

第6回 Skype 読書会

今回は『思想地図 vol.4』から「ポスト・ゼロ年代の想像力」と「『生命化するトランスモダン』への助走」を扱います。

ポスト・ゼロ年代の想像力——ハイブリッド化と祝祭モデルについて

宇野常寛（批評家）

要約

一般に、アニメ・マンガなどのサブカルチャーは、ハイカルチャー（純文学や現代美術など）の側から特定の消費者コミュニティ（島宇宙）に奉仕するもの（ウェルメイド）として批判を受けてきた。しかし、日本社会の変化——具体的にはグローバリゼーションの受容及びそれによる市場の流動性の上昇——によって、実際には市場から切り離され、保護されたハイカルチャー（反市場主義）も特定の島宇宙向けのウェルメイドに過ぎなくなっている。

現代のウェルメイドは、オタク系文化の中で発展した純愛系／セカイ系（恋人との情緒的な関係を「世界の危機」などの大きな物語と直結させる）から、アルタミラピクチャーズ／空気系（理想的な自己目的のコミュニケーションの提示）へと移行している。

では現代において市場主義に基づくウェルメイドでもなく、反市場主義に基づくウェルメイドでもない、それらを超える強い表現（ハイブリッド）とは何か。それは各島宇宙にウケる要素（断片）を混在させた作品群である。これらの作品群は異質な断片の肥大によって、表現の全体性・統一性を放棄するが、その代わり複数の島宇宙から支持を得ることを可能にする。これはリミテッド・アニメーションや少子化時代のヒーロー番組などの「悪い場所」で創作せざるを得なかった日本の想像力の歴史的経緯からみて正統な発展であった。

0 なぜゼロ年代の批評はサブカルチャー批評を軸に発展したのか

本稿の目的は現代日本の物語的想像力の現状整理と展望を示すことである。

宮台真司・大塚英志・東浩紀といった批評家がことごとくサブカルチャー批評に軸足を置かざるを得なかった原因は、グローバリゼーション受容による日本社会の変化である。この変化に対する対応によって、国内の想像力はほぼ完全に位置づけ可能である。



図 1 ゼロ年代の批評がサブカルチャー批評を中心に発展した原因

ゼロ年代とは、ゲーム的な思考が効果的になった時代のことである。本稿が示す展望（モデル）とは、この「ゲーム」を突破するためのモデルだが、しかしそれは過去の想像力の復活ではなく、ゲームを徹底することで内破するモデルである。

1 問題設定——サブカルチャーの優位をめぐって

議論の手がかりとして川上未映子『ヘヴン』を考察する。この作品を扱う理由は、それが現代日本の物語的想像力が直面したある種の（＝ハイカルチャーの）困難を体現しているからである。つまり、同作は純文学というジャンルの状況について自覚が強い作家からのその困難への応答として読めるからである。

純文学の困難を扱う理由は次の通りである。純文学はそもそも商業的に成立しないジャンルだとみなされてきた。しかし、実際には純文学は商業出版を中心に発表されている。これは純文学が伝統的に社会的保護を受けて来たためである。したがって、純文学の衰退は社会の変化を反映しているはずであり、これが『ヘヴン』の分析によって浮き彫りにできる。

『ヘヴン』の内容を紹介しながら検討しよう。主な登場人物は三人である。**主人公の「僕」**はいじめられっ子で斜視の中学生である。彼の**同級生のコジマ**という少女もまた、身なりの不潔さを理由にいじめを受けている。コジマは「僕」に手紙を送り、仲間意識を持ち始める。コジマは痛みを知る自分たちこそ正しい存在なのだと言き、「僕」の斜視や彼女自身の不潔な身なりを自己確認の根拠として肯定する。一方、同じく同級生で**いじめっ子の百瀬少年**はコジマと相反する世界観を語り、「僕」がいじめられるのは斜視のせいではなく、人間集

第6回 Skype 読書会

団には原理的に生贄が必要で、生贄になるかどうかはたまたま相対的に不利な位置にいるかどうかによるという。

コジマと百瀬の対立は、デビュー当初の川上未映子と広義のサブカルチャーの担い手たちとの対立に相当する。前者は身体性を独自の価値として自己確認ないし自己表現の根拠として重視する前衛文学の立場であり、後者はすべての価値がその場その場での相対的な位置関係に過ぎないという市場の立場である。とはいえ、川上の芸術観の軸足は依然としてコジマの側にある。というのも、百瀬の世界観はわざと貧しく図式的なものとして描写され、作中の「僕」はそれを「納得できない」として退けているからである。しかし一方で、「僕」はコジマの世界観に聖性を感じながらも独善的だと感じ、そこから距離をおく。コジマの独善性は社会的に保護された純文学ジャンルの独善性に対応している。この図式はゼロ年代における純文学の市場からの乖離とサブカルチャーの優位という状況を反映している。



図2 『ヘヴン』の図式

現代の日本社会で純文学・現代美術などの前衛芸術（ハイカルチャー）よりもサブカルチャーの方が優位を持っている。その原因は、表現を構成する外部性が日本社会では市場の流動性以外にないことである。そしてこれは日本社会で地域・階級・民族といった内部の対立関係が比較的弱いこと、つまり、フラットな日本社会を

第6回 Skype 読書会

背景としている。こうした社会において、サブカルチャーは商品として生産され、市場と対峙せざるを得ないことによって繁栄し、一方で市場と切断された前衛芸術は衰退する。

一般にハイカルチャーの担い手は、サブカルチャーを特定の市場（消費者セグメント）にマーケティング的に特化したもの（ウェルメイド）であると批判する。だが、実際にはハイカルチャーこそが市場と切断された閉鎖的なコミュニティで「傾向と対策」に準拠した作品を生産しており（文芸誌的ウェルメイド）、逆に過剰な流動性に晒されるサブカルチャーが独創的な想像力を育み、作品を通じて国内外に影響を及ぼしている。



図 3 日本社会のフラットさが純文学のウェルメイド化の背景にある

『ヘヴン』における川上未映子の創作態度の変更（いわゆる転向）は上記のような日本社会におけるハイカルチャー的想像力の困難を反映したものである。『ヘヴン』での「僕」の最終的な着地点は、コジマ的身体性と百瀬的市場主義とが混合した「ハイブリッド」な世界観である。「僕」は安価な手術で斜視を解消できることを知り、義母のすすめで手術を受け、術後にみえた世界の美しさに感涙する。ここから、同時に同作が身体性にも市場にも背を向けたハイブリッドな作品を目指したものであると想像してもいいだろう。

しかし、『ヘヴン』自体はハイブリッドな作品ではない。というのも、まず強い表現のために表現根拠として市場の流動性をおくというハイブリッドな選択肢はサブカルチャーの世界で既出だからである。また、純文学においても、たとえば村上春樹が市場という外部性の優位を前提として国民作家の位置を既に獲得していると考えられるからである。さらに『ヘヴン』はハイブリッドという最適解の記述に終始しており、具体的な展開が希薄だからである。

では今日におけるハイブリッド化（表現の最適解）の実態と展望はどのようなものになるのか、それを以下に記述しよう。

2 ウェルメイドとハイブリッド

第6回 Skype 読書会

ハイブリッドという最適解は、あらゆる表現に応用可能である。

たとえば現代建築なら、市場の流動性から作家性を保守するという「アトリエ派」と市場の要請に積極的に応える「組織派」との対立があり、これは物語系の表現における純文学・現代美術とサブカルチャーとの対立と並行的である。この点で建築において市場主義（組織派）と反市場主義（アトリエ派）とを止揚して批判的工学主義を唱えた藤村龍至と筆者とは立場が一致する。宮台真司や東浩紀による批評もハイブリッド化に対する積極的な評価という点で基本的に筆者（宇野）と一致しており、具体的に何をもってハイブリッドとみなすかというレベルで対立しているだけである。

以上の構図を再び物語的想像力に当てはめる。

まずウェルメイドを本来の意味から離して、特定の共同性（物語）に奉仕する想像力として再定義する。ウェルメイドな想像力では、奉仕すべき共同性を追認することが要請され、その結果、表現は消費者コミュニティが要求する最大公約数的なものとなり、共同体内部でしか強い求心力を発揮しなくなる。

一般的には商品として流通するサブカルチャーの表現はウェルメイド化に抵抗する力をもたず、市場と切断されたハイカルチャー的な想像力こそがウェルメイド化に抵抗できる聖域と意識される。たとえば『映画秘宝』誌によるメディアミックス作品へのウェルメイド批判や『早稲田文学』執筆陣によるサブカルチャー批判・ポピュリズム批判などがある。しかし、現代では相対的にメジャーな作品をマイナーな作品の立場から批判したところで、階層の下位から上位を批判することにはならない。その前提となる大きな物語が失効しているためである。現代は小さな物語が乱立する時代なので、こうした批判は相対的に小さな島宇宙から相対的に大きな島宇宙を攻撃することにしかならず、その効果も所属する共同性の再確認に留まる。

つまり、奉仕先の島宇宙の大小の差はあれ、市場主義も反市場主義もウェルメイド的なアプローチに過ぎない。このウェルメイド的想像力する最も有効な手段は、市場が代表する流動性を使って誤配を生むやり方しかない。これは市場主義と反市場主義とのハイブリッドな想像力である。そしてこれはオタク系文化・ウェブカルチャー・テレビドラマなど多くのジャンルにわたって既に成立している。

3 村上春樹と「リトル・ピープル」の時代

本稿でハイブリッド化のモデルを提示するにあたり、ここでは議論の補助線として、ゼロ年代に発表された村上春樹作品の分析を経由する。

第6回 Skype 読書会

村上春樹が純文学という不利な立場にありながら国民作家になれたのは、市場の流動性がもたらした社会の変化を根拠として強い表現を獲得できたからである。だから、日本で純文学や現代美術が衰微しているのは村上のように市場の流動性を意図的に表現に導入することに秀でた作家が少ないためである。

一方、『ねじまき鳥クロニクル』（1992-1995）以後、村上はその達成を越えることができず、少なくとも長編作品についてはハイブリッド化の推進に失敗し、ウェルメイドに回収されつつある。その理由を以下に述べる。

戦後日本における「政治と文学」がサンフランシスコ体制／戦後民主主義という大きな物語が政治性として機能することを条件としていたのに対し、村上はその大きな物語の解体過程そのものを「政治」性としてメタレベルに設定して自意識の側から描いた。その完成形が『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』（1985）である。同作では社会の運動エネルギーを利用して描かれる戦後文学とメタレベルに設定された政治性＝自意識の世界との対比が「ハードボイルド・ワンダーランド」と「世界の終り」との二層構造として表現されている。

しかし、この手法は大きな物語が解体する過渡期にしか成立しない。村上は解体終了後の時代の新しい政治性を捉えそこなっている。

4 村上春樹の躓きとセカイ系の検証

大きな物語が解体し、個人が小さな物語を生きざるを得なくなった時代について、村上春樹は「人は物語がないと耐えられない」という認識を示している。村上自身はこれを「デタッチメントからコミットメントへ」と表現している。村上のコミットメントは作品の主題レベルでは小さな物語への倫理的なコミットメントを志向することによって、表現レベルで小さなウェルメイド化を回避する試みだったと言える。だが、村上は「倫理的なコミットメント」のモデル構築に失敗している。

なぜならば、村上は『ねじまき鳥クロニクル』以後、「母」的な存在へのコミットメントの責任転嫁（＝自己の暴力性の隠蔽¹＝レイプ・ファンタジー）が村上の作品の中核を占めるようになったが、レイプ・ファンタジーは純愛系／セカイ系²と呼ばれる形式によって既にウェルメイド化していたからである。

¹ 「なんか結構な割合の人が勘違いしているみたいなんだけど、宇野常寛さんのいう『レイプファンタジー』って性とか暴力性とかとは直接には関係なくて、むしろ『反省の身振り』によって性的存在としての自己の暴力性を隠蔽しようとする態度のことを指している」（転叫院）。<http://d.hatena.ne.jp/tenkyoin/20091119>

第6回 Skype 読書会

筆者（宇野）はセカイ系をウェルメイドの一種＝失敗した「倫理的コミットメント」とみなすが、一方で東浩紀はセカイ系をむしろハイブリッドな表現の可能性とみなしており、この点で筆者と東は対立する。セカイ系がハイブリッドであるという立場は、セカイ系を「個人の実存の問題をファンタジー的ガジェットで『世界の運命』などの存在論的な物語に接続することでミニマリズムに陥ることを拒否している」という解釈を採ることが多い。だがそれは逆であって「世界の運命」＝システム／アーキテクチャの問題は人間なしに完結可能であるにも関わらず、セカイ系がそれを個人の実存の問題に矮小化したのである。

5 ハイブリッドとしての「バトルロワイヤル系」と「関係性モデル」

ゼロ年代における村上春樹の躰きとは、レイプ・ファンタジー的要素以外を切り捨てて作品を改悪したことによる「セカイ系」化＝ウェルメイド化である。村上作品は純文学としては驚異的な販売実績を誇るが、それはもはや対象消費者コミュニティの大きさによるものでしかない。

では、現代におけるウェルメイド／ハイブリッドとは何か。

現代におけるウェルメイドは、1990年代の純愛／セカイ系の後継者として登場した「アルタミラピクチャーズ／空気系」である³（以下 AP／空気系と略記）。AP／空気系とは、社会的な達成ではなく、理想的な連帯感やコミュニケーションの快楽それ自体の描写を主題とする表現である。小さな物語同士の相互関係（ゲーム）が市場に代表される高い流動性によって駆動され、小さな物語間のコミュニケーションが共同体の範囲確認として自己目的化した時代において、AP／空気系はそれぞれの消費者コミュニティに合った外装を整えた上で直接に理想の自己目的的コミュニケーションを供給するものであり、典型的なウェルメイドである。

AP／空気系のような市場主義的ウェルメイドに批判力を持つのは、純愛系／セカイ系から AP／空気系へという直接的な社会反映を受け入れつつ、その市場性＝外部性を使って作品を力づける（批判的市場主義＝ハイブリッド化）のみである。

² 筆者（宇野）は「セカイ系」をオタク系であり、かつ、『新世紀エヴァンゲリオン』の影響下にある作品群のうち1990年代末のポルノゲーム・ブームの流れを汲む作品に限定した（＝狭義のセカイ系、p.317）上で、ウェルメイドの一種であると位置付けている。

³ 「株式会社アルタミラピクチャーズ（かぶしきがいしゃアルタミラピクチャーズ）は、映画、Web、音楽などのコンテンツ制作全般、著作権管理等を行う制作会社である」。 <http://ja.wikipedia.org/wiki/アルタミラピクチャーズ>

第6回 Skype 読書会

このハイブリッド化、すなわち、ゼロ年代ならではの新しい物語系想像力は「サヴァイヴ／バトルロワイヤル系」（以下 S/B 系と略記）と「関係性モデル」とに分けられる。前者は AP／空気系と前提となる世界観を共有しながらも、自己目的化したコミュニケーションを分析してゲーム的構造に落とし込むことで批判的な世界観と物語構造を獲得できている。これは批判的市場主義＝ハイブリッドのひとつの可能性である。一方、後者は主に群像劇という形式で、セカイ系的な淡白な所有モデルによらない複雑な関係性の描写に注力するものである。これは AP／空気系を改良によるハイブリッド化であると位置づけられる。

これらゼロ年代的ハイブリッド（批判的市場主義）は相対的にメジャーなマーケティング上に成立している。すると、マーケティングの規模が大きいため、そこで生産される作品は常に複数の島宇宙を同時にターゲットにする必要が生じる。このため、複数の市場からの要求に同時に応えるためにそれらの要求をそのまま断片として混在させるという手法を取らざるを得ず、代わりに作品内の統一感が放棄される。平成仮面ライダー・シリーズや宮藤官九郎作品は、断片を断片のまま混在させることではじめて特定の共同性に奉仕するウェルメイド的な表現から脱出し、現代性の高い物語や構造を獲得できているのである。

6 断片の混在＝日本的想像力のゆくえ

現代のハイブリッドは表現の空間を担う全体性を放棄する代わりに、断片を断片のまま混在させ、そのコラボレーションによって強度を獲得する形式に傾いている。このハイブリッド化の潮流は日本的想像力の正統な発展の潮流である。なぜならば、サブカルチャーにおいてはリミテッド・アニメーションや週刊少年誌、少子化時代の変身ヒーロー番組といった、断片の混在による快楽に頼らざるを得ない「悪い場所」であることが常にハイブリッドな表現の土壌として「日本的想像力」を牽引したからである。

したがって、たとえば映画批評が今行うべきなのは、テレビ局映画を軽蔑して共同性を確認することではなく、テレビ局映画のハイブリッド化の可能性を探り、日本的想像力の成立の再検討である。そしてその帰結は映画表現の洗練ではなくて、各断片の肥大による破壊である。同様のことはあらゆるジャンルに言える。

7 民主主義 2・0 とポスト・ゼロ年代の想像力——祝祭モデルの可能性

これまで解説してきた批判的至上主義（ゼロ年代的ハイブリッド化）の可能性を、情報環境分析と自由論につなげて検討しよう。

上記に提出した〈ウェルメイドーハイブリッド〉の対比は、ウェブ時代の直接民主制のアイデア「民主主義 2・0」に強い影響を受けている。「民主主義 2・0」とは「ひととひとがネットを介して合意するのではなく、

第6回 Skype 読書会

意志と意志がテキストが淘汰されるように均等化されるシステム」であり、発言者や発言者の人格（実存）と「発言」とが分離され、「発言」だけが集約される仕組みである。

そして、ゼロ年代における物語論的な洗練と表現論的なハイブリッド化が連動したのに対応して、「セカイ系」のような実存モデルの発展的解消、すなわち、「民主主義2・0」は表現のハイブリッド化とも密接に関係する。つまり、「民主主義2・0」的発想では議会という〈表象＝代行〉のための演劇的装置を必要とせず、また特定の観客を想定する必要もない。この対比は、現代における表現の困難（市場主義と反市場主義が共にウェルメイドとしてしか機能しないこと）を批判的市場主義によるハイブリッドな表現（断片の混在）によって解決する。そして、こうした表現を評価できるのは、社会学的／工学的な知を背景にしたハイブリッドな批評（ゼロ年代の批評⁴）である。

つまり、〈ハイブリッドな想像力＝ポスト・ゼロ年代の想像力〉によって、表現は日本社会の変化から直接に強度を得ることができる。言い換えれば、これは「政治と文学」が新しい関係を形成しつつあるということである。

⁴ p.332。ポスト・ゼロ年代の表現にポスト・ゼロ年代の批評が対応するわけではないのか（深草）。

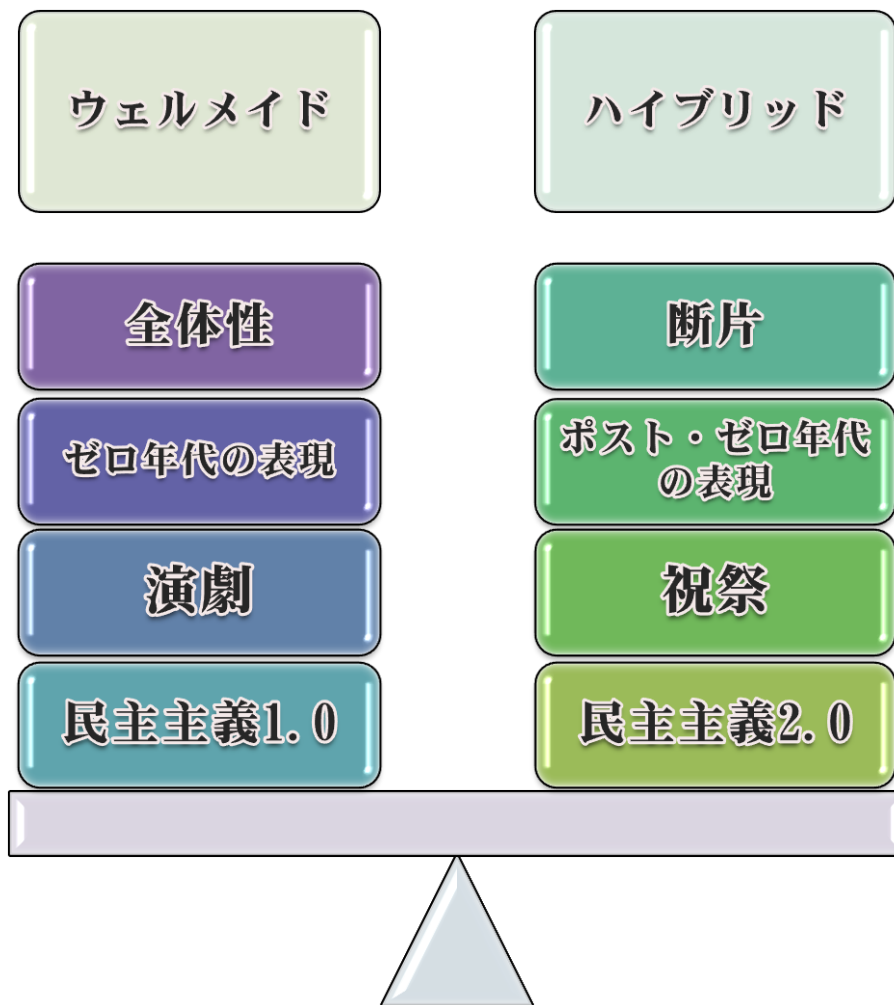


図 4 ウェルメイドとハイブリッドの対比

「生命化するトランスモダン」への助走——「環境」と「生命」の思想戦史

中川大地（編集者）

要約

マルクス主義ないし西欧近代の代替案だったポストモダニズムが行き詰った現代、我々が立て直すべき公共性の普遍的コンセプトは「生命」である。

生命主義は戦前にも存在したが、現代では分子生物学とコンピュータの発達を背景とした情報論的な生命観が一般化したことで、現代の生命主義による近現代文明の乗り越え（トランスモダン）がシステム・アーキテクチャ論として構築可能になる目処がついている。というのも、生命全体を決定論的に予測・操作するのは不可能であるにしても、コンピュータ・シミュレーションを駆使することで暫定的な解を求めることは可能だからである。

また、「生命」的公共性は複雑性・多様性・持続可能性を同時に維持しながら、しかも実用的な構造把握を可能にするような構造を持つ。というのも、このシステムは重層的でフラクタルな構造を持ち、基礎的な下層のシステムを常に上層のシステムが疑似的にエミュレート（代行）することによって多様性と持続可能性を両立させる一方で、問題が生じた際には任意の下層システムと上層システムとの個別の相互関係にだけ注目すれば実用的な解を求めることができるからである。しかも問題となる個々の階層の問題は個別に解決可能でありながら、究極的には地球環境の恒常性という普遍的な根拠に遡及可能である。

1 お台場ガンダムが体現した「公共性」とは

2009年夏に完成した「お台場ガンダム」は「虚構の時代」の終着点だった。お台場ガンダムは緻密なリアリズム表現によって想像上の技術のもっともらしさをイメージさせつつ、ガンダムファンによる「俺ガンダム」の造形上の工夫も結集させ、なるべく多くの人々が納得する「本物のガンダム」としての合意を再構成する意図で築かれていた。これはサブカルスノッブ的な冗談としての「ネタ」の姿勢でも自分が信じたいものだけを信じる島宇宙オタク的な居直りとしてのベタの姿勢でもない第三の立場——本気でメインカルチャーの再構築を行おうとする「ガチ」の姿勢である。お台場ガンダムは延べ400万人以上の動員数を記録し、もはやそのあり方はポストモダニックなサブカルチャー消費としての閾値を越え、「公共性」の担い手として来るべき2010年代の象徴となっている。また、偶然だが、このガンダム立像にはエコロジー的なスローガンも重ねられていた。これらを含め、お台場ガンダムは、**我々が立て直すべき公共性とは何か**という「ガチ」の問いかけ、つまり、近現代文明の乗り越え（トランスモダン）に向けた問いかけを象徴していると言えよう。

第6回 Skype 読書会

それに感化されて言えば、人文・社会思想や評論の分野で大きな論点となっている「人間」と「動物」の、あるいは「理想」と「虚構」の対立を止揚する、2010年代の思想の基軸は「生命」である。なぜならば、「生命」は、データベースからの選択淘汰によって構築されたお台場ガンダムの設計と東京都の環境イベントメッセージとに共通するコンセプトであり、アーキテクチャとクリエイティビティをめぐる諸分野での新たな動きと共振するからである。

新たな動きとは、たとえば各種ソーシャルウェアの発展を「アーキテクチャの生態系」とする濱野智史の見方や藤村龍至の「超線形設計プロセス」など、近年の思潮における生命科学系のアナロジーの急浮上である。この変化はポストモダニズムを覆そうとするものである。すなわち、マルクス主義もしくは西欧近代という価値観パッケージの代替案を提出する試みのはずだったポストモダニズムが「ネタ」化ないしは「ベタ」化せざるを得なかったという状況から、代替的な普遍として「生命」が復権するタイミングが訪れている。ここで言う「生命」とは、人間の自然性についての探求に根差し、また物理的・情動的な環境生態系との調和を最終目標とすることで社会や文明のあるべき状態への価値判断基準としても働くような「人間」の上位互換パラダイムである。

さて、復権というからには過去に台頭と衰退の歴史があった、以下でその思想史を概観しつつ、改めて「生命」を復活させるための計画を立ててみたい。

2 「思想戦」に敗れた大正生命主義と京都学派

柄谷行人の『〈戦前〉の思考』という講演録(1994)を皮切りに、現在の日本国内外の状況を第二次世界大戦前の不穏な空気になぞらえる論者が増え、この類比が一定の説得力を持つようになった。実際、不況や戦争参加、テロリズム、世界恐慌の再来など「歴史のループ」が再現しているように見える。

その「前回のループ」に相当する大正～昭和期(1910-1930年代)は、限定的ながら安定した市民社会が築かれ、文化が爛熟した「最初のポストモダン期」だった。この時期に成立したのが「大正生命主義」であり、これは生物学の発達に触発された西洋の近代懐疑思想が日本人の自然観によって受容されて発展した諸々の思潮だった。これらの思潮を同時代から俯瞰的にまとめたのは田辺元で、自然の一部としての人間というあり方に原理をおき、そこから文化を反自然ではなく自然性解放のための営みとして捉え、人々の自由と公共性を打ち立てようとする立場が「生命主義」であると位置づけたのである。

大正生命主義はその後の日本の発展に伴って日本文化の特殊性を強調する方向に転換し、関東大震災(1923)後から昭和初年代にかけて労働運動と国家主義との間で希薄化し、終焉する。1930年代に日本共産党が瓦解(1935)し、マルクス主義運動が退潮すると、生命主義は一方では「宇宙の大生命」「民族の生命」といった神

第6回 Skype 読書会

秘的に変質したかたちで大戦に向かう思潮を後押しするものとして復活し、他方では、「生命主義」を俯瞰した田辺による「種の論理」というかたちで、国家や民族といった「種」を乗り越える「類」としての公共性の提唱につながった。

阪神淡路大震災のあった1995年を関東大震災のあった1923年に対応させるなら、現在は1937（昭和12）年に相当する。1937年は日中戦争が勃発した年だが、幸いにも現在の日本はこの14年の間、戦争や恐慌の当事国にならずに済んでいる。ファシズムや Kommunismus で社会が転覆するまでにはまだそれなりに選択肢が残っているはずである。この幸運が続くうちにうまく生命主義的なパラダイムの発展構築を果たせば、「今回のループ」では田辺と京都学派の到達点よりも遠くへと進めるだろう。

3 「生命」の情報論的転回

では「今回のループ」における近過去からの流れを辿り直してみよう。

実は、森岡正博が既に戦後の20世紀後半においても「80年代生命主義」があったという（「ニューサイエンス」「エコロジー」「いのち論」）。だが、森岡の議論には取りこぼしがあり、そのうち特に重要なものが「情報」という概念である。これは分子生物学の発達に伴って生命と非生命とが物質的には継ぎ目なく連続したものであるという生命観が確立したことに負うものであり、戦前とは決定的に異なる点である。

この情報論的な生命思想を展開する代表的論者の一人が佐倉統である。佐倉は環境問題の根本原因を、遺伝子と脳との情報処理速度の桁の違いに求めた。遺伝子が進化によって適応するよりも速いスピードで脳が文化を生み出し、環境生態系を変化させることが環境問題をもたらしているのである。そしてその解決のためには遺伝子と脳を対立項として捉えるのではなく、脳にとっての外部メモリであるコンピュータも含めた三者の「ミーム・メタ・ネットワーク」が役立つはずだと主張する。すなわち、人間のミームネットワークによってDNAのメタ・ネットワークの因果関係を指定するためにコンピュータを活用するということである。

この立場は具体的には1990年代に勃興した人工生命研究や複雑系の科学を思想的に基礎づけるものである。

4 「生命」思想の今日的転回

ニューサイエンスなどのかたちで輸入された1980年代の生命主義は、「情報」概念の浸透により神秘主義的・ロマン主義的なニュアンスを消し、1990年代には諸々の分野で通常科学における常識的な研究パラダイムに回収されていく。これは洗練であると同時に「生命」が一般思想としての全体性や強度を失っていったということであり、ちょうど素朴な大正生命主義が勃興期を終えて、雌伏を強いられた1920年代と相同的である。

第6回 Skype 読書会

では大正生命主義の発展期(1930年代)と相同的な2000年代にはどんなトータリティある「生命」思想が育ったのか。

いくつかの思想が実を結びつつあるが、ここでは情報生命論系の議論上にさらに精緻なモデル構築と実験によるその部分的検証に成功した大橋力に注目しよう。

大橋は独自の〈情報環境学〉のパラダイムを体系化しており、そこでは彼らの活動すべてに通じる基底的なモデルとして、〈本来 - 適応モデル〉を提唱する。〈本来 - 適応モデル〉とは、地球の生命は原則として進化した発生した棲みかにぴったり合った活性を遺伝子及び脳神経系統の中に〈本来のプログラム〉として持っており、この〈本来の環境〉における活性を〈本来の活性〉と呼ぶ。そして、生命が〈本来の活性〉だけで生きていけない環境におかれた場合、そこで発生する刺激によって通常は眠っているプログラムを覚醒させ、生存を計る。このプログラムを〈適応のプログラム〉、この覚醒の際に現れる活性を〈適応の活性〉、そこで費やされる時間・物質・エネルギー・情報を〈適応投資〉と呼ぶ。

このようなモデルに基づき、大橋は現生人類にとっての〈本来の環境〉の最有力候補をミトコンドリア DNA の解析の結果、アフリカの熱帯雨林地帯と仮定した。〈本来の環境〉の基本的条件は現在でも文化や人種を問わず共通しているはずだという共通認識を担保できる。また、二足歩行と大脳皮質の発達によって環境変化能力を獲得した人類が、どの程度の〈適応投資〉を支払って熱帯雨林以外の環境を〈本来の環境〉に近づけたかをこのモデルから捉え直すことで、生物学的な指標を地球上の多様な社会・文化を評価する一つの物差しとして運用可能である。

次に大橋らは、〈本来の環境〉と本来ではないが適応可能な環境とでは人間の活性の発現がどの程度異なるかを明らかにし、熱帯雨林の環境音と現代都市の環境音とで人間への影響がどう異なるかを調査し、熱帯雨林で観測される非意識的・非言語的な高密度の環境情報が脳のモードを切り替えるという点で〈本来 - 適応モデル〉と整合的な結果を得た。こうした検証を経て大橋は、現代文明はその物質・エネルギーの次元では〈本来の環境〉にかなり漸近しているが、一方で情報の次元では定量的・定性的に貧しい状態にあると結論した。これは「情報環境」の概念をメディア論の枠組みを越えたより一般的な概念として運用することで、近現代の価値観と文明社会の物理的・情報的環境の問題点をシンプルに抽出できるということである。

大橋の議論は飽くまで基底的な刺激情報レベルに限定されたものであり、意味的・意識的コミュニケーションのレベルや政治・経済的レベルでの社会的要因に比べてどの程度の重みを占めるのかは現時点で不明である。だが、特定の文化や宗教などを介さず、純粹に機能主義的な側面から社会批判と世直しの指針を首尾一貫した世界観として得られる点で今後の思想の試金石になり得るだろう。

5 トランスモダンの条件としての〈環境エミュレーション原則〉

こうして「生命」をコンセプトとする思想の最新状況を概観すると、情報論的な生命観が一般化したことで、「近代の超克」がシステム・アーキテクチャ論として構築可能になる目処が立ち始めていることがわかる。このパラダイムは、絶対的なアーキテクチャの層と過剰に流動的なコミュニケーションの層との乖離をもたらす全体性喪失によるアノミーを克服するための認識モデルとして効果的である。

つまり、現在の生命科学が対象とする複雑な生命全体のシステムでは、最も単純で根底的な次元では決定論通りでありながらも、人間が完全に制御できるかたちで世界全体を予測するのは事実上不可能だという諦観が一般化している。だが、物理法則と同様に決定論的に作動するコンピュータ・アーキテクチャを「擬似的な自然」に見立ててシミュレーションに活用すれば、脳の認識限界と環境の複雑性と調停し、実用的な暫定解程度は生成可能である。つまり、〈大きな非—物語〉のアーキテクチャを、〈小さな非—物語〉のアーキテクチャで代行（エミュレート）するかたちで、脳による認識システムである〈大きな物語〉の不可能性を克服する。そうした新たな全体性認識を可能にするための非言語脳や身体の生物学的条件まで織り込んだ価値規範やアーキテクチャの設計条件こそが「生命」的公共性のあり方だと考えられる。

ではそうした「生命」的公共性のあり方はどのように一般化できるのか。

これを考えるために、大橋の〈本来—適応モデル〉における生物の〈適応の活性〉を捉え直してみよう。〈適応の活性〉とは、生物が〈本来の環境〉と異なる環境条件におかれたときに、遺伝子や脳が環境に対する行動のあり方を自律的に変更することで、〈本来の環境〉で実現していた環境条件の一部を疑似的に再現する活動だと言える。つまり、〈適応の活性〉とは、地球生命一般が普遍的に備えている環境条件のエミュレーションプログラムの一つだと位置づけ可能である。こう考えると、「環境のエミュレーション」には、環境問題にシミュレーションを活用するという方法論だけではなく、進化史に裏打ちされた一般原則としての意義と実績が備わっている。そうであれば、それは対象システムの階層が自然か人工かを問わず、意識的な秩序生成のための汎用的なルールとして運用可能である。

したがって、「生命」的公共性の要諦として、〈環境エミュレーション原則〉とでも呼ぶべきシステム論的原則を提唱したい。これを形式的に定義すると、次の通りである。

すなわち、階層構造で構築された生命的なシステムにおいて、特定の階層における自律システムは、より基礎的で安定性の高い下層システムのアーキテクチャ特性を可能な限り再現（エミュレート）するかたちで固有のアーキテクチャを自己生成し、定着させる。これによって基底環境のトータルな持続可能性を担保しつつ、重層的にシステム全体の複雑性や多様性を高めることができる。この〈原則〉の論理構成の特徴は、任意のシス

第6回 Skype 読書会

テム階層の相対的な相互関係のみに注目することだ。つまり、世界は一元把握が不可能なシステムであるという認識を前提しつつも、階層間に成立するフラクタルな構造のみを抽出することで実用的な全体把握を可能にする記述法である。この〈原則〉の意義は、問題となる個々の階層の問題は個別に解決可能でありながら、最終的には地球環境の恒常性という普遍的かつ最低限の根拠に遡及できることにある。

「ネタ」でも「ベタ」でもなく、科学主義と技術の適切な運用による地道な合意形成によって「環境」と「生命」を準拠とする新たな文明の選択肢を「ガチ」で構築する時代の象徴としてお台場ガンダムはあったのである。だから、「動物化するポストモダン」から「生命化するトランスモダン」へ止揚するというかたちを信じることから世界と我々自身を変えるための第一歩を踏み出してみてはどうか。