

円環という罫一技術と行為のインテンショナル・アーク

東洋大学
稲垣 諭

ギリシア悲劇で有名なソポクレスの『オイディプス王』には、人間を食らうスフィンクスがオイディプスに投げかける謎がある。

「朝には四つ足、昼には二本足、夜には三つ足で歩くものは何か」

この謎の答えは、知る人も多いだろうが「発達する人間」だと言われる。赤ん坊の時は四つん這い、成人になれば直立歩行、晩年は杖をついた三本足ということだ。しかしよく考えてみると、最後の老人はどこか奇妙である。というのも三本足の一つは「杖」だからだ。詩人のソポクレスが生きる時代には、老人が杖をつくことは当たり前のことだったのだろう。

このスフィンクスの謎に当然のように前提され、指摘されもしないことは、道具である杖を身体の一部に組み込んだものとして「人間」を理解していることだ。杖は足なのである。

そうだとするとこの謎は、別の見方を可能にする。どういうことか。四つ足は、哺乳類を代表とする「動物」であり、直立二足歩行は、200万年以上も前に出現したホモ・ハビリスを代表とする「ヒト属」、そして最後が、テクノロジーによる道具を自らの身体に組み込んだ「人間（ホモ・サピエンス）」というストーリーである。つまりこの謎は、「技術化された世界を生きる人間」への進化プロセスを表現するものとしても理解可能なのだ。

ここに、なぜ人間の上肢の片麻痺が、リスザルとは異なり、あれほど回復しにくいのかの秘密もある。人間が生きる世界は技術化された世界である。座ること、食べること、小便することは、生物学的な行動でも、遺伝的な行動でもない。というのも、それら行為は、椅子や食器、トイレといった道具や設備の使い方を学ぶことであり、それら道具との関わりを身体になじませながら動作を構築することだからである。

現象学者のメルロ＝ポンティが記述する身体とは、こうした技術化され、状況化された世界に嵌め込まれている身体であり、それが彼のいう「実存」である。人間の脳が見事に側性化し、複雑化しているのは、動物の世界には存在しない無数の道具にあふれた環境内で身体を立ち上げるための仕様だからである。その意味でも人間（ホモ・サピエンス）の身体と脳は、他の動物とは異なるものとして扱わねばならず、さらには道具的環境にはめ込まれた動的ネットワークとして理解すべきなのである。

これまで、世界内で物事を認識し、働きかけるよう行為するための説明図式として、感覚と運動をつなぐ多種多様な「円環モデル」が考案されてきた。ジョン・デューイの「反射弓」、ユクスキュルの「機能環」、メルロ＝ポンティの「志向的な弓」、「移動知」や「内部モデル」を含めた運動学習にかかわる「自動制御モデル」と、枚挙にいとまがない。円環モデルがこんなにも複数化し、乱立するということは、説明図式として一定の分かりやすさや利便性があるにしても、それだけではうまく捉えられない現実があることも同時に示している。

運動と感覚、キネステーズ（運動感覚）と目的志向的意識、身体と心、主体と客体、こうした質の異なるものを結びつけることは本来可能ですらなく、筋違いな陥穽に陥る可能性もある。

例えば、身体の末端から情報が中枢に送られ、そこから改めて末端に情報が転送されることを示す「求心性-遠心性」という神経学的に自明な概念枠もそうである。精度の高い科学的知見として分かっているのは、何らかの確定した情報が末端から中心へ（その逆も）送られることはありえないということだ。末端で生成した情報は、何の痕跡もないほど新しい情報に変換され中枢で出現する。いや、この言い方も正確ではない。末端の情報と中枢の情報を比較した際、相互の履歴や因果で対応づけることがそもそもできないのである。だとすれば、末端から中心へ、中心から末端へという求心-遠心の円環はそもそも成立していない。それなのに私たちは、熱いものに触れて手を引っ込めるような、日常の実感に裏打ちされた円環モデルを用いて、身体を説明してしまおうとする。ここに円環の罫がある。円環を設定すれば、あたかも物事がうまく捉えられるかのように信じている。が、そんなエビデンスは見たことがないのである。本講演では上記の問題の性質を浮き彫りにしながら、技術と身体、円環モデルがはらむ問題について提起してみたい。

稲垣諭 (Inagaki Satoshi)

東洋大学文学部哲学科教授

哲学者。青山学院大学法学部卒業。東洋大学大学院文学研究科博士課程修了。自治医科大学教授を経て現職。