

1999年第7回物学研究会レポート

中沢新一氏（中央大学教授）講演
「モノへの問い」

1999年10月28日



BUTSUHOAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

10月の物学研究会では、中沢新一さんに「モノと人間の関係性」というデザインの根本に関わるお話をいただきました。長い歴史の中で人間はモノとどのように関わりあってきたのか、そして20世紀から21世紀に向けて人とモノの関係はどう変わっていくのか……。中沢さんの幅広い知識と体験を交えながらの話でした。以下はそのサマリーです。

中沢新一氏（中央大学教授）講演 「モノへの問い」



1、モノと人間の関係

今、ヨーロッパの哲学や思想の世界では「人間とモノの関係性」が中心的主題となっています。たとえばイザベル・スタンベールという女性の哲学者が『コスモポリティック』という全7巻の本を著わして話題になっています。コスモポリティックとは「人間以外のモノ、非人間的なモノから成っている世界＝宇宙という捉え方」が21世紀の思想では必要であるというものです。これは、地球レベルでは20世紀的な極端な人間中心主義、人類としては20世紀の非人間主義を乗り越える上で、人間とモノとの対話を国際的なレベルで行っていかうではないかという新しいコンセプトであります。

僕自身も「モノ」に対する問いかけをずっと続けているように感じます。モノとは単なる「物質」ととどまることなく、大和言葉のように「物質」以外のもの、およそ人間以外のもの全てを含む広い概念の「モノ」を指します。そしてこのモノと人間の関係を作り上げることが「技術」であり、僕の関心はこの技術にあるのです。

お配りしたテキストをご覧ください。これはベルギーの漫画家フランキンという人が書いた「ガストン」という漫画です。ジャック・デリダの後の世代のもっとも創造的な思想家ともいわれるフランス人哲学者ブリュノ・ラトゥールが、この漫画を取り上げて「技術の本質」について興味深い考察を行っています。

この漫画の舞台はベルギーの出版社で、編集スタッフのブリュネルと編集長のガストンの2人が登場人物です。話は単純です。1匹の黒猫が部屋を出入りします。その度にブリュネルは扉を開けたり閉めたり落ち着いて仕事ができない。猫が自由気ままに出入りするために、逆にブリュネルの自由が束縛されているわけです。では猫の出入りのために扉を開け放しておけばいいわけです。ところがそうすると冷たい風が入ってきてブリュネルは風邪をひいてしまう。

そこにガストンがのこぎりを持ってやってきます。彼は扉の下の部分に猫専用の出入口（シャティエール）を作ってやります。この辺に技術の本質があるよう思います。出入口を作れば猫は自由に出入りできるし、冷たい風も入ってこないわけです。さてこれで一件落着なのですが、今度は戸外でもめが猫に嫉妬してイヤーイヤーと鳴いている。そこでガストンは窓の上に穴を開けてかもめも自由に出入りできるようにしてあげる。これが漫画の大筋です。

この漫画には「技術の本質」がよく描かれているように思います。技術とは生命体であるがなからうが、全く質の異なるプログラムを持ったモノ同士が会ったときに相互間にネゴシエーションをつけることです。そこに技術革新が起こります。この漫画では、人間と猫や鳥というノンヒューマンなプログラムを持つモノの間に悶着が起こり、それを乗り越えるために扉や窓に小さな穴を開けるといって技術革新が生まれます。技術とは長い歴史を通じて人間とモノとの間に作られる新しい関係性ということが出来ます。ところが人間とモノの関係というのは非常に複雑です。この漫画でもガストン、プリュネル、猫、かもめ、ドアのそれぞれが違うプログラムを持っていて勝手に作動しています。ラトゥールがこの分析で言いたかったのは、私たちが人間中心主義の視点で「人間とモノの関係」を見ている限り、その本質は見えてこないのだということです。

そういう意味で「釣り」も興味深い行為です。釣りは人間が釣り糸を垂れることによって、姿の見えない別種のプログラムを持つモノと何らかの関係性を作ろうと試みる行為 = コミュニケーションです。釣りでは竿の先につけた餌がコミュニケーションを誘い出します。人間が釣竿を構えているだけではコミュニケーションは成り立たない。そこに餌があり釣竿を匠みに操ることで人間と魚とのコミュニケーションが生まれます。ところが関係が発生したとき2つの状況は決定的に変わってしまいます。釣りの中にも人間、魚、水という異なるプログラムの出会い、接合、分離があるのです。

2、人間とモノの関係つける技術とデザイン

今日は人間とモノとの新しい関係性を作り上げる21世紀の学問を、この研究会にちなんで「物（モノ）学」と呼びましょう。人間とモノ、人間と非物質的なモノとの関係性を作り上げるのが技術やデザインであると仮定しますと、物学とは21世紀の新しい人間とモノとの関係性を探る知性の形態であるといえそうです。技術者やデザイナーは本能的にこのことを知っていて行動しています。けれども人間とモノが全く対等な関係に立ったときに初めて人間とモノの真実の姿が分かってくるのではないのでしょうか？ 21世紀、私たちに求められているのは、人間と非人間的なモノ、自然と文化……、を対称的な視点で眺める視座だと考えます。そしてこの見方を可能としたのはおそらくコンピュータの登場だったでしょう。現在のコンピュータは乱暴にしか作動できません。仮に人間とある種のロボットが同じプログラムを実行している限りにおいては、ふたつを区別することはできません。この区別しない状況が人間に新しい認識をもたらします。つまり技術やデザインは人間と非人間的なモノの間に究めて複雑な関係を作り上げる一種の芸術品であるということです。つまり物（モノ）学は21世紀の人間が必要とする新しい思想です。

さて、人間とモノを関係づける技術やデザインについて考えてみましょう。

中世の日本に当時の職人を列挙した『職人歌合わせ』という図入りの文献があります。そこでは、たとえば鍛冶屋や織や染めの職人、加えて踊り子や歌い手、驚いたことには売春婦も芸人という職人に数えています。つまり日頃から私たちが職人芸と呼んでいる領域は大体網羅されています。興味深いのは学者や武士、農民も職人とされています。これらの職人と総称される人々の共通点は、土や火、魚や動物、快樂のような副交感神経が支配している領域、つまり人間以外の異質な領域に触れながら、その領域をネゴシエーションしコントロールして何かを取り出してくるという行為であることです。中世の日本の人々は「技術」の本質をよく捉えていたように思います。

ところが私たちは19世紀以来の近代科学が築き上げた世界観の中にいるので、「モノ」という物質的実体をもった「物」と考えます。この物観はせいぜいニュートン以来300年ほどの歴史しかありません。ドイツ語のダス・ディングや英語のシングといった単語も、300年以上前には人間がコントロールできない領域の「モノ」の意味も持っていました。本来の意味を思い出させてくれたのがフロイトです。彼は無意識という人間の中にありながら非人間的な動きをする領域について考察しました。近代的概念においては人間とは理性的な行動をとるものとされていますが、フロイトは理性的コントロールが及ばない無意識の領域が人間の中に存在することを発見したのです。この無意識は理性とは関係なく機械のように動きます。人間は理性と無意識とのハイブリッドであり、近代科学がいうように常に理性的・合理的に行動することはできないのです。「科学」も人間の理性的認識を前提として成立していますが、科学者は実際には理性的・合理的に動いてはいないのです。ノーベル賞をとった湯川秀樹も中間子発見のきっかけは夢のまどろみの中だったと言われています。歴史的な発見や発明が人間の理性的なプログラムの下ではなく、夢や瞑想状態といった無意識レベルで生まれていることもあるのです。

先ほど、昔の日本人は人間とモノとの関係の本質を捉えていたと言いましたが、日本史にそって少し深く考えていきたいと思います。日本でモノに関わる最初の言葉は「物部氏」という氏族の名前です。物部氏は古墳時代の鎮魂の儀礼を司る専門家集団でした。ここでいう「物部氏」の「物=モノ」とは、魂や霊などの非人間的な広大な領域を指しています。平安時代になると「物語」という言葉がでできます。この時代には『源氏物語』など多くの物語が生まれましたが、国文学では「モノを鎮魂するための技術を物語と呼んだ」といっています。考えてみれば『源氏物語』の重要なテーマは六条御息所が光源氏に向かって発する「生霊」です。六条御息所は自分では制することのできない激しい嫉妬のために「生霊」というモノを光源氏に送ってしまう。光源氏は生霊というモノと死闘を繰り広げるのです。この意味では『源氏物語』は鎮魂の文学であるということができます。

似たような例は日本に限らず世界中にたくさんあります。たとえば、アメリカインディアンや南太平洋の島々には、ハウ、マナ、オレンダといったような言葉がありますが、これらは霊力のような非人間的な力の領域を著わしています。彼らは森の中にマナが住んでいるという言い方をよくします。

4、モノの全体性

プリントの2枚目にある「モノの全体性」という図を見てください。「モノ」には大きく内包的モノ（インテンシブ）と外延的モノ（エクステンシブ）があります。前者は内部感覚として捉えるもの、計量化できないものであり、内包性の空間とは霊力のようなモノの空間、つまり見えない力の領域を指します。後者は見えない力の領域が三次元的な空間を持った領域、物質的実体、目にみることのできる領域に現れることと言えます。そして、モノが内包性から外延性に移行する運動の分かりやすい例が「狩猟」です。

「狩猟」は、森の中に潜んでいる目に見ることのできない獲物をまず見えるものにして、それを仕留めるという行為です。森の中では狩猟者の目前に獲物が現れることはほとんどありません。狩人は足跡や糞、草の倒れ方などで獲物のコンディションを知ります。動物が残す痕跡＝記号によって行動をトレースしていくのです。このトレースは何日も続きます。そしてようやく獲物は目前に現れます。そこで初めて狩人は狩猟という技術を使います。狩猟の技術とは走っている動物を停止させること、四次元の中に潜んでいたものを三次元の世界に留めることです。つまり狩猟技術は内包空間から外延空間への移行を実現してきたのです。ところが長い狩猟の歴史は内包性から外延性へという一方通行的な運動だけではありませんでした。狩猟者は動物が死ぬと厳粛な儀式を行って再び獲物を見えない世界に返そうという運動、つまり外延性から内包性へという往復運動を行っていたのです。私たちの身近かではアイヌのイオマンテがその儀式にあたります。

それなのに、近代の体系では内包性から外延性へという一方通行の運動しかありません。狩猟者は獲物を仕留めてもなんの儀式もしない。昔の狩猟者にしてみればとんでもないことです。なぜなら一方通行の発想は自然破壊につながり、モノの全体性を崩壊させる根源を持っているからです。これにはモノにまつわる精神性や宗教性の問題が関わってくるでしょう。近代以降の一方通行なモノの運動に全体性を取り戻していくために、「心」の問題が取り上げられるのだと思います。

5、日本技術の中の全体性

プリントの最後の「日本捕鯨」について考えてみましょう。日本の捕鯨は欧米のエコロジストの非難を浴びていますが、彼らの批評は近代的な一方通行の思考でなされているものにすぎません。日本捕鯨は内包性と外延性が対称的な全体性として成立する技術体系に立脚したものです。日本捕鯨にこそ日本の技術の本質があるように思います。

僕の大きな研究テーマのひとつに、第二次世界大戦後の中島飛行機と三菱重工の解体調査があります。戦後GHQがもっとも注目したのがゼロファイターや零型戦闘機を作ったこの2社でした。そしてアメリカから多くの技術者がやってきて2社の生産ラインの分析が行われたのですが、結局解明できなかった。彼らの常識では日本のやり方を計ることができなかったわけです。けれども偶然にも調査団の中に西陣織の研究者がいて戦闘機と西陣織の生産工程の極めて

重要部分に、ある共通点を見出したのです。それが何なのかは今だに謎のままでして、僕の研究テーマであるわけです。ところが西陣織の工程は日本の他の地で起こったマニファクチャーから大きなヒントを得ていたのです。

それが和歌山県大地町で発達した日本捕鯨です。日本初のマニファクチャーは捕鯨なのです。日本の捕鯨は船団を仕立て、鯨を仕留めた後に陸へ引き上げて、髭や骨まで鯨の全てを利用しました。これを一貫した作業工程で行っており、西陣織の複雑な工程と深い関係があります。一方、欧米の捕鯨の多くは鯨の油を搾り取ることだけです。彼らにとって鯨は海の怪獣であって、それを仕留めて捕鯨船に引き上げて油を取ると残り粕は捨てます。

明治時代の大地町の捕鯨は、鯨を発見するとまず船団が出て大きな網を仕掛け、鯨を追い込んでから鉾の打ち込で弱めます。そして勢子とよばれる獵師たちが包丁を口にくわえ鯨に飛びついて行って死闘を繰り広げた後ようやく仕留めて、陸へ運んでくるというものです。この全プロセスの中で特に重要と思われる過程を詳しくお話ししましょう。

大地町の捕鯨の基礎は水軍技術にあります。明治期の『熊野太地浦捕鯨の話』に日本捕鯨についての記述があります。それによりますと、鯨は森に生息する動物のように目に見えない海中から出現する巨大なモノでした。そのため漁師たちは山の上から鯨を発見し、その位置関係をマッピングしていきます。これは目に見えない内包空間をトレースすることによって、目に見える外延化を行っているわけです。山の上にいる指揮者が命令を発し、各船はその通りに行動します。これは漁業というよりもむしろ戦争の技術です。さらに鯨を網に追い込みながら各船は一斉に鉾を打ち込んでいく。そして鯨がだんだん弱ってきたところで今度は羽刺たちが包丁を口にくわえて水に飛び込み、鯨の急所に致命傷を与えるのです。ここまでの過程では内包空間にいた鯨を外延化し、さらに鯨を死体という物体に変えていくという一方向の運動が進行しているように見えます。ところが、鯨が往生する最後のシーンでは漁師たちの心理に大きな変化が現れてきます。水陸動物中에서도っとも大きな生物が刹那の荒れ狂う恐ろしい様、そして死の瞬間になんともいえない感に打たれます。鯨が単なる物体ではなく巨大なモノの領域に送り出されることを実感し、敬虔な思いを抱くのです。太地町は熱心な浄土真宗ですから南無阿彌陀仏と唱えたことでしょう。ここでは外延性から内包性の世界への逆転が起っています。私たちが宗教的なモノ、心の領域が重要だと感じるのは、まさにこのためなのです。

さて、話はさらに続きます。捕った鯨を持双線に引き揚げて陸へ近づいてきます。すると南無阿彌陀仏と祈っていた獵師に対して、陸では女たちが大喜びで踊り狂っています。そのなかに鯨の死体は入ってきます。人間は豊かな見えないものが見えるようになったとき、内包的空間から物質としてのモノや経済的富を取り出したときに祭りをを行うものです。鯨が陸へ揚げられると直ちに複雑なマニファクチャーの過程が始まり、油、肉から髭に至るありとあらゆる部分が人間の生活のために切り取られていくのです。

このようにかつての日本の技術は全体性を持っていました。非人間的なモノの領域を扱う日本の技術は全体性をもって発展してきたのです。ですから21世紀では人間、技術、自然、モノとの関係は根本的に作りかえられなければならないと考えます。一方通行ではない外延性と内包性が対称的全体性を作るべき時代に、日本捕鯨は今後の科学技術思想の方向を定める上で大きなヒントになるでしょう。私たちが文化的遺産を失うこと、それは私たちの技術革新の本

質、その根源となる大地を失うことになるのではないか。人間とモノの関係を探る「物（モノ）学」は日本の未来を探求することに他なりません。

質疑応答

海部（ヤマハ）　今回は狩猟を例にお話いただきましたが、日本の場合は農耕社会という部分
がかなり重要なのではないかと考えますが、いかがでしょうか？

中沢　20世紀で起きた重要な事のひとつは農民世界の崩壊だったろうと思います。日本人は縄文以来の狩猟的感覚とそれ以降の農民的感覚のハイブリッドで形成されていると思います。ヨーロッパでは、農民は「風景を作る人」ともいわれています。つまり田畑を含めて、森でもない単なる平地でもない中間状態の田園風景を作っていると認識されています。そう考えますと、日本の技術革新はむしろ狩猟的感覚から生まれるように思いますが、ことデザインに関しては農民的感覚や伝統が大きな意味を持っていると考えます。

黒川　わたしたちデザイナーは製造に関わり合っています。そこで産業世界で生きる私たちに
向かって、人工物についての全体性や対称性を形成するヒントをいただきたい。

中沢　デザインも含めて21世紀文化の重要なモデルは「庭園＝ガーデン」ではないでしょうか？「ガーデン」は自然でありながら自然ではありません。イギリスの植民地政策のように個々のプログラムを尊重しながら全体をコントロールしているわけです。これから求められるものは自然物でも人工物でもありません。自然物であり人工物であるようなモノです。そこでデザインに期待されることは、人工物と自然のプログラムとの微妙な位置を見出す調停点を創造することなのではないかと思えます。

以上



1999年第7回物学研究会レポート
中沢新一氏（中央大学教授）講演
「モノへの問い」

写真・図版提供

; 物学研究会事務局

; 物学研究会事務局

編集=物学研究会事務局

•

[物学研究会レポート]に記載の全てのブランド名および
商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
[物学研究会レポート]に収録されている全てのコンテンツの
無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1999 Society of Research & Design. All rights reserved.