

最終講義

名古屋大学大学院国際言語文化研究科

越智和弘

ヴィレム・フルッサーが残してくれたもの

- われわれの生活は、もはや電子媒体を経由することなしには成り立たない。

シンギュラリティ(技術的特異点)

- 人工知能の能力が、あらゆる面で人間と肩を並べるかそれを超える時点。
- シンギュラリティ(技術的特異点)を2045年と予測する説も、広く知られつつある。(Ray Kurzweil)

- 人工頭脳の想像を超えた急速な発達は、人類になにをもたらすのだろうか？

良いことなのか？

悪いことなのか？

- 明確な答えは、いまだ提示できていない。

ヴィレム・フルッサーの指摘

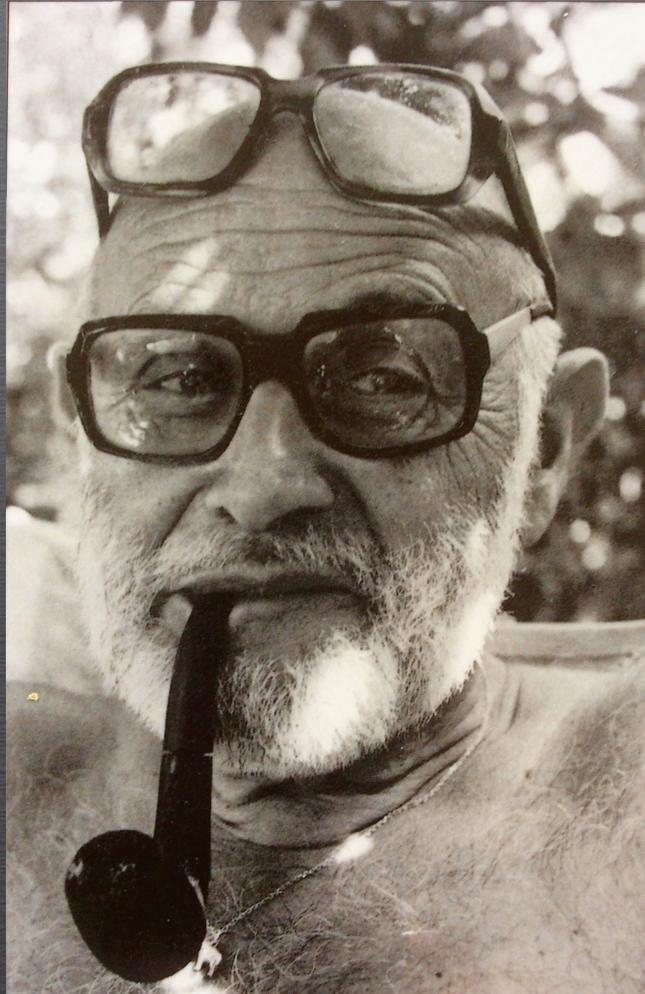
- ビットの進化により急激な発展と変化を遂げつつある現代：
 - 人類が鉄を発見した時期（紀元前2000年頃）
 - 西欧人がアルファベット文字を発明した時代（紀元前1200年頃）

に勝るとも劣らない転換期を意味する。

- 人間のこれまでの生活は、それにより根底から一変させられる。

ヴィレム・フルッサーとはだれか？

- ・ プラハ出身の人文学者。
- ・ その膨大な著作の大半は、ドイツ語で書き残された。



Vilém Flusser 1920-1991

フルッサーの指摘の特徴

- ・ シンギュラリティの到来とともに、われわれの生活を支えているなにもかもが、根底から変わってしまう可能性を、西欧の人文学的伝統に立脚した観点から示唆してくれた。

なにが根底から一変するのか？

- ・ なにもかもが変わるといわれても、具体的なイメージを抱くことは困難。
- ・ もっとも大きな変化は、人間が「働くこと」、つまり「労働」において起きる。



・フルッサーは、ビットが支配する時代の到来とともに、人間が長きにわたりおこなってきた「労働」に、いかなる変化が生じるといったのか？



・われわれが現在生きている時代を、文字文化がビットとピクセルへ転換する過渡期とらえている。

・その発展がある完成期を迎えた暁には、西欧近代を長きにわたり支配してきた労働をめぐる倫理観が消滅する。





・地球上のすべての人間が、資本主義を機能させるうえで大前提をなす行為、すなわち、勤勉かつ持続的に働くことを、心の底から当然で良いことだと信じ認めているかという、これは疑わしい。

・しかし現実には、人間が「労働」と向き合う姿勢において、人種、民族、文化や男女の性別などに本性的な差異はないというのが、現代人にとってきた立場。（20世紀後半期の重要な特徴）

・労働に向かう人間の姿勢に差異があるとすれば、その原因は、生まれ育った時代環境に見いだされるべき。

・時代環境が生みだす差異は、啓蒙、すなわち平等な教育を浸透させることで克服されうるものである。（タブラ・ラーサ）



- ・人間が本来的にもつ性格的な差異を否定もしくは無化する考え方を基盤に据えることによって初めて、やがて全人類を労働市場に動員するーグローバル化ーという資本主義の目標を達成することが可能となる。

- ・その過程は、労働力の「均質化」 homologation と呼ばれ、西欧近代は5世紀前から、この「均質化」に向けたステップを着実に進めてきた。

「労働」= 働くことを是とする考え方は、どこで生まれたのか？

- ・ 地球上のごく小さな地域。

地理的：ヨーロッパのアルプス北方地域

時代的：1517年に起きた**宗教改革**

- ・ そこにはのちに、この地域で生まれた特異な宗教的な倫理観を、より純化、すなわちピュアに実現するための理想郷を求めて大西洋を渡った人びと、つまり**ピューリタン(清教徒)**がピルグリムファーザーズとなって建国した北米英語圏アメリカが加わる。

「労働」 = 働くことを是とする考え方は、どこで生まれたのか？

・ こんにちわれわれが一般に「グローバル化」の名のもとで呼ぶもの、つまり、好むと好まざるとに関わらず、われわれがが規範として従わされている数值的に実証しうる成果によって物事を評価する考え方の大本は、20世紀に資本主義の牽引役となるアメリカという大国をひとまずおけば、北方ヨーロッパのごく小さな地域に生まれた、きわめて特異であるうえ、経済活動とは一見無縁に思える宗教的な考え方に、その起源がみいだせる。

宗教的な教えが、なぜグローバルな規範となり得たのか？

- ・ 「**天職倫理**」 (**Berufsethik**) と翻訳される、きわめて特異な倫理観を、人類に「普遍的な価値」へと置き換え、それを内外に普及させるシステムが始動し得たことに、その最大の原因が見いだせる。

「天職倫理」とはそもそも何か？

- ・ 人間が「勤勉に働くこと」を天国に行くために必要不可欠な行為、すなわち**善**だとみなす価値観のこと。

「勤勉に働くこと」は、なぜ必要かつ良いことなのか？

- ・ **フロイト**は、そもそも人間の本能には「働きたい」という欲望 (=欲動)は存在しない、と言い切っている。
- ・ 「労働」への意欲を生みだすためには、人間に本来そなわる別の本能を、「働く意欲」へと変換することが必要となる。
- ・ そのために人びとを納得させる「大義名分」も必要となる。
- ・ 西欧の歴史のなかで、勤勉に働く人間を「良い人」と見なし、逆に、怠けて働かない人間を「悪い（もしくは劣った）人」と見下す考え方が普及するのは、**宗教改革**以降である。

「勤勉に働くこと」は、なぜ必要かつ良いことなのか？

- ・ 勤勉に働くことを高く評価する価値は、西欧においても、昔から存在していたものではない、つまり「普遍」ではなかった。
- ・ 勤勉に働くことを至上命令とみなす価値が普及するには、ある大きなパラダイム転換が必要であった。
- ・ それを**宗教改革**によって実現しえたことにこそ、西欧を、世界の支配文化へと押し上げる最大の秘密が隠されている。

宗教改革を期に起きた労働の価値をめぐる大転換とは？

- ・ ルターが労働を、「神に召される」berufen されるために個々の人間が行わねばならない行為 (Beruf=職業) と規定したことにある。
- ・ マックス・ヴェーバーが Berufsethik と言いあらした、宗教改革を期に生まれた新しい倫理観が、「天職倫理」と翻訳された。
- ・ なぜ、ルターは、「勤勉に働くこと」が、死後、神に召され天国に行くことに結びつくといったのか？

死んでから天国にいたるまでの中間領域 = Fegefeuer

- ・キリスト教徒にとって最も重要なのは、現世ではなく、死後、天国に召されること。
- ・死んでから天国にいたるまでの中間領域に、外部の人にはあまり口にされない「ある過程」が隠されている。

Fegefeuer = purgatory = 「煉獄」

- ・キリスト教では、人間は、生まれた瞬間から死にいたるまで、やることなすことすべてが基本的に「罪」 Sünde だとみなされる。
- ・そのため、すべてのキリスト教徒は、善悪を問わず例外なく、死後、最後の審判にいたる直前まで火で焼かれつづける。→ 「煉獄」

小学6年生のドイツ人女子が描いた Fegefeuer のイメージ

「煉獄」言説がもつからくり

- ・ だれもが火で焼かれることから逃れられないものの、焼かれる時間に関しては、差が生じうると教えられる。
- ・ その期間は、現世を生きているあいだに、どれだけの「善行」を行ったかによって変わる。

宗教改革を境に起きた「善行」の意味をめぐる大きな変化

- ・ 中世ヨーロッパにおける「善行」は、貧しい人への施し、「慈善行為」であった。
- ・ ルター以降の北方ヨーロッパにおいては、それが「勤勉に働くこと」へと変わった。

「煉獄」の期間を短縮するための近代的手段

・ 早く神に召されるためにおこなわねばならない行為が、ルター以降は限りなく勤勉に「働く行為」だと規定されたことから、「神に召される」という意味の動詞 **berufen** から宗教改革を機に生まれた名詞 **Beruf** が、こんにちのドイツ語では、ごく普通に「職業」の意味でもちいられるようになった。

・ 以降は、人間がもつ本能の一つである性欲動を、天国に行くという究極の目的のために抑圧し、そのエネルギーを「働く意欲」へと転換する「禁欲」のメカニズムが始動しはじめた。

「働く近代人」 *homo faber* の誕生

・ 以上のからくりが、資本主義を発展させる大きな推進力となったことは、マックス・ヴェーバーやフロイトの分析により詳しく論じられている。

・ フルッサーは、この宗教改革以降、「天国への近道」として西欧人を支えつづけてきた「労働」を高く評価する天職倫理に、ビットの飛躍的發展が決定的な変化をもたらす、という説を唱えた。

フルッサー思索の特徴

- ・ユダヤ人であるフルッサーの思索は、思春期に、両親や祖父母、妹など、文字通り親族全員をナチスの強制収容所で失うなか、一人だけ奇跡的に南米に逃れ生き残った葛藤のなかから紡ぎだされた。
- ・そこから生まれたのは、西欧の人文主義的伝統、つまりギリシア哲学以降のヒューマニズムによる知の蓄積に揺るぎなく立脚しつつも、近代を支えてきた直線的な歴史思考を、批判し超克する試み。
- ・画素空間（ピクセル）が生む電脳機構が、人間をその隷属物へと還元するであろう現実を正面から見すえつつも、それが同時に、西欧近代がアルファベット（線形文字）への過剰な信頼（「文字崇拜」Textolatrie）が排除してきた形象Bilderの世界を、新たなかたちで復活させる可能性を指摘した。

※ピクセル（画素）という語は、picture=pix と element=el の合成語である。

線形文字誕生の経緯

・歴史をさかのぼると、アルファベット文字に代表される線形文字が発明される前の人間は、長いあいだ形象（絵画）によって世界を表現していた。

形象とは？

・人間をとりまく四次元世界（＝三次元世界に「時間軸」を加えたもの）を二次元世界に落とし込む、**抽象化**の行為として規定される。

※形象から生まれた文字＝象形文字→例：古代エジプトのヒエログリフや中国の漢字など。

・西欧人はやがて、**形象**は、ほんとうの世界のまえに、スクリーンのように垂れ下がり、**真の世界に近づく邪魔**をしている、と考えるようになった。

線形文字誕生の経緯

- ・ 認知能力から生まれる想念=イメージ Vorstellungen がつくりだす**形象**は、正確な意味の伝達を不得手としている。
- ・ それはしばしば描いた人が意図しない意味になったり、誤解を生みだす。
- ・ それを知った人間は、**形象**は、妄想や幻想を喚起することで人間を惑わし、**魔術的世界**に人間を迷い込ませる危険なものとみなすようになった。

偶像崇拜と偶像破壊

- ・ 偶像破壊は、16世紀以降プロテスタント教徒によって盛んにおこなわれたし、こんにちでもイスラム原理主義者らによっておこなわれている。

線形文字誕生の経緯

- ・紀元前1200年頃に、形象がもつ欠点を克服すべく登場したのが、あらゆる形象性を排除し、意味をもたない線のみで構成される**アルファベット**である。これは象形文字にたいし、線形文字Schriftと分類される。
- ・アルファベットは、単に新たな文字の誕生を意味していただけでなく、その後の西欧人のものの考え方に決定的な影響を与えた。
- ・線形文字を手にすることによって初めて西欧人は、因果関係に基づく論理的で歴史的な思考方法を生みだした。

フルッサーによる説明

- ・形象が生みだす「**魔術的な円環的時間**」 *die zirkulare Zeit der Magie* に代わり、プロセスや因果関係を重視する直線的な思考方法、すなわち「**歴史の直線的時間**」 *die lineare (Zeit) der Geschichte* が生みだされた。

宗教改革とともに文字言語としてのドイツ語が誕生した

- ・ルターにとっては、そのどちらも欠かせないセットであった。
- ・フルッサーが指摘する近代人の「労働観」を知るうえで重要。
- ・ルターの行為からは、アルファベット（線形文字）で書かれたドイツ語の聖書—プロテスタント教徒は、聖書を「**（聖なる）文字**」**die (Heilige Schrift)**と呼ぶ—を唯一神の世界（=真の世界）に到達する拠り所とし、そこから形象的要素を改めて排除する厳格な宗教的戦略が読み取れる。
- ・宗教改革によって強化された文字への一方的信頼と、そこから生まれた**歴史的直線的思考**は、勤勉に働くことを天国への近道とみなす **homo faber**の**天職倫理**と、相互に補強し合いながら西欧近代の礎をなしていく。

homo faber という人間の理想型の20世紀的变化

- ・ 宗教改革以降、5世紀にわたって機能しつづけてきた「労働する人間」
homo faber という人間の理想型は、20世紀後半期以降、電子技術の急激な発達により、かつてない転換を迫られつつある。
- ・ 人工頭脳の急激な発達が、近代人が「労働」に託してきた価値を急激に低下させる。
- ・ シンギュラリティが訪れると、西欧人が天職倫理によって評価してきた労働の大半は、知能指数が優に10000を超えると予想されるA.I.に取って代われる。
- ・ 将来の若者たちの大半は、A.I.がはじき出しす数値目標や戦略、その命令にしたがって働くようになる。
- ・ 人間みずからが生みだした電脳機構に、人間自身が逃れがたく服従する一奴隷化する一ことが宿命づけられている。

Subjekt のパラダイム転換

・これまで西欧人が誇ってきた「主体性」は、**Subjekt** という語が明示しているように、依然として (神の) **下 (=sub)** に**投げ (=jekt)** だされた、つまり 神に従属することにおいてのみ確保されるものであった。

フルッサーによる「主体」の規定

「〈主体〉とは**関係概念**であり、何かのとの関連においてのみ定義できるものである」

・〈主体〉が〈何かとの関連〉においてしか成り立たないものだとすれば、近い将来、人間の〈主体〉性は、もはや神の下に投げだされた存在としてではなく、高度に進化したA.I.の下に投げ出されること、すなわちネットワークに従属する〈関係〉によって、成り立つようになることが予想される。

Subjekt のパラダイム転換

〈主体〉の、神の下からロボットへの隷属関係への転換が意味すること

・ルター以降、西欧人が人間的価値のよりどころとしてきた**天職倫理 Berufsethik**、つまり勤勉な「労働」の大半が、急速にその価値を失う。

理由

・人間がおこなってきた「労働」の大半は、その高度な部分も含め、確実に A.I. に取って代わられてしまうから。

人間が機械の奴隷と化すことから逃れるためには、なにができるのか？

・できるだけ早い時期に、**天職倫理**によって評価されてきた「労働」への執着心を捨て、人間にそなわるもうひとつの性格、すなわち「**遊ぶ人間**」 *homo ludens* の真剣な再評価をおこなうこと。

Subjekt のパラダイム転換

フルッサーの主張

・人間は、人工知能に隷属するのではなく、情報を操作する (=遊ぶ) 人間 Spieler の側にまわることによってはじめて、**文字的思考**と**数値的思考**によって近代が陥った「**歴史の直線的時間**」から脱出する道が開ける。

何のことか?

- ・「**形象的思考**」 **das bildliche Denken** を嫌った結果生まれた「**文字的思考**」 **das buchstäbliche Denken** にも、弊害があることに西欧人は気づいた。
- ・その結果、17世紀頃から「**数値的思考**」 **das numerische Denken** が信頼性を増していく。

Subjekt のパラダイム転換

実証主義

数への信頼から生まれた最たる考え方。

- ・ 実証主義は、科学技術の飛躍的發展や啓蒙の浸透といった、世界でも類をみない成果を西欧近代にもたらすことに貢献した。

数値的思考が内包する自己破壊的な性格

- ・ 近代そのものの支柱をなす文字的思考によって支えられた「主体」に基づく人間中心主義への信仰を、**内部から崩壊させる宿命**を帯びている。

「物の解体、思考自体の解体」 (フルッサー)

- ・ 数値的思考が内包する自己破壊的な性格が、現実社会の場でも実践されうることを証明したのが、**アウシュヴィッツやヒロシマ、環境汚染や核の脅威**など20世紀に立てつづけに起きた、理性ではもはや説明も解決もできない出来事。

Subjekt のパラダイム転換

文字的思考が生みだした限界：文字崇拜 Textolatrie

数値的思考が内包する自己破壊的な性格

「物の解体、思考自体の解体」 (フルッサー)

・ 身内全員をナチスに殺害されたにもかかわらずフルッサーは、アウシュヴィッツは、けっして近代という時代に起きた例外的な事故ではないし、恥ずべき不祥事として処理されるべきものではないと言い切る。

・ それは、西欧近代が拠り所としてきた文字的思考 = 人間中心主義が陥った限界と、その反省のもとに生まれた数値的思考の双方が、まさに完璧に機能した結果、起きるべくして起きた出来事。

・ いまやわれわれは、それにチェルノブイリや 9.11、そしてフクシマを付け加えねばならない。

Subjekt のパラダイム転換

どうすれば良いのか？

- ・ 情報を操作する人間 (=プレイヤー-Spieler) となって「遊ぶ」人間像とはどのような存在なのか？
- ・ なにかの下に従属する関係性のなかでみずからの「主体性」を確保する考え方を放棄し、そこから **〈離脱=ent〉** する勇気をもって、世界にみずからをすすんで **〈投げだす=werfen〉** 存在 にならねばならない。
- ・ 近代的人間を、もはや何のものにも従属せず、みずからを世界に投げだす存在 として初めて規定したのは、**ハイデッガー**であった。
- ・ ハイデッガーは、人間が世界に投げだされることを **【投企】 entwerfen** と呼び、投企された人間のことを **Dasein** **【現存在： 「そこにいるだけの存在」】** と規定した。

Subjekt のパラダイム転換

・ なにものにも従属せず、世界に投げ出された人間を、神から見放された存在として悲観的、ニヒリスティックにみるのではなく、〈投げ出された存在〉としてある Dasein を勇気を持って引き受けるべきだとした点で、フルッサーはハイデッガーを高く評価する。

「投企」 Entwurf という概念は、ハイデッガー以降、新たな意味でもちいられるようになった。ハイデッガーのいう投企は、われわれが世界のなかに投げだされているという状態を逆転させ、われわれ自身でその投げ出された状態を解消する決意を固めるべき転換点にいたっていることを意味するといえよう。 [中略] すなわち、これまでの生活世界から脱却するあらゆる試みは、疎外へと落ち込んでいく過程を意味していたのだが、いまやわれわれは、**みずから進んで自分自身を投企 (=企画 entwerfen=pro-ject) しはじめる** 決定的な時期にいたっているのである。

Subjekt のパラダイム転換

- ・ハイデッガーは、ほんとうの意味での「投企」がなにであるかを知りえなかった。
- ・かれの死後起きた本当の意味での「投企」、すなわち **電腦機構による「数値的コードの構想的コードへの変換」**については、知る由もなかったから。

フルッサーが提唱する *homo ludens*

- ・なにごとにも「羽目をはずすこと」を恐れずに電腦世界のなかで〈遊ぶ〉姿勢。
- ・いまだ多くにとっては勇気のいること。

フルッサーが提唱する *homo ludens*

芸術が果たすべき先駆的役割

- ・ 芸術が守備範囲としてきた世界だけは、人間がもちうる能力が唯一羽目をはずすことによって評価され成り立ってきた。
- ・ 手段が文学であれ、絵画であれ、音楽であれ、それまで慣れ親しんだ**日常性** *das Gewohnte* が自由自在に羽目をはずし、それによって出現する**非日常性** *das Ungewohnte* を示すことによって、人間の思考に「**驚異**」 *Erstaunen* をもたらし、それによって人類にまったく新しい世界を切り開く先駆的な役割を担わされてきたのが、芸術という領域である。（ハイデッガー）

フルッサーが提唱する *homo ludens*

芸術が果たすべき先駆的役割

学問の〈芸術〉化

・ 求められているのは、学問自体が〈芸術〉化し、大いに「羽目をはずす」こと、つまり歴史的連続性や合理性にとらわれない勇気をもち、フルッサーが、歴史的線的思考がピクセルの力で解除されたあとは、「点状」で「モザイク的」で「分解と組み合わせ」から成り立つと表現した**新たな形象的世界**のなかで存分に「遊ぶ」こと。

・ そこには未知数も多く、大半は失敗に終わるかもしれないが、その可能性に賭けるしか、人類の未来はない。

フルッサーが提唱する *homo ludens*

芸術が果たすべき先駆的役割

学問の〈芸術〉化

・ そうなれば、われわれは一事態を見抜きうるわずかな瞬間において一
なにかに従属せねばならない地位から立ち上がり、みずからを投企（=企
画）しはじめるのだ。われわれが身を投じねばならない冒険が、いかに
面倒で危険で、成算の低いものであるかを、しっかりと認識したうえで。
これは、楽観主義だろうか？（フルッサー）

“We shall survive in the memory of others”

Vilém Flusser

ありがとうございました。