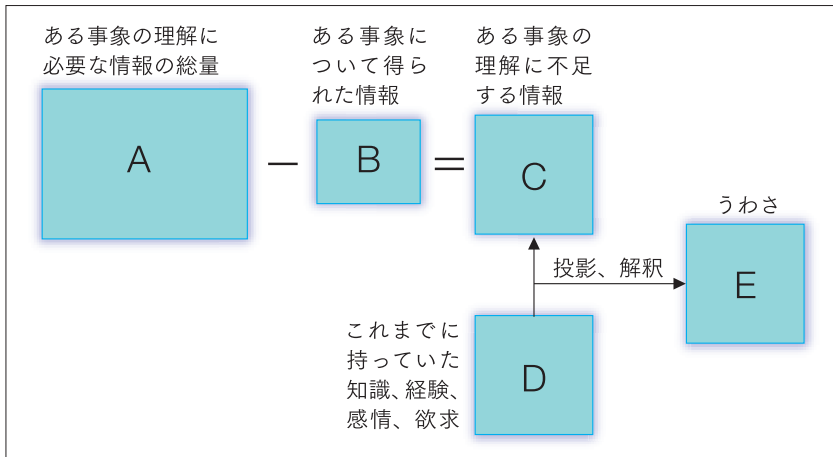


図1 うわさの発生するメカニズム——引き算の原理

では、マスコミや辞書にまで混同されている。

うわさが生まれるメカニズム

それにしてもうわさはなぜ発生するのか、そしてなぜ歪むのか。その理由を一言で表現すれば、「引き算の原理」だと言える。このメカニズムを簡略化して図1に示した。

まず出発点として、目の前に、何か興味のある出来事が発生したとしよう。上述の例で言えば、同級生である太郎と花子が、2人きりでお茶をしていたという、きわめて興味をそそる出来事である。

そのとき人々の心の中には、なぜこのような出来事が起きたか、2人の関係はどうなのか、そして、これからどうなるのだろう、その内幕を知りたいといった強い欲求が発生する。これが図1のAである。

ところが、その秘密を知りたいにもかかわらず、情報が一定の範囲でしか与えられなければ(図1のB)、人々は引き算の結果として情報不足になり(A-B=C>0)、心理的に不満足な状態となる(図1のC)。

では、この不足する領域をどうして埋めるのか。もちろん他の人に情報を求めることもあろう。でもそれが叶えられないと、人びとは自分の過去の知識や経験で、不足する部分を埋めるしかない(図1のD)。そ

の過程には、自分の欲求や感情までが投影されることになる。そしてその結果、出来事の全貌を自分の憶測でもって推理し、物語をつくることになる。これがうわさなのである(図1のE)。

つまりうわさは、不足する情報を自分の内的世界で補うことにより、事態の意味づけをする、解釈をするというメカニズムによって発生するといえよう。したがって逆に言えば、うわさに夢中になっている人を見ると、その人がどういう内的世界、どういう感情や欲求を持っているかが、全部透けて見えることになる。また時には、うわさの中に個人のところを超えて、その時代の精神や文化が投影されることもある。うわさが「社会的投影法検査」だと言われる所以であろう。見かけによらず、うわさはけっこう奥深いのである。

なお、戦時中や大災害のときにうわさが大量に発生するのは、これらの事態では図1のAに対する欲求が増えるのに、Bが通信システムの被害や情報統制によって減少するので、Cが著しく増加するためと理解してほしい。

うわさが歪む3つの法則

うわさが歪む理由は上に述べたとおりであるが、そのとき、うわさが歪む法則性は大きく分けて3つあ

る。まず1つは、うわさの内容は、流布していく途中で次第に削ぎ落とされたものになるという「簡略化」の法則性である。削ぎ落とされる部分は、樹木にたとえば枝葉の部分であり、幹に関係する部分、つまり、本質的な部分は最後まで保たれる。

2番めの法則は「強調化」と呼ばれるもので、これは「簡略化」の裏返しである。つまり「簡略化」が、与えられた情報の中で興味のない部分を捨てていくのに対し、「強調化」は、面白くて自分が興味を持っている部分を必要以上に強調するということになる。

3つめの法則は、「合理化」とか「同化」と呼ばれるものである。これは、伝えられた情報の中身を自分の過去の経験や知識に照らし合わせて、それと矛盾するかどうかを点検する。そして、矛盾する情報であれば、自分の経験や知識と整合するように、無意識のうちに情報を修正するメカニズムである。この「同化」がないと、こころの中に矛盾が発生して不安定になるからである。

ともあれ、私たちは客観的に世界を認識しているつもりなのだが、実は自分の見たいように、世界を解釈しているに過ぎないことがお分かりいただけたであろうか。

うわさの歪みの実験例

そこで、うわさが伝達途上でどのように歪みを加速させるかを、小さな実験例でお見せしよう。

この実験は、いわゆる伝言ゲームのような形で実施したものである。同じ実験を数百例行っているが、今回はその中から、京都府警の警察官を対象にしたものを1例だけお見せしよう。なお、うわさは言語性の情報なので、その実験は本来言語的なものを用いなければならないが、今回はデモンストレーション効果を考えて、視覚的な材料を用いたと考



図2 カップが德利とお猪口を持ち、足を組んで座っている原因

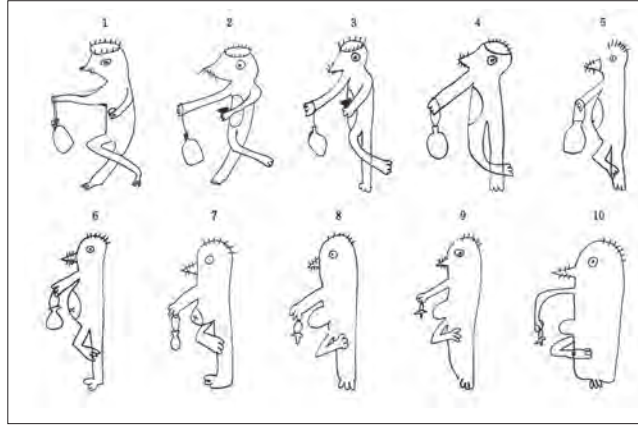


図3 「連鎖的再生」実験の結果

てほしい。

実験の手順は次のとおりである。まず1人めの協力者に、原図（カップが德利とお猪口を持ち、足を組んで座っている。図2）を1分間だけ見せ、その絵を記憶してもらおう。1分経ったところで原図を隠し、記憶に基づいて絵を再生させる。次に2人めを連れてきて1人めの書いた絵を1分間見てもらい、1分経ったらその絵を消す。そして、また記憶に基づいて絵を再生させる。これを10人繰り返し続ける。「連鎖的再生」と呼ばれる手法である。

図3は実験の結果を示している。全体として原図の複雑さが次第に「簡略化」されていること、ことにカップの皿がなくなり手足の組み方が単純になっていることが分かるだろう。ところが2人めと3人めの警察官は、お猪口を黒々と描いて「強調化」している。この2人は飲み仲間、飲酒への強い関心がこのような再生につながった。さらに不思議なのは、ここまで強調されていたお猪口が、4人めの警察官では、手ともなくなってしまったことであろう。この警察官は、酒を1滴も飲まない婦人警官だったのである。

最後のお巡りさんに、「これは何を描いたのですか」と尋ねると、「はげた鳥です。手に鍵束を持っており、ます」と答えた。カップが鳥に化け

たきっかけは、5人目の協力者が頭の皿を書き忘れたからである。その瞬間にこの図の「意味ベクトル」が変化してしまい、すべてが鳥の方向に「同化」していった。カップの足が羽に化けたのもその文脈である。徳利が鍵束に変身したのも、警察官の職業的な関心の方向に同化したのであろう。

意味のベクトルがある方向に向いてしまうと、その後はすべてがその方向に同化されて、全体を自分の認識する世界と辻褃が合うように育てていくという、人間の基本的な情報処理過程を理解されたであろうか。

うわさの寿命

みなさんは、「人のうわさも75日」ということわざを聞かれたことがおありだと思う。ではこれは科学的に正しいかどうか。結論を先に言うと、まったくの嘘である。

一般的にいえば、うわさは負の対数関数をとる「忘却曲線」に従って減衰するが、その値は、条件によってまちまちである。75日でうわさが消えるということはまったくない。それに、ある間隔を置いて繰り返すという「再帰性」のうわさもある。前に述べた「マクドナルド」のうわさや「トイレの花子さん」のうわさは、数十年も前から繰り返し出沒していることをご存じだろうか。

ちなみに、うわさの栄枯盛衰を示す曲線は、医学における流行性感染症の数理モデルに極めて近い。両者とも対人接触をもとに「情報」が伝達されるというメカニズムが共通するからである。

欧米では、「うわさの風が吹くのは9日間」ということわざがある。同じうわさなのに、欧米ではたった9日間で消えて

しまって、日本ではなぜ75日も長続きするのか。これを説明し得る根拠は何もない。それも当然で「75」という数字は、何となく口調がいいから使われているだけなのである。事実、「初物を食べると75日寿命が延びる」という、うわさとまったく関係のないことわざもある。

うわさはコントロールできるか

うわさには楽しいものもあるが、迷惑なものも少なくない。では迷惑なうわさは統制できるか。これは非常に難しいことが知られている。その対処法については、黙って耐え忍ぶ、反論する、法律によって対応するなどいくつかの方法があるが、どれも一長一短でなかなかうまくいかない。

この問題を国家体制との絡みでいうと、言論統制という国家権力によってうわさを弾圧しようという国と、自由な言論によって間違ったうわさを正そうという国に大きく分かれる。

言論統制はいわゆる専制主義国家の手法であり、うわさを禁止する法律を作って対応する。たとえば旧ソビエトの憲法には、形の上では「言論の自由」という条文があった。しかし、その中味は、社会主義者の言論の自由は認めるけれども、それ以外の思想の持ち主の言論の自由は認

めないことになっている。すべての人に対して、無条件に言論の自由があるという形にはなっていない。

そして旧ソビエトを含むすべての専制主義国家では、今でも出版物、マスコミ、インターネット、口伝えなどあらゆる媒体に対して、強烈な言論統制をかけていることは周知のとおりであろう。日本も現在は自由主義国家であるが、戦前は言論を縛る法律がたくさんあって、言論の自由はほとんどなかった。

それに対して民主主義国家では、誤った情報、つまり、うわさに対しては、弾圧ではなく正しい情報で対抗しようとする。その1例が、「うわさのコントロール・センター」という組織である。

アメリカには、第2次大戦のころからこういう組織があった。たとえば、デトロイト市の機構の中には人権擁護局という部局があり、その中に「うわさのコントロール・センター」がある。ここは24時間オープンで、市民がこのセンターに具体的なうわさの真偽について尋ねると、専任職員が事実関係を確かめて答えてくれる。図4に、センターのパンフレットを示した。

このセンターが偉いと思うのは、うわさがたとえ行政にとって不利なものであったとしても、絶対に嘘は言わないという行動規範を守っていることである。そしてこれが、センターへの信頼の担保になっている。

センターに聞くと、行政としてうわさを否定したい誘惑に駆られることは確かにある。でも嘘は必ずばれる。そうなると、あのセンターは信用が置けなくなると、だれも電話をしにくくなる。したがって、どんなに辛くても、必ずすべて正直に伝える。つまり、情報の公正性というプリンシプルを、命に懸けて守ろうとしているのだと言う。

確かに私も、「真実を守る」「公正

な情報を伝える」ことができないなら、こういうセンターを作ってはならないと思う。日本でもこの種のセンターを作ろうという動きがないことはないのだが、行政に真実を守るという覚悟がなければ、こんなセンターは、かえって真実を隠す組織になってしまうだろう。

なお、アメリカにはデトロイト以外にも多くのうわさのコントロール・センターがあり、それを統括しているのは法務省である。

インターネットのうわさ

司会（内田） インターネットなどのうわさは、人の口伝えのうわさよりも広がりや速いと思いますが、ネットのうわさについてはいかがですか。

木下 確かに、ネットに載ると大変ですね。口伝えの場合と違って、パワーもスピードも桁はずれですから。ただネットは、広がる時は爆発的な勢いがありますが、醒めるときも早いのです。また人びとは、ネット情報を面白いがけれども、必ずしも全面的に信用していません。うわさの基本は、やはり「口から口へ」でしょう。うわさはコンテンツへの興味だけでなく、それを仲間と共有する楽しみもあるわけですから。

ところでインターネットに載ったうわさへの対応法ですが、1つは無視すること、もう1つは一生懸命抗弁することです。でも後者は、おそらく失敗するでしょう。いくら抗弁しても多勢に無勢ですから。あれだけ本人がむきになって弁解しているところを見ると、ますます怪しいと言われかねないですね。

明らかな嘘のうわさを流された場合には、告訴して損害賠償を取ること法律的には可能です。でもその立証には困難な点が多く、下手をすればかえって名誉毀損で訴えられま



図4 デトロイト市の「うわさのコントロール・センター」のパンフレット

談してください。

もう1つの手法は、第三者にうわさを打ち消してもらう方法です。本人の弁明は逆効果ですが、信頼できる第三者の証明は効果抜群です。エイズのうわさを立てられた芸能人が、病院の証明書をプリントしたシャツを着て街を歩いたり、冤罪のうわさに悩まされた市民が警察に依頼して回覧板を回したとか、事例はたくさんあります。マクドナルドの猫肉うわさのときは、店内ツアーを催して顧客に自由に写真を撮らせ、騒ぎを収めました。

*

うわさは、昔から人間の社会行動の重要な一部でした。事実、聖書やシェイクスピアにすら、うわさ話は頻出しています。今後も世の中からうわさ話が消えることはないでしょう。その場合、楽しいうわさに出会うこともあるでしょうが、嫌なうわさ、悪質なうわさに出会うことも必ずあるに違いありません。そういうときに、今日の話を多少でも参考にさせていただいて、うわさと「上手に」お付き合いいただければ、私にとってこれにまさる喜びはありません。

「こころ」の多様性

後藤和宏 (京都大学生命科学系キャリアパス形成ユニット・脳機能総合研究センター特定研究員)
Kazuhiro Goto



るかを理解することであった。研究を進めるにつれて、ハトとヒトは同じものを見ていても、ものを見るための仕組みが違うことが明らかになり、ハトとヒトのもの見方がどのように違い、なぜそのような違いが生じるのかを明らかにするほうが面白くなってきた。現在では、研究の対象をヒト以外の霊長類にも広げ、ヒトとヒト以外の霊長類、霊長類と鳥類のもの見方にどのような違いがあり、なぜそのような違いが生じたのかを解明しようとしている。

見ることが生物に与えたインパクト

化石として発見されている最初の眼は、およそ5億4千万年前のカンブリア紀初期の三葉虫のものである。古生物学者のアンドリュー・パーカーは、カンブリア紀に化石として発見される生物の多様性が爆発的に増加した現象（カンブリア爆発）の説明として、「光スイッチ説」を提唱した。「光スイッチ説」とは、生物が光に対する感受性を獲得し、さらにその光を利用して物体を識別し、映像を形成する視覚情報処理系を獲得したことが、捕食者と被捕食者という熾烈な生存競争を引き起こし、カンブリア爆発の引き金になったという説である。眼の進化が進むにつれて、眼から入力される情報はより複雑になり、それぞれの種の生存にとってより有利な情報を効率よく処理するための視覚情報処理系を持つようになったと考えられている。

捕食者の視覚の進化と同時に、被捕食者には防衛戦略の必要が生じた。捕食の危険性を低下させるため、被捕食者は硬い殻で体を覆う、体液

に毒性を持つ、背景に自らを隠蔽するなどのさまざまな戦略で対抗したのである。これに対して、捕食者も多様な視覚情報処理系を進化させて、これらの防衛戦略に応じた。そういう意味では、「こころ」とは視覚から生まれたものであるといえるかもしれない。

これらの競争の結果、生物がどのような形態的進化を経たかは化石からある程度再構築することができる。しかし、「こころ」は化石になって残らないため、視覚情報処理系がどのような進化を経たかは推測するしかない。これを科学的に検証可能な方法で推測するアプローチが比較認知科学である。

比較から進化史を再構築する

比較認知科学は、現存する動物の「こころ」のあり方を比較して、「こころ」の進化史を再構築することを目的としている。ここでいう「こころ」とは、ヒトに限定されたものではない。もちろん、ヒトをチンパンジーやゴリラ、さらに他の霊長類と比較することで、ヒトの「こころ」の系統発生的な起源が、どの種との共通祖先にまで遡れるかを問うことはできる。しかし、進化は常にヒトを「自然の階梯」というピラミッドの頂点に据えた一方向的な変化ではない。進化とは、それぞれの動物がそれぞれの生活様式に最も適した形に変化する放散的なものである。ハトの視覚情報処理の研究とは、ヒトのもの見方とハトのそれを比べて優劣をつけることが目的ではなく、ハトとヒトの生活様式の類似点と相違点を比較することで、どの生活様式でどのようなものを見る仕組みがより適したものなのかを明らかにしていく試みである。

動物を対象にした心理学の研究をしているという、「動物のうち一番知能が高いのはどれですか？」と

私はこれまでの研究で、ハトの視覚情報処理の解明に取り組んできた。私の最初の興味は、ヒトのおよそ1000分の1の大きさしかない脳で、ハトはどのようにして、ヒトと同じような情報処理を実現してい

聞かれることがあるが、この問いはまさにヒト中心的で、不適切な問いである。「こころ」を高次情報処理過程として考えるならば、さまざまな種が、それぞれの環境に適応した「こころ」を獲得したと考えるべきであり、すべての種が、ヒトの「こころ」と同じ方向への進化をたどっているわけではない。逆に、生物学的類縁性は離れていても、ヒトと同じような環境に適応したのであれば、「こころ」のあり方はヒ

トに類似しているはずである。このように、ヒトの情報処理過程だけを「こころ」として考えず、より多様な「こころ」のあり方を受け入れることで、「こころ」の相同関係から進化史を再構築するという比較認知科学の意義が見えてくる。

ハトとヒトの共通点

では、なぜハトとヒトを比較するのか。比較には大きく2つの目的がある。第1の目的は、適応的進化の要因を探ることである。ハトとヒトはおよそ3億年前に共通祖先から分岐し、それぞれ独自の進化を経たにもかかわらず、ともに高度な視覚情報処理系を持っている。現存する哺乳類の祖先は、夜行性で穴居性という生活様式であったことから、これらの動物ではそれほど視覚が重要でなかったと考えられるが、ヒトや系統発生的にヒトに近い霊長類は、昼行性で樹間生活様式へ適応したために色覚や高度な視覚情報処理を持たなければならなかったのだろう。鳥

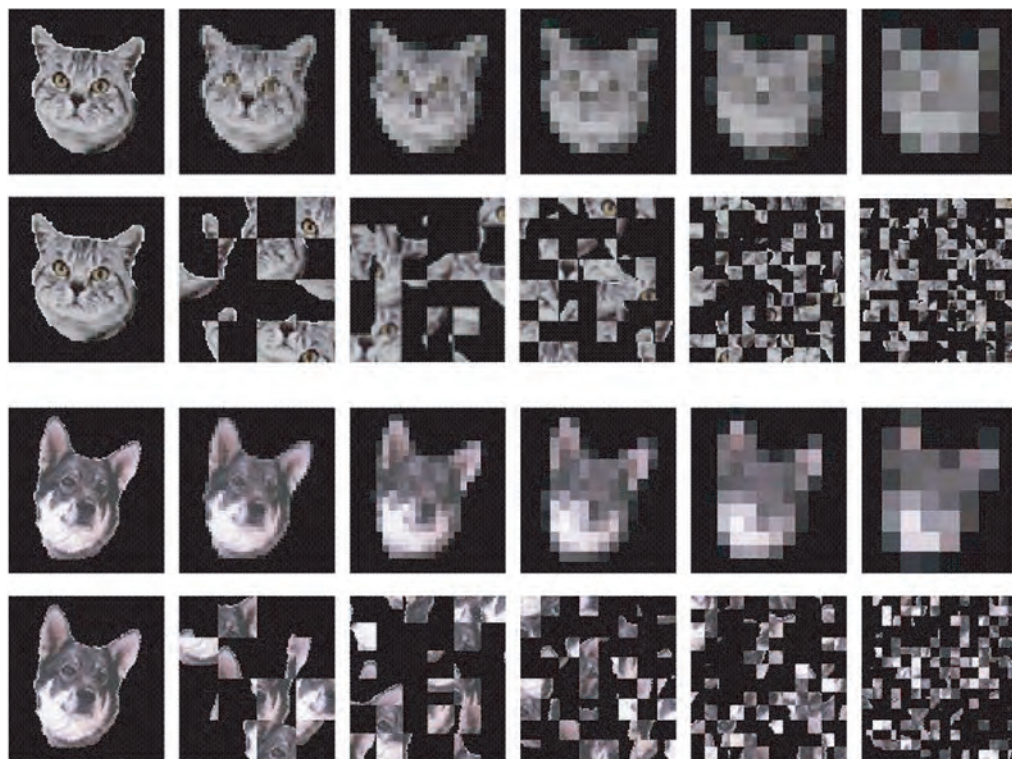


図1 犬と猫の顔を区別するような訓練をすると、ハトはモザイク処理を施した写真でも正しく分類ができ、パズルのようにでたらめに並び方を変えた写真でも、ある程度正しく分類できる。

類は、霊長類とは生物学的な類縁性が低い。霊長類と同じような環境要因があったために、色覚や高度な視覚情報処理系を持つに至ったと考えられる。

たとえば、ハトとヒトに共通する視覚情報処理として、自然界に存在するさまざまな事物を視覚的な特徴にもとづきカテゴリーに分類する能力がある。犬と猫はそれぞれさまざまな品種があり、どのような特徴を持っているれば犬であり、猫であるかということを言葉で説明するのは難しい。それにもかかわらずヒトが犬と猫を容易に区別することができるのは、たくさんの「犬」と「猫」という事例を学習し、「犬」「猫」それぞれのカテゴリー事例に共通する視覚情報を抽出し、そのカテゴリーらしさに基づく分類をしているからである。

ハトも同じようにカテゴリーの分類ができる。犬と猫の顔の写真を見せて、犬が写っている写真をついたときだけ餌を与えるように訓練す

ると、犬の写真だけを区別してつくことを学習する。また、この学習が進むと、訓練で使用していない初見の写真も正しく区別できるようになる。つまり、ハトは単に訓練に用いられた写真を覚えて、どの写真をつづけば餌がもらえるかを暗記したわけではなく、「犬」や「猫」のカテゴリーを特徴づける情報が何であるかを学習したのである。また、ハトはモザイク処理を施した写真でも正しく分類し、パズルのようにでたらめに並び方を変えた写真でもある程度正しく分類できる(図1)。このことは、カテゴリーの学習ができてしまえば、写真に含まれる情報の質が低下しても正しく認識する柔軟性があることを示している。

ハトとヒトがこのように共通する視覚情報処理系を獲得したのは、現存する鳥類と霊長類の祖先が独自の進化を経ながらも、ともに昼行性であり、樹間生活をしてきたという共通の生活様式による収斂進化によるものであると考えられる。

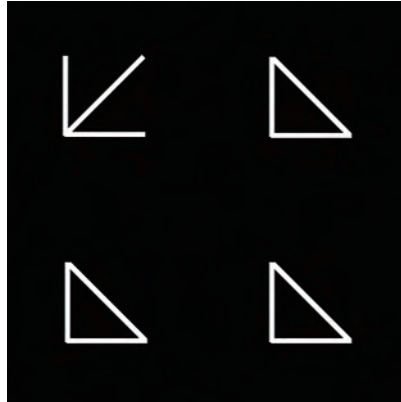
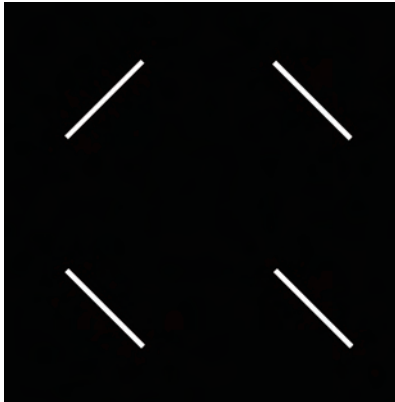


図2 全体とは、部分と部分を足し合わせたものではない。ヒトを含む霊長類は呈示された4つの斜線のうち、傾きの異なるもの1つを選ぶとき、左の画面よりも右の方が簡単に見つけられる。一方、ハトは、右よりも左の画面で簡単に見つけられる。

ハトとヒトの相違点

もう1つの比較の目的は、ヒトの視覚が何を得意としていて、何を苦手としているかを考察することである。ヒトの視覚はすべての状況において最も優れた情報処理系というわけではない。ハトとヒトの視覚情報処理を比較することで、ヒトがハトよりも得意とする処理、ハトがヒトよりも得意とする処理が明らかになり、はじめてヒトらしさとは何かを理解できるのである。

両者の視覚情報処理に関して決定的に違うのは、全体と部分のどちらを先に見るかという点であると、私は考えている。ヒトの視覚処理では、ものを認識するときに、まず全体に注意を向けて大まかな特徴を把握し、その後、注意を部分へと向けて、より細かい特徴処理をされると考えられている。言い換えると、私たちは先に森を見てから、その森にどのような木が生えているかを認識する。面白いのは、ヒトが全体を、単純に部分を足し合わせたものとしては認識していないということである。つまり、単に木をたくさん集めても森にはならないのである。

では、このように全体が部分の単なる総和ではないということ、どのような実験で示すことができるだろうか。1つは、斜線の方向（部分）

を区別するときに、斜線だけを区別する場合よりも、斜線に弁別とは直接関係のない余分な情報（部分）を組み合わせた場合のほうが簡単に区別できることを示すことである（図2）。この場合、部分を足し合わせたものを全体とするのならば、1つの部分を処理するよりも2つの部分を処理するほうが簡単であるという奇妙なことが起きてしまう。全体が部分の単なる足し算ではなく、部分の組み合わせによって何か新しいもの（心理学ではゲシュタルトという）が見えるため、簡単になるのである。また、このような部分の組み合わせによって生じるゲシュタルトが、ヒトだけでなく、チンパンジーやフサオマキザルなど他の霊長類にも同じように生じることが分かってきた。

一方、同じ図形の識別をハトにさせると、ヒトや他の霊長類とは逆の結果が得られる。つまり、ハトにとっては、斜線だけを見せられた場合のほうが、斜線に余分な情報が組み合わせられた場合よりも簡単なのである（図3）。このことは、同じ画像を見ているにもかかわらず、ハトとヒトをはじめてする霊長類では異なるものを見ていることを示している。ハトが何をみているのかを理解することは一筋縄ではいかないが、地道な実験の積み重ねから、推理を交えて読み解いていくしかない。

ヒトらしさとは何か

さて、ハトとヒトのものの見方がどのように違うかということのほかにも、もう1つ考えなければならないことが残っている。それは、なぜ違うのだろうかということである。

原因の1つとして考えられるのは、移動速度の違いである。ハトは空を飛び、高速移動をするために、全体を見渡すよりも、瞬時に断片的にもものを見ることを優先する処理に適応したと考えられる。これに対して、ヒトはハトのような高速移動ができないために、断片的にもものを見るよりも、まず全体を見るということ優先させる処理に適応したと考えられる。

また別の原因として、摂食行動における違いが考えられる。ハトは、豆類、穀物を主な食物としている。一方、ヒトは雑食のチンパンジーとの共通祖先から、より肉食に適応する進化をしたといわれている。ヒトのように狩猟をするようになると、捕食される動物に動きをさとられないように、次に自分が起こす行動の結果、何が起きるかを把握するため、周りの状況全体を見る能力が必要となる。それに対して、ハトはそのような必要性があまりなかったのだろう。

さらに、本稿ではあまり触れていないが、ハトとヒトでは脳の構造が異なるために、脳というハードウェアによる制約が、処理様式の違いとしてあらわれていることも十分に考えられる。

現在分かっていることから推測してみても、どの説明が正しいのか、そもそも正解があるかどうかさえ明らかではないが、より多くの動物を比較することで、ハトとヒトのものを見る仕組みが違う理由が次第に明らかになっていくだろう。いずれにしても、「ヒトらしさとは何か」と



図3 見本合わせ課題に挑戦するハトとフサオマキザル。反応の仕方は違うが、同じ手続きを用いて課題を訓練し、比較することができる。

という問いに対する答えは、ヒトや霊長類だけを研究しては導き出せないものだろうと私は思う。

社会性による収斂進化

ここまでは、視覚におけるハトとヒトの収斂進化という話題を取り上げてきた。しかし、鳥類と霊長類の収斂進化は視覚だけにとどまらない。最後にもう1つ、社会性という観点から鳥類と霊長類の収斂進化に関して述べておこう。

ヒトをはじめとする霊長類において見られる高度な知的能力は、大規模で複雑な駆け引きを必要とする社会性という生活様式に対する適応であると考えられている（マキャベリの知能仮説）。しかし、社会性は霊長類に限られたものではない。鳥類でも、たとえばカラス科、オウム科の鳥は社会性という生活様式を持ち、高度な知的能力を持つと考えられており、それらの動物における知性の研究が注目を集めている。

たとえば、アメリカカケスは、餌を隠していることを目撃された場合、自分が他個体の餌を盗んだ経験があると、あとでこっそり隠し場所を変えることができる。また、マツカケスは、他個体同士の喧嘩を観察し、どの個体がどの個体より強いかわかるかという順位関係を推論するこ

とができる。このような社会的知性は、かつては霊長類に限定されたものだと考えられていたが、今やカラスなどの鳥類でも議論されることが当たり前になりつつある。

他個体との競争の中で獲得された社会的知性は、同時に自分自身を認識するためのものでもあるのだろう。動物で自己認知を検討する方法として、鏡の中の自己像を自分であると認識するかどうかというマークテストがよく用いられる。マークテストでは、まず対象とする動物に気づかれずに自分自身では見えない身体部位（たとえば顔など）に印をつける。そして、鏡を見せたときに、その印が自分の体についたのだということを理解し、自分の体に付けられた印を擦って取り除くなどの行動（自己指向性反応）が起きるかどうかを自己認知の指標とするのである。霊長類では、多くのサルは自己指向性反応を見せず、チンパンジーなどヒトと類縁性の高い類人だけが自己指向性反応を見せる。一方、イルカやゾウなどの哺乳類に加えて、鳥類でもカラス科のカササギが自己指向性反応を示すという報告があり、社会性の高いことと自己認知は無関係ではないと考えられる。

マークテスト以外にも、カラスは、自分自身の知識の状態を認識す

る能力（メタ認知）があることが報告されている。カラスに記憶テストを行わせ、回答後に「自信あり」か「自信なし」かの選択をさせる。「自信あり」を選択した場合、記憶テストに正解していれば、必ず餌がもらえるが、正解していなければ餌はもらえない。一方、「自信なし」を選択すると、記憶テストの正解、不正解にかかわらず、ある一定の確率で餌がもらえる。もしカラスが記憶テストの回答に対する自信を判断できるのであれば、テストに正解した場合は「自信あり」を選び、不正解の場合には「自信なし」を選ぶことが予想される。そして、実際にカラスは、そのような記憶テストに対する自信の有無に基づく選択をしたのである。

社会的知性や自己認知は、かつては霊長類、そしてヒトに特有の「こころ」であると考えられていた。しかし、カラスやオウムなどの鳥類のように、霊長類とは別個に進化して、社会性という生活様式を持つようになった種もいるのである。霊長類とこれらの鳥類との比較は、社会性がどのように知性に影響するかを明らかにするとともに、社会的知性や自己認知における「ヒトらしさとは何か」を教えてくれるだろう。

バリ島社会に「こころの未来を探る

河合徳枝 (国際科学振興財団主任研究員、早稲田大学客員教授)
Norie Kawai



デカルト的二元論の限界を 超えるバリ島の精神世界

よく知られているように、ルネ・デカルトは、意識すなわち自覚できるこころの働きを第一の確実な実体とし、延長すなわち意識で捉えることができ三次元的に計測可能な物体の空間的広がりを第二の確実な実体とした。そして、意識を精神の本質、延長を物質の本質とし、物質と精神すなわちものところとを互いに独立して操作する二元論をうちたてた。この二元論は、西欧近代科学の礎となり、物質世界の解明と制御に驚異的な発展をもたらした。それは、西欧近代文明を、これまでのあらゆる文明と一線を画する水準に到達させる原動力となってきたことを否定できない。しかし一方で、精神世界の解明と制御については、物質世界で発揮したような効力を現したとは、到底いえないのではないだろうか。ここに観られるものところとの間の極端なアンバランスについて、バリ島文化という光を当てて、考えてみたい。

デカルトに発する近代科学の正統的方法論は、言語や記号を要素にしてつくられる不連続的、離散的情報に対して圧倒的に明晰な操作力をもっている。それに較べると、人間の情報処理活動のなかで、もしかするとより大きな比重を占めているかもしれない非言語性の非離散的、連続的情報を認識し処理する活性は、著しく限定されているように見受けられる。言語や記号に変換できない高度で複雑な水準にある事象は、デカルト的知識構造の枠組みの中では事実上捨象され、忘却されてきたのではないだろうか。とりわけ、意識できない超知覚現象へのアプローチ

が、辺境に追いやられてきたことに注意を促したい。このことが、現代社会を覆い尽くす未曾有の精神世界の荒廃の大きな原因のひとつとなっている疑いが濃いからである。

一方、この地球上には、西欧近代文明とは対照的に、知覚情報とともに超知覚情報の存在を十分に認知し、それを活かしつつ自然・社会環境を構築し運営してきた社会もある。たとえばバリ島の伝統社会は、デカルト的二元論の深刻な影響下にある西欧社会と、この点で鮮やかな対照を見せる。

バリ島社会には、スカラ(SEKALA)とニスカラ(NISKALA)という概念がある。前者は見えるものすなわち知覚世界、後者は見えないものすなわち超知覚世界をいう。このことばの組み合わせが示すように、バリ島社会は伝統的に、知覚情報と超知覚情報を対等に位置づけるだけでなく、むしろ超知覚情報をより重要視してきた。そして、ニスカラの世界を確かに感知して体系化し、共同体の構成員全員に共通する世界像とすることを実現している。それは、きわめて理性的、客観的かつ忠実な脳内世界像の構成を可能にし、人間が制御することを許されているものとする境界を適切に認識させ、自己およびそれが属する環境に対するきわめてエコロジカルで調和的な視座と態度を現実のものとする基盤となっている。

神々と祭りによって葛藤を 制御する

神々と祭りの島といわれるバリ島社会は、土着のアニミズム(祖霊信仰)に仏教やヒンドゥー教が混濁したヒンドゥー・バリといわれる独特の信仰体系を持ち、人々は信仰に篤く、日々、神々への供物と祈りを絶やすことがない。伝統的共同体構成員の1人が祭りや儀式に参加する頻



写真1 共同体の構成員を集結させる祭り

度は、少なく見積もっても年間100日を超える。バリ島の人々は祭りのために生きているといわれる所以である（写真1）。

バリ島社会は、生業として、古くから水田農耕を営んできた。起伏の複雑な傾斜地を利用した棚田は、みごとな景観を実現している（写真2）。しかし、このかたちの水田農耕社会は、「我田引水」ということばに象徴されるように水をめぐる葛藤がつきもので、水争いはしばしば致命的といえるほど深刻な社会問題となる。バリ島社会では、水を制御分配する水利集団と神々そして寺院を祀る信仰集団とを一体化させることによって、水争いを巧みに制御する社会技術を培ってきた。その詳細については別論文*1を参照していただくとして、ここではその骨子を述べる。

まず、バリ島の水利システムのハードウェアを見ると、地上ならびに地下に及ぶ水路や大小さまざまな水の分配施設をあらゆる地点に配備し

たきわめて高度なシステムを千年以上前から構築してきた。しかし、いかに高度な水利施設があっても、水分配を適切に行うためには、それを運営する水利システムのソフトウェアが十分優れていなければならない。これについて、バリ島社会で

は、申し合わせ形式の優れたソフトウェアをもって運営される伝統的水利組合スバック（SUBAK）というものを構成し、高い効果を挙げている。

バリ島では、単位水系の用水を利用するすべての農民が参加してスバ



写真2 バリ島の棚田の美しい造形パターン



写真3 奉納劇チャロナランでトランス状態に入った演者

ックを組織し、潜在的に葛藤が存在する水の分配地点に水や稲の神々を祀る寺院を置き、スパック構成員が全員、それらの寺院の信徒になる。つまりスパックの人々は、水系の管理運営とともに寺院の管理と祭りの執行を一丸となって行う祭り仲間でもある。確かに、実際のスパックの活動は、水利組合というより、むしろ祭り仲間といった色合いが濃い。水をめぐって互いに利害が対立する人々が共同して神々を祀り、高い頻度で壮麗な祭りをを行うことで、我田引水を慎み、葛藤が顕在化することを抑止する効果が働く。バリ島社会で過去の水争いの例を徹底的に調べても、本格的な事例を確認することはできなかった。事実上それは皆無に近いのかもしれない。社会を疲弊させる紛争のリスクが高いからこそ、それを回避する効果の高い仕組みを編み出したのかもしれない。神々と祭りを活用したその葛藤制御の仕組みは、法や懲罰に依存した近

代的社会制御のやり方とは違った、人間の自然なところ＝脳の働きを巧みに活かす社会技術であり、叡智のたまものといえよう。

トランス——知覚世界と超知覚世界を結ぶ

人間のこころ、すなわち脳の働きを巧みに活かした、もうひとつの、バリ島独特の社会技術を紹介する。ニスカラを特に重要視するバリ島の人々は、儀礼の中で脳の位相を転換させる超知覚情報刺激を意図的に造成し、人間の心理・生理状態を制御してきた。

バリ島社会の多くの儀礼で、クラウハン (KELAUHAN) といわれるトランス (意識変容) 現象が惹き起こされる。それは、少なくとも数百年規模に及ぶ長期にわたってバリ島社会で受け継がれ、今日なお健在である。私たちの研究グループでは、超知覚情報刺激の受容によって日常世界から非日常世界へと意識の境界

を越えるトランス現象について、その生理的な仕組みを解明する試みを、バリ島をフィールドとして二十年以上にわたって取り組んできた。

バリ島の村落社会の基本単位は、デサ (DESA) と呼ばれるきわめて自立性の高い地縁共同体である。デサという社会集団を運営する規律は、基本的にほぼ同一の原理のもとにあり、細部は個々のデサごとにカスタマイズされた形で存在している。デサごとに独自の行政・司法・治安の規則とその執行体制を備え、それらと緊密に一体化した状態で儀礼や祝祭を自己完結的に遂行するシステムを構成している。こうしたデサの催す祝祭や儀礼に共通して横断的に、クラウハンがみられる。それらのもつトランスを誘起するプロトコルには、共通するところが多い。それらは、伝統的ソフトテクノロジーとして極めつくされ、高い確率でトランスを惹起させることに成功している。その状態を現代科学の知見に照らしてみると、バリ島の人びとは、人間の脳の仕組みを直観的にあたかも脳科学者のごとく察知して、生物学的合理性を十分にふまえてトランスを誘起するプロトコルを開発してきたかに観える。そこでは共通性の高い生理的態様がデサの違いを越えて横断的に出現している。その状態は、それらのプロトコルが人間の脳の普遍的な情報処理の仕組みと高度に合致している証といえるのではないだろうか。

共通する生理現象 クラウハンの態様

クラウハンの典型例は、バリ島のデサに必ずあるプラ・ダレム (死者の寺) のオダラン (バリ島固有の二百十日を一巡とする伝統暦ウク暦の1年ごとに巡ってくる寺の創立記念日) に奉納される、チャロナランという劇的儀礼に見られる。それは

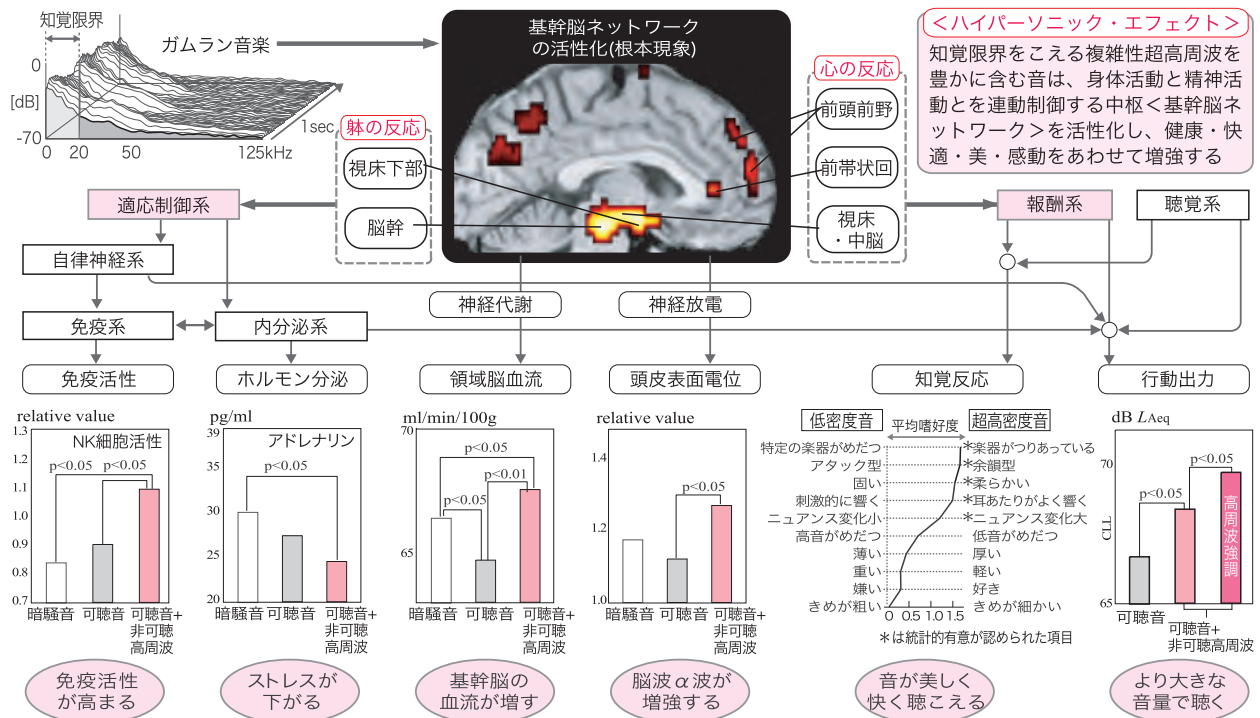


図1 ガムランとさまざまな楽器音の周波数スペクトル

演劇として開始されるものの、途中から不特定多数の演技者および観客が次々に忘我陶酔の意識変容状態に入り、しばしば失神するほど強烈なトランスを集団的に発生しつつ混沌の裡に終わるといった形式をもつ(写真3)。

その態様は、一人が引き金となり、不特定多数に連鎖反応的に波及する生理状態の不連続な転換、意識変容の集団発生である。その特徴は、当事者の意識の狭窄、被暗示性の亢進、過覚醒・興奮状態、恍惚状態、自動的・常動的動作、痛覚減弱、筋硬直、痙攣などである。トランスからの回復方法にも共通のプロトコルがあり、聖水散布、体性感覚刺激、高濃度アルコール飲料の経口投与などにより、数分以内に常態に復帰する。トランス体験者は事後健忘を呈し、多幸福感、爽快感、疲労感などを訴えるという一般的傾向を示す。

トランス誘起情報—— 知覚を超える音の効果

人間の脳がある種の情報によっ

て、トランスという特異的な状態を呈するのは、なぜだろうか。それを誘起する祝祭情報、すなわち知覚情報だけでなく超知覚情報を含むそれらは、しばしば、ある種の薬物投与よりも大きい効果を生じさせる。地球上の伝統民族儀礼のおよそ90%になんらかのトランス現象が、必ずしも薬物に依存しない状態で存在している*2。祝祭・儀礼情報刺激が誘起するトランスは、人類共通の生物学的現象といえよう。

バリ島社会は、トランスを誘導する情報刺激として、知覚できない音響情報を取りわけ巧みに活用していた。私たちの研究グループが近年発見したハイパーソニック・エフェクト*3(図1)という現象の原理を、はるか昔から活用していたのである。ハイパーソニック・エフェクトとは、人間に音として知覚できる周波数の上限を超える聴こえない高周波数成分を含んだ音が、基幹脳の領

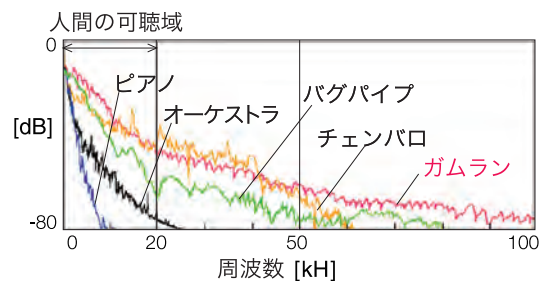


図2 知覚できない超高周波を豊かに含むガムラン音楽を聴いているときのハイパーソニック・エフェクト

域脳血流を増大させ、脳波α波を増強し、血中の生理活性物質濃度を変化させ、音をより美しく早く感じさせるとともに、免疫力の上昇など体をより健やかにする作用をもたらす効果である。バリ島の人々は、脳の状態をトランスの方向に移行させるための重要な快感誘起情報刺激のひとつとして、ハイパーソニック・エフェクトを強力に発揮する音世界を積極的に構築していることを私たちは見出した*4。

儀式の庭に放たれる 超知覚情報刺激

トランスを導く祭りの庭では、青銅の交響楽と呼ばれる大規模な打楽器アンサンブル、ガムランや、竹管

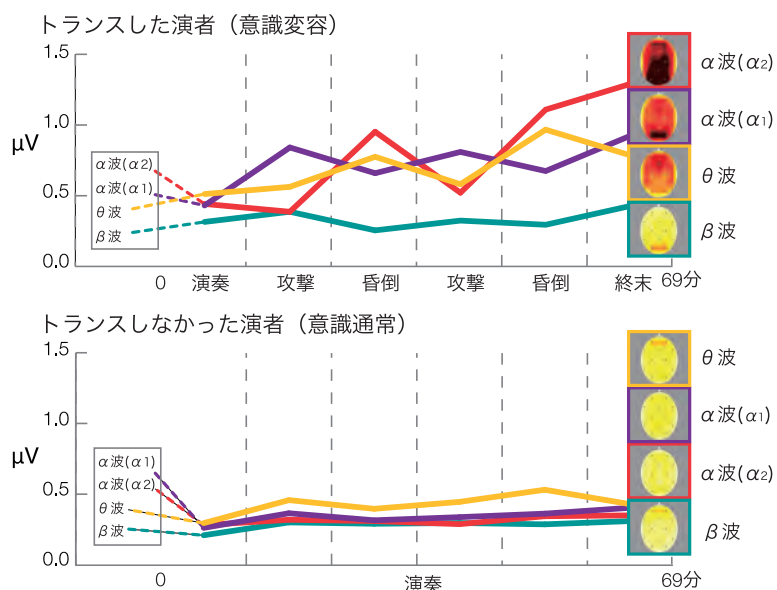


図3 帯域別脳波の時間変化の典型例

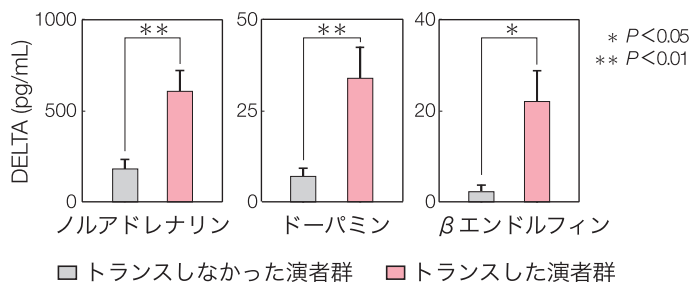


図4 神経活性物質の血漿濃度の増加の比較

を堅木のバチで激しく叩く打楽器群 テクテカンなど、超高周波を豊かに発生する音楽が必須の要因として奏でられている。ガムランは、約20人の男性が演奏するアンサンブルで、特に主力となる鍵盤楽器では金を含有した青銅器が木製のバチで強力に打ち鳴らされ、おそらく地球上でもっとも強力な高周波音を紡ぎだす(図2)*5。

テクテカンは数十人の上半身裸の男性が竹管を1個ずつもって密集して座り、いくつかのリズムパターンを組み合わせることで強烈な16ビートを叩きだす。竹を叩く激しい破裂音が重層化することによって、超高周波を造り出す。これらの楽器奏者たちは、演奏中相互に超高周波を含む音を至近距離から浴びることで、しばしばトランス状態に入る。

トランスの生理状態のフィールド計測

私たちは、奉納劇チャロナランの演技者たちの生理状態を、独自に開発した多チャンネルテレメトリー脳波計による脳波の変化、および血中神経活性物質の濃度変化を指標に追跡することを企て、手法の開発等に十数年を費やして、世界で初めて、実際の儀式における計測を成功させた。以後、継続的に実験を実施し、その間蓄積された計測データから、奉納劇の演技者たちが、脳の活性を平常とは大きく異なる快感のモードに移行させていることを明らかにした。

トランス状態に入った演技者たちでは、同様の演技

を行っていないながらトランス状態に入らなかった統制群の被験者たちに比べて、脳波α波、θ波、そして血中のβエンドルフィン、ドーパミン、ノルアドレナリンの各指標の値が、統計的に有意に増大していた(図3*6、図4*7)。これらの各指標の値の劇的な変化は、クラウハンという状態の生理的背景として矛盾するところがなく、トランスの快感、興奮、陶酔の境地を裏付ける実証的データを得ることができたといえる。

トランスの着火装置——バリ島社会の究極的叡智

クラウハンの発現には、人から人への連鎖反動的な伝播構造が見られる。その場合、聴覚情報だけでなく視覚情報、嗅覚情報など祝祭空間を構成するさまざまな情報刺激の集積によってトランスに入る臨界条件が脳の内部に整ったところで、引き金になる刺激が与えられて一気に反応が進行する。その最初の引き金は、「誰か1人がトランスに入る」という現象で、これを契機に演技者、演奏者、観客の中に次々にトランス状態が波及し、集団トランスに至る。この引き金を引くのが、バロン(BARONG)と呼ばれる2人立ちの獅子舞の前肢となる獅子頭の振り手であるケースが特異的に多い。

バリ島の人々が、バロンの頭かしらの振



写真4 バロンの裏側に仕込まれた鈴

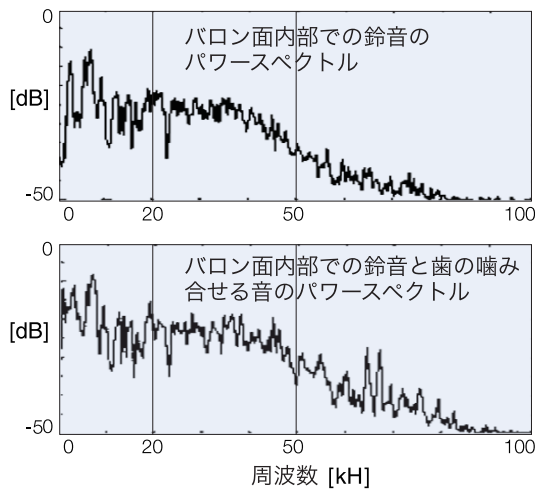


図5 バロンの演者が浴びる超高周波

り手をトランス誘導の着火装置に位置づけてきたことをうかがわせる驚くべき事実がある。そもそも、仮面をつけた演技者が視野と呼吸の制限によりトランス状態に入りやすいことは、アジア、アフリカでは共通の現象として多くの事例がみられ、互いによく似た生理状態を呈する*⁸。バロンの頭の振り手にこれらの仮面の効果をはじめとするあらゆるトランス誘起情報刺激を集中させ、その発火力を強化し、効果的に集団トランスを惹き起こす導火線にしようという意図が見てとれる。その決め手として、バリ島社会が伝統知として熟知している超高周波を含む音の脳に及ぼす影響を巧みに利用してきたと考える。

この推論には、それをほとんど否定できないものとする材料がある。それは、バロンの獅子頭の裏側に仕込まれた鈴である(写真4)。その鈴は、青銅や真鍮のインゴット(地金)を削りだして造った重く強固なもので、それらを十数個密集させ、鋭く豊かな超高周波成分をバロンの頭の内側に盛大に発生させる。しかし、この鈴は獅子頭の内側に装備されているため、観客には見えない。それが発する音も、ガムランやテクテクカンが轟く儀式の庭においては、獅子頭の振り手以外にはまったく聴

きとれるものではない。つまり、この鈴の音は、他の演技者や観客に及ぼす演出効果はゼロに等しく、表現装置としてはほとんど貢献していない。ではなぜこの鈴が仕込まれているのだろうか。それは、獅子頭の振り手の顔面と裸の上半身に超高周波を強力に浴びさせる仕掛け以外のなもの

でもない。

バロンの内側にいる振り手が受容する鈴音の周波数分布を実際に測定してみると、驚くべき超高周波を含むことが見出された。さらにバロンの演技中しばしば行われる面の上下の歯を打ち合わせる音が加算されると、超高周波成分がより増強される(図5)。このバロンの鈴音の発現させるであろうハイパーソニック・エフェクトは、振り手の生理的状态をトランスに誘導する大きな要因になっているに違いない。事実、バロンの頭の振り手が集団トランス発生の引き金になる頻度が、偶然に起こる確率をはるかに上回っていることは疑いない。このような生理的メカニズムを日常の体験の中から発見したバリ島の人々の直観知とそれを合理的に活用してきた伝統知は瞠目すべき水準に達しているといえよう。

バリ島社会の叡智を こころの未来に活かす

ハイパーソニック・エフェクトをはじめとする超知覚情報の効果をバリ島の人々が体験知として知り尽くしていたであろうことを裏付ける具体的事実は、枚挙にいとまがない。それらが現実の社会で優れた社会技術として活かされていることも確かである。

バリ島社会における人間のこころ = 脳の働きに関する理解と制御の態度は、決して情緒的なものでなくきわめて合理的・科学的であることに注目すべきである。知覚できない情報に反応するこころ = 脳の機能を、本来人間に備わった生命現象として直観に頼りながらも客観的に捉え、社会の生存戦略として、それらを活用した祝祭や儀礼を営んでいる。グローバル化の波に乗りながらも、伝統知をゆるぎなく保持し活用して豊かな精神世界を堅持するその姿は、閉塞し荒廃した西欧近代文明社会のこころを制御する力の限界を解明し、新しいこころの未来を切り拓くアプローチに展望を与えてくれるに違いない。

参考文献

- 1 河合徳枝・大橋力「バリ島の水系制御とまつり」『民族藝術』Vol.17, 42-55, 2001.
- 2 A framework for the comparative of altered states of consciousness. Bourguignon E, In: Bourguignon E, ed. Religion, Altered States of Consciousness, and Social Change. Columbus: Ohio State University Press: 3-38, 1973.
- 3 Inaudible high-frequency sounds affect brain activity, A hypersonic effect, Oohashi T, Nishina E, Honda M, Yonekura Y, Fuwamoto Y, Kawai N, Maekawa T, Nakamura S, Fukuyama H and Shibasaki H, Journal of Neurophysiology, 83:3548-3558, 2000.
- 4 大橋力『音と文明』岩波書店, 2003.
- 5 大橋力「インドネシアの打楽器オーケストラ“ガムラン”」『日本音響学会誌』54巻9号, 664-670, 1998.
- 6 Catecholamines and opioid peptides increase in plasma in humans during possession trances. Kawai N, Honda M, Nakamura S, Samatra P, Sukardika K, Nakatani Y, Shimojo N, Oohashi T, NeuroReport, 12: 3419-3423, 2001.
- 7 Electroencephalographic measurement of possession trance in the field, Oohashi T, Kawai N, Honda M, Nakamura S, Morimoto M-, Nishina E, Maekawa T, Clinical Neurophysiology, 113: 435-445, 2002.
- 8 SHISHI AND BARONG - A Humanbiological Approach on Trance-inducing Animal Masks in Asia-, Oohashi T, International Symposium on the Conservation and Restoration of Cultural Property, 129-153, 1987.

名前を付けること——心理学と聖書解釈

手島勲矢 (関西大学非常勤講師)
Isaiah(Izaya) Tcshima



新しい名前と新しい学問

私は、時々、科学としての心理学の根拠とはいったい何だろうと不思議に思うことがある。この門外漢の暴言を不快に感じる読者もおられると思うが、ご寛恕いただき、しばしお付き合い願いたい。実は、私の専門はユダヤ教「聖書解釈」の歴史であり、それはテキスト（言葉）の意味の確定の難しさをいやというほどに見せられる研究分野でもある。それゆえに感じる偏見なのかもしれない。もちろん、私も、人の言葉の裏に潜む、本人も気づかない真意（無意識）を読み込んで指摘する心理学者の洞察力に「はっ」と感じ感嘆もするのだが、時折、フロイトを嚆矢とする一神教心理の議論に通じる強引な視点には、ため息をつきたくもなる。私の目には、心理学と言葉解釈の浅からぬ関係こそが一番気になるところである。

そもそも「心理学」という言葉自体、日本古来の語彙ではない。それは、明治期に輸入された一連の欧米学問の邦名にすぎない。フィロソフィアを「(希)哲学」と訳したのは西周^{にしあまね}であるが、同様に、「心理学」という造語も彼の手によるものである。厳密には、西周は、サイコロジ-にとどまらない広い構想で心理学を考えていたようである。

ただ、欧米ではギリシア語「プシュケー(ψυχή)」について考える学問(ロゴス)としてサイコロジ- (psychology) という言葉が生まれたが、日本においては、「心」に関する学問分野という装いで広まっていく。西周の西洋古典語(ギリシア語、ラテン語、ヘブライ語)の教養



西周(1829-1897)

津和野藩(島根県)出身の西周は、儒学を身につけた後、オランダに留学し、哲学、法学、経済学などを学んだ。帰国後は兵部省、文部省などの官僚を歴任するかたわら、西洋思想の翻訳・紹介などを通じて日本で近代思想の基礎を築くために尽力した。(写真提供:国立国会図書館)

がどれほど特記すべきレベルなのかを知らないが、たとえ西が「プシュケー」に対して複数の訳語の可能性を意識して、その結果、「心」という言葉に行き当たったとしても、根本的な問題は何も変わらない。つまり、認識対象を「これだ」と指差し確認できるような目に見える物体であるならば、その物体を「プシュケー」と呼ぼうが「心」と呼ぼうが実証的な科学にとっては一向にかまわないが、問題は「心」も「プシュケー」も目で見ることにはできないことである。だから何を念頭において心理学者が「心」といい「プシュケー」という言葉を用いるのかについては、それぞれの学者の属する伝統文化やその古典の影響も小さくないはず、というのが私の見方である。

大げさに言えば、「心」と「プシュケー」という言葉が存在しないならば、「心理学」も「サイコロジ-」も存在しない。この切り口は、「心」と呼ばれる「もの」の存在自体を疑う究極の懐疑にもつながるのだが、^え ^か ^{だるま} 慧可と達磨の、「心」はあるかないかの問答を連想しながら思う懐疑

と、プラトンやアリストテレスの哲学を下敷きに「プシュケー」なるものを考える懐疑とでは、自ずと理解の筋が分かれるかもしれない。いずれにせよ、言葉の意味が文化的文脈の影響下にある事実は、人間精神を科学する者にとっては大きな障害に違いない。

集合の名前と唯一のもの

人間には「心」または「プシュケー」と呼ばれる目には見えないものがあるとして、それを科学するというのなら、スペインの伝統的なユダヤ聖書解釈者アブラハム・イブン＝エズラ（12世紀）が教える普通名詞と〈個〉有名詞の区別は原理的に重要な情報と思うので、一言、彼の思想を紹介しておきたい。彼の〈個〉有名詞は、一見、generalとproperの区別と変わらないように見えるが、彼の〈個〉有名詞の主張はもっとラディカルな存在論である。したがって、私は、固有名詞と〈個〉有名詞を区別している。（詳しくは『宗教哲学研究』第28号の拙論1－15頁を参照されたい。）

たとえば、聖書には2つの神の名前（エロヒムとヤハウェ）がある。エロヒムは通常「神」と翻訳されるが、この言葉は普通名詞であり、文法的には男性名詞「エル」の複数形である。それゆえにユダヤの解釈者は、たとえ複数形の名詞であっても動詞が単数形の形であるときは、この語をイスラエルの唯一の「神」を指すものとして理解し、逆に動詞が複数形である場合は、エロヒムを文字どおり複数として理解して、異邦の神々を指すものとする。さらに裁判官や天使もエロヒムと呼ばれる場合がある。それゆえにイブン＝エズラは、エロヒムとは「神的な」という形容詞がぴったりと思えるものをすべて含む一般概念・集合概念と



コルドバのユダヤ教会堂のヘブライ語レリーフ

アブラハム・イブン＝エズラ（1089-1164）は、イスラーム支配下のスペインに生まれ、当時の最高の文法、数学、天文学などを学び修めた後、ヨーロッパ各地を転々としながら、信仰と科学的批判精神に裏打ちされた数多くの聖書注解書とヘブライ語文法書を残す。コルドバの会堂廃墟には、今も創建時（14世紀）のヘブライ語レリーフが残る。

理解し、それゆえにエロヒムの名前が何を意味するのかは、話者の意図に左右されるものと理解している。

しかし、ヤハウェという〈個〉有名詞には複数形も単数形も存在しない。それゆえに、その名前は天地を創った唯一の神しか意味しない。それで、敬虔なユダヤ教徒は、この名前を発音することも書くことも徹底して避ける。イブン＝エズラは、存在論的には、確かな実体の存在は〈個〉有名詞のみに認め、普通名詞は実体のない名前と考える。つまり、普通名詞は本質的に形容詞から派生した名前であって、そこに確固とした存在があるがゆえに使われる名前ではないと考えているのである。

たとえば、人が「犬」と呼ぶものは、「犬的な」という形容詞に対して人が「同じ」と観察したり「違う」と判断したりする結果生まれる集合名にすぎない。だから普通名詞の定義は、きわめて難しい。その名前の定義は、話者のイメージに左右されるものであるから、厳密な共通定義は求められない。それに対して、〈個〉有名詞は、我一汝の二者関係で呼ぶ唯一無二の名前であり、したがって、存在の応答関係にある2つの名前に存在論や定義の問題は発生し

ない。

この点で、ユダヤ思想の〈個〉有名詞と、ギリシア哲学の固有名詞は、峻別される必要がある。つまりギリシア哲学者（アリストテレス）にとっては、「John」も「太郎」も基本的に「これ」「それ」の固有性を指示する役割の名前にすぎないので、固有名詞は指示代名詞と変わらない。つまり、固有名詞の個は、結果的に、集合論の中に取り込まれる個別性であり、一人称二人称の文脈に依拠した唯一性を主張しない。あくまでも三人称の名前が固有名詞である。

心理学者は「エゴ」（自我）を理解するに際して固有名詞で捉えている。だから、個性が比較を拒絶する唯一無二のものとは考えない。それゆえに因果関係のパターン認識を自我の理解にも適用する。しかし、イブン＝エズラの〈個〉有名詞の議論は、〈個〉有名詞を持つものだけが実体を有するという議論であり、その実体は唯一無二であるから、原理的に他との比較で異同を論じたり形容したりできないものとする。つまり、イブン＝エズラの理屈に従えば、普通名詞である「人間」は「良い人」「悪い人」と形容できるが、

たとえばウリエル・ダ・コスタがバ
ルーフ・スピノザと呼んだ17世紀
オランダの〈個〉有名詞の存在を正
しく形容しようとするのは徒勞に
終わるとする主張である。すなわち、
「スピノザは良い」という文章は、
原理的には「スピノザは良い人」と
いう意味以上の何も意味しないとい
うことである。「良い」は人間につ
いての形容であって、スピノザ自身
についてではないと理解する。スピ
ノザという〈個〉有名詞は唯一無二
の存在だから、その存在を「良い」
という形容詞で他と比較するのは無
意味であるというわけである。

こういう、「スピノザ」と「良い
人」の関係に論理的な亀裂を見取ろ
うとするイブン＝エズラの主張は、
極めて強引な、唯一無二のエゴの主
張にも聞こえるが、ある意味、この
矛盾に充ちた主張は、ヘブライ語聖
書の物語にも原因がある。つまり創
世記1章は、普通名詞の人類の創造
を語るの——定冠詞「ハ」が「ア
ダム」に付着している（創世記1：
26-27）——それで、翻訳する場
合は「the man」とか「人」になる。
しかし、創世記3章で善悪の知識の
木の実を人が食べてしまう事件が起
きるのを契機に、その定冠詞が消え
てしまうことで「その人」ではなく
「アダム」と訳さねばならなくなる。
創世記5：1に「アダムの系図」が
出てくるのはその結果である。創造
プロセスの中で、人間が普通名詞の
存在から〈個〉有名詞の存在に
変わる——この奇妙な神話は、心理
学がエゴの形を科学的に追求する上
で大事なヒントにならないかと私は
思う。

たとえば、エゴ（自我の意識）の
形式について、聖書物語には、神の
命令に背いて善悪を知る木の実を食
べる場面、また裸を恥じて隠れる場
面など考えるヒントが数々あるが、
中でも私が最も重要なヒントと注目

したいのは、自分のパートナーを「女
（イシャー）」という普通名詞ではな
く「ハヴァ」という〈個〉有名詞で
呼ぶ場面（創世記3：20）である。
つまり、被造物の1つとして（普通
名詞の存在として）創られたはずで
ありながら、人間のエゴ・自我は〈個〉
有名詞をもって自己の愛する者を呼
ぼうとする。この唯一無二な名前を
欲する点において、人間の自我意識
の形は、その他の動物の自己保存の
衝動の形とは区別されるべきことを
聖書は暗に示唆している。人間のエ
ゴ・自我を名前の二重性で意識する
とき、普通名詞の科学理論に人間精
神を換言することは簡単な作業でな
い。

「心」と「プシュケー」

はじめに言葉ありき——「心」と
「プシュケー」という言葉がなけれ
ば心理学もサイコロジもありえな
い——こういう視点に立つ私は、心
理学はサイコロジの翻訳といえる
のか、「心」は「プシュケー」と同
じものを意図した言葉なのか等の疑
問に向き合わざるを得ない。もちろ
ん、「プシュケー」という言葉の意
味は、ギリシア語であるからギリシ
ア古典から考えられるべきである
が、同時に、西欧においてはユダヤ
・キリスト教の聖典である旧新約聖書
の影響も小さくない。また、西周が
日本語で「心」をどのような意味で
用いていたかを知ることにも重要な
はいわずもがなだが、ヘブライ語聖
書において「ネフェシュ」と「レブ」
は意味の交換可能な2つの言葉とし
て使われているかどうかを尋ねるこ
とも、「プシュケー」の訳語として
「心」がふさわしいかどうかの疑問
に答える検証の一部にはなる。

実はヘブライ語聖書の『トーラ
ー』は前3世紀ごろにギリシア語に
翻訳（70人訳）されている。それ
を見ると、ヘブライ語「ネフェシ

ユ（נפש）」はギリシア語「プシュ
ケー（ψυχή）」に翻訳されている
ことを知る。たとえば創世記2：7
「主なる神は、土の塵で人を形作り、
その鼻に命の息（ニシュマツ）を
吹き入れられた。人はこうして生き
るネフェシュになった」（手島訳）
とあるが、その「ネフェシュ」をギ
リシア語訳者は「プシュケー」と訳
する。レビ記17:11「肉のネフェシ
ユは血の中にある。そして私はあな
たの方に対してそれを与え、祭壇の上
で、あなた方のネフェシュを贖うこ
とができるようにした。なぜならそ
れは血であり、ネフェシュで（人は）
贖われるのである」（手島訳）にお
いても同様の対応をギリシア語訳者
はしている。

「ネフェシュ」も「プシュケー」
も語源的にも共に「息」から派生し
た言葉であるから、それらの言葉を、
地上で息をしている動物の「生命」
の意味と解するのは妥当であり、そ
れはホメロスの用例にも通じるもの
である（『イリアス』）。しかし、目
には見えない「生命」＝「プシュケ
ー」であるがゆえに、この言葉の理
解をめぐる古代ユダヤ教の中では
論争が起きた、とローマ期のユダヤ
人歴史家ヨセフスは伝えている。つ
まりファリサイ派は、「プシュケー」
は地上の生のみに限られた存在では
なく死後にも続く生命であると主張
し、それに対して、サドカイ派は、
「プシュケー」は地上の肉体が減び
ると同時に減びる地上的な生命であ
ると反論したという（『ユダヤ古代
誌』13:12-16）。この「プシュケー」
不滅の論争は、ギリシア哲学者の間
にも確認できる。それゆえに死後
にも減びない生命「プシュケー」を「魂」
＝anima＝soulと後代の人々は解
して区別する。

このような意味の解釈論争を背負
った「プシュケー」をイメージして
いるから、欧米のプシコロギア（サ

イコロジー)は、自我とかエゴとかの意識を尋ねる関心に限定されない。むしろ地上と天上にまたがる人間の生命の実体そのものの謎を尋ねる傾向も有する学問であった。事実、サイコロジーの中には、死後の靈魂の物質性を検証しようとするパラサイコロジーという分野も存在する。地上と天上にまたがる「生命」としての「プシュケー」をイメージするならば、物質性と非物質性の問題にも発展するし、また精神と身体の関係の問題にも発展していく。

これらの、プラトン、アリストテレス、そしてデカルトなどの哲学的議論の蓄積を念頭においてか、西周は、「メンタル・フィロソフィー」「インテレクトチュアル・サイエンス」の総合的訳語として「心理」を造語する。これから察するに、西は「心理」という言葉に、ある種の当時のサイコロジーやフィロソフィーに対する批判をこめて、より上部のカテゴリー概念として「心理」を構想しようとしたように私には思える。

つまり「心理説ノ一斑」(明治19年)を一瞥すると、西は「心理」を「物理」と一對の組概念にして理学を構想している。すなわち、フィロソフィア起源のメタフィジックの理学を「無形理学」として、その一翼が「心理」であり、他方が「物理」であるという理解である。この西の発想は、当然、その反対側にフィジックな「有形理学」を意識するものであるが、内容的には無形理学の「物理」には Physics、Astronomy、Chemistry、Natural History 等が数えられているので、最終的には物理は「有形理学」の格物と1つになるべきものである。だから、結局「心理」のみが無形理学の本丸として残り、「未だフィシク、即ち有形理学、即ち格物学の如き確定の域に至らず」と西が描写する無形理学の不確実性は「心理ノ学」に向けられる。

また、「百学連環」では Theology、Philosophy、Politics & Law 等が「心理」の諸学に数えられるが、こういう形で西欧文明の知の不確実な部分が「心理」として一括されるのには少々驚かされる。そして、その西欧の知の不確実性を前にして、西周は漢籍など古代文献の心の語彙の議論に回帰していく。これは西欧の「心理」の不安定さが、「言葉」「文字」の解釈問題に拠るものであることを西が喝破していたからではないかと、私は、我田引水的な推測をしている。

「ネフェシュ」と「レブ」

確かに、ヘブライ語「ネフェシュ」にも「生命」「靈魂」の概念が混同される要素はあるが、ヘブライ語では「息・ニシュマツト」と「生命・ネフェシュ」が語彙として区別されているせいで、また、さらには時代が下ると「ニシュマツト」が文法的に再解釈されて「ネシャマー」という新語が生み出され、それが「靈魂」に特化した意味の言葉として登場してくるせいで、ギリシア語の場合よりも安定して「ネフェシュ」は地上生命の意味に固定されている。

たとえば、有名な申命記6:5「あなたは心を尽くし、精神を尽くし、力を尽くしてあなたの神、主を愛さなければならない」(口語訳)の「精神を尽くし」は「あなたのすべてのネフェシュをもって」という表現であり、伝統的ユダヤ人にとっては、この表現はラビ・アキバの死刑にまつわる故事を追想させながら、地上の息をしている生命をすべて捧げる「殉教」の意味で理解されている。

それに対して口語訳「心を尽くし」は、「あなたのすべてのレブをもって」という表現の訳であるが、伝統



イブン=エズラによる『出エジプト記』注解書の初版(1488年)。

的ユダヤの聖書解釈によれば「2つのあなたの衝動をもって」と解する。他の解釈では「すべてのあなたの心をもって」は、『『あなたの心は神に対して分裂した心であるなかれ』の意』(ラッシー、11世紀)となる。ラッシーは、「すべてのレブ」となぜ書かれているのかという疑問に対して、人間の心の中には2つの部分(衝動)があるという想定で説明を試みる。

つまりヘブライ語の「レブ」に〈ここでは1つではない〉という語感をユダヤ人は読み取るのだが、2つの相反する衝動をそのまますべて神に捧げるというラッシーの読みは、日本語の「二心なし」という純粋な響きと対照的に聞こえるかもしれない。しかし、君(主)なるものを目前にして問いかける心底の深い葛藤の意識の意味では、両者の表現には共通した一筋の気持ちの彩があることも見過ごせないと思う。

山はさけ海はあせなむ世なりとも
君にふた心わがあらめやも
(源実朝)