

情動と知性

科学研究費補助金基盤研究（A）

「人類的なフィロソフィックワークを通じた

情動研究の新展開…危機を中心に」

公開シンポジウム 二〇一八年三月二十五日

科学研究費補助金基盤研究（A）

人類的フィールドワークを通じた情動研究の新展開——危機を中心に

シンポジウム「情動と知性」

日時 二〇一八年三月二十五日（日）

会場 北海道大学学術交流会館第三会議室

I 挨拶

西井涼子（東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所）

3

II 報告

「脱臼する情動…現代将棋における恐怖の変容をめぐって」

5

久保明教（一橋大学大学院社会学研究科）

「情動の社会的回路の進化」

34

黒田末寿（滋賀県立大学）

「精神医学からみた情動と知性」

52

内海健（東京藝術大学保健管理センター）

III コメント

78

「心の進化」小田亮（名古屋工業大学）

「affectusの体制について」箭内匡（東京大学）

IV デイスカッション

91

共催…

東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所基幹研究

「アジア・アフリカにおけるハザードに対処する『在来知』の可能性の探求——人類学におけるミクローマクロ系の連関2」

東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所共同利用・共同研究課題

「ダイナミズムとしての生——情動・思考・アートの方法論的接合」

北海道大学

「メディアと社会のエスノグラフィ——メディア人類学の基盤研究」（平成二九年度 メディア・コミュニケーション研究院共同研究補助金）

科学研究費補助金基盤研究（A）

人類学的フィールドワークを通じた情動研究の新展開——危機を中心に

シンポジウム「情動と知性」

日時 二〇一八年三月二十五日（日）

会場 北海道大学学術交流会館第三会議室

以下、■■■は聞き取り不能箇所を表す。

I 挨拶

西井 涼子（東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所）

西井 本日は北海道までわざわざ、皆さん、お集まりいただきありがとうございます。今日の研究会は、いろいろなプロジェクトの共催ということで、開催することができました。まず、「人類学的フィールドワークを通じた情動研究の新展開——危機を中心に」という科研費、この通称情動科研によりここまで来ていただいています。

また、北大の藤野さんのご尽力で、この会場を借りていただいて、藤野さんの「メディアと社会のエスノグラフィ——メディア人類学の基幹研究」という研究会に共催していただくことで、いろいろ便宜を図っていただきました。藤野さん、ありがとうございます。

藤野 こちらこそ、ありがとうございます。

西井 それでは今日、もう一つ共催していますが、『ダイナミズムとしての生』という、今年度から始まりましたA A研（東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所）の共同研究課題のメンバーの方に来ていただいています。この研究会には「情動・思考・アートの方法的接合」という副題が付いています。

今日の全体のタイトルは、「情動と知性」と付けました。発表いただく久保さんが、「テクノロジーの人類学」それから黒田さんが霊長類研究、もしくは生態人類学からのアプローチ、それから郡司さんに紹介いただいた内海先生に、精神医学の方面から情動へというアプローチをしていただきます。

このお三方のアプローチから、ある意味、情動というものを、知性、例えば人間的特徴とされる理性的なものの対極に置くということをしなない形で、生きている現実というものに、いかにアプロー

チできるのかを、人間と非人間の区分を超えて考えてみたいと思います。

コメンテーターとしては、小田亮先生に来ていただきました。小田先生は自然人類学がご専門です。実は元々他の北大の方をお願いしていたのですが、急遽来られなくなったということで、本当に急遽小田先生にはお願いして、お引き受けいただき、ありがとうございます。

それからもう一人は、「ダイナミズムの生」と情動科研にも関わっていたいている箭内さんにコメントを頂きます。箭内さんはイメージの人類学という、非常に独自の新しい領域を開拓されると思いますか、人類学そのもの全体を、そちらの方向から見直されています。

それでは、まず最初の発表者、久保さんお願いします。タイトルが変わったんですね。

久保 タイトル、すみません、変わりました。

西井 「脱臼する情動——現代将棋における恐怖の変容をめぐる」ということでお話しいただきます。レジュメは表にあるのですが、皆さん、もうお取りいただいていますね。それでは久保さん、よろしくお願いします。

II 報告

一 「脱臼する情動——現代将棋における恐怖の変容をめぐって」

久保 明教（一橋大学大学院社会学研究科）

それでは発表させていただきます。久保です。よろしくお願ひします。

まず、今日は八〇分ですか。

西井 はい、そのぐらいで。

久保 割と早めに終わるかもしれませんが。

西井 はい、デイスカッションを。

久保 質疑応答に時間を取るということで。

タイトルが、いつの間にか三つ目のタイトルになってしまいました、すみません。一応今回の内容は、僕の発表や論文を読んだことがある方は、多分また将棋かよと思われと思うのですが、僕もちょっともう十分かなと思っただけ。ただ、今年の夏に本で、将棋

とソフトに関することは、全てまとめて出すことにしまして、それが最後だという感じなのです。その中の一章を「情動と知性」だったか、この研究会で言われたことから考えて、章を一つ書いていて、今日はそれをまとめ直すというか、構成し直した形になっております。

（以下スライド併用）

それです。最初に、人類学において近年、存在論的転回と呼ばれる潮流において、均質な自然と多様な文化という対立図式への批判がなされてきたということは、僕も何回か書いています。そこで多分問題になるのは、文化によって異なる仕方でも解釈されるような一つの世界を放棄したときに、世界は一つでも複数でもないという話になると。これはストラザーンの言葉を借りて、ここに表現しています。

これもストラザーンの言葉ですが、「部分的につながった」世界の間の相互作用をいかに描くことができるかということが、これは一体どういうことなのかということも含めて問題になるだろうと思います。

この発表では現代の将棋における棋士とソフトの関係性から、この問いを考察します。棋士とソフトの関係性というのは、これをどう表現するか、なかなか難しいのですけれども、将棋という世界に

何が存在するのかについて、異なるもの同士の相互作用として捉えることができるのではないかと。

具体的な例を挙げたいと思います。

二〇一四年の大晦日に、将棋電王戦リベンジマッチが開催されました、これは電王戦自体が、公式戦なのかエキシビジョンマッチなのか、非常によく分からない位置付けなのですが、さらにその中でもエキシビジョンマッチということが明記された対局でした。

この対局は、第三回の電王戦で敗れた森下卓九段の提案により、継盤ありの特別ルールで開催されています。



森下さん自身は、棋士側のヒューマンエラーをなくして、フェアに技術を競うための提案として、この継盤あり、しかも持ち時間が最後に、三分だったかな、常にずっと考えられ続けるような、そうしたレギュレーションを提案します。

二〇一四年の大晦日に対局が始まって、深夜〇時、三時ごろには、つまり元旦に入ってからですが、森下さんが優勢になります。ただし、僕もずっと見ていたのですけれども、この対戦相手のツツカナは、最善手をずっと選んで、決着が付かないという状態が続きました。つまり人間の棋士であれば、もうほとんど決着が付いているような、これが大晦日が終わるころで、元旦ちよつと前ぐらいの局面です。ここからほとんどツツカナにチャンスはないという状態で、ずっと粘り続ける。手を指して、結局午前五時に、立会人の棋士によつて、指し掛けという、後日その局面から続きをやるという判定がなされました。

ただ、その次の月の会見で、指し掛けはしないで森下さんの判定勝ちという発表がされています。この判定の理由なのですが、会見で言われたのは、主に二つの理由があつて。この停止画面からソフト同士の対局を一〇〇回以上行ったと。シミュレーションを行つて、全ての対局で森下側が勝利したと。これは森下さんが指しているわけではない、ソフトでその局面から、ツツカナ対ツツカナでやったと思いますけれども、全ての対局で結果が森下側の勝利だったと。

もう一つは、決着がつくまでに最大で四〇時間かかるということが判明したと。ただ、この判定というのは、何がフェアなのか非常に分かりにくいところがあつて。最大で四〇時間かかることが判明

した。では、実際四〇時間やっていたら、森下さんが勝ったかという、恐らく無理だろうと。つまり対局、元旦の早朝から、そのままた四〇時間続ければ、疲労が重なって、森下さんが負けたという可能性は非常に高いだろうと思います。

このように、ソフトには疲労とか、これは興行であるとか、正月であるとか、これを指し掛けにした理由は、運営スタッフが足りなくて、交代しなければならなかったのですが、そういった要素が欠けています。一方で棋士には、一〇〇回以上シミュレーションを行って、その中で確率的に評価を出すとか、電力が供給されている限りは、他に何かいろいろな機械を明確に壊そうとしたり、いろいろ熱を圧縮したりするようなことをしなければずっと動き続ける、といったような要素が欠けていると。

電王戦というのは、棋士とソフトという、非常に異なる基準によって規定される行為者同士を、勝負に見える範囲で戦うということで、辛うじて成立したイベントだったと言えると思います。ただ、このリベンジマッチというのは、結局これ一回しか開催されませんでした。というのはやはり、これはあまりにも普通の将棋には見えないという理由で、だと思われるのです。

継盤というのは、ある意味でソフトも使っているとは言えるわけです。要するに局面を生成して、それを動かして、実際に計算しているわけだから、ソフトは電子的な継盤を使っていると言えるわけ

です。しかし、見た目が非常に通常の将棋と異なるものになってしまっているのです、結局これはエキシビジョンマッチとしても、かなり好評だったのですが、ベテランの棋士などの批判が幾つかあったことも恐らくあって、この後この形式は採用されませんでした。

こうした将棋をめぐる棋士とソフトのすれ違いというのは、情動や感情の有無という点に最も強く現れると考えることができます。阿部光瑠六段という、電王戦の最初の、第二回の第一局で快勝した、若手の非常に強い人ですが、彼はこのように言っています。

「人間は、自分が不利になりそうな変化は怖くて、読みたくなくから、もつと安全な道を行こうとします。コンピュータは怖がらずにちゃんと読んで、踏み込んでくる。怖がらない、疲れない、勝ちたいと思わない、最後まであきらめない、これはみんな、本当は人間の棋士にとって必要なことだと分かりました」。

これはかなり何度も言っていることですが、ソフトは情動に関する機能を、あるいは感情に関する機能を元々持っていません。その点から考えると、この阿部さんの発言は、ソフトを人間になぞらえる、アナロジーの産物だと考えることができますと。

つまり恐怖に関する機能を持たないということ、怖がることはな

これは否定形のアナロジーという言い方で捉えてきました。

科学哲学や論理学において一般的なアナロジー理解は、複数の同じ性質を持つ類似した対象において、Xが性質Fを持つことから、Yもまた性質Fを持つことが推論されると。つまり、XとYが持つ性質の一体一対応を発見するための、仮説形成的な手段と考えられています。これに対して、先ほどの怖がらない機械、あるいは怖がらないソフトという言い方は、対象X/Yにおいて、Xは性質Fを持って、Yが性質Fを持たないことから、Yに性質Fの否定形、つまり怖がらないというものが付与されると。

こうしたアナロジーは、人類学的な分析概念の歴史にも見られる概念操作ではないかと。例えば交換や売買ではないやりとりを贈与と名付けたり、客観的な因果関係ではない関係を生み出すという点に、妖術告発の機能を見出すとか、近代的な個人ではない、分割可能な主体のあり方として、dividualという概念を生み出すとか、こういった概念は、特に贈与などは非常にそうだと思うのですが、実際にそれが肯定的に何を言っているのか、非常に曖昧なまま、ただ自らとは異なる基準によって規定されている他者に向かって、自らの知とか思考とか概念を拡張する、そういった試みとして捉えることができるだろうと。

もちろん、否定形のアナロジーは、恐らく肯定形概念を生み出すのです。贈与もそうなのですが、単にないと言っているだけでは

ないのだけれど、その概念の中に、どちらの領域にも関係できない、非常に流動的な性質が付与されると。

一つ強調しておきたいのは、先ほどの阿部さんの発言は、勝負にのぞむ心構えの大事さを、単に強調したものではありません。ソフトが怖がらないということは、対棋士戦において、かなり重要な影響を及ぼします。これに関して糸谷哲朗八段が言っているのは、ソフトが恐怖を感じないために、対戦する棋士は穴熊に組みにくいということです。

穴熊というのは、最も頑強な囲いの一つで、王手がかかりにくいために、自玉が詰まされる恐れに配慮する必要性が、非常に軽減されると。

これが電王戦の一局ですが、この上の形が「穴熊」と呼ばれる形です。ソフトはこちら側で、人間の棋士はこちら側です。プロ棋士の対局では、今ほとんど、この形を取る人いません。ほとんど見たことがない。

穴熊に対して居飛車で戦って、要するに囲いの強度がかなり違うわけです。これは穴熊の場合、この辺を全て剥がさないと、王様に行かず、王手もなかなかかけられないわけです。この「美濃囲い」というのは、バランスは非常にいいのですけれども、うまくやらな

いと結構簡単に危ない状況に陥る。結局、王手がかからないというのは、自陣を見なくていいということなのです。そうすると非常に計算がしやすくなるし、糸谷さんが言うように、思考を軽減できるし、恐怖も軽減できると。

こうした理由から、居飛車穴熊に対して四間飛車は現在あまり採用されません。四間飛車・四間飛車とか、相振りとかだったら、別に結構あるのですけれども、これは要するに居飛車穴熊に対しての四間飛車のような戦法で、勝つことができるということです。こうした発言から示唆されているのは、棋士の指し手側の恐怖を含む情動の制御、情動、あるいは情動の制御によって、強く規定されていると。

これは先ほど阿部さんが言った、怖がるとか、疲れるとか、勝りたいとか、あきらめる。阿部さんの言った表現を裏返しにすると、ソフトは怖がらない、疲れない、あきらめないという言い方からすれば、人間は怖がるし、疲れるし、勝ちたいと思うし、最後の最後であきらめることもあるというふうになるわけですけれども、これはこれで分かりやすすぎて、ちょっとミスリーディングな表現で。

プロ棋士における情動というのは、基本的に僕みたいなアマチュアからすれば、非常に強靱です。簡単に言えば、アマチュアであればとても怖くて指せないような進行に踏み込める、洗練された情動

と思考の制御技術を持っていると。この制御というのは、具体的にどういうことを指すのかということに関しては、多分僕もうまいこと、まだ表現できていないような気もしますけれども、一つの例として、棋士というのは対局の前後には感情をほとんど表に出しません。終わった後とか、これが見たことがある方もおられるかもしれませんが、終了後、ほとんどの場合、勝った棋士の方が疲れた顔をしています。喜びません。負けた棋士の方が、ちょっと気を利かせて、「どうだったのですかね」みたいな会話をして、やっと勝った棋士がしゃべり始めるみたいなの、そういう非常に暗い感じで。

対局の前後には、感情がほとんど表に出ないのですけれども、対局中は非常に豊かな表情をしています。これはあまり、もつといういろんな画像がいっぱいあるのですけれども、なかなかネットにはなくて。これは普通に、対局前の温和な感じで、対局中の表情です。だから彼はほとんど、対局以外の場では見せないような表情が、対局の最中には、本当は動画で見た方が面白いのですけれども、見ることができません。

先ほども出てきた羽生善治さん、現在二冠ですけれども、将棋ソフトに美意識がないというのは、恐怖心がないからではないかと述べた後で、次のように言っています。「私には人間の持つ美意識は、

安心・安定のような感覚と近いものであると思える。一方、ある局面で危険を察知すると、不安や違和感を覚え、どんなに上手に見えても、上手な手に見えても指さなかつたりする」。

つまり棋士の感じる恐怖は、現在の局面から想定される膨大な分岐、こう差したらこうなつて、こうなつてという、そこに潜む危険を察知するフィルターとして、指し手を選び取る美意識、羽生さんの表現だと美意識だし、もうちょっと広い範囲で言うと大局観と呼ばれる、膨大な分岐の流れの中で、空間的、共時的、通時的に局面を判断し、有効な進行を探り当てていくような力を支えていると。

ただそれと同時に、特にソフトとの対局を通じて明らかになつたのは、こうした恐怖は、棋士の行為や思考を一定の枠組みに限定する、あるプロ棋士の表現を借りれば、「先入観」の形成にも寄与している。これは阿部さんの発言で、「人間は自分が不利になりそうな変化は怖くて読みたくないから、もっと安全な道を行こうとします」。これはアマチュアからすれば、ちょっと意味がわからない話で、要するにプロは安全な道を行っているように、とても思えないわけです。ただ、ソフトが出てきたことよつて、それでも安全であるという道を行っているのだということが、はっきりしてきたということですよ。

こうした行為の決定において、情動がフィルターとして働くとい

うお話は、ダマシオのソマティック・マーカー仮説とも、かなり近いものだと考えることができるのではないかと。この議論も、現在どういう評価なのか、よく分からないところがあつて、詳しい方にいろいろ教えていただきたいと思ひます。

彼は特定の反応オプションとの関連で悪い結果が頭に浮かぶと、そこには不快な直観的感情が経験されると。こうした身体的な状態を、ソマティック・マーカーと呼んでいます。それはネガティブな行動の道すじを拒絶させ、他のオプションの中から選択するように仕向けると。

これは箭内さんの前の発表にも出てきたような、出てきましたかね、感情と情動の区別というのは、一応ダマシオの表現として区別されています。僕の今回の発表は、基本的にはここに、この分け方に一応沿つてはいるのですけれども、両方入っているのかなという気もして。その辺についても、後で議論させていただければと思ひます。

ダマシオによればソマティック・マーカーというのは、生得的な身体反応（一次の情動）と経験に基づいて二次の情動が形成され、その二次の情動が形成され、その二次の情動から生み出される特別な感情のあり方がソマティック・マーカーだと表現しています。ネガティブなマーカーが、特定の予測と並置されると、その組み合わせが警報として機能し、ポジティブなマーカーが並置されると、誘

因のそれをやった方がいいと、誘因の合図になると。

棋士が対局中に感じる情動というのも、特別に洗練された仕方では培われてきた二次の情動の現れとして考えることができるのではないかと。これは僕自身の経験から言っても、アマチュアの大体、初級者から中級者にかけて、非常に薄い守備陣形を怖いと感じるようになれば、中級者、六級とか五級とかぐらいになるかなと思います。

というのは、アマチュアは大体最初、全く囲わずに、攻めたいだけ攻めるというのが多くて、だんだん囲いの強さということが分かってくる。囲わないことによって負けるという怖さを感じていくというのが、最初の段階だとすると、守備を固めすぎる、囲いを強固にしすぎる。これが一番ありがちなのは、大体アマ五級とか六級ぐらいの人が、取りあえず穴熊にして、穴熊の囲い以外を、全て姿焼きにされると。

「姿焼き」というのは将棋用語なのですが、穴熊の囲いだけが残って、他を全部制圧されるという状態を指します。つまり守備を固めるということは、他の攻撃とか、相手の攻撃に対するカウンターができる余裕を、どんどんなくすことになるので、そうした囲いすぎる。それによって攻撃できなくなるといふ恐れを感じられるようになれば、四級から三級、二級あたりではないかと思えます。

これは個人差というか、得意な要素が全然、人によって変わるの

で大体の目安ですけれども、さらに駒が全くぶつかっていない、交換が起こっていない序盤の状態で、作戦負けになる恐れを感じることでできれば、初段から二段、三段ということになるかと思えます。僕は、まだ作戦負けはよく分からないぐらいなので、初段ですけれども、この最後の段階になかなかいけないという状態です。

つまり棋力が上がるほど、盤上の展開に伴う情動の動きというのは、より鋭敏で繊細なものになっていきます。ネガティブなマーカーが、将来の劣勢を警告するプロセスもあれば、ポジティブのマーカーが好機を喚起する。そうしたプロセスもあって、それが精緻化していく。

しかしながら、ソフトとの対局を通じて、だんだん明らかになっていったのは、棋士が情動に基づいた思考によって、適切な状況判断を逃している可能性です。それは阿部さんの発言でいうと、怖がらない、疲れない、勝ちたいと思わない、ボコボコにされても最後まであきらめないということが、本当は人間の棋士にとって必要なのではないかという表現によっても、示唆されているものと。そうすると、情動が思考を輪郭づければ、オプションを狭める。そうしたフィルターとして働くということが、機能不全に陥ることもあるのではないかということです。

ダマシオの議論では、これも結構、彼の議論はちよつとどっち



かれているように見えると。

しかしながら、これはダマシオの記述ですが、こうしたケースでは何が理にかなった判断なのか、結構最初から確定することは難しいと思います。いまあなたは非常に危険な投資をすることで、とてもない利益を得る見込みと相対していて、他に仕事がいりいろあって、即答を求められていると。もし投資をしようという考えにネガティブな身体状態が伴えば、それによりあなたはそのオプションを選択することを拒絶し、その潜在的危険をはらむ帰結についてもっと詳細な分析をおこなうだろう。将来と結びついたネガティブな状態が、誘惑的展望に難色を示す。

とも取れるので、よく分らないところがあるのですけれども、少なくとも彼が強調するのは、情動と感情は選択肢を絞り込んで、判断の正確性と効率を向上させる。合理的思考がなされるために、非合理的なオプションを排除する優秀なフィルターであるかのように書

ただ、優れた投資家になっていく過程を想像すると、むしろこうしたネガティブな身体状態を、かなりハイリスクで、かなり即決で判断しなければならぬような状況でも、ネガティブな身体状態が伴わないように変わっていくことは考えられる。また、投資家のことは、僕はよく分かりませんが、実際、将棋が強くなる時には、こうしたネガティブな身体状態が伴うから回避してしまいうなもの、そうではないという状況に変わる。つまり、その状態でフィルターを発動させては、むしろいけないような状況。ソマティック・マーカーによる選択肢排除の機能不全、あるいは何が怖くて何が怖くないのかとか、何が安定しているのかということ自体が、分からなくなっているし、身体的な反応としてもよく分からなくなっている。これを今回の発表では、「情動の脱臼」という言い方で、あまりいい表現ではないと思うのですが、何かうまいこと言えないので、取りあえず言葉を置いてみたという感じです。

これは特にソフトと棋士がやっているときに、要するに理知的な局面の、こうなったらこうなるといふうには、だんだん見られなくなってくるのですね。この局面は、もう既に何か決まっているのかもしれないのに、人間は気付いていないのではないかと、明らかにこれは安心して見ていられるという、プロ棋士の判断がだんだんおかしくなっていくといった、そうした、どういう情動を持って、あるいはどういう情動を想定しながら、棋士の情動、悪いと思つて

いるのかとか、いけると思っっているのかということ、だんだん分からなくなっていくということから、この表現を使ってみました。

こうした機能不全は、ソフトとの戦いを通じ、しばしば棋士側に生じた状況でもあります。局面のソフトによる評価値を精査する研究手法で著名になった若手棋士、千田六段は、強豪ソフトが「中段玉」という局面において、自玉の安全度を正確に見切れることに注目しています。「中段玉」というのは、王将が自陣を離れて、盤上中央近くまで進んだ最終盤の局面です。王将というのは、それが取られたら終わりということですね。

一気に詰んでしまう可能性もあるのですが、相手も寄せを間違えると全く寄せられなくなると。非常に、守る側にとっても攻める側にとっても、極めて怖い形です。

先ほどの図で言うと、この王様は、通常はこの上下の端っこにいるのですが、この辺ぐらいいまで、一方が出る。そうすると、非常に王手もかかりやすくなるのだけれども、基本的に将棋の駒というのは、前に攻めるようにできているので、一回逃してしまつと、後ろに戻るのが非常に大変なのです。だから中段玉を詰め損なつと、どんどんこの辺に進出してきてしまつて、攻められなくなつてしまつという事です。

こうした状況に対して、千田さんは僕と対談したときに、このよ

うに言っています。「中段玉というのは、普通の定跡でカバーされている終盤までの展開のさらに後に出てくる形で、定跡を作り終わった後からの変化をやれと言われるような感じであると。ソフトと対戦すると、情動というフォーマットから外れていってしまうので、形勢判断やその後の指し方、ストーリーの紡ぎ方が分からなくなつてしまふ。結果的に全く力が出せずに終わるということがよくあります」と。

棋士同士であれば、この中段玉の形はお互いに非常に怖いので、あまり持続しにくい。全く出てこないというわけでもないのですが、ソフト同士がやるときのように、そのまま三〇手も四〇手も続くようなことはあまりありません。定跡にもほとんど記載されることがありません。

しかし、強豪ソフト同士の対局であれば、中段玉も非常に精緻な攻防が展開されるわけです。このように情動というフィルターを通じて排除されてきた選択肢が、有効かもしれないという可能性が浮上すると。

こうした状況は、新たな情動の配置と、それに支えられた新たな思考を生み出すということがあり得るということで、これは千田さんとの対談の1ページですけれども、彼は人間の棋士と対戦したときでの布陣なのですけれども、こちらの方が千田陣ですね。

後手なので、こちらを指しています。この状態で、二五手目ではとんど囲いは完成している。これは将棋がある程度分かる人にとっては、全く意味の分からない発言で、要するに囲いというのは、基本的に王様を左右に動かして、金銀二枚以上で周りを固めた形を言います。彼は、囲っていないけれど、これで完成していると。これは完全にソフトの影響で、これがバランスがいい、守りの効率がいいというふうに見えるようになった。

この囲っていない囲いというのは、先ほどの赤の点線部の所ですが、初期位置から王様を全く動かしていない、これは王様のことを王将と書いたり玉と書いたりするのですが、一緒です。上と下で玉将と王将になっているので、それを将棋用語では玉と言ったり王と言ったりする言い方が、何か決まっているのですけれども、一緒です。

この陣形は、先ほど言ったように玉を盤面左右に動かして、金銀二枚以上で固めた通常の囲い。先ほどの美濃囲いとか、金銀二枚、穴熊は、これはそんなに強い穴熊ではないですが、ここに金が行けば通常の囲いですね。これは金銀三枚の高美濃囲いです。こうした通常の囲いとは全くの別物であって、アマチュアだけではなくて、これは千田さん自身が言っていたことですが、恐らく大半のプロ棋士にとっても怖くて、とても囲いだとは考えられないだろうと。

しかしながら、千田さんにとっては、ソフトの影響を受けて獲得した守りの効率が良いという感覚を通じて、囲っていないくても、ほとんども囲いは完成している局面としては把握されています。この囲っていない囲いというものも、棋士が用いる守備陣形と、ソフトが用いる守備陣形において、前者が性質（F）を持ち、つまり囲いをもち、後者がその性質を持たないことから、性質（F）の否定形が後者に付与されるという意味では、否定形のアナロジーです。

特定の玉の形を怖いと感じない、新たな情動の形成を伴っているのではないかと。これは推測です。ただ、この形が怖いというのは、恐らくアマチュアでも五級、四級以降の人にとっては当たり前、自明に感じるようなので、単にこれがいいというだけではなく、この状態で怖さを感じないことも伴っているだろうということです。

これは現代将棋一般においても、千田さんみたいにソフトを研究に色濃く使っている人以外も、これまで怖いからとか不安定だからとか流動的だという理由で回避されてきた、踏み込まれていなかった展開に、ソフトがそんなに悪くない評価値を出すということを根拠にして指す若手が非常に増えました。これは電王戦の後、ここ二年ぐらいですかね。プロ棋士の対局する主な戦型が、かなりガラッと変わりました。

その一つの、結構大きな要因として言われているのが、ソフトの

評価値がそれほど低くない、つまり、これはそんなに悪い局面ではないと判断する局面がいっぱいできてきて、それをみんなが研究するようになった。こうした状況を指して、ある若手棋士は、ソフトはお守りだという言い方をしているのですけれども、使用戦型や、いつ先攻するか、局面の評価など、後半で大幅な変化を生じてきます。異なる仕方でも世界に関わる他者との相互作用を通じて生じる情動の脱臼、ソマティック・マーカ―の機能不全というものは、新たな情動と、それによる新たな思考と行為の形成を喚起することがあるのではないかということです。

では、冒頭に挙げた問いに再び戻って考えたいと思いますけれども、部分的につながった世界の間の相互作用をいかに描き得るかということをも最初に挙げました。一つの世界と複数の世界、この二者択一の放棄というのは、知的な問題である以前に、情動の問題として捉え直すことができるのではないかと。やはり一つの世界を共有していること、あるいは複数の世界に他者を隔離できる、区別でき、距離を取れるということによる安心や安定の崩壊という状況と結び付けて考えることができるのではないかとことです。

例えば、五輪エンブレム問題というのは、もう少し昔のことですが、あれは要するにデザイナーの内輪では、別に問題なかったものが、いわゆるそこではOKだったものが、全部SNSでつながって

しまったときに、隔離できない。部分的につながった世界とか部分的なつながりというのは、僕は別に、特にいいことだとも悪いことだとも思っていないくて、いいことも悪いことも全然起こると思うのです。

けれども、そういうときに、それはエンブレム問題でも本当になのですが、異なる思考と異なる行為がどう相互作用するのかという知的な問題としてだけ扱おうと、多分全然うまく捉えられない話で、むしろ全然違う、身体や情動の接続として考えた方がいいのではないかと。それは、その異なる情動の接続を、何か俯瞰して見られるようなことは全くなくて、相互作用の中で自分たちもそこに巻き込まれながら、情動的なすれ違いと、情動的なすれ違いを暗黙のうちに入れ込んだ形の知的なすれ違いが附着するのではないか。

あまりうまく言えないですけど、否定形のアナロジーというのは、異なる世界のあり方に、それを自分たちにとってなじみ深い世界のあり方に還元せずに接近する思考として、何が怖いのか、安心なのか自体が変容していく。そうした情動的な契機を伴うものとして考えることができるのではないかとことです。

こうした概念操作において、人類学的な記述を、情動の脱臼を通じて、相対化と言ってもいいのかもしれないし、流動化と言ってもいいのかもしれないし、表現はもうちょっと考える余地がいっぱいあると思いますが、情動と、それに支えられた思考や知や認識と

いったものが変容していく。そういったプロセスとして捉え直すことができるのではないかと考えています。

要するに情動というものが、何か知的な分析の対象としてありますよねと言ってしまうと、大体つまらない話になると思っています。身体などもそうなのですが、むしろ、これはすごく難しいのですが、知的なことを言っているときに、既にそれを情動的なものに縁取られているというのが、この電王戦の話なのです。それを、自分たちが言っていることも含めて考えたときに、知的なことを言うことによって、情動的な関係性なり組換えなり接続というものが同時に起こっているところをベースにして、文章を書いたり考えたりするということができないかなというふうに思っているということです。

西井 それでは、デイスカッションをたくさん。

久保 ありがとうございます。

西井 ありがとうございます。

郡司 (中略)

久保 はい、ありがとうございます。

西井 ありがとうございます。

久保 そこが難しいですよ。僕は多分、記述やるしかないから。ただ、やはりお守りという言い方は結構、非常に微妙な言われ方をしているんですね。それについて考える。要するにそれはカンニングではないわけです。正解かどうかは分からない。ただ、何かよく分からないけれども、呼称みたいなものとして、だからお守りというのはあまり使いすぎてはいけないとか、そうすると何か、読みの筋肉が落ちるとかいろいろな言い方をしているのですが、それをどうやって記述の中で書いていくかというところです。

というか、多分、無謬であるということ、対象の方はやはり言いたがります。棋士はやはりそこはそう言いたがるから、微妙に僕の記述が、彼らの言っていること、やっていることに結構基づいている以上は、そこら辺のせめぎ合いが、もうちょっといい表現がないかなと思って。はい、ありがとうございます。

内海 私は将棋が五級ぐらいなので、話にならないレベルですけれども、お話を伺っていて、否定のアナロジーという話があって、それはある意味、阿部さんのある種の心理的なディフェンスであって、

本来はもっと強い恐怖を感じているのだけれども、「ない」という表象を使うことによって、その恐怖を縮減しているのだろうと思います。これは古典的には、精神分析のいう去勢のメカニズムですよね。本来あるはずのものが無いという、取られた、失われたとか、去勢されたということです。しかし、そもそもが欠けているものというか、最初から全くない。そうした表象不可能なものを、あえて人間化する行為で自分をコントロールしようという試みのようにも聞こえるわけです。

恐らく、棋士がAIにぶつかっている今の局面で、これまでほとんど、人類が経験したことがないような恐怖が起きている可能性もあるんですね。非常に無慈悲なものです。先崎学はそれを相手が間違えない恐怖といました。そういう無慈悲なものを突き付けられたときのわれわれの情動というのは、もしかしたら非常に新しい情動なのかもしれないというふうにも思います。

羽生さんが危険を察知したら飛び込まないというのは人間相手のことですね。これを一番よく使ったのは大山康晴だと思うのだけれど、相手は必ずどこかで間違えるはずだから、迷いやすい局面をつくり出すようにしていました。そういう人間同士の戦いならそうなるのだけど、機械を相手にどうなるのかということとは、ちょっとその辺は微妙な感じでしたのですね。

最後にちょっと、これはちょっとオフレコ的に聞きたいのです。

先ほどカンニングという話が出てきたではないですか。言いにくいかもしれないけれど、久保さんは三浦九段の事件をどう考えておられますか。

あれが問題になったのは、当時の渡辺竜王が、これでは対局できないと言ったのが発端です。渡辺ほどの棋士がなぜそんなことを言ったのかというと、その頃の三浦さんの棋譜を見たときに、これはあり得ないでしょうというような勝ち方があったらしいのですね。五級の私が言ってもしょうがないのだけど、その棋譜を見ると、へーというようなさばきです。人間、普通はここまで踏み込まないよねと分かるので、渡辺さんもただ相手がカンニングしているのではないかというのではなくて、本当にその棋譜を見たとき、怖かったような、今まで感じたことがないような恐怖があったのではないかと思うのです。

それでしかも将棋連盟が、三浦さんを黒だというふうにしたのは、最高の頭脳を使ってそれを考えたわけです。その会には羽生さんも入ったし、千田くんも入っていたわけです。それで、これはちょっと異質なものだよというふうに判断したのだけれども、そのあたりでちょっと教えていただきたい。

久保 初めてこういうコメントを頂きました、大変ありがとうございます。あまり将棋が好き人からのコメントは、今までもなかった

ことがなくて(笑)。あまり長くならないようにします。

まず、精神分析的には、去勢というのはそうなのかもしれないですけれどね。どうなのかな。やはり僕の、どこまではつきり言えるか分からないのですが、阿部、千田とかという名前を出しているのは、彼らがやはり、間違えないとか、間違えるではなくて、数になっているというものとしてしか、考えていないのではないかというところがあるわけです。それは僕の方の、ある種の期待なのかもしれないけれども。

だから、要するに相手を間違えさせるか、間違えない、要するに間違えさせるという発想で、実際ある程度できてしまったわけです。電王戦というのは、シリーズで四回やって、だんだん棋士側の勝ち数が上がっていくわけです。それはなぜかというところ、シミュレーションしたからです。だんだん間違えさせるということに特化していった、だんだんそれは勝負ではなくっていったという形になるのです。最初の方に関しては、やはり僕は、何か去勢ではないのではないかということが結構言いたいという感じは、多分ありますね、彼らが将棋でやっていることに関しては。

ただ、それがどうか、多分、個物に取り違えるというのは、郡司さんの表現を使えば言ってしまうのですが、それを僕が言ってしまうって、要するに個物が記述の中に出てこないが無理なのです。何か個物の出方によっては、去勢ではない出方はいくらでも出てく

ると思うので、そこを書きたいなというところ。だから、囲わない囲いというのは、それでも囲いなので、それは去勢なのですかねというのが。

内海 それを勘違う人間のあり方の問題だと思います。だから去勢という場合、近代以降の日本人は、神経症レベルでそれを言う。それに対して精神症というあり方は、そもそもがその前提がないというふうに理論的には言われているのだけれど、実際にそれが当てはまるのは、今で言えば、発達系の人たちの考え方はそうなのかもしれない。

久保 それは確かに三浦さんの問題は、まさにその問題だと思っておりますよ。多分、僕はやはり三浦さんの問題は、最高の頭脳とかいうことはもう関係ないというのが、はっきりしてしまっただけのことだと思っておりますよ。だって、最高の頭脳を集めたという以前に、まず、あれがカンニングだという表現が棋士から出た時点で、自分たちには判断できないということがはっきりしたわけですよ。つまり、これが局面として最適であるかどうかということ、棋士が判断できないから、それは正解だという話に、それをカンニングしたという話になっているだけであって、別にソフトの指し手が正解かどうかは分からないわけですね。

つまり、カンニングという表現があそこに出てきたのは、多分決定的だったと思っていて、それはある種の錯誤だと思ふのですよ。要するに自分たちが分からないし、自分たちより強いものが正解だとは限らないわけだから。だけど自分たちが分からなくて、自分たちより強いものが正解ではないと困るわけですよ。ある局面においては。そうしないと判断ができなくなるわけですよね。

だって、そうでないと、そもそも三浦さんが本当に見ていたとしても、いいか悪いか分からないはずですよ。それがいいことなのか、悪いことなのか。つまり将棋ソフトが人間より弱いときには、見たってカンニングにはならないし、不正にならないわけですね。あれをカンニングだと言うことによって、基準を変えちゃったわけですよ。人間が決められない。人間が決められないはずのことを、人間が合議制で決めるという話になるわけですよね。人間は決められないことの、それが本当にどちらだったのかということ、なぜか将棋が一番強い人同士で決めたと。それで、そうでない方法で、第三者委員会をやったら、それは全く根拠がないという話になってしまふという問題だと思っていて。

何と言えがいいのかな。やはり去勢とか、もう概念として要らないのではないかという話だと、僕は捉えてしまうところがあるのですけれどね。この三浦さんの話に関しては。ということ、本にも書いておられますが。だから、何か首がない状態で動いているという

話を、将棋界が認めたと考えたらいいのではないかと、僕は考えています。ああいうことは、また繰り返し返し出てくるかもしれないと思います。すみません。答えになっているのか。

箭内 原理的には理解できるのですが、つまり、やはり人間はそれをやらない、これまでいろいろなものを見てきて、それはやらないだろうという感覚があるわけですよね。

久保 ええ。やらないというのは、カンニングということか、その手が？

箭内 はい、その手をやらないだろう、という感覚は、どう説明しますか。

久保 ただそれは、やはり人間じゃないものが出てくる前には、人間の覚醒として言われていたとしか思えないわけですよ、僕にとつては。つまり三浦さんが新しい境地に達したという言われ方しか、多分あり得ないですよ。ソフトが強くなる以前というのは。そのときに、要するに人間には指せないみたいない方が出てくるためには、ソフトが出てこない、まずそういう言い方はそもそもなかったのですから。

箭内 それは分かります。そうすると、では久保さんの判断としては、そこでそういう情動のあり方というのが、実際に証明されたというか。

久保 どうか、実際問題、三浦さんがソフトの影響を受けて、そういう手を指せたということと、実際にそれを見ていたということの違いというのは、すごく難しいわけですね。つまり三浦さんがソフトの指し手を結構研究していて、それがある局面で想起されて指したと。それは相手の棋士にとっては、全く人間離れしているように見えたということがあったとしても、それはその場で見ていたということとは、別に直接関係はないわけです。見ていなくても、できるわけです。ある局面では、多分使えちゃうわけです。知識としてあるわけだから。それで、すみません。質問は何でしたか。

箭内 伺いたかったことは分かりました。もう一つ、僕は後で発言する機会があるので、短く質問だけさせていたきたいのです。

情動の脱臼というところで、ある意味、情動が高次化され、洗練されていくということですね。ダマシオは創発という言葉は使っていないけれど、それに当たるようなことを言っていて、ある意味違うレベルの情動のゲームといったものが起こってくることを、彼は論

じていると思うのです。

僕は将棋のことは全然分らないのですが、これを将棋に当てはめた場合に、美意識と恐怖というのがつながっているのはよく分かったのですが、何かそこに倫理みたいなものはあるのか、ないのかというのをちよつと疑問に思いました。

つまり、こういう手で、「あ、こつ来たな」というので、「じゃあ、自分もこつ行こつ」みたいなところで、一緒にゲームを、高次の情動を共有していつて、そこで楽しんでいて、そのときにそれを外して、別の、何かもつと低次の情動のレベルで手を出して、勝つてしまつという可能性があるというふうには、コンピューターはそれをすると思うのですが。

久保 それはどういう状況ですか。

箭内 具体的には全然分らないのですが、高次の情動に入つていつて、そこを外れることが何となく恥だというか、そういうことはあり得るのですか。

久保 一つは大概の場合、それは低次な方を指したやつが負けます。というか負ける、要するに、ついていけなかったという流れとして出てくるのが一つ。

もう一つは、非常に早めに投了してしまう。どちらかは。ついていけなくなるという意味では、何か早めに、これは結論を出してしまおうという状況ですね。そうでない状態で、低次、高次が難しいですが。何かそれで相手が勝つなどということは、あまり想像できないです。それはするつこみみたいな感じですか。

箭内 そういう可能性があるかなど。

久保 だからある意味では、本当にソフトが低次というのは、もうそもそもよく分からないわけです。ある意味では非常に強い相手とやる時というのは、向こうの情動は全く動いていないということがあります。その場合は、要するに相手がソフトにしか思えないし、向こうも僕のことをソフトにしか思えない。つまり、ほとんど結論が出ている範囲でしか、僕は動けないわけです。だから、三段とか四段の人とやると、そういう状態になります。それは相手が勝つということになりますね。楽しくないですよ。

それで、ソフトもそういうふうにやったら、楽しくないので。だから、無理やり棋士はそれをぎりぎりのところで、訳の分からない勝負になるように、できることがまああったという話です。最近は本当に、もうほとんどそういう感じになってしまいます。情動が動かないような、もうかなり早い段階で結論を向こうに出され

てしまうみたいな、そういうことは、やはり実力差が上がると、出てくるという感じですかね。

塩谷 先ほど郡司さんが言った話と、補足というか、彼は非常に言葉が短いので分かりにくいところがありますが、幾つかありまして、どちらからつなげればいいのかと思うのですが。

まず一番最初に、情動といったときに、僕はダマシオは、本を買ったのに読まなかったのではつきりとは言えないのですが、情動というものをどういうふうに考えているかというのが、すごく曖昧な話ではないかと感じるんですね。情動ってこれですよと言っているのだけれど、例えば生態学的に意味があるのは、情動というのは生体の状態が実際にどのようなかという細かいレベルで起きることに對して、トータルな次元からなされる種の評価と考えることができます。その評価は、粗っぽい形でやっていて、違った生理学的な状態遷移の筋道でやっているものの間でも、比較ができるようにするためにやっている。

だから、このペットボトルのお茶と、それから、例えばこのペンの書き味と、どちらがいいか悪いか、直接記述されている対象のレベルで比べるのは無理ではないですか。でも、お金を通して、われわれは無理やり比較して行動を決めますよね。値段という形で。例えばそういう比較を可能にするものとして、情動というのがあるの



りきで、そこから何かに組み立てていってという議論をやっている
と、そういう側面が全然見えなくなってしまうです。

それで、こうやって見たときに、あっちこっち、人文系だ、IT
だという話に乗ると、でかい予算を取って、この間もシンポジウム
も、あほなことやっているな、人文系のあほだなと思ったのです。
それは目の前にあるものをディスクリプション、個別の対象を見る
というような話と、それをタイプという形でしか見ない話がきちん
と区別されていない。タイプは、スタイルとほとんど同じで、共通
的なタイプで見ると、戦略というレベルで見ることになったときに
どうするのか。戦略の評価という概念を考えたときに、例えば動物

だとしたら、今度は身体
的な情動はどういう仕組
みでそれができているの
かということが問題にな
りますが、いまのところ
答えはないわけです。こ
ういった見方がありうる
ことを考えた上でないと
情動を話に乗せるのとい
うのは、すごく難しいと
思うのです。まず情動あ

だったらどういくかと。郡司が言ったみたいに、世界は止まってい
ない。どうしたら、ダイナミックな形に見えるのか。でも、ダイナ
ミックな形に対してある戦略を考えるとときには、相手のもたらす不
定さに対する取りあえずの対処法を組み合わせなければいけない。

しかもそれは不定さが現れる状況とかかわるといってローカル
にしかできない。実際の身体というのはそういう形で、ローカルに
しか世界と出会わないので、ローカルなものをどうやって、今ある
自分におけるローカルさという部分と、その場面でトータルな、言
い換えれば個としての自分が適応できる戦略とを合わせるかとい
うところの比較と問題が出てくる。むしろそこでいけるねと。問題と
対処を繰り返して続けていくことができそうな土壌とか舞台の水
準での話を考えると、幾つかのレベルでの処理とレベル横断的な
処理が関わると思うのですよ。それは例えば、これをそのままアナ
ロジーとして考えるのは、漠然とだけけど、ディープラーニングに
当てはめてみると、ディープラーニングの話で改訂。学習のメカニ
ズムを考えると、今言った戦略を見るといことは、ある種の
省略形を使うわけだから、途中の情報、勝手に引き出してきて組
み替えるのと同じなわけです。それは正解うんぬんとかではなく
て、外れと当たりもない。

ディープラーニングはそもそも、原本をコピーしてもう一回出す
という課題で考えれば外れて当たり前。原本全部の情報を持ったら、

そのままコピーすればいいのだから、ニューラルネットを使った学習をやらなくていい。でもそれでは新しい事態に対して、資源が膨大になってしまう。現実的に使えるには、省略や高次評価からの典型などを使うことになる。それが途中の情報を抜き出して使うことに当たる。このレベルは使えるよという話でやったら、そういうレベルで来たとき、そこで情動やソマティックということにあたるものは、大地の一番下がつながっているものを使っているわけではない。これはもう途中の段階で、今のやり方だとインプリメンテーションされているレベルでの、この中にソフトが入っていて動いている状況と、この入れている状況の中で重要な戦略の絡み合いに相当する。例えばあるプログラムの分だけ持ってきたレベルでの情動を考えるには、プログラム同士のレベルで戦わせるとか、プログラム同士の段階で評価して排除する。そういうことをやっているはずなのです。

それがすぐたくさんのレベルがあつて、そういうものの中で、不定さに絡む問題と処理の連鎖ができそうな水準を考えると、そこにはある種の原初的なものからつながっているような、例えば通貨として、通貨というか評価値として情動という内面が、不定さを地表面としてしまうことで、一番底とつながり得るように見えてくる、そのようなものとして扱うようになる。そこにいろいろな修飾が入り込むことによって、情動というレベルが変わってくる。それは郡

司が言っていた、いろいろな外のことを組み込んでいるかということの中に、入ってくる感じだと思ふのですけれど。

そういう、これは僕がそういうふうな、プログラムとかそういうものをアナロジーで考えた話だけれど、そういうレベルで見たときに、どういう話になるかということがあるわけです。それは常に、ローカルの中でつないでいって、しかもそのローカルなものを、外から来るものの不定性ということが効いてくることに対して、しかもこの一本の線だけを見てその線だけでやるのではなくて、他のも同時にやってしまうわけです。

昔も言ったけれど、これは形と色が一緒に動いてくる。こんなの、論理的になくてもいいのですよ。形と色がバラバラであってもおかしくないのだから。だから、いろいろな質が同時にくつついてくる。違った評価を何らかの形で統合することを必要とする。効果的な質、その品物みたいなものに質がどういうふうにくつついてくるかということが問題となっている状況の中で、それが効果的な戦略に対する、しかも評価という形の探索領域を開いているのか。さらに個々の評価をやったら、こうなるという予見ができるか。けれども、そののさらに比較級として、情動という形として現れるとすれば、非常にややこしくなる使い方をしていませんか。

将棋の場合は何が違うかというと、将棋はもうゲームとして特化された世界なのです。人間はその中の一部なのだけれど、将棋の

ゲームだけを見たら、全く違う世界というか、他とどうつながっているかが書いていないわけですよ。先ほど、久保さんが一番最初のところで、人間の場合だったら、飯も食わなければいけないし、金を払わなければいけないし、巧妙だと言っていたけれど、コンピュータは電力などしかないわけです。コンピュータ自身の中に、コンピュータが、例えばこうやったら自分のところはもつと売れるだろうとか、それか他の形というのがあれば、これはまた違う話になってくる。

だから、そういう意味では、そのあたりはローカルのところの戦略をつなぎ合わせるといレベルではなくて、極端な話で言えば、有限でもそうでなかったかもしれないということを経験する歴史の働きはあるはずなのです。有限ゲームでの必勝法の存在は証明されている。でも、具体的な構成法を与えるわけではない。ローカルな状況での問題と対処の連鎖の方向を与えていく形が担保されているわけではないのです。今のところ、一般的にはグローバルの形での証明しかない。

このような状況下でコンピュータは、非常にでかい形でサーチする格好で、総当たりだから、構成的な方向に近づくように見えているわけですよ。現実には違うのだけれど。コンピュータだとしたら、できないけれど。

その意味では、先ほど言ったスキームとしては、そういう戦略に

評価されても、他のものも入ってくるというのは不可能な部分で、使い方がずれてきている。人間は感情を無視できたらすごく新しい可能性も出てくると思うけれど。将棋用の感情と、それ以外の感情に分けられたら、違うかもしれないけれど、感情というのは、そういう形で分けられないわけです。だから普通、頭のいい人というか、嫌な人だったら、お財布に入るところで分けて、こちらは家計用のお金で、こちら側を遊び用のお金でと分けたりする。

そういうふうにも、もし感情が分かれているのだったら、こういうふうに見えるかもしれないけれど、そうではなくて、感情はお互いに働く領域を浸透してしまう。逆に言うと、抽象的な値としてのお金と同じなので、そういう区別を付けない方が、逆の形で世界に新しくつながっていく可能性がある。そういうことを考えたときに、そういう違うお金の使い方、道のつなぎ方を使って初めて、先ほどの新しい感情が可能になるみたいな、思考が可能になるという意味が出てくるのだと思うのですよ。

それが郡司が言ったみたいなの、先ほどの外にあるものということ、それを取り入れてきたときに、ただ外にあるもの、個物という形で取り入れているわけではないし、いろいろな形で出てくるというのが問題なのです。

これ、一番最初の話に戻すというか、アナロジーの話に戻すと、アナロジーというのは、否定と言うと、何でも言ってしまうと思う。

全部否定だから。そうではなくて、例えばこれはカスケードで、横

に「論考」があるのだけれど、アリストテレスの抽象に対して文句を言っていたのです。これは否定をするというのは、ある範囲で否定するわけです。否定されるもののパラメーターの次元が決まるということがあって、むしろその次元を取り出してくるということが、郡司が先ほど言っていた、具体的なものを取り出してきて、それをそうではないという言い方で否定を使うのだけれど、その範囲で収まるから、それは意味があるわけです。だから、そのところで、何にでも適用できるというピュアなロジックのレベルで可能にするのではなくて、ここに着目するという話を決めていくということがあってできるわけですよ。否定のアナロジー。

ということ、否定のアナロジーは、最初から同じレベルのもの比較ではなくて、一つレベルが変わって、その中で具体的に働いているという、先ほどの質の展望みたいなものを考慮して、その景色のもとではこれなのだと言って戻す、そこを探す。それを否定されているという行為、要素になるから、それを見ていくということがきいてくるわけです。

否定されているというのは、相手側に何かがあるわけで、これはネガティブなものが、むしろ抵抗するものが、向こうにあるのだと完全に決まってくるから、そういう意味でネガティブな感情というのは、逆に何かつくるといふ要請となるようなものとして重要な

です。

内海さんが先ほどおっしゃった意味での、去勢の話とは別に、去勢としてはなく、自分の方がそういう形で態度を変えてしまったと。そういう意味で言うのだったら、否定を肯定に変えてしまうという形で表せるメカニズムも、人間の歴史と心理学的に要素が強いものとしてフロイトは取り出して、去勢という要素の中にそれを見たとしたことなので、別に去勢というタイトルでやっているのではなく、メカニク的な話なのだ。

そのレベルが、むしろ否定のアナロジーだけでいってしまうよりは、かなり考えてもいい話だと。否定の軽減というのは、むしろそういう形ではなくて、そういう様々な形のあいだで一つ決めたものの中に、恐怖の中に住み込むことによって、むしろ新しい可能性ではなくて、自分の枠の中に取り込んだ形で使用しているから、うまくいくのだと思います。

内海さんが今日お話しになると思うのだけれど、自閉症のお話とかになったときに、例えば藤井六段はどう見えるか。彼はみんなすごいなと言っているけど、羽生さんが負けたときに、非常によく読めてと、コンピューターに文句を言っているときと同じような言い方をしていない気がしないでもないです。

これは多分、今いろいろな意味で言っている情動ということに対する、生活のレベルでの情報の処理の戦略を立てたときは、われわ

れ世代までぐらいの日常的なレベルと、今、毎日手元にスマホを持っていて何かしているという人たちが、戦略を評価するということに対するレベルでのスキームの使い方が変わってきている兆候ではないかという気がします。その辺は多分、社会的な、人類学とか、社会的な形で、情動とか知性を見るという話になったところ、どうつながっているかなと思うので、ちょっといろいろと、長ったらしく言って、質問になっていないということで、コメントになっているのですが。という話だと思います。

だから、一番のポイントは、情動ということが多分、基礎的なものだけけれど、ソマティックだと、身体にという見方をしたときの身体という言葉が、マジックワードになってしまっている。身体自体は、だって、物ではなくて、これ自体のいろいろな、化学反応や力学的均衡やから細胞の生存戦略といった様々な機能的なシステムが、お互いに競い合っている様子が示されているアーリーなみたいなものですよ、結局は。

その中で、感情というレベルが現れているのは、どういうことなのかと。それを脳みその方が、今度は利用するということが果たして、どういうことなのかということをおぼろげに考えないと、いつまでたっても昔のヨーロッパ型に、感情というのは人間の生の下の方で、その上がだんだん上がって行って、それを高度に抽象すると、精神が出てくるという図式の中をちょっといじくる話から、ほとん

ど動かないと思うので、そこは多分一番、こういう話のキーになるのではないかと思います。すみません、長々と。

西井 ありがとうございます。

久保 先ほど、否定のパラメーターを取り出すと、その範囲で収まるみたいな言い方をしていた。ただ、僕の否定形のアナロジーのときは、範囲が結構収まっているようにいて、何かはつきりとはしていないみたいな感じのイメージで書いているのです。そういう状態と、完全に収まってしまうものとの違いとは、どこから出てくると考えればいいのですか。

塩谷 それは答えてしまっているのですか。

西井 はい。

塩谷 僕、この間、ある会議でやったら、前を向いて話しているの、後ろに聞こえないと怒られたのですよ。だから、マイクを使った方がいいと思うのですが。

その話は、例えば先ほど出たヘルマン・ロッツェ (Hermann Lotze) という人が、「Logik」という文の中で言っているのですが、

例えば色の話をして、色の赤から、有名なのは、色が赤い、みずみずしい、食べられるという三つの条件で、イチゴと生肉、これは一つのグループにするという変な例を論じているのです。普通はやらないのです、こういうのは。

何かというと、アリストテレスは、本当はアリストテレス本人ではないようだけれど、単純に抽象すると、同じように着目したものだから抜けばいいという話になってくる。そうではなくて、それらは選ぶものの外にある他のものの規定と絡んでいるだろうと。生肉の色ということと、植物においてある色という形のみずみずしさとは、色が違うし、例えば肉だったら腐っているよねという話になるのだけれど、イチゴが茶色かったら腐っているよねという話になるわけですよ。色の赤による修飾されるものが集まってしまふ、というか、そういったものの絡みがあるという話があるわけですね。

その絡みという形を、完全に果たして明確にできるのかというのが、非常に疑わしく微妙なのです。ここところは、普通はその後、カッシーラーなどは、パラメーターということで数学のイメージで書いてしまふし、ロツツェも“Logik”という形の数学になるのだけれど。

実際は多分、ここところが私の考えとか意見ですが、もう一つ別に重要視している「像」という形で、Bildとドイツ語で言うけれど、多分そこをまとめている仕組みみたいなものが

ある。ある像というのは、今言ったような機能的なものとの絡みを持つているという形で何かを考えたときに、基本的な絡みの具体例になるようなものとして、その今、否定形に対するものが立てられるのではないかということを、イメージする形になるのですかね。別に視覚イメージではないのですが、われわれは視覚が情報が一番たくさん持っているので、視覚イメージが多分、典型になると思うのです。そういう格好でやったときに、多分このパラメーターの世界みたいなものの代わりができるのです。でも、それは先ほど郡司が言ったとおりに、もうその段階で、外のものを含まざるを得ない。不定なものに開かれたローカル。でも、だから concreteなものとして何かができて、そこからもう一度、言語的思考、フォーマルにすることによって、そこだけを切り取って、抽象的な適応可能性のあるような、今度は対比という形で、つながりや絡みのやり方を変える。

ちよつとそこところは単純に、数学的な形式を既存のものとして利用して表現すると、ここところをパラメーターとか、言語でやるとこうだと言ってしまうのだけれど、多分その中で、今言ったBild、像という感覚に根っこを持つもの、それからイメージというものを持つようなものが働いている形式が出てくると思うのですよ。

現実にある宣伝というのは、先ほど言った質の間の絡みとか、機

能的絡みがいっぱい入ってくるので、それに対して、こうだよねと感情を持つている。それが多分、そのレベルでの情動の対象としてわれわれが見る。その情動の対象というのは、どういうタイプの質を見たいかによって、それに対して修飾がたくさんあるというか、そういうものとして情動は、いろいろなレベルがある。

だから、その中で一番原初的なものへドーンと落とした形で、これで快とか不快というだけだという話というのは、逆に人間がそういうふうには偏った場面で働くものも、共通のものだというふうに見てしまう。それを逆に、共通のものだから、そこから構築的にこうだと言って、レベルを上げていく。ヨーロッパの人たちがよくやるような発想で見ているから、情動をそういう部品の組み上げのなどうか。詳しく見ると、多分そうではない。現実には文化や状況によつていろいろな水準が原初とみなされて、それに応じて行きつ戻りつしながら情動は育っていく、そんな感じだと思つてです。

ごめんなさい。長々過ぎましたが、そのような格好で見るところが多分、幾つかキーがあると思います。

案内 すみません。一瞬だけ介入させてください。後でスピノザの話をしますが、やはりスピノザは違うと思います。そして、ダマシオはスピノザを踏まえているので、ヨーロッパ的な構築とは違う形で理解できる面があると思います。

塩谷 ただ、今のはむしろデカルト的な方向なので、スピノザとは話が違ふと思うので。

久保 何か一つ、僕はやはり阿部さんの言い方と千田君の言い方は、具体性が変わっていると思つていて。あきらめないという言い方は、同じように書いているのですが、これはやはり、この局面を彼が何で持ってきたのか、ですよ。やはり「囲わない囲い」という言い方をしたときに、多分この二手先でも一応できたし、ここで囲いが完成していると言つているときに、これはこの後、さんざん僕は聞いているのですが、まずこの金の位置がここだったら、囲いではないのです。この銀の位置が一個ここだったら、これは囲いではないのだと。

それはなぜかという、要するに時間の流れが畳み込まれていて、これがこう上がると、ここを守る形になって、これが攻防に効くと同時に、ここがこちら側に攻められたときに、ここに飛車を守りに入つて、王様が最終的にここに逃げられるということなのです。それをこの形の中に入れ込んでいる。多分、これは空間的な囲いという言い方ではないのですね。

今のイメージというお話は、ただこれを多分、僕はこの局面に関してはある程度、なぜこれをわざわざ持ってきたのかということ

に出ているとは思いますが、それを記述する人間がどうすればいいのかというのは、結構難しく。これがある程度、僕は、これは例えば一九九〇年代以降のサッカーの守り方、かなり近いと思ってるのですが、そういうアナロジーで補強していくというか、沿わせていくしかないのかなというふうに、イメージについては思っています。

多分、用語が新しく出てくるとは思うのですが。こういう状況を指すのだと。今までは広いとかと言われていたのですが、それは空間なので。多分、時間的な表現が要るのだとは思っています。

塩谷 それを言うのだったら、例えばこういう囲いとか空間的というのは、逆にその場で対処できるわけですね。一遍に。これは対処するもので、可動性みたいなものを幾つか集めている。でも逆に言うと、可動性があるということは、その想定に入っていないものに対しては、逆に固定化する制約がかかっている可能性がある。だからそういう意味では、われわれが先ほど言ったように、時間的なものを、空間的なもので全部対処できるのが問題です。むしろ対処できるという世界観、原理を受け入れるという戦略をもって構築するという発想でものを見るわけですね。

それはコンピューターのアルゴリズムの形というのは、手続きに従って、いちいちやっていって、stateを決めてこうやっていって、

こうなってる、ではstateをどこか切り替えてもいい。でも、時間的なやり方をするとは、そうではなくて、例えば、ある程度フローで考えて、フローのレベルで、どこで評価するかという点に自由度が入ってくると、キーが少し変わってくるので。

この場合、ステップが、ファイナルはdiscrepancyがあつたし、一回一回で評価するということは将棋ではないので、ただ評価すると想定されているという状況、仮想の評価のもとでやるわけですよ。どれぐらいの幅で評価するか。評価の途中の段階というのは、実は外から障害を受けたら、逆に困るというような形になっているのです。結局はレベルの違いという形ですが、明確な形での表現をわれわれは与えられていないのです。表現自体は、われわれは常に人に伝えるときに、空間的なものの類推で考え、例えば言葉を使います。むしろそうでない場合の問題というのが、分類のお話を聞くと、自閉症とそれの違いみたいな話をしたと思うのですが、そういう形なのです。

表記法ということを考えるときに、われわれは常に空間化された表記法を取らざるを得ない。公共的に表現する場合はとくにそうでしょう。そうすると、何かレベルの違いという、これは恣意的ですが、適当なレベルとかジャンルを設定するしかない。

そのレベルというのは、決して一義的な方向に延びるのではなくて、関心なり、そこで、先ほど言った、何を見ているかというこ

とによって、実は変わってしまうつながり方を持ったということを組み込ませるしかないのだろうなど。逆に今度、将棋の場合は、やはり究極の形で有限ゲームだということが非常に大きくて、それなりに語彙が整備されると思いますか。

久保 まだ喋っていない方、いかがでしょうか？

宮坂 身体がものすごく疲れていて、頭もボーっとしている。

西井 すみません。お名前とご所属を。

宮坂 宮坂といいます。所属は日本教育財団。両方とも（身体も）頭も疲れてガタガタの状態なのです。でも、こういう何かボーっとしているときに、時たま、ばか当たりすることがあるのです。

それで、今の方のコメントは素人的にもものすごくよく分かったのです。僕自身が答えられるわけではないのですが、ちよつと違う次元から素人的な質問をするのですが、この千田王位でしたか。

久保 いや。今、まだタイトルは取っていないです。今、六段です。

宮坂 彼は、やはりかなりコンピューター、AIの通だけけれど、羽

生さんによれば、まだ完全にAIの世界にのめり込んで同化するという世代ではなくて、中間的な世代だというふうに言われていますよ。

僕の質問は、僕が子供のときに、かつての升田さんなど、いろいろ新手を出してきた人などは、一般の目から見ると、社会的な性格は非常に特異で、ある種のソーシャルタイプみたいな言い方でイメージが捉えられますよね。われわれの今の日本社会も、羽生さんにしても何にしても、そういう形で、われわれのある種の間像の特異なタイプとしてイメージされて、また社会的にもマッチングするではないですか。それはやはり勝負師で、会社人間で生きていくにしても、それはある種、特定のプロセスをしなければいけないと、きの修羅場みたいなものを、将棋の世界で極めているから、そういう意味でアナロジーに非常に使えるということではないかと思うのです。

そういう一般的なイメージに従えば、やはりあくまでも人間で、人間の社会の中で培われたような、いろいろな社会的な persons みたいなものが、将棋の中のある種の研ぎ澄まされた特異な形をしたという、変形していくという感じではないかと思うのですね。その知が、今のプロもかなり特異な、他の棋士と違うクールな印象を受けるのです。やはり基本は人間の枠の中の変形に入っていて、それでコンピューターのAIと交渉することで、ある何か違う新し

いパソコンみたいのをつくり出しているのではないかというイメージを持つのです。

そういう将棋の世界のAIとの交渉における、しかしあくまで社会的な■■■の時点における、ある種の革新みたいな問題は立てられないのかなと思うのです。そういうことに対して、今ここで回答するというのではなくて、そういう方向性があり得るかどうかというの、一つの関心なのです。

それから、コンピューターにも、先ほどの質問の中に含まれていますがと思うのですが、例えば電力を切ってしまう、あるいは何か要するに罰を与えるという、あるいは報酬を与えるような、コンピューター的なAIにとって報酬や罰になるようなことをサブで与えることを設けた場合は、情動とは違うのかもしれないのですが、ある種の駆動力が働いて、人間の棋士がそれで勝たないと生活できなくなってしまうみたいな、そういう緊張感が生じる可能性はないのか。そうすると、そういうものと今度対戦する場合に、今の問題というのはどのように変形されるのかなということです。

最後は、別に誤解してはいないのですが、やはり将棋の後で研究会・検討会をやりますよね。そのときの作業というのは、やはり相互に研鑽するというか、もう勝負を離れて、ある種の本当の棋聖というか聖人君子みたいな世界で棋理を探求するというか、そういう中で相互に開かれて、共に有るみたいな精神的態度は、一部はある

のではないか。そういう精神的な態度というものが、対局中にもやはり働いているのではないかと思うのですね。

ものすごく執着、執着で、勝たなければというのもあるのでしょうけれど、これは見事だなと。自分だったら、この局面でこうするのだからけれどみたいな、そういう自分が負けるかもしれないけれど、そういう将棋の世界が、ある理想に照らして判断するというのがあるのではないかと思うのです。どこまではったりなのかは分かりませんが、そういうものを考慮するというのも、あり得るのかなと思いました。以上です。

久保 ありがとうございます。どうしようかな。まず一つ目のことに関しては、僕は多分、この話と並行して、ポケモンの話を最近ずっと書いていて。ポケモン世代と千田さんの話を同時に扱って書いて、インタビューでやっているのです。そういうときには、かなり社会的な、世代的な問題として書いています。

かなり乱暴ではありますが、はつきり、ある程度対比できると思うのは、羽生世代というのは、基本的にデジタルなツールを情報の探索にしか使っていないくて、情報の評価に関しては、デジタルは使わないのです。だから、対局観を鍛えるには、ラグビーの試合を見に行くとか、そういうのが大事だと言われたりします。

彼らは実際、むしろ上の世代との戦いにおいて培ってきた対局観

と、自らデジタル化というか、解放した序盤戦術の膨大なデータの整備をベースにしているので、評価に関しては非常にアナログをむしろ強調するわけです。つまりその手段と目的とか、道具と判断みたいなものを分けることによって、ITなどをすごく称揚するタイプの考え方なのですね。

これはもうほとんどの批評的な文章を、今そういう形で書かれてきたと思うのですが、むしろ僕がポケモン世代とか言っているときには、要するに局面の評価にそもそもデジタルなものが介入してきているという、そういう状況に僕は注目しています。

つまり全てのものが、外部に何か別の評価基準があるとか、修行に行くとかではなくて、まず取りあえず還元できてしまうところから、むしろ多様なものが生まれてくるという発想を取るようなものが出てきているというふうに、言えないことはないかなというのの一つ目です。

二つ目は、僕に聞かれても困るのですけれど。それはむしろ、一応ただ、電力を切ってしまうというか、一つは、将棋ソフト開発で言えば、きれいな投了をどうやってつくるかという話、きれいに投了できるソフトをどう作るかという話のときに、局面の複雑度に対する態度みたいなものを入れ込もうとしているひともいます。態度というか評価ですけれど。

局面の複雑度がある曲線のあるところに行くと、僕もよく理解で

きていないのですけど、一番きれいに終われる。そういうものを中に入れ込もうとしているというのは、多分電力を切ってしまうまでいかにしても、要するに単純に、大量に調べて、結局勝ったものを残すという形でない関数を中に入れ込むという、あまり目立たない試みとしてはあるというふうに思っています。

三つ目は、これは感想戦の話なのですか。

宮坂 感想戦の話の中で、特に現れてくると思うのです。もう勝負はついているわけですから。

久保 感想戦って、結構言わないですからね。感想戦を毎日見ていると、結構これはこいつ、ごまかしたなみたいな、言わないでおうみたいな感じでやっているのもあるし、それが結局後につながっていくというのが大きいのではないですか。そこで感想を言ったということが、後々他の人の判断につながってきたりするという、その結論が、結局、棋理とか何とかというのは、要するに結論が出ないということに、みんな耐えていくみたいなシステムだと思うのです。取りあえず結論は、ちよつとずつ出てくるのですが、別にそれが確定するという保証もないわけで、それが続いているということを保証するために、棋理だということを言っていただけだということとは、多分もうはっきりしているのではないかなと思うのです

けれどね。

では、ソフトが解明しているものとか、ソフトがプラスで言っているものと、棋理ということはどうつながるのかなど、もう誰も答えられなくなっているのではないのでしょうか。何か分からなくてもやっていけるということについて言っているだけなのではないかという表現の変化、そこに関しては結構考えてみたいというふうには思っています。

西井 ありがとうございます。まだまだ議論は続きそうなのですが、時間となりましたので、いったん久保さんの発表は終わらせていただきます。

久保さん、ありがとうございました。

久保 ありがとうございます。

西井 次は午後一時から黒田さんの発表に入らせていただきます。

二 「情動の社会的回路の進化」

黒田 末寿（滋賀県立大学）

では、始めさせてもらいます。あまりまだ、まとまっていなくて、デッサンという形の発表になりますが、皆さまの質問等で、少しでも前進できたらと思います。よろしくお願いします。

ここで情動をどういう意味で使っているかという点、情動の定義は先ほど久保さんのときにもいろいろ問題がありましたように、きちんと定義するのは難しいです。とりあえず、西井さんが科研費を出すときに、他者というのを書いていなかったのですが、他者を動揺させる (affectus) という機能を重視して、新しい情報を展開していくようなことを書いておられたので、それをほぼ踏襲するという点で使っている点と。要するに個人の中で、あるいは動物の個体内で収束するものではない。共感や感情感染というタームが既にありますが、個体間で情動や感情が人を介して共有されていくという現象を扱うことにします。

しかし、ちょっと注意しなければいけないのは、喜怒哀楽の強い感情あるいは情動というのは、確かに感情感染するのですが、それとは逆に冷静さ、落ち着きなども、感染いたします。ですから、感情感染ということと喜怒哀楽が伝わって広がってくることは、少し違いがあるということです。

ここに脱力の技法と書いてありますが、多動児などの心を平静にさせる。そういうことに使ったりします。結構、これは確立された技法でもあります。

簡単な定義として、情動は外界ないし身体内部の刺激や状況によって引き起こされる身体反応を伴う感情。では、感情とは何かということが問題なのですが、そこを突き詰めず、かつ情動と感情との境界を曖昧にしたままでとりあえず進みます。

こういうことを、最初に考えるきっかけは、アンリ・ワロンに関する本を読んだことでした。ワロンは情動行動という言葉を使っていて、これは外界の刺激や状況を感じて内部状況にそれが写す。身体の緊張だとか、弛緩だとかで表れ身体に取り入れられるだけではなくて、その身体状況を他者に伝えてしまうものだと考えられています。ですから、この情動の拡張によって、その参与者間に共同化される。そして、巻き込む。これは同調行動というような言葉、それから引き込み現象というような言葉で多くの研究があります。これを繰り返すことによって人間は共同存在として自己を定位しています。

それから、情動の共有はワロンによれば、身体のこわばり、弛緩、姿勢の同調として外部から観察できます。それから、ワロンが指摘しているのは、母子間。母親に限りませんが、保護者、子どもの間で緊張や弛緩、硬直が繰り返される結果、幼児は何を喜び何を恐怖

し、何を嫌悪するかといったような自文化の価値観を身に付けていきます。制度や文化の伝達、それから継承する機能をもつということとです。

このあたりは皆さんもご存じのことばかりなのですが、ここでこの情動が参与者間に広がっていくという状態を、情動の社会的回路という名前を付けています。回路とわざわざ書くのも形容矛盾に近く、そういう特質があるかどうかというのは疑問なのです。ですが、こういうふうになにに名付けることによって、情動の社会的回路というのが強化されるとか、あるいは外化されていくということ、芸術や文化が出てくる。そういったとらえ方もできますし、いろいろな面

から考えることができると思います。

それから、人間の成人に特に見られることですが、情動の同調あるいは感情感染といったことを遮断することができません。そういうことも、この回路で表現できるだろうと思って、今日使ってみようということとです。

それから、情動の共有というのが、社会形成あるいは社会の集団維持の基盤にあるということは、近代のヨーロッパの社会心理学者たちが繰り返し主張していることです。こういう人たちの議論にも進んでいけるような情動論を、これからやっていけたらと考えています。

欲望という情動の拡張状態を考えると、ホッブズが万人の万人に對する戦争状態といっているわけですが、これは要するに他者のものを欲望するというようなことで起こります。これも情動の発現の共有ということとです。

それから、エミール・デュルケームは宗教の起源として、集合的沸騰という言葉を使います。人々が集まって来て、集まることによって興奮が起こる。そして、その興奮状態が一層の興奮を呼んで、ついに沸騰するような状況が起こる。それが宗教の原点だと言っています。

先ほどからダマジオの話が出ていますが、私としては、共同化された情動が、個人や個体の行為選択、つまり判断をするというようなことを言っていると、大雑把に理解しています。

情動を、果たして非理性的システムと言っているのかどうかというのは問題になるのですが、社会の基盤に深く関わっていることは確かです。こういうことをベースにおいて、チンパンジーやボノボの行動も考えてみたいということとです。



情動の社会的回路、情動感染という現象を動物に当てはめていく場合、その原点のようなものは何であるかを考えておく必要があります。シカやサルなどの群居性動物を観察していると、一個体の緊張あるいは緊張感がある発声、アラームコールと一般的に言われていますが、これが直ちに全個体を緊張させる、逃走させる。あるいはその原因とおぼめかしい方向を、「きつ」と見る、緊張するといったことがあります。この情動共有というのは、そういう意味で、大変速くて効率的な情報伝達で、特に危険等の伝達、情報伝達の方法であることになります。

ただし、この全個体を緊張させる、逃走させる反応が反射行動であるかどうかは考慮の余地があります。ほとんど反射的に飛びのいたり逃げたりするわけですが、危険の原因と思われる方向を目で確認したり、それから母親だったら子どもを抱き取って逃げるとか、たんなる反射行動とは違う反応をすることがあるので、反射行動とはいえない。

それから、これは野生のウシなどが取る行動ですが、肉食獣に対して集団的防御行動を取るときに、興奮と攻撃の同期現象、同調行動が見られます。それから、採食行動はなぜか、群れ全体で同期する傾向が強く、食欲の同期同調がここでもよく見られます。

また霊長類では、他個体の注視に対する同調がきわだちます。ある個体が単独でやっている行動が他個体の注目を浴びると、一頭だ

けが注目するのではなくて、なぜか数頭がそちらの方に注目する傾向が大変強くあります。危険の場合には結局、逃げるわけですが、近寄っていく。好奇心の共有というものも、ここで起こります。一頭が特別なものを対象に遊び始めると、それまでそのものに対して全く関心を持っていなかった個体たちが集まってというようなことがあります。これも社会的態度の共有の現象です。

ただし、ニホンサルやチンパンジーでもそうですが、至近距離での他者・他個体が持っている食物や異性への欲求や欲望を示すと、これはたちまち葛藤を起すような結果になるのです。そこでこういうことに対する抑制、遮断行動も発達させていると考えられます。

先ほど人間の集団的興奮のことをお話ししましたが、それとよく似たことがチンパンジーやボノボに見られます。一〇頭以上の集団があると、しょっちゅう大声を上げるなどの興奮的な行動を示すことがよく分かります。とりわけチンパンジーでは、集団間、相手集団との対峙で、激しい戦いや激しい声の応酬を行うわけですが、これを伊谷純一郎さんは次のように説明します。チンパンジーというのは個体間の対等性が高い。対等な交渉のやり取りで集団を維持しているのだけでも、そのためには自己抑制が必要なのだ。それをどこかで解放しなければ、これは持たないのだというような、ベント仮説とちなみに言いますが、彼らの平等原則社会の集団維持は、この自己抑制の解放が必要条件といったことを議論されています。

その最たるものが、集団間の闘争状態です。このチンパンジーの集団間の攻撃行動は、私自身は観察していませんが、Jane Goodallの著書やD. WattsとJohn Mianiの論文等を見ると、攻撃者たち、雄の集団が互いに強い連帯を示しながら、相手を攻撃・突撃しているといったことになります。このときにチンパンジーの雄たちには一応順位というのがあるのですが、強い雄も、弱い雄にしがみついて勇気を取り戻すなど、対等で情動的な行動が見られる。要するに敵の存在の前に、チンパンジーの雄と雄の共同性が確認されて、強化されて、そして突撃していく。こういうことで、この対等的な平等原則の鬱屈が解消されて、そして対等性の中にまた再び戻っていくという、そういうシステムになっているということです。

チンパンジーやボノボを見ると、人間と同じくしょっちゅう大声を上げて興奮してはお互いに抱き合ったりしています。そういうやり方で、伊谷さんの推察ですと、対等・平等の壊れやすい秩序を維持している、いわば興奮系動物ということになります。

この写真は本から採ってきたもので、チンパンジーの二頭のオスがディスプレイを開始しようとしているところですが、「オーフウ、オーフウ、オー」と、大きな声を共同で発して、毛を逆立たせ、暴れ回っています。

それから情動共有は、学習や知性の進化といったようなことにも強く関係しています。チンパンジーやボノボや人間の幼児の観察で、

そういうところが見えます。チンパンジーにほとんど見られなくて、人間に特異的に見られる情動の社会的回路はどういうものだろうと考えると、人間の場合は他者の喜びを喜ぶ。あるいは他者の喜びを否定的にそねむ。自分が喜びの具体的な行動に参加していなくても、喜びが当事者以外にも拡張し、巻き込まれていく。自分自身が当事者になっても、そこに心が参入していくような好奇心。自分もうれしい。あいつがうれしいなら、俺もうれしい。そういうようなことが出てきます。それはチンパンジーやボノボには極めておこりにくいと思います。

ただし、チンパンジーは例えば、大きな果実がいっぱいになっている木に着いたときに、皆で興奮します。喜びが共有されます。それから、順位争いが決着したときもそうです。激しいオス同士のトツプをめぐる争いが、片方が降伏して決着しますと、そのとき集団全体が大声を上げて、この決着した者たちの周りに集まって、抱き合うといったこともあります。

ただし、これは喜びの社会的回路のように見えますが、少しが違います。果樹については、これは全員が当事者ですから、それぞれが喜んでいるのにすぎないとも考えられるわけです。

それから、順位争いが決着したときにみんなが抱き合って喜ぶというの、順位争いの当事者たちはオスの二頭か三頭ですが、そのとぼちちりを食ったり、緊張状態で常にその争いを見ていたメン

バーたちは、攻撃される可能性もあり、平和がもどって安全になるのは彼ら自身の問題で、全部当事者だともいえます。そういうわけでも、人間のように他者の喜びを喜んで、当事者以外が当事者然の感覚になるというのは、あまりないというか、ほとんどありません。

少しボノボの紹介をします。こちらがチンパンジーです。それで、これがボノボのオスです。四歳のオスです。子どものときから私たちが観察していて、内乱のときに観察者が行けなくて、十数年のブランクがありました。私自身は一八年振りにこのオスに会ったのですが、私のことをよく覚えていてくれて、私の後をずっと着いてきて、私がもう観察を引き上げて帰った後、昔、私たちがサトウキビをやっていた餌場、そこは全く放棄されて一〇年以上たっているのですが、そこで待っていました。残念ながら期待にはそえず、私たちはサトウキビはあげなかったのですが、そういう記憶力を持っていることが確認できます。

これはボノボの母親とその子どもです。このようにすつくと二足立ちをして、二足歩行を、必要ならば、一〇〜二〇分ぐらい、スタスタとやるときもあります。

それから、こちらは松沢哲郎さんたちのチンパンジーのフィールドで、松沢さんたちのチームの明和政子さんから、私の解説書の引用にいただいた写真です。西アフリカのギニアの、Bossouという所のチンパンジーで、こういう石の台の上にアブラヤシの堅い実を

おきコンコン叩いて割って食べます。上手な個体は一日に三〇〇〇キロカロリーぐらい、道具使用によって食料を得ているという報告があります。この石割りができるようにするのは、大体早くて四歳半で、遅い個体は七歳ぐらいです。

チンパンジーやボノボは、教示、教示すということをしないので、このように他個体がナッツ割りをしているのを、じっと見ています。それで学んでいくのですが、このナッツ割りの習得には数年かかるといわれています。人間の場合には「良くできたね」とか「もう少し頑張ってください」とか、何か課題ができると「お母さん、見て見て」と、幼児から喜びと共に他者にそれを承認してもらう。そういう情動の表出が見られるわけで、それが学習を進めていく大きなドライブになっていくわけですが、チンパンジーの場合はそれが見られません。

Bossouのチンパンジーも、これはお見せしたかったのですが、YouTubeからダウンロードできず、味気ない文章になっていきますが、こういう場面で、チンパンジーの大体四〜五歳の子どもが、母親のナッツ割りをじっと見ているわけです。それで、自分で割ることを何度となく試みるのですが、ナッツが台から転がり落ちたり、石を使わずに手首でこんこんとやったり、失敗とも言えない不適切行動ばかり繰り返しているわけです。再度、母親のナッツ割りを見に戻って、また何度なく試みて、やっと殻を割ることができた。そ

うしたら、何とびっくりするほど当たり前のような様子で、淡々とナッツを食べている。喜ぶだろうという思い入れをしていたら、肩透かしを食らわされるような気分でした。

先ほど言いましたように母親からの教示はありませんが、これについては子どもがよく見えるような位置や姿勢を取って、割っているのではないかという研究者も何人かいます。とにかく手取り足取りとか、何か声で教示するようなことは全くしません。そういうわけでナッツが割ることができた前も、割ったときも、その後も親子間の交流、情動のやりとり、感情交換、あるいは注視といったことがさっぱりありません。自分がやったことを「見て見て」というように知らせることも、母親からの励ましも喜び合いもありません。人間の子もだつたら、積み木ができて「お母さん、見てみて」とか、できなくても「うわーん」と泣いて、「お母さん、やって」というようなことになるわけですが、そういう交渉がこういった学習で見られない。苦勞してやっとできたというようなそぶりも見られません。

これは私、本当に不思議に思っ、松沢さんのチームにいろいろ聞いてみたのですが、「そう言われれば、達成の喜びやうわーっということはない、課題を解決して何か食べ物を手に入れたときに、喜びの様子は「いな」という答えでした。中には「いや、喜んでいいのだけれど、あれは表情に出ないだけ。ほくそえんでいるに違

ない」という人もいるのですが、とにかく感情表出がないということとです。

これは人間との大きな違いで、こういう情動の社会的回路が、特に人間の場合に重要になるのは、学習や社会的成長、他者の喜びを期待して励むということがあるからです。これは献身や愛情ということにもなりますが、こういう分野の感情の発達というのが、チンパンジーには欠如しているということになります。ただし、後で言いますが、ボノボにはこの例外的な行為が少し見られます。

人類とボノボ、チンパンジーとの違いは、他者の心の状態を推測できる能力、心の理論の差によるものではないかと言われています。人間の幼児で心の理論が成立する、これは三〜四歳といわれていますが、その前から喜びの社会的回路の中で、これは母親との微笑み合いをするとか、社会的微笑の交換、あるいは物のやり取りで喜ぶといったことが繰り返されます。社会的微笑（ほほえみ合う）は四〜五カ月から始まるといいます。心の理論とは関係なく、他者と同一化する奥深い行為が本当に幼いときから起こっています。

それから、先ほど「お母さん、見て見て」ということや、「できた」というような達成の喜びには、何よりも承認する他者の存在が必要だろうと考えています。大人に近くなってくると、一人だけでもできたという達成の喜びを味わうようになるわけですが、それは元々周りのひとたちが承認することが内化されたからではないかと

考えています。これがチンパンジーやボノボにはありません。結論からすると、他者の喜びを自己の喜びにする性癖こそが、人類社会の重要な礎石の一つであるといえます。

さて、ボノボでちょっと例外的な、こういう感情の社会的回路でいろいろときざざがあるという話しにうつります。まず実験室で育てられたボノボのカンジと、その母親代わりの研究者であるスー・サベージ・ランバウ (Sue Savage-Rumbaugh)。カンジは今二五歳ぐらいにはなったのですが、これは一〇カ月ぐらいのときです。

このボノボのカンジは生後六カ月ごろから、スー・サベージが研究を始めています。カンジは自発的に指差しや図形語を使用し始め、瞬く間に図形語を五四〇語習得しました。これは条件付けによって学んだのではなくて、母親のママタというメスにこれを訓練をしているときに、そのそばで勝手に覚えてしまったということです。お母さんの方は全く「何で私がこんなことをしなければならぬんだ」という感じで興味を示さなかったのですが、カンジはすぐに覚えてしまいました。

のみならず、一〇歳時には一〇〇〇語近い英語の単語を、耳で理解していました。写真や手振りといったキーなしに、電話で、あるいはイヤホンで英語を結構正確に理解することができることが確かめられています。さらに英語十数単語を聞き覚えて、発話することをスーさんが確かめて、ソナグラムと状況対応でこれが確実である

ことを示しています。これは一九九〇年ごろに話題になったことで

す。こういうことが起こったのは、ボノボは小さいときは依存性が高いことと関連すると考えています。何かさせようとするときに、「カンジ、よく見てね」とか、「よく考えてね」というようなことを言うと、ちゃんと本当に考えているかどうかは分からないけれども、研究者のやることをじっと見るのです。チンパンジーはそういうことができません。何でもかんでもぱっと手を出す、多動児です。手を出して試行錯誤で、課題解決に突き進むといったことがあります。そういう違いです。

私は一九九〇年代に二度ほど、このアトランタにあるスー・サベージさんの研究所を訪れて、このカンジがあまりにも言語理解の成績がいいので、一体何が起きているのだろうと思って、この二人の交渉を観察しました。

そうすると、スーさんはカンジの一挙一投足ごとに「カンジ、あんなボールが欲しいのね」とか言って、カンジの意図と思われることを楽しげに大きな声で代弁し、それにカンジが首を振ったり「ギヤーギヤー」と応えるというやり方をやっています。まあ、よく飽きないと思うぐらい、一日中、そうやっていました。それはあたかもカンジの意図を、彼が英語を理解するといっても、それを言葉の内言として思考に組み込まれているかどうかは分かりません

が、いわばカンジの内言、意図を、スーさんが情動化して発声して、それがおせっかいな過剰な母親のようでした。まるでカンジの外にあるカンジの主観のような、そういう印象を受けました。これは主観が外にあるから、人間の外言化ということとはまるで違うのですが、カンジがやろうとしていることを英語で、そして身振り手振りで重ねて表現し、カンジと共に喜ぶようなことをやっていく。それがカンジの言語習得を助けたのではないかと推測しています。

スーさんがカンジに対する絶大なかわいがり方、過保護あるいは信頼といってもいいわけですが、こういうことを言っていました。「カンジがやっていることには間違えて見えることにも意味があるはずだ」ということです。これは Koko というゴリラにサインランゲージを教えた Fromme Patterson という人も同じようなことを言っているのです。この信念がカンジがやろうとしていることを形にし、そしてカンジが「キーキー」とか「アン、アーアー」というような声を出すと、今のは「オニオン」と言っていると、スーさんが聞き取るわけです。言語習得は、私たちは幼児が一方的に獲得していく個体の行動であると考えがちですが、よく見ると相互行為の中で獲得されると考えることができます。そういうことをスーさんとカンジの観察で考えることができます。

では、野生のボノボではそういうことをしないのかというと、これはそうでもないみたいなのです。スーさんみたいな過剰な母親と

いうのは、もちろん野生ではないし、そんなことをやるわけではないのですが、ボノボの場合、子どもたちが遊んでいる枝を揺さぶってやって、これは写真が悪いのですが、プレイフェイスという、ちよつと口を開けて、楽しいときの特徴的な表情をしています。これはこの個体だけではありません。オスも、子どもが細い木に登っていると、こうして揺らして「ハッハッ」と笑って、そういうことを時々見せます。

遊びというのは、人間のゲームや遊びは非対称な形のものも、遠隔的な操作の遊びやいろいろな種類がありますが、こういう類人猿の遊びは、対称的な形で遊ぶのが一般です。大人が子どもと遊んでやる場合も、大人が力をセーブして、子どもと指だけで遊ぶとか、なるべく対称的な形で直接交渉する。そういうパターンで遊びます。あやすように子どもがいる枝を揺らすことは、チンパンジーもやるかもしれませんが、ちゃんとした報告はありません。これを、私は他者の喜びを喜んでいると考えています。ちよつと言いきりかもしれないですが、交渉の非対称性からそういう気がするのです。そういう心理能力をボノボは持っているのではないか、だから、それを助長させるようなことを続けてやれば、カンジのように優れた言語習得をするだろうと思うのです。

それから、カンジは妹のパンバニーシャに教えてやることもします。パンバニーシャがスーさんの言うことをなかなか聞かないと、

パンバニーシャに「これ、これ」と指差してあげる。そのようにスーさんが何を要求して、パンバニーシャがどう応えればよいかも分かって指し示す。まさに教示が、ボノボたちの中にある。その効果は今、出ているようなことです。

最後です。これは、もう一つ喜びの社会的回路、喜びの共有が脳損傷者に大きな回復の機運になったという論文を紹介します。意志というものも、社会的な情動回路によって回復する可能性がある例が書かれています。

重度の脳損傷者二人の治癒のケースを、中塚圭子さんは挙げていますが、一つのケースはもやもや病と呼ぶ病気で、脳の神経系がやられて、意識的な行為がほとんど見られなくなったというケースです。そして病識がありません。自分の病気が一体どういう状況にあるのか。脳損傷者は、交通事故などで今は全国で何万人単位で発症している人たちがいます。軽症でも、病識がなかなかはっきりしないで、リハビリに取り組むことを拒否するといったようなことが起こります。

この方の場合、もう全くそういう拒否すらできない状態です。ただし、人間の行為は小脳などで、日常化した行為は自動運動化しているのです。例えば歯ブラシを与えられたら、それで歯を磨くといったようなことが起きたりします。ただし、中止や停止ができなかったり、行為を他者に合わせることができない。

定型的な言葉は出るので、早口で聞き取れなくて無表情です。「挨拶しなさい」と言ったら「こんにちは」と、もう全然聞き取れない早口で、言いつ放しという状態です。この方は、歌は結構覚えていて、それも自動運動化したようなテープの早回しのように歌を歌うわけです。それであつという間に終わるのです。歌とは思えないような歌で、それをピアサポートで、ピアといっても軽症の人たちですが、歌を合わせる。励ましを歌でしていき、少しずつゆっくり歌が歌えるようになり、この人が、うれしそうな顔をするようになって、それに対して、周りが「この人は意志を持っているんだ」という認識をして、意志を持った人として対応していく。

それを続けていくうちに、意識的な行為選択が行われるようになり、他の人を記憶する。そして、表情が豊かになっていく。そういうことがある。それでも病識まではできない。重度の脳損傷でそこまでは進まないけれども、家族にとつて無表情で何を考えているかわからないという状態から、喜びや、嫌なものだったらいやと表現して、やりたいことを表現するようになってきたという報告です。

もう一人の患者Bさんの場合、もつと重症で、少数の単純な日常行動ができるけれど、それもしばしば途中で停止してしまつて、その時点で無表情になる。それから、どうも声が聞こえていないように、声にも反応しない。中枢性難聴であろうと診断されています。

この人は反射的な行動は残っているので、中塚さんの巧妙なやり

方ですが、ボールを投げてそれを受けさせると、ぱつとつかむのです。無表情でつかむ。驚いた様子は何も見せずに。それをやって、今度はボールをつかんでしまって、(ボールは) 離れないわけですが、今度は風船を投げて受けさせると、風船はつかみにくいので、その風船をぼんとはじくような形になったときに、それを特定の人を受け取る。そういうことをやっている、今度はボールが手から離れるようになったのです。それでボールを「こっち、こっち」と、複数の人が順番に自分のところに投げるように言って、みんなで笑いながら、励ましながら、まさに情動の共有的な共感的な場で、こういうことをやっていくわけです。

そうすると、特定の人にボールを投げるということは、これは意図に他ならないわけです、その意図がボール投げで現れるようになった。そんなときピアがボールの股ぐりをやったのです。そうすると、これは自動運動では全然できないのです。ボールを投げるのは、ある意味で半自動化した運動で、キャッチボールを昔やってきたとか、そういう人だったら、半自動化した運動としてできるわけですが、ボールを股下で投げるのは意図的でBさんにはできない。しかし、他の人たちがやっているのを見て、何か変な格好をしているのです。それはBさんが股ぐらせを自分もやりたいのではないかと中塚さんは考えて、こうなの？と肩を押してやらせてみたそうです。

そうすると、今までなかった喜びの感情が爆発してくるので。もうげらげら笑うという、そういうことが起きました。それで「もつとやろう、もつとやろう」ということで、ピアを何度も誘う。このとき初めて、人に「こうしてほしい」「ああしてほしい」という意図を、はっきりと自分の意図を何度も継続的に表現するということが起ったということです。それから、すごく表情が豊かになって、お母さんの炊事洗濯を手伝う。あるいはお母さんが洗濯物を畳むときに、畳みやすいようにお母さんに差し出すといったような、相手の意図に沿う意図的行動を始めて、それが定着しています。

家族にはそれまでBさんが、何を考えているか分からない存在だった。自分の子どもでありながら、何か違和感をずっと抱き続けていたのですが、家族の一員としてのやりとりができるようになった。国内旅行もできた。

このように、仲間との遊びの中で意志を取り残していく。そのときに、喜びという情動の共有が、大きな貢献をしているのではないかということですが。

雑ばくな話になりましたが、そういうことで、ボノボの映像をご覧ください。

——映像——

西井 他者依存と情動、知性がつながっているという黒田さんが長

年一緒に過ごしてきたボノボから解き明かす刺激的なお話しをありがとございました。それでは質問を。

塩谷 実は、私がここの一年ぐらい考えていることとすごく響き合っていて、びっくりしています。

一つは喜びの感情。感情の外化と言いましたが、基本的に生物はいろいろな情報フローを、いろいろやって取り込んでいきますね。それで、実際に細胞なども、その取り込んだものを、他の関係とぶつからないように自分の中に内化するという格好で、むしろ内化という格好で進んでいくと思うのです。

そのときに気になったのは、これは黒田さんはもちろん詳しいのですが、精神分析などのときに、まあ半々なのですが、欲望は他者の欲望だということがあります。その一番の例が、赤ん坊が泣いているときに、母親が「ああ、こうだよ」と言っていて決めて付けて、本当にそうなのか分からないけれど、決め付けて「こうだ」という形にして行動していく。それによって成立する現実の中で子どもの方は、「こういう反応に、相手がこう来るのだ」という形で、逆に自分がそう思っているとか、実際にお腹は空いているのも不快さはいろいろある可能性があるかも、分からないのに、そういうふうに自分を調整していったら、変えてしまう。本当に crucial なレベルで死ぬかどうかだったら、そんなことはやっていないと思うのですが、

そういう形で作っていったらという議論があったのです。それがさっきおっしゃっていた依存という形と非常に似ている。

言語習得は違っておっしゃいましたが、実はもつと下のレベル、早いレベルでの欲望形成というのは、もしラカンでしたら、これは多分シニフィアンの使用というので、言語の機能的などうか、構造的なレベルの把握と利用なのですが、それがそもそもそのシステムの中に、その中に住まわせるような形として働いてしまい、それが成功だということ、継続するという方向が与えられてしまう。この成功だということははっきりしたのですが、今日おっしゃったのですが、喜びというのは、実は自分がやっていないことの成功の表示なのです。物理的にいう成功は分からないのです。その代理で使っているという、非常に面白いなという形で思えたのです。

そうすると、もう一つ考えたことは、なぜそうすると、今こうおっしゃった、ボノボは開放的なことはできる。依存性が高い。何で人間の子どもは未熟児で生まれなければならないのか。それは僕が考えていたのは、今まで特に進化の議論で、心の部分が発達していくときに下から段々積み上げて上がってくるという発想を持っていたわけです。下から積み上げて上がって行って、そのうち洗練されていって、人間の知能・機能が出るのだという発想だったので、実は本当にそうなのかと逆に思って、さっき言ったように実はあるシステムというのがあって、そのシステムを内に取り込んで、

そのシステムを他にカップリングするときはどうなるかという能力という概念が発現するのだとしたら、まず取り込む形をどうするかが問題だと思います。

そうすると、本能というのは、今まで身体的な形態で取り込んでくるレベルでやっていた状況に対して、社会性が入ってきたときに、社会性のシステムが複雑化してきて取り込まれるときに、社会的なシステム自体が、身体で稼働している処理マクロからの能力のくみ上げでつないだのではなくて、そのシステム丸ごと一回、内化するときに、どうやって再調整するかというふうな方法で対処した結果ではないかと思ったのです。そのような典型が実は知性そのものではないか。知性そのものというのは、まとまって下から上がって来るのではなくて、実は実験台としてはボーンと与えられて、「これ、丸ごと受け入れられますか」「その調整はどうしていますか」というものだと思います。

それが実は今日おっしゃっていた情動回路、むしろ情動回路という形。情動というのは最初だけ評価システムにすれば、評価自体を内側に取り込むという形自身をまず作らないと、どうにもならない。それはもちろん、幾つかの過程の中で、どういう回路の生体の生きている形態に対して重要性があるかという形で、生物ごとに違うと思うのですが、社会性が出てきて、社会性のレベルで、社会の中でポジションができたときには、その部分を全部、最初からこちら

側で受け持つような機能ユニットという役割として受け入れるという話ではなくて、まさにそういう構造の結果を、どうやったらここに入れられるかという形で逆に調整してきた。

そういう意味で知性というのは、今、人間の段階ではプロトタイプで試験されているようなものです。患者は多分、それをわれわれは違う形で成功してしまったのだろう。それも、患者ではないとすると、人間の社会性ということ、同じ下からのユニットでくみ上げるというより、いわゆる普通、物理学にあるような発想で考えるのではなくて、システムでカップリングとしてどう考えるかという問題として思っていたのです。非常にそれがものすごく、実例としてよく出ているだろうなど。

しかも、患者さんの場合は、面白いのは、今まで病気の前があったので、それが実は平準的に、いきなりまっさらになるのではなくて、それもガタガタの形で使えるものを使って、調整していくという場面。子どもの場合は、そのところがどうなっているかと、多分問題になると思うのですが。何かそういう形で、すごくベーシックなレベルで、まず情動、さっき言ったように心のイメージでは、情動からくみ上げて、だんだん抽象化していった高度化して、能力ができるのではなくて、システムの中でそれをやっていこうと。そのカップリングの中で調整されて、受ける・受けられないと形として現れるものも、ものすごく実例として見せていただいたなどという

感じで、私は非常に面白かったです。すみません。感想なのですが。

郡司（中略）

塩谷 ちよっと一応、文句を言われたので、最初に情動のところと、僕は最初の久保さんの発表のときに「情動の評価」と入っているの
で、評価というのは、さっき、お金みたいにはさっと潰れる。それを郡司さんが「潰れている」と言ったし、カップリングって何だとなったときに今、普通カップリングというのは、二つのシステムを見てそのものとしてカップルすると思っている。そうではなくて、カップリングは、多分、三者にしかできていなくて、その分、ずれがある。

むしろ、それは外化というよりも、内化するという形において、切り込ませるということであるから、形式化するから、それを別々持つていつているのです。また別でぐずぐずで伝えることができるというふうにするから、むしろ切り離すとか、システムを作るときに、完全に抽象化するわけです。フォーマルな形で明示化するという点で。フォーマルという言い方は、ここでは少し緩く使っていますが、実はつながっているという部分、カップリングということが、物理学などではすぐに定数を書いて、これで全部フルに表現できていますよねという形でやりますが、そんなことは絶対に無理で、ずる

ずるしているパート、パートでしか、つながっていない。その貼り合わせみたいになっているところを、さっき久保さんが言っていたああいう話もそうで、ヴィトゲンシュタインの言っている、家族的類似性の話がそこにつながっていると思っっているのです。

そういう形のカップリングという概念のあり方を考えて、しかもそれはそこでそのものとして評価されるのではなくて、まさに回っていつて成功／失敗するような例になる。すごいのは、その成功／失敗を、生存まで引き延ばすような長い距離の評価をしないというレベルで、先にプログラムのレベルで評価するという、評価の位置をずらしていくという戦略を、つまりいろいろな情報をカットオフしてやっていくということ、ずっと長いこと学んで来て、それなりに有効になっているということです。

そういう形で、ぐずぐずとどう処理されているのかということ、イメージしないと、確かにぐずぐずだとしてイメージされても、ではそこを具体的にどうするかといったときに、何らかの、これは全くのスペキュレーションですが、イメージで提示する必要があると思うのです。確かに普通に今言くと、こういう言葉は「システム」とか、そういう言葉しかないの、誤解を招くということは、おっしゃったとおりなのです。ですが、その捉え方自体をイメージを変えような話として、やはり使うべきなのだと思います。すみません。何か自分の話をしてしまいました。

西井 いえいえ、黒田さん、何かありますか。

黒田 いえいえ、もうお二人の話を伺って納得しています。

西井 納得で。では、どうぞ。

宮坂 今、お二人のコメントを聞いていて大体了解はできたのですが、それとは別で、素朴なことを聞きたいのですが。

黒田先生は、これを作られたのですが、外大のうちの方の地域担当者が菅原和孝先生の後だったか、何かチンパンジーのときのオスとメスの取り合いみたいなことがありました。そのときも、やはりこういう行動観察がもしかすると非常に有効だと思うのです。ある意味で、曖昧であり、アデイクトがある。

例えば、最後の方は、いわゆる交通事故かもしれませんが、重度の脳損傷の状態から、患者の心が通じるというのでしょうか。こういう場合に、やはり動物生態学の部分と、行動学の観察をする。受けた人がリハビリを行うというのは、意義があるなど理解したのです。そこにはやはり現象的な、何か非常に医学的なレベルにつながる場合があるし、もちろん黒田先生も、それはこういうふうに見えるかもしれないという、後でおっしゃるのですが、そういう議論を

引き出すところがある。

他方で少し考えれば、進化論を何らかの形で、例えばボノボの場合に依存性が高い。チンパンジーはそうではない。それはなぜなのか。それは種としての進化のある種の関数が脳に作用して、その脳のある種の在り方を要因的に規定しているのか。それとも、そうではなくて、その差がないにも関わらず、そのジェネティックな環境によって、脳の使い方の一種の修正みたいなものがあって、広くいえば文化進化論みたいな中に納まるような形での、そういう広さがあって、その中で議論するという議論なのか。

群生生物であれば、こういうことは多分。それは例えばオウムだってカラスだってそうですね。あれは進化の経路が違うから、脳の形態が非常に軽いし、重量も少ないのですが、ただすごい神戸牛みたいな霜降りみたいな肉の脳を持ってきたら、すごい重度のCPUで、すごいですよね。ニュージーランドに住んでいる、キー首相が環境保護大使に任命したオウムなどは、すごい遊びもできるし、ああいうオウムだったら、ものすごくこれができるのではないかと思うのです。もし、その文化進化説で言うと、もしオウムをあ的女性学者が育てればできるのかもしれない。そこら辺が、脳がプロセスの問題にならないと思いますけれどね。もしそういう狭く規定因があつて差が出ていると考えるのか。この辺をちょっと聞きたいなという気がします。

第二の質問は、孫が一歳になるので、言葉も幾つかしゃべれるのですが、大体何かしゃべれないから推定する以外ないけれど、結構よく分かっているような気がして、それでこの理論は三〜四歳と黒田先生のをいったん忘れたので、情報が落ちていくかもしれないが。やはり、コスネデイなどのサリーの研究なども、多分言葉が分からないとできないでしょう。

だから、そういうアプローチではなくて、動物生態学みたいなやり方を取れば、この理論はもっと早いのではないかと気がするのです。この理論というのは、やはりモジュールに立っていて、発達や進化精神学とも絡みながら進化的な脳の理論に立っていますよね。だから、それは何歳から発現するというよりも、やはりある進化の段階に立ち現れる可塑性みたいなものの要因を言っているのではないかという気もするのです。それを三〜四歳、それからそれ以前と分けることの意味が、どこにあるのかということをお聞きしたいです。

黒田 まあ、そちらの分野はあまり分からないというか、あまりやっていないのです。

ただ、ボノボが人間の研究者への依存度が高いとか、母親への依存期間が長いというのは、ほぼ確実なのです。動物園でボノボとチンパンジー両方を育てると、チンパンジーの子どもは一頭でほった

らかしにしているも、一人で何かかんかやっている。ボノボの子どもは一人で放っておかれると、すぐに「ペー」と鳴いて人を呼ぶ。目視をこんなかんじで何かする。そういう何か依存度の違いというのは、ボノボとチンパンジーを育てた人はみんな言っています。ただ、その辺が量的なデータとして示されていないのです。そういうことに関心のある研究者が、多分僕しかいなかったというのが問題なのでしょうけれど、あちこちのインタビューで聞き取りをすると、そういう声が出ています。

それから野生状態だと、母親から離れて勝手に遊びだすというのが、数カ月は遅れます。チンパンジーの母親は6カ月ぐらいの赤ん坊がもうどんどん離れていっても、平気なのです。一〇メートルも二〇メートルも離れて行っても、ちらっとも見ない。だけど、ボノボの母親は半年だとまず、そういうことをさせません。大体一〇カ月ぐらいまでは、母親から一〇メートル以上離れさせない。子どもも離れないという、そういうデータは取っているのです。

それから、ボノボのメスは他集団に移籍していきますが、オスは成長しても母親が元気な限りは、母親に追隨していきます。ですから、割合まとまる集団になります。チンパンジーは、食べ物がなくなたら、もう本当にはばらばらになります。そういう意味で、依存度の高さというか愛着の強さというのが、ある程度言えるのですが、もっと心理的な実験もしないと、はっきりさせられないですね。

それと、飼育下では栄養が良くなるので、ポノボの成長が早くなります。チンパンジーももちろん早くなるのですが。そうすると野生状態だと、もっと小さくて母親にべったりになると思うようなポノボのカンジは、六カ月ぐらいで結構一人であちこち動き始めるということで、どうもなかなか詳しく見られる環境だと、栄養状況がいたために、僕が期待しているようなことが出にくいという状態になって。

それと、最後に出しました脳損傷者の話は、私の連れ合いがずっとやっていて、私自身はビデオと一緒に見ていたりしますが、そちらの方面の臨床では、実際に観察していません。それと、患者Aさん、Bさんのように、意志や意図的行為を見せなくなった患者は、もうリハビリでは治らないと言われていきます。

今、このAさんBさんも、Bさんの場合は七年か九年、もう定常状態で、意思を示さないまま、ずっとリハビリを受けていますが、全然成果が上がらない状態だったわけです。中塚さんが言うには、リハビリというのは課題を与えないだけで、実は強制された場で、いかに母親がそばにいようと、自分にとって何ら楽しみも必然性もない課題を出される。だから、それは個のレベルで、確かにスキルをアップしているけれど、それが他者との間でどういう喜びをもたらすとか何とかという部分がないので、どんなにスキルがアップしても、全然主体というような感覚が家族に伝わらない。本当に自

動的なことと、家庭内の日常行動は、自動運動として少しずつ増えていくけれども、もう感じがないという状態です。

まさに一緒に楽しむ相手がいることで、引きずり込まれるのです。僕も「いや、不思議なことが起こるもんだな」と、いつも連れ合いの話にすごく首をかしげるのですが、今二つのケースだけですが、幾つもやっていて、みんな一年ぐらいで急激にぱっと意志力を取り戻すということになっていきます。おっしゃったように、何か情動の回路というのは、本人の中から湧き出さないで、外からこう、まさに揺さぶるみたいな感じの働きをすのかなという気がします。その構造になると、郡司さんが言うように、そんなに多分きれいではなくて、何かこう全部がこんがらがって、階層が錯綜するような働き方をするのではないかと思っておりますが、そうになると、どう表現しているのか、さっぱり分からなくなって、困ったなと思います。

春日 意思がなくなったというお話で、すごく面白かったというか、ダメシオなどが、九カ月半ぐらいというのは、やはり心の理論などで大事なことで、一種の意図を読み込むような能力がたまっていくというような話を聞きます。

そのときに大体、母親というか、他の大人との相互行為で、協調注意事項みたいな感じのところには僕らは注意を持っていくことが多いのですが、早い話として、その事例はこういうスクリーンに映っ

た先ほどのボノボの話で、物が対一で歌ったりというのは、それはすごく喜んで、動き出す。それは何か物自体に意図が踏み込んでいつている。というのが解釈ですが、自分が先ほど言った共感していくというのは、人間同士では大事ですけど、物との間でも相互行為をみたいにして、出てき得るものかなという気もするので、その辺はボノボの場合は、どういうふうな。

黒田 まだ、ボノボでは、そういう微妙なところまで分からないですね。誰だったかな、ロボットに意識を持たせる方法。意志や意識というのは、要するにもう、知ったときに、あるいは情動のレベルで起こっていることを、クールに別のシステムでそれを模倣して、それであたかも自分の意志で何かを動かしているように錯覚するのだという、そう言っている人がいます。だから、ひよっとしたら、ちよっと春日さんの話とずれてしましますが、情動行為の機能というのは、結構この脳損傷の人たちも持っていて、逆にそれをどんどん動かすことによって、それをモニターする意志というようなものだから。再考されるというようなこともあるかもしれない。ボノボの場合は分かりません。

春日 ありがとうございます。

西井 では、これで最後です。

岩谷 私も、ちよっと似たようなことなのですが、まず情動や社会というものを、どの時点から読み取るのかというのがポイントになるのかなと思います。身体のコババリとか、身体的な反応から、それを共振と捉えて、その時点で情動の発現とみるのか。

それとも、ちよっとそこから超えて、発達してきたさっきの理論になっていた、自己とか共感とか、母親の愛情に対する自分の思いとか、そういうところから情動と捉えるか。そこでまた大きく変わってくると思うのです。それは、単なる共振から、ちよっと遅れて自己が絡んでくるところを、人間の情動の特徴としてみればいいのか。その辺がちよっと分かりません。

黒田 いや、そういう厳密な話になってくるとお手上げです。情動というのは、結構、人間では細やかな情動がものすごく発達していますが、簡単な情動、単純な情動だったら、ダーウィンが言っているように、高等動物にも既に基本的なものがあって、僕らも大脳皮質ではないところで、そういうものを持っているわけです。

だから、幼児の発達だと、もう生まれる前からそういうものは多分機能し始めていると思うのです。それがだんだん情動の共同化、さっき私が言ったように、moldingというか、外からお母さんはよ

く勝手なことを言っているじゃないですか。「おー、よしよし。お前は良い子だね」と言っているけど、本人はめちゃくちゃ、ふてくされてるかもしれないし、「おっぱいが欲しいのね」と言っている、全然違ったことを考えているかもしれない。お母さんはそういう自信がないと、また駄目なのです。「この子は一体何を考えているのかしら」と思い始めたら、もう育児ノイローゼになってしまうので。

岩谷 何かそういう場違いな表情は、最初はあると思うのです。知らず知らずに顔が笑ったようになるとか、怒ったようになるとか。そうしたイメージを何らかの意味として回収していくプロセスは情動にとっては大事なのかなと。

黒田 多分、おっしゃるとおりだと思います。やはり、相互交渉の中でつくりあげていく。お母さんもそれに慣れてくるし、子どもも消失が受け止められる形になって、だんだんそこが強化されていくでしょうし、多分そういうことではないかと思っています。

西井 はい。ありがとうございます。始まりがセッティングのことで遅れたので、予定より少し遅れてしまったのですが、一応ここで黒田さんのご発言は終わらせていただきます。どうもありがとうございました。

西井 はい、それでは時間となりましたので最後のご発表、内海先生のタイトルは「精神医学からみた情動と知性」ということでご発表をお願いします。それではよろしくお願いします。

三 「精神医学からみた情動と知性」

内海 健（東京藝術大学保健管理センター）

はい、よろしく申し上げます。東京藝術大学保健管理センターの内海でございます。情動科研にお誘いを頂いて、初めてお会いする皆さんも多いと思いますので、ごく簡単に自己紹介させていただきます。

私は一九七九年に東京大学の医学部を卒業して以来、ずっと精神科医として活動しています。専門は精神病理学で、あまり皆さんなじみがないかもしれませんが、私と同じくらいの世代の方だと、例えば木村敏とか中井久夫とか、そういった名前を出せば「ああ、そういう方面か」とにご理解いただけるかもしれません。簡単に言えば臨床をやつてものを考える、その営みを繰り返すだけです。研究というのはそれを活字にするだけなので、皆さんはびっくりするかもしれませんが、私は研究費というものを一回も取つたことがないのです。よく大学で生息できるものだと思うかもしれませんが、もう私は退職するまで意地でも取るまいと決めています。

今回「情動と知性」というシンポジウムで、二人の先生がAIとチンパンジーの話をされて、遠くて近い他者のことを媒体にして、お話しいただきました。私は今日、自閉症スペクトラムという近くて遠い他者について話します。

スペクトラムというのは、いわゆるコアの自閉症が一つの極になったとして、こちら側に、いわゆるかつこ付きですが「正常」な人がいたとしたら、その間には連続性があるという一応の仮定をしているわけです。どこでカットオフをつくるかというのは、いろいろなり方はありますが、それがdisorder（障害）になるのは、環境とのミスマッチで、生きづらさや適応障害を抱えるということだと思います。

発達障害というのは大きく分けると、一応、今のところ三つあるとされていて、自閉症スペクトラムと、ADHD、注意欠陥多動性障害なるものと、三つ目がラーニング・ディスオーダー（学習障害）、この三つです。自閉症スペクトラムの中には、古典的な自閉症も入りますし、アスペルガー障害も入るわけです。遠くて近い他者と言いましたが、こういう学術的な場になると結構、身近におられます。精神科医などには非常に多いです。私などは実際の事例から学ぶだけではなくて、近くにいる同業者をこっそり観察して、「ああ、なるほど」と勉強しているわけです。

これが問題になり始めたのは、私の臨床実感で言うと、二〇〇〇年前後です。発達障害やアスペルガーということが、かなりクローズアップされてきて、だんだんそのことを理解しないと臨床ができなくなってきたように思います。

自閉症というのは一九四三年に、Leo Kannerという確かオース

トラリアの精神科医が、子どもにおける自閉性の障害というのでしょうか。統合失調症の子ども版というふうにして、最初に報告したのが始まりです。

翌年の一九四四年にハンス・アスペルガー (Hans Asperger) というオーストリアの小児科医が、アスペルガー症候群、これは後にローナ・ウィング (Lorna Wing) という人が命名したのですが、非常に行動の変わった数名の少年を報告しました。この二つが始まりであり、皆さんがもし専門的な文献を読みなければ、この二つを讀んでおけば事足ります。逆にこの二つを讀まずして自閉症を語るなどというぐらい、完成度の高いものが、もう七〇年前に出ていると



いうことです。

自閉症は当時は非常にレアなものというふうになられていました。ごく最近までそうだったので、何千人に一人とか、そういうオーダーでしか存在しないとされていたのですが、今、どれくらいの頻度で見られるかというと、二〇一一年に

韓国のキムという人が大規模調査をしたところ、韓国の児童の二・六四％。二〇一三年に日本の国立精神・神経センター精神保健研究所の神尾陽子さんが調査をしたときには、やはり、二・六四％。つまり四〇人に一人の割合でいるということです。

それから最近、私が横浜市で講演をしたときに、横浜で長く発達障害の療育をやっていた先生にお伺いしたのですが、就学児の八％の児童が発達障害と診断されているということです。この中にはもちろん自閉症スペクトラムだけではないのですが、もう一世代、二世代時が流れると、もう障害とは言えなくなるかもしれません。それぐらい爆発的に増えてきているという状況です。

今日はその自閉症スペクトラムという現代的な障害を通して、情動ないし感情について考察しようという内容です。

最初に少し簡単に、自閉症スペクトラムというのはどういうものかということをお話しします。まず、ローナ・ウィングが一九八一年にアスペルガー障害というものを提唱しました。これはハンス・アスペルガーが亡くなった翌年に発表したのです。非常に微妙なタイミングで、もしかしたら、これはちょっとテープ起こしをするので、あまり今日は変な発言はできないのですが、亡くなるのを待っていたのではないかということを使う人もいます。

それまでは Kanner の方が有名で、アスペルガーというのはドイツ語で書かれた文献であるとか、あるいは敗戦国であったというこ

とがあつてあまり注目されていなかったのですが、ここで一躍アスペルガーという言葉が、北米ではクローズアップされるわけです。

(以下スライド併用)

そのときにローナ・ウイングが障害の三つ組 triad というものを提唱したのです。それが社会的相互関係の障害と、言語コミュニケーションの障害と、想像力の障害です。これが今も自閉症スペクトラムに受け継がれていて、基本骨格をなしています。

これは一九八〇年代後半に封切られた「レインマン」です。ご覧になった方も多いと思いますが、この映画を見れば大体イメージはつくれます。ダスティン・ホフマンは、彼自身がADHDだというふうに言っているのですが、確かアカデミー賞の主演男優賞を取っています。

こういうことを言うと、非常に後で非難されることもあるのですが、アインシュタイン、ヴァイトゲンシュタイン、それからアイザック・ニュートンのような人もそうではなかったのだろうかというふうに言われています。恐らくヴァイトゲンシュタインなどは、これはほとんど真ん中の天才だったろうと思います。

障害の三つ組というのを、私なりに再解釈しておきます。まず対人相互性については、人から自分に向かつてくる志向性に気付かない、つまり他人が自分に向けてくる思いであるとか意図であるとか、たくらみであるとか考えであるとか、そういった類いのものが、ぴんと来ないということです。

志向性の基礎となるのは、視線と呼びかけです。お母さんが子どもを見る。子どもは見られていることに対してはにかむ、見られていることに気付くのです。それは志向性の感受の原型みたいなものです。あるいは名前を呼ばれたら気付く、振り返るといことです。自閉症児はなかなか気付かないので、難聴なのではないかということとで、最初は耳鼻科に行くことがあります。

先ほどお話がありましたように、情動もまた志向性を持つわけですので、intentionality といつても、意図とかたくらみとかだけではなくて、感情ないしは情動もそこに入るといふふうに言うことができますと思います。

実は、自閉症の理論には二つの大きな系譜がありまして、ロンドンに二つの学派があつて、一つは先ほども少し触れられた「心の理論」説です。心の理論というのは元々、チンパンジーに心があるかという問題提起から始まった研究だと思えますが、それを自閉症に応用した人たちが、代表的な人はバロン・コーエン (Simon Baron-Cohen) という人で、「心の理論」仮説というのを彼らは提出しま

した。

もう一つ、感情の読み取りが基本障害だと言ったグループがあります。ホブソン (Peter Hobson) という人のグループです。この二つが有力なもので、対立しているのですが、いわゆる志向性ということでまとめれば、両方ともそれを問題にしているのではないかと思えます。

ただ、情動の場合はちょっとした特殊性があつて、先ほど黒田先生がおっしゃったように、感染するということです。つまり自分を超えて出ていく、相手に伝わる、相手は揺すぶられるということがあるわけです。それは個体というものはみ出すということですので、若干他の志向性とはモードが違うかもしれません。

二つ目の想像力の障害とは何かと言うと、これはないものがなかなか想像できないということです。当たり前のことなのですが、想像力というのは、そこにあるものを想像するから想像力なのです。これは私のところに来ていた超高機能のASDの女の子が言っていたのですが、「私には見えないものは分かりません。そしてその代表的なものが三つあります。一つは興行きです。もう一つは未来。三つ目は人の心」というふうに言いました。

それから三つ目は、言語の運用というふうに私は解釈していて、言葉自体は、もちろん重度の自閉症児はしゃべれませんが、基本的に私のところに相談に来たり治療を受けに来たりするぐらい

の自閉症スペクトラムの人は、普通に話せます。言語の構造的な異常、形式的な異常はないのです。ただ、使い方がわれわれと多分違っているだろうなというふうに思います。それを一言で言えば、言葉は道具として使っているということです。

言葉は道具ではないのかと言う方もいらっしゃるかもしれませんが、われわれにとつて言葉というのは、非常に身体の中に強く根ざしたものであつて、例えば私たちが言葉を道具として使うというのは、これはある意味、端的に言うと言語伝達です。しかし、私たちの言語行為というのはそれだけではなくて、それ以上に、例えば伝わったという感覚があるとか、聞いてもらえたとか、井戸端会議のようにおしゃべりして楽しかったとか、ある種パフォーマンスなどがあります。言語を行為として捉えたときに、単なる情報伝達に還元できない、ここが彼らにはよく分かりません。これは彼らの言語の学び方が恐らく違うためだと思います。

彼らの苦しみというのは、一つは生きづらさがあるのだけれども、生きづらさをなかなか人に伝えられない、言えた感がない。しかし、非常に知能の高い子たちは、びたつとした言葉を言うのです。言うのだけれども、こちらもどきつとするのだけれども、本人は言えた感じがないということがあります。そういうことで結構、悲劇的な事例もあるのです。医者の方が分かった気になっていて、当事者の方は全然伝わった気がしない、そういうディスレパンシーが起こ

ります。

心療内科の領域では心身症という病気があります。例えば、こちら辺がずっと痛いとか、それで実際に生活に支障があるとか、そういう体の症状があつて、器質的な原因がなくて、生活に支障があるような人を、心身症と言います。

この人たちの一つの特性として、アレキシサイミア (alexithymia) という言葉があるのですが、これは「ない・非」「lexisは「言葉」、thymosは「感情」です。どうということかというところ、言葉に感情が乗っていないという人たちなのです。だからお話ししている、なかなか実感がこちらにも伝わってこないような人たちなのですが、その中には恐らく当時は、まだこういう概念がなかった時代ですので、自閉症スペクトラムの方も結構いたのではないのでしょうか。なかなか良くならない。何と申うのでしょうか、今日の話で言えば、情動が伝えられなくて、言葉に乗っていかなくて、ここでずっとしこつていて、このしこりを言おうとしても、なかなかそれが相手には分からないし、聞いた側も、苦しいのだろうということとは分かるのだけれども、何か異物がずっとあつて、それが会話に乗っていない。そういった事例は結構多かったと思います。

私が時々事例として紹介するのが、藤家寛子さんという方です。彼女は多重人格を呈していたのですが、最終的には自閉症スペクト

ラムというふうには診断された女性の方で、『他の誰かになりたかった』という、これは当事者研究というか、自伝、半生記を書いておられますが、大変勉強になる本です。自閉症スペクトラムで特筆すべきことは、こういう当事者が自分について語り、それがすごく参考になるということです。藤家さんなどは、その筆頭であろうと思います。翻訳というか外国語ではドナ・ウィリアムスですね。『自閉症だったわたしへ』が新潮文庫から三巻出ていますが、最初の一卷だけで十分だと思います。つまらない教科書を読むよりは、ずっと役立ちます。

これは今日の話と関係ないのですが、なぜか著者は女性です。男は書けないのか、書かないのか、よく分からないのですけれども、書いているのはほとんど女の人です。元々、自閉症というのは男の子というイメージが強かったです。大体モデルになっているのは二〜五歳の男児です。そのところが一番重いのです。だんだん重くなるのではなくて、発達の中で、その時期が一番孤立しているのです。性差については、当初一〇対一とか五対一くらいで男の子に多いと言われていたのですが、今は大体六対四くらいです。将来的には五対五になるのではないのでしょうか。

性差で重要なのは、障害の発現時期です。男の子は確かに2〜5歳の自閉症というのがモデルになるのですが、女の子がつまりくのはもう少し後なのです。小学校に入ってからです。あるいは中学校

でグループができるとか、それからその後の難関が恋愛という訳の分からないものです。抱擁されると、その意味がわからず混乱したり何か訳の分からないものに包まれて目がくらんでしまうとか、そのような女の子は結構いるのです。あとは出産、それから子どもの養育です。こういうときに事例化するケースが結構あると言われて
います。

藤家さんは、「不機嫌」という感情がよく分かりません。本当に理解しにくいことだといえます。「私は『不機嫌な気持ち』自体を今まで知らなかった。『怒る』にも『戸惑い』にも当てはまらない。だけど何だかイヤな気持ちを『不機嫌』と呼ぶと知らなかったの！」と書き記しています。

藤家さんの解決方法はこういうやり方です。これは何となく学問の世界でよく使う手です。明確な定義をする。そしてそれにあてはまるかどうかで判断する。今の精神医学を支配しているDSMの診断システムとは、こういうものです。操作的診断基準などと偉そうなことを言っていますけれども、基本的にはその源流をたどっていくと、物理学者のパーシー・ウィリアムズと、それからもう一つは哲学者のヴィトゲンシュタインにたどり着くのだけでも、彼らの非常にプロダクティブな考えとは全く無縁の、単に明確なクワイテリアがあるというだけです、妥当性というのは、実はないのです。

だから恣意的なのです。恣意的なのだけでも、使われているというだけで、力があるということで、流布しているのです。裏話をすれば、製薬会社や保険会社がかかっているという、そういう資本との絡みもあり、非常にパワフルになってしまったということです。

藤家さんの場合は、生き延びるために仕方がないから、こういうふうにしたのです。だから、この診断基準の妥当性というのは、彼女がこれで生きやすくなるだろう、でいいわけなのです。彼女のこういう工夫というものは、彼女には感情というクオリアが、どうもぴんとこないらしいということを示しています。他人がどうい種類類の感情を持っているのか、推測はできるのです。推測はできるのだけれども実感できない。実感が伴わない。つまり感染してこないということ。それから揺さぶられないということ。

恐らく同時に自分の中に沸き起こる不機嫌という感情も、よく分からぬ。これかな、あれかな、不機嫌かと言われれば、そうとも言えるし、そうでないとも言えるし、三〇％くらいですかねとか、そういうふうに答えます。「おなかが空いていますか」と言ったら、「おなかが空いているのが四〇％で、空いていないのが六〇％」というような返答をする子もいます。このように彼女たちは実感というものから、隔てられているところがあるのです。つまり、感情を分かち合う、感染する、揺さぶられる、あるいは自分で伝えるということ、そういう回路がなかなかうまく機能していないということ

です。

ただ、われわれも「不機嫌って何？」と聞かれたら、そんなのは「当たり前じゃない」と言うでしょう。でもちゃんと答えようとするれば、こういうやり方をせざるを得ないかもしれません。われわれは実感はあるのだけれども、しかし、説明の理屈は実際の現場で他人の感情を感じるのとは、違う仕方になるでしょう。例えば顔を見て、なぜその顔が不機嫌なのかというと、その裏に不機嫌という感情があつて、それはある一定の表れ方をする。つまり表情以外の場所に、感情というご本尊があるというふうな前提を、恐らく私たちははしていると思うのです。表情は表象の場、表現の場に過ぎなくて、本尊は別個にある。それを表情を通して、私たちは読み取っているというふうに、実は私たちも、藤家さんと似た説明図式を作ってしまうわけであつて、それをまさに藤家さんは踏襲しているということになります。

ダーウィンのアンケート調査というのは、彼が『人及び動物の表情について』という本を書く際に、イギリスの植民地に派遣されている人たちにアンケートをしたのです。そして、彼らは例えばここにあるように、「一、驚愕は眼や口を大きく開き、眉を上げて表されますか」「二、恥は、皮膚の色において・・・赤面を起こさせますか」、こういうのが一六項目ぐらいある調査表を配って、調

査したのです。これはおかしいわけです。先に見えない感情がちゃんと分かっているかというと、これは答えられません。現地の人々が怒っている、驚いているというふうなことを、表情を見ないで分からないと。私たちはこういう錯誤を平気でしているわけです。

感情は、それが表現される媒質（メデイウム）、これはヴァルター・ベンヤミン（Walter Benjamin）が非常に大事にする言葉です。Mittel（手段・方法）とは違うメデイウム、媒体、媒質です。すなわち表情やしぐさを必要としている。それは単に媒質がなければ表現されないということではなく、媒質こそが感情を表現するものである。媒質の外に何か感情の本態があるわけではないと、こういう立場を恐らく内在性の立場だと言うのだと思います。外に、外部に、何かご本尊を設定しないというところです。

ASDの人は、いわゆる定型者と言われる人たちの習得過程をスキップして、出来上がった産物を適用する。例えば私たちが、あからの説明として、怒っているときは目が吊り上がるというようなことにしているものを、リアルタイムに現場で用いるというふうにしていくわけです。

ヴィトゲンシュタインが痛みについて言ったように、お母さんが「痛いね」というふうには、その感覚を規定してくるわけです。それが痛みというものになるという過程があるわけですが、そういう過程がスキップされてしまうということです。ちなみに自閉症では非

常に痛みに鈍い子どもがいます。骨折していても気付かないで歩いている。平気で一日何十キロメートル歩いて、実は疲労骨折していました。でも歩き続けていましたという子もいれば、逆にめちゃくちゃ敏感な子もいます。

特に女の子の場合、感覚過敏というのはものすごくつらいものがあります。私のところに来た女性で、ある日スタバに行ったら、ものすごく読書がはかどったと報告した学生がいました。

その子は理由として、スタバの照明が暗いということに気付いたのです。明るい蛍光灯の光などはすぐつらい。自然光はいいのだけれども、こういう教室の蛍光灯の明るさになると全然駄目。彼女はそれに気付いて、照度計を買って調べました。すると大学の教室とスタバだと、一〇倍違うということでした。

直接的な生の感覚が、対人的な相互関係の中で、恐らくは言葉を介して知覚というあるプロダクツにまとまり上がるといふか、大まかな把握をされるということが私たちの知覚なのだけれども、恐らく自閉症スペクトラムの人たちというのは、そのまとまり上げるといふ過程が生まれません。

私が東京藝大に赴任したのは二〇〇九年で、私がそれまでに自閉症スペクトラムの研究を仕上げてしまおうと思ったのは、藝大には少ないかもしれない。つまりアスペルガーというのが基本にあったので、非常に理が勝った人、理屈が勝った硬い知性の人というイ

メージに、まだまだ引つ張られているところがあって、だから藝大に移る前にまとめようと思ったのだけれども、来てみると多かった。ここはカットしてください。それは恐らく一つには、こういう生の感覚です。言語に汚染されていない感覚が非常に鋭敏であるということもある。音楽や美術を通してですね。

もう一つ、問題提起しておきたいのは、藤家さんがあいつた感情の診断基準を作り上げました。これによって、いつか彼女に不機嫌というクオリアが生じるかもしれません。これはよく分かりません。けれども、私たちがもうアプリオリといいますか先天的といふか、物心つく前に知っている、当たり前だと思っている感情を、事後的といふか、その後から経験して習得していくことができると思うのです。

たとえば外国語を学んで、達者な人は、外国語でちゃんと自分の感情を、実感を伴って表現することはできるでしょう。あるいは昔、パスカルが神様を信じられないという人に、ひたすら祈るといふ行為とともに信仰が生まれるというふうに言ったようなことを考えると、あり得ないことではないと思います。

ところで、自閉症スペクトラムの人たちは、感情全般に対して、あるいは情動全般に対して疎であるわけではないのです。非常に単純化して言いますけれども、彼らが苦手とする感情というのは「心」といふものを介したものであるということ。誰にも属さないよ

うな情動を感じるのは、先ほどの「痛み」と少し似ているのですが、むしろ秀でたものがあって、ともすれば自分の感情なのか相手の感情なのか、区別がついていないことさえあるのです。だから、私たちが何か、例えば震災で被災された方がいるとか、大変な目に遭っている方がいたときに、何となく共感しようというものがありますね。ああいうものではないのです。どうも直接的に悲しい、直接的に喜ぶということは、彼らはあるのです。あるのだけれども、いろいろな理由で、それが発揮されていないということはあるかもしれません。

例えば彼らの中には、先ほどご覧に入れた Temple Grandin さんという有名な動物学者がいますけれども、彼女のように動物のことはよく分かる人たちがいます。動物のことはよく分かって、牛が安心して屠殺される機械を発明したということです。何て残酷なと思うかもしれませんが、それは定型者の思い入れです。そういう動物とか植物とか、あるいは石だとかに直接感じる力を持っているという可能性があります。

ウタ・フリス (Uta Frith) という研究者がこうしたことについて、非常に分かりやすく説明していて、共感には二種類あってエンパシー (Empathy) とシンパシー (Sympathy) があると。エンパシーというのは intentional (志向的) なものといって、こちらに自

分がいて、向こうに相手がいて、それを向こうに思いやるということ。empathy の語源 pathy は苦しみを共にするですが、ドイツ語で言えば Einfühlung になって、こちらから向こうへ思い入れるということになります。それに対して sympathy というのは本能的なものであって、本能的な共感性については、ASD の人はむしろ条件さえ与えられたら、優れているということです。

さて、藤家さんは顔の表情が分からないということでしたが、恐らくそれは顔というものが彼らにとって恐い対象、一番恐いのは眼差しであるわけですが、それは何でかということを考えてみましょう。

それは藤家さんだったか、ニキ・リンコさんだったか忘れましたが、あるときまでダルビッシュと常盤貴子が同一人物だと思っていたと言っています。これは、普通はあり得ないでしょう。そもそも男と女という違いがあります。左側が「あ、ダルビッシュだ」と思えますよね。右側が「ああ、あのいい女だな」と分かるのですが、彼女は何かどうも、ここ(眉間のあたりの眉のカーブ)がまるつきり一緒になっているのです。区別がつかないというふうに言っていました。顔の全体は見えないのです。往々にして彼らは顔を見て誰かと分らないので、例えば普段付けているアクセサリーとか眼鏡とかアイテム、あるいは香水の匂いです。そういったもので見分

ける。

では、彼らは顔の何を恐れているのでしょうか。一つは、顔というのは、私たちは大まかにふわっと捉えています。差異がうごめいている強度の充滿した場であるということです。もう一つは先ほど申し上げた奥行きと視線、この二つの問題だと思えます。この二つについて見ていきたいのですが、まずは強度あるいは内包量、intentionというものです。簡単に言えば、外部的な尺度で測れないものです。その例としてよく取り上げられるのは、メロディです。メロディというものは個々のパーツに分解できずに、内部的に構成されて、変化の中にメロディが感じ取られ、そしてわずかな変化だけでも全体が変わってしまうということです。恐らくは、ASDの人は、表情のこういう全体的な把握ができなくて、ちよつとした変化でがらつと変わってしまうということで、ものすごく過敏だということですね。

ASDの人には有名な同一性保持というのがあります。特に自閉症で言われてきたことです。これはいつも同じものしか食べない、偏食というのが結構有名ですが、あるいは同じ道しか絶対に通っていかないとか、それが時に非常に激しくなってしまう。レインマンでも、Kmartのパンツしかはかないと言って、トム・クルーズがやっている弟が、もう頭を抱えて「何でKmartじゃなきゃいけないのか」と叫ぶ、あの感じはものすごく分かります。彼らの同一性

保持に巻き込まれたときの周囲の困惑というのは、計り知れないわけですね。Kmartのパンツじゃないというのは、それだけ彼らにとっては、もう世界が壊れるような体験なのです。

それはどういうふうに理解したらいいかということなのですが、恐らく強度ということを考えれば分かりやすい。同じものに固執するというだけだと、非常に浅薄な理解になります。彼らがこだわっているアイテムというのは、全体の中の単なる部品のように交換可能ではなくて、一つが変わると全体が変わってしまう。だから、レインマンにとつてみれば、Zippのパンツを穿かない自分は、別人になるといふ恐さがあるのかもしれないし、あの映画の中でトム・クルーズが訪ねて来たときに、彼の部屋を無遠慮に見分して、アイテムをいじり始めるわけです。本をいじったり始めたときに、パニックになるのです。あれは、恐らくは一つのアイテムをいじっただけで、世界ががらつと変わるのだと思います。

アイザック・ニュートンは、フックに波動説というのを提示されて、それ以来、光学の発表をやめてしまったということがあります。そういう考え方もあるかなとか、ちよつとそれは保留にしておこうとか、ましてや光には粒子と波動の両方の性質があってもおかしくないのとかは、絶対に彼には考えられないので、彼の世界を全部崩壊させる恐さがあったのです。だからか、分かりませんが、ニュートンが『光学』という代表作を発表したのは、フックが死ん

でから後なのです。

Kannerの提示した事例中には、自分が大事にしていた人形の帽子がなくなったことで、大混乱して興奮して、screamを上げて騒ぎ出して、ようやく見付かって元に戻した。戻したとたんに、もうその帽子とか人形に対する関心はぱっとなくなってしまうのです。だから帽子にこだわっているのではないのです。外部的な全体性というのを、私たちはでっち上げてしまうのだけれども、そのない内部的な同一性というものです。内的な理屈だけでできる同一性というものが、壊れるといったことに対する反応なのではないかと思えます。

われわれ定型者が、どうやって強度をなだめているかというところ、要するに大まかに把握している。これは〇〇であるとか、ちょっとこの人形は今、帽子がなくなっている。全体的な投網をかけて、まとめられている。これができないASDの人たちは、差異のひしめきや、絶えざる変化、つまり同一性なき差異に立ち会っている可能性があるということです。この大域的な把握を担うのが概念です。

Eleanor Roschのプロトタイプ理論というものがあります、彼女の理屈だと、われわれは幾つかの事例から概念を立ち上げる。ここが大事だと思えます。だから、科学とは違うわけです。私たちは数例で概念を作り上げると。

例えば、皆さんが「犬」ということを挙げるとき、あるいは皆さんのお子さんでも誰でもいいのですが、一〇〇匹見ても「犬」ということが分からなかったら、ちょっと「え？」と思いますよね。もっと、一〇匹でも分らないと、「ちょっとやばいんじゃない？」と、生活感覚からすれば、そうですね。

私たちの概念はそれくらいのものでしかないのであって、どちらかというとASDの人はもっと厳密なのです。いい加減な概念を、すぐでっち上げられないのです。先ほど言った、動物学者のTemple Grandinさんは、犬というのを辞書的に理解したのです。犬というのは、かくかくしかじかのものであると。彼女なりの定義があって、その中に「猫より大きい」というのがあったのです。そういう定義があったのだけれども、あるとき猫より小さい犬に出会って、その概念は崩壊したのです。

綾屋紗月さんという当事者の方がいらっしゃるのですが、彼女はお母さんの料理が出てきて、初めての料理だったので「これは何？」と聞いたら「鶏肉よ」と言われたのです。それはささみだったのですが、何日かたって今度は鳥のもも肉が出てきて「これは何？」と聞いたら「鶏肉よ」と言われて、それで彼女の鶏肉の概念は壊れたと私に言っていました。普通は、「鶏肉ってこんなものかと思ったら、何かこういうやつもあるんだ」というふうになりますよね。犬にも小さいのがあるのだなと。例えば、私たちが鳥というものを学

ぶのに、普通はスズメとかハトとかそういうったものから、「鳥ってこんなものかな」と思うところに、ペンギンというのが出てきたり、ダチョウが出てきても、パニックにはならないわけです。「ああ、飛ばないやつもいるんだ」とか、羽根が退化したのとかいうふうに、何かあたかも、鳥というものを全部知っているかのごとく概念を作り上げて、それで小規模な修正を加えればそれでいいとしているのです。どうも彼らは、そういうふうにはいきません。

ASDにおける言語の特徴として、幾つかあるのですが、エコラリア（オウム返し）というものが 있습니다。これはわざとやっているのではないのです。オウム返しというのは、相手の言った言葉をそのまま返す。例えば、お母さんが「クッキー欲しいの?」と言ったときに、「クッキー欲しいの?」と答えるのです。それは欲しいということが多いらしいのですが、「クッキー欲しいの?」と言って、その志向性を判定させて、「うん」とか「今要らない」とかいうふうにはならない。オウム返しでしか答えられない。Kannerの報告している事例では、結構出てきます。

それから原点固着というのは、初めて言葉を覚えた場面にか、言葉が使えないということがあります。先ほどの綾屋さんは、ささみ肉にしか「鶏肉」という言葉が結び付かなかったのですが、Kannerの事例では、お父さんが肩車するときに、「肩車しようか」というときに、いつも「肩車しようか」と答えるので、もう

「Yes」と言わないとしないようにしたのです。とうとう子どもは「Yes」と言ったのです。それで「やった」と思ったら、この「Yes」は、肩車してほしいときにしか使えない「Yes」だったということがありました。

彼らはある意味、辞書や文法書を使って母国語を外国語のように学んでいくわけです。では、われわれはどうやって言語を学ぶかというところ、これは基本的には、やり取りの中です。先ほど、ポノボのカンジとスー先生の間やり取りのように、「こうではないの?」というふうに言ってやり取りをしていく中で、言葉というのは学ばれるわけですが、自閉症ではそれがなかなか難しい。

赤ん坊が泣いているとします。母親は、何だろうな。ああ、そういえば授乳してからもう三〜四時間たつかな、おなか空いているのだろうか、この泣き方はどうもおなか空いているっぽいなというようなことを感じたり考えたりします。多分何でもいいというわけではないと思います。やはり勘の悪いお母さんと、勘のいいお母さんでは違うだろうと思うのです。これは何か直感が彼女らにあるのです。「あつ、これは腹が減っている」ということがあると思うのですが。だから、スー先生も、カンジに言っているのはなくて、何か、自分の中に何かクオリアを感じているはずだと思うのです。

私たちも診療をやっていると、相手のことばかりずっと見ていて、話を聞いていて理解しようとしても駄目なので、自分の中に何か起こっているなということに気付かないと、うまくいかないのです。そういう感覚が多分、養育者には起こってくるのだと思うのです。泣き声で、自分が感応しているこの感応の仕方、この感覚はこれは飯だなとか。それで授乳すると子どもは満足するのだけれども、ここで子どもは自分に起きた訳の分からない感覚は、空腹であつたと分かるという、事後的な理解が起きます。

こういうふうには養育者とのやり取りの中で、言葉は学ばれていきます。

もう一つは共同注視です。もしかしたら、ボノボはできるのではないかと先ほど伺ったのですが、どうだったでしょうか。あとで教えていただけたと思います。

共同注視というのは、例えば大人が「あれ」と指したときに、指先を見る人はちよつとやばいです。指の指す方向を見るわけです。

もう一つは、子どもが「ねえねえねえ、見て」というふうにする。それを親が見るということです。これによって、例えば単語の習得なども、「あれは犬よ」というふうに示されるわけです。そこで対象を切り取るというふうにするわけですが、こういう共同注視は大体、一年前後になるのでしょうか。そのような感じなのですが、A

SDは非常に遅れます。小学校に入る前後くらいになるということもあります。

このときに大事なことは、親は定義を教えているわけではないのです。指し示しているだけなのです。「あれはワンワン」それ以上のことは言いません。子どもが猫を見て「ワンワン」と言ったら、「それはニャアニャアよ、ワンワンじゃないよ」と言つて、中身は教えないし理由も教えませんよね。だからコンテンツは後から生まれるわけです。ともかく指し示しというものが先にきます。言葉で半ば暴力的に切り取っていくことになるわけです。

松沢さんの「アイ・プロジェクト」の中で、アイに松沢さんが言葉教える研究があります。

チンパンジーは声帯もなければ字も書けないので、どういうふうにしたかというところ、色を使つたたとえば黄色い色のディスクか何かを見せていくと、右側の何と言つたらいいか分からない或る記号を取することを教えこむのです。するとアイはできるようになります。

そのうちアイは、たんぼぼを見ても右側の記号を取るようになっていきます。それで松沢さんはチンパンジーのアイには、言語を獲得する、使える能力があるというふうな結論を出されたのです。

ところが、あるときに何か微妙に気が差したのかもしれないけれども、逆はどうなのだろうかということをやったのです。アイに右側の方の記号を見せて、当然黄色は取れるだろうと思ったら、取れなかったのです。つまり人間の言語とは違うわけです。単なるアソシエーションなのです。

人間だと、黄色という、この私たちが漢字を見た、あるいは黄色という言葉聞いたら、黄色が切り取られるのです。

けれども、アイにとってみたら、黄色は黄色だし、あの記号は記号。ただその間のアソシエーションができたというだけなのです。そうではなくて、人間の場合は黄色という言葉で、色のスペクトラムから、黄色が切り取られるということになるのだろうと思います。ただ、色が微妙だというのは、これは非常に感覚性の強いものですから、例えば自動車とか犬とか、そういうものはちょっと違って、やはり感覚的な強度というのは直に感じる事ができるので、いい例かどうかは分からないのですが、そういう言語の習得の違いというのはあるのだらうと思うのです。

あとでお読みいただければと思いますけれども、三ページです。「言語はものの名称ではなく、世界を構成するものである」。松沢さんの例で言うと、意味と記号があったとします。この場合、先ほど

の例を借りると、左が意味(M)で、右が記号(S)だとします。松沢さんはそういう想定で研究をやっているわけです。

そうすると、実は意味から記号へというのと、記号から意味へというのだと、本来は意味のあり方は全く異なるわけです。M↓Sの場合に、このMで示されるミーニングというのは黄色い感覚的所与のだけでも、それに対してS↓Mの場合は、Mは「黄色」という意味になるわけです。言語的に構造化されたものになるといこうとです。

ヘレン・ケラーは「ウォーター」という文字と「水」が結び付いたときに、ものすごく喜びました。それだけではなくてちょっと微妙な感覚も書いているのですが、でも全く世界が一変して、喜んだのです。彼女の経過も、それから随分変わってくるわけです。

ところが、アイは、別にこれができたからといって、喜ばないのです。

他者性・外部性というのは、実はASDの一つの大きな特徴といえますか、根本的な障害はここにあるのです。外部からやってくる視線というものに対して、それを処理できないといえますか。私たちも本来、処理できません。人と目を見合わせるの、よほど好きな者同士とか、のっぴきならないストリートファイトになるのか、そういうとき以外は見られないものです。そういうものなのだけ

ども、私たちはうまくそれを処理する方法を知っているわけです。

恐らくASDが苦手とする奥行きというのは、視線によって構成されているのだと思います。奥行きというと、三次元だから、二次元＋一次元というふうには、平面に追加されたものだと思うかもしれませんが。けれども、恐らくは全然違う、depthというのは、違う強度があるのだろうと思います。

他者の視線というのは、決して私たちの経験の中には取り込めない。私たちは九カ月ぐらいのときに、お母さんの視線に初めて気付いたときに、見られているということ、はにかむ、恥ずかしい。そして自分が見られているということに、ここで初めて気付くわけです。だから視線によって触発されて、自分が立ち上がるということになるのです。最初から自分というものが設定されているわけではなくて、まず触発が起こる。

トマセロが「九カ月革命」という言葉を使っているのを私が勝手に踏襲しているのだけれども、トマセロの場合は、「自分」を最初から前提にした理論になっているので、私はこのあたりは、少し違うかなと思うのです。発達上は九カ月に、非常に大事な部分がいっぱい積み重なっていて、これぐらいのことが起こるのです。

視線触発というのは、村上靖彦先生という哲学者が、フィールドワークをして、自閉症の基本障害として定式化したものです。視線触発というのは、ある意味非常に鋭利な、こちらに向かってくる志

向性です。これは実はフッサールが書けなかった志向性です。

エドムント・フッサール (Edmund Husserl) の場合、志向性は二つしかありません。NoesisからNoemaへまで行く、こちらから向こうに行く志向性と、それからものの方で勝手に立ち上がって、まとまる。これはかなり後期です。晩年ではないのだけれども、後期に発表した受動的綜合。三つ目の他人が自分を見ているとか、呼びかけられているという志向性は、全然描けていない人なのです。

村上さんはフッサールを研究していて、エマニユエル・レヴィナスの現象学と全く対極にあるので、どういうことかということである研究されて、視線触発という概念を作ったのです。

それから、「みえる」から「みる」に変わる、という変化が起こります。

赤ちゃんはすぐにつかむのですが、あえてつかまなくなる。やまだようこさんは、静観的態度と書いていらっしやいますけれども、あえてつかまさない。距離を持って観察したりするという事です。つかむのではなくて、「みる」だけとか、「さわる」だけとか、自分と対象は分かれる。視線触発で「みる」母親と、「みられる」自分に分かれる。自分と他者が分かれ、次いで自分と対象が分かれるということ事です。

その他、非常に重要なことがいろいろあるのですが、「泣くこと道具的使用」というのは、どうもこのころになると、子どもは親

の反応を見ながら泣いているらしいのです。先ほどの、単なる生理的な反応だというふうに言っていたものが、ここには、ある「泣く」という行為をチャックとしてつくっているのです。それで他人を操作できるという道具として使い始めるということです。だから文脈ができるというか、文脈を外すというか、使用とはまだ言わないのだけでも、本来はおなが空いているという信号なのだけでも、母親に来てほしいサインとして、使い始めます。

そういうことでまとめると、恐らくは九カ月目にいわゆる定型発達の間人というのは、一回、経験を再編成する、世界を再編成するのではないかと思うのです。

それ以前は、シンパシー、共振している状態です。世界と、あるいは母親と共振している状態、母親というの他者になっていない状態です。例えばそのころの子どもというのは、目をちゃんと見るのです。自閉症児でも、お母さんと目が合う子は結構いるのです。九カ月前というのは、もう飽くことなくお互いに見られます。だから自閉症の早期診断は難しいというか、一年半ぐらいまでは、意外に気付かれないのです。「視線が合いました」というお母さんは結構多いのです。ところが例えば、お面を作って黒い丸を二つ作ってそれを目の前で揺らしただけでも、九カ月前の子どもというのは、喜んだりするのです。恐らくミッキーマウスの秘密は、結構この耳が共振を誘うことにあるのではないかと思うのですが。

ただ、このシンパシーというのは、その上に言語が上書きされることになります。言語に分節化されて、非常に強い構造化がなされるわけだけでも、どこか残っているわけです。

私は今、シンパシーというものを決して生存に不利ではない形で活用していき、一定の成功体験を収めた青年たちを見させてもらっているのです、ある意味ちよつと楽観的過ぎるのかもしれませんが。他の子たちの多くは、恐らくは軽度の障害であっても、今の日本の社会の中でやたらコミュニケーション能力とか同調圧力とか、そういうつまらないことで、苦しんでいる。そんなものは別に世界と戦える能力でも何でもない。日本のスクールカーストなど、めちゃくちゃにあほみたいなものです。クラスの人気者になる、コミュニケーション、いやらしい言葉がある。それがすごいやつがトップに座るといった。

これだとアメリカの方がよっぽど健全で、スクールカーストの頂点の男は、アメリカンフットボールチームのクォーターバック、女の子はチアリーダーですね。

素晴らしい声を持っている声楽科の女の子がいたのだけでも、彼女は泣きながら、「私はこんな、神様からもらった声なんか要らないのです。ちゃんとみんなと同じように授業に出てノートを取って、アルバイトができるようになります」と泣くのです。それくらい、今の同調圧力というのは強いようです。それが全てではな

いにしろ、発達障害の事例が、事例化していくということの一つの要因ではあると思います。

最後に、「情動と言語」というところで、四ページ目の最後の方なのですが、少し古い話になってしまって、皆さんのような本格的な研究をされている方に話すのは恥ずかしいのですが。

もうこんな系統樹は、今は使わないですね。遺伝子で分類していると思います。しかし、どうしても私はこれから離れられないのです。これはベルクソンが作ったのではなくて、翻訳者の松浪信三郎という人が苦労して、自分で作ったのかどうか、出典は書いていないのです。

ベルクソンの思想は、ある意味、生の中に一体化するような思想のように思うのだけれども、実は内部に分裂を挟んでいて、彼はひそかに苦しんでいたのではないかとというふしが、読んでいて感じるのです。彼はそう書いていないのだけれども、神様の思いを実現したのは、膜翅（まくし）類のミツバチとかアリです。完成品みたいなものです。こちらは何か、どうも怪しげな、人間という奇妙なものを生み出してしまったということになるでしょうか。

ベルクソンは知性を、道具を作る能力ではなくて、道具を作るための道具を作る能力というふうには、再帰的に使っている。ここは、

すごく大事なところなのではないかと思えます。彼はこれ以上展開しないのですが。ただし、知性の制作した道具は、例えば蜂の巣みたいな完成品ではなくて、いつも不完全なものであって、直接的に欲求を満たすことはできず、それがまた新しい欲求を生じさせる。生体に対して、そういう反作用を持っている。それが意味、表象の起源であって、行為と表象の間の距離が、意識に相当するという図式を出している。

ただ、ベルクソンはそれ以上展開できなくて、彼の致命的なところは、言語嫌いであったところなんです。言葉というものを、ものすごく忌避しているわけです。でも哲学者で、彼ほどの名文家はいないのですが。ある意味、本能、生命の中で異物を抱え込んでしまうことによって、そこに自分というのが生まれてくるというようなことを、先駆的に言っていたのではないかと思います。

「人はバナナを受話器とみなすことができなければ定型発達者とはみなされない」というのは、例えば私がバナナを持って子どもに、「もしもし」と言ったときに、それに子どもが応じないと、少し心配にならないでしょうか。

これはアラン・レスリー (Alan Leslie) という、先ほど言ったパロン・コーエンのロンドン学派の研究者の一人が書いているものです。自閉症児がなかなかごっこ遊びができない。その一つの例と

してバナナを受話器とみなせないということがある。バロン⇨コーエンの言っている心の理論障害説というのは、ある意味バロン⇨コーエン自身がちょっとASDっぽい人で、人の心は推論するものだと思っているふしがあるのです。だから、心という奇妙なエージェントがあるという理論を、人間は持つのだと。それはうそだと思えます。心は直接感じて、あとからその概念を作っていきますけれども、こちらから推測するものではないのです。にもかかわらず心という、自分とは違う見え方をするあるエージェントがあるぞというのが、心の理論です。

それは確かに自閉症児はサリー⇨アン問題が理解できないのですけれども、しかし、彼らも言語能力を発達させると、できるようになるのです。八歳くらいで理解するようになるのです。定型者は四歳です。それくらい大きな差があるから、心の理論仮説はすごいと言われていたけれども、あれはASD者は心の理論を使って他人を理解しようとしていることのエビデンスだと思えます。

どうも違う世界があるらしいと。そうしないと理解できないというところに、だんだん気付き始めるということではないかと思えます。バロン⇨コーエン学派は、ちょっとそういうASDっぽい理屈を立てるのですが、アラン・レスリーもそういうところがあって、ごっこ遊びができないのを問題にしつつ、何で人間はこんなことをしなければいけないのというふうに、ちょっと違和感を持っているので

す。何でこんな逸脱をしなければいけないのか、迂回をしなければいけないのか。バナナはバナナでしょう。認知というのは、そういうものですよね。生き延びるために、バナナを受話器とみなしたら、生き延びられないわけですよ。バナナはバナナというふうにならないといけないのだけれども、どうも定型発達者になるためには、仕方がないよねというような感じなのです。この逸脱できるポイントというのは、恐らくは人間の可能性を生み出しているのではないかとこのように思うのです。

あとは飛ばしますが、最後に、私は去年すごくショッキングなことがあったので、皆さんにぜひシェアしていただきたいのです。私は年間五回、後期研修医のクルズスをしています。研修医は二段階あって、最初の二年はいろいろな科を回ります。三年目に自分の専門にしたいところに行くわけです。そのクルズスで、表情の話をしたときに、プレテストのようなアンケートをして、電車の中で自分の前あるいは近くで女性が化粧していたらどう思うかと聞いたら、誰も気にしないというのです。そういうものなのでしょうか。僕はそれを聞いて、隠居しようかなと思うくらい、ショックを受けたのです。いまだに立ち直れないから、こういう所で話をしています。(笑)。

そのときに話したのは、これは三木成夫という実は東京藝大にい

らした解剖学者の話です。

普通、発生学では、内胚葉、中胚葉、外胚葉という分け方をするのでけれども、彼は内臓系とそれから体壁系に分けるのです。いわゆる中胚葉に入る筋肉などは、みんな体壁系に分類します。

人間の極めて奇妙なところ、特徴的なところは、この内臓系が顔面に突出してくるのです。これは他の動物にはありません。一番明白なのは唇であって、これは三木さんは言っていないけれども、粘膜と皮膚の境界が外界に出ている動物はほとんどいません。外に粘膜が出てくるのです。つまりある意味、内臓系が外にめくれ上がっている。

私はそこから推測するに、顔面というのは、本来出てはいけないものが出ています。つまり恥の場です。私たちにとって最も強烈な情動というのは、この恥なのではないかというふうに思います。そして最初の視線に触発されるのは恥でしょう。見られると恥ずかしいと、はにかむわけです。恥なのです。情動の場は顔にあるというようなことです。

ただ不思議なのは、人間が顔を出すように、不思議でもないかもしれないけれども、なぜ顔を出すようになったのでしょうか。こういう素顔を描くようになったのは、今から五〇〇年ほど前の一五〇〇年ころと言われます。それ以前は、素顔というものは描か

ないのです。こういうキャラクターみたいな、アイコンでした。何かどこかで、妙な変化が起こったのだと思います。だから、いまだに顔を隠す文化があるというのは、それほど不思議なことではないような気がします。

これはアルブレヒト・デューラーです。恐らく人類史上初めて描いた素顔の自画像だと思うのです。

日本の場合には、ダ・ヴィンチとかデューラーに並ぶぐらいの天才である北斎ですら、素顔は描かないのです。これは最晩年の九〇歳ぐらいで、ようやく少し描き始めました。それまで、ほとんど顔は記号です。漫画です。それだけ素顔を描くのは禁忌だったので。けれども、あるところから突出してきた。そして今、だんだんそれが恥を知らないという状況になってきた。

ということと時間をオーバーしてしまいましたけれども、とりあえず一区切りとします。

西井 精神医学から哲学、芸術にまで及ぶ幅広くシヨッキングなお話しをありがとうございます。それでは、質問があれば。

宮坂 今の話で、エマニュエル・レヴィナスやフッサールのことをやっているので非常に参考になったのですが、いわゆるスペクトラ

ム障害の研究というのは結構やはり、文化人類学や医療人類学にも特に北米やヨーロッパで非常に参照されることが特に多くて、日本はなかなか、そこはちよつと分かれていると思いますが。

そういう場合によく言われるのは、精神医学の中に、いわゆる進化精神医学という分野があります。つまり脳の要するに、一〇万年前くらいに脳は大体完成して、それ以降変化していないというのは定説だと思いますが、その社会脳の問題です。その社会脳の問題に関係して、このバロン・コーエンなどの、障害のそういうモデルというか、仮説を仮に立てた。けれども、今はそこが潰れている。そういうことから、人間の脳の進化の段階をさかのぼって、推測するという流れで捉えられるのではないかと思うのです。医療人類学などでも、北米などの流れはそうですね。

ですから、単に精神科医の臨床としては、当然こういう研究が中心になるべきだと思いますけれども、他の分野にそれを示唆を与える場合には、やはり仮にいろいろ限界があるにしても、一九九三年以降に、ファンクショナルMRIが小川誠二教授によって改良されて、世界的に使われる。

それによって脳画像という、測定数値を変換した人工的画像に過ぎないのだけれども、しかしそれが、そういう意味では間接的であるのだけれども、しかし、EGとか、そういうったものよりも、直感的にいろいろなものを判定できる。そういう測定器の革命により、

そのような医療人類学の中の一つの考え方は、ヒューリングス・ジャクソン (Hughlings Jackson) の、一九世紀末のそういう脳階層理論が、ファンクショナルMRIの登場によって逆に取り入れられた。その結果、進化精神医学などの、そういう研究が発達したという、それ自体は一つの考え方であり、脳画像によって、いわゆる狭い意味での実証的な研究になるわけではない。

文化人類学者でレイナ (Rayna Rapp) という人が二〇〇一年に本を書いているのですが、脳科学者、神経科学者の調査を文化人類学者がやったのです。彼らは、結局は解釈学的にその理論を扱っているだけだと、そういう文化人類学者の解釈なのです。

だから、僕はそういう意味で言えば、あまり絶対視はしていないのです。しかし、新しい測定器によって、いろいろな仮説が出てきて、今までにない、そういうものを認めた場合の事例、本日もまだし絵の研究などもされていきましたけれども、そういうものがだんだん常識的になって、そういうものが無視できない。それを最終的に否定するにしても、それを検討しなければいけない。

そういう意味においては、やはり自閉症、発達障害、スペクトラムの研究も含めて、臨床以外のそういう関連分野における枠組みの中で、これがどのようなインパクトを持って、どう可能性があるのかという、意義があるのではないかというのがあります。特にこのシンポジウムの、私は主メンバーではないのですが、そういう領域

に関心が一つあるので、そういうふうにいるのです。

それで、ここからが質問になるのですが、発達障害の方の当事者研究が、精神科医として参考になると言われました。それがどのような参考の幅があるのかを、ちょっと目的があつて知りたいというのが一つです。つまり、精神科の立場から見て、どういうところが参考になるのか。つまり臨床的な意味で、何かアプローチが変わるというところまで考えるのか。それとも、何か別の精神医学理論のある分野で何か参考にするのか。そういうことを一つ聞きたいのです。

それから進化精神医学みたいなものと接続するという、研究領域に対する先生の評価、お考え、その二点をご質問したいです。

内海 脳画像のことは、別に否定しているわけでもなければ、十分成果を上げてもらえれば、それに越したことはないと思っています。ただ、残念なことに、まだ全然臨床に還元できるような知見というのは、ほとんど出ていません。

それともう一つは、現場の感覚で言うと、脳とか大数研究による統計的エビデンスとかということで、臨床医がほとんど思考停止状態になっているという、憂うべき状態があるので、それも注意しなければいけない。

質問に対する直接のお答えになるかどうか分かりませんが、臨床

医というのは、*validity* に関しては恵まれたところがあつて、それは実際に相手に役立つかどうかということです。こういう考え方が正しいかどうかということよりも、こういう考え方をしてみることによって、治療的な展開が望めるかどうか。それから、ある程度は相手に聞いて確認してみることができるわけです。

それは進化精神医学的な見方というのは、私も興味があつて、恐らく言及されたのは、クロウ (Tim Crow) の研究だったと思いますが、要するに統合失調症が一番メインの病態であつた時期に、イギリスの研究者であるクロウが「統合失調症という病は、人類が言語を持ったために必然的に払わなければいけない対価のようなものだ」と言いました。クロウは、そこまで深く考えていないと思うのだけれども、統合失調症が言語に深く関わる病であるかというのは首肯できます。ASDとはまた違った意味で、言語が内部的に崩壊するリスクを持つという、非常に奇妙な症状が起こるのです。

今の診断基準には、そういうことが少なくなりましたので、言語性の症状というのは、省かれてしまっています。半世紀に及ばない臨床研究の中でも、これだけ大きく変わってきているので、進化まで考えるかどうか分からないのですが。そういう視点で、今日は少し歴史的な話をしましたが、統合失調症というのは言語の向こう側に社会という他者がいて、自分の中に入り込んでくるかもしれないという恐さを持つてしまった、ホップズ以降の近代社会の構図

の中で出てきたものだ」と、私は思っています。

進化的に考えれば、例えば今日は触れませんでしたけれども、ADHDなどは、ある意味ファーマー (farmer) には向かないけれども、ハンターには向くのです。衝動的にぼっと行って、いい仕事をしてくればいいわけです。

今日はちよつとお話しできませんで、こういうセッティングでは無理ですけども、スポーツ選手の中にも、優れた選手がいたりもするので、大変役立つ視点であるということです。

それと、やはり当事者研究とか自伝の類いというのは、今までなかったという、ものを言える立場ではなかったというか、それが相手にされなかったという、われわれが反省すべきふしがあるわけです。本来、ご本尊はそこにいるのです。ASDといっても概念があるわけではなくて、そういうふうに言われている人たちがいて、いるのにも関わらず、最近のパッケージツアーと同じで、外国に行っても「ああ、これはあそこで見たやつだね」というような感じになってしまって、ご本尊とそれについての解説の位置関係が、逆転してしまっているような臨床状況を心配をしています。

そういう意味では、当事者研究というのは、私は大変重要だと思ふし、あとはどう読むか、こちらが問われている。それにどう応答するかというところではないかと思えます。

西井 よろしいですか。他に。では私から。

先生がおっしゃっていた同業者の中に、実際に診断・診察をされるわけですよ。そのときに、ご自身がそういう傾向がある場合に、治療などはどういふふうに行われているのですか。

内海 その方が？

西井 はい。

内海 二つに分かれます。やらない方がいい人、研究者になった方がいい人と、天才的な直感らしきものを持っている人たちに。

西井 つまり、やらない方がいい人の場合は、もう効果が表れないというか、治療ができないということですか。

内海 臨床はそこがややこしいところで、そういう人でも結構患者さんは良くなったりするのです。

発達障害の人にもいろいろあるのですが、あまり強いインテンションを向けてこないということがあるので、あるタイプの患者さんには楽だということもあるのです。



西井 はい。もう一つだ

け感想に近いようなものと質問をつなげたいのですが、先ほどの藤家さんの例で、「不機嫌」という言葉が、そもそも最初に定義のようなものから入っていくというところで、でも、もしかしたら後で学んでいって、そういう経験みたいなのが入りました。

奥さんのミシェル・ロサルドが亡くなってしまいました。その後で夫のレナート (Renato Rosaldo) が、なぜ現地のイロンゴットの人(怒りを)そういう言葉で表現するかという内容を、奥さんが亡くなったときに自分が怒りを感じた、「リゲット」というのを感じたと。奥さんの死に際して、そういうことを初めて分かったということを書いたりしているのです。

例えば日本で育った私が使っているような言葉と、現地で使っている言葉がやはりずれたりするのを、いろいろな経験やインタビューの中で調整しながら、それを民族誌に書いていくということだと思っております。

理解できるようになるかもしれないとおっしゃいました。そのときに思い出したのは、人類学で、やはり言葉が違っていると、感情的な表現、例えば「怒り」というものが異なっていることを示した、すごく有名な民族誌があります。ミシェル・ロサルド (Michelle Rosaldo) というイロンゴット族 (フィリピン) の首狩りのことを書いたものです。首狩りを何でするかといったら、「リゲット」を払うために、首を投げ捨てることで、初めて払えるといったことですがその言葉がなかなか理解できないということを中心にミシェルが民族誌を書いています。

彼らは夫婦で調査をしていて、結局後に別のところでの調査中に、

そうなる、でもそのときに私たちがやっていることは、基本的に日本で自分が育った過程の中では、例えば共感していくようなことはやっけていて、あとは、そのずれをどういうことなのだろうと見ていくのです。藤家さんのような場合には、先生が先ほどおっしゃったエンパシーとシンパシーで、例えば彼女の場合はシンパシーみたいなものはあるけれども、何か詰まっています、そこがうまく突破できないから、行けない。けれども、もしかしたら、後で学べるというときには、先ほど黒田さんが例に挙げたような、あるきっかけ、他者との共感みたいなものを何か身体で感じるようなことがあったときに、ぱっと突破できるようなことがある。そういう、藤家さんの場合にできるかもしれないとおっしゃったのは、こういう

シンパシーみたいなものは、やはり人間として生きていく限りはあるというのが前提で、そこから先は何かということなのでしょう。

内海 はい、ありがとうございます。シンパシーは一応あるという前提でやっていて問題ありません。問題はエンパシーです。つまり心を介した理解ができるかどうかということなのです。少なくとも自分には心が分からないということまでは、分かるようになるようです。それから、他者という妙な者がいるということも、分かります。

診療していると、彼らの診療の特徴というのは、あまりこちらを他者として感じていないのです。自分の困ったことだけを言って、帰っていくので、何かストーリーが全然動かないので、ばらばらのパッチワークみたいになるのです。ですが、ずっと付き合っていると、そのうちに「先生、私の話を聞いて面白いですか。」「何で私の話を聞いているのですか」と言うようになる方もいます。つまり、他者に気付くわけです。「この人は一体何をやっているのだろう」と。そういうような変化が起こったりします。

それから、少年犯罪の中には、殴った相手が痛いということが、分からない子たちがいます。矯正医療の現場で、行動療法とか音楽療法とか結構いろいろな介入をしているのだけでも、そういうことを通してだんだんと他人の痛みが分かるようになっていった事例はあります。それは『心からのごめんなさいへ——一人ひとりの個

性に合わせた教育を導入した少年院の挑戦』（品川裕香著）という本の中に書かれています。

「どうも自分には何か欠けているぞ」ということは分かるようになるようですが、その先、本当にクオリアというか、実感が生じるかどうかというのはよく分かりません。

ただ、変化する可能性はあるのではないかなという気はします。別に定型発達的になっていく必要はないわけであって、ASDならではの発展というか展開はあるのではないかとは思っています。

西井 何か共通項というか、ある突破口になりそうな、例えば身体と身体で他者と関わることとか、何かそういうものは千差万別ですか。

内海 身体とかアクシデントとか、何かあるのだろうと思います。大体私たちが他者と出会うとき、異文化と出会うときというのは、何か翻訳というモデルを使うでしょう。そうすると翻訳というのは何か第三項があつて、それに照らし合わせてどうかということですよ。例えば日本語と英語の間だったら、日本語も英語も共通する何かアイデアみたいなものがあつて、だから翻訳ができるという想定をしているのだけでも、実際には違うように学んでいるはずだと思います。

話がどんどん飛んでしまいますけれども、例えばルターが聖書を

翻訳したときも、ドイツ語に翻訳したというのだけでも、そのときは、まだドイツ語はないのです。だから、ルターがやったことは、ドイツ語を創造したのです。

そういう何か、治療というのは、何かモデル・定型があつて、そこに寄せていかないといけないみたいになつていなければならない、それは違うことが実は現場では起こっているのだからとは思いますが、先生が指摘してくださつたように、何かしら、そういう機制というのはあるのです。悪くなる理屈はよく分かつて、良くなる理屈というのは描くのは一番難しいのです。

西井 ありがとうございます。私ばかりしゃべつてるので、あと一人ぐらい。

黒田 感覚過敏について教えてほしいのですが、私の連れ合いがやつていゝる脳損傷の場合、初期症状の一つに感覚過敏が入るので、特に接触をすごく嫌がるとか、それから高い音にすごくいららする。怒りやすいということも、もちろん出てくるのですが、それは感覚過敏から随分来ているということがあつて、ただし症状がだんだん落ち着いてくると、それが軽くなつてくる。

このASDの場合の感覚過敏というのは、何とかなるようになるものなのかということです。それから相手の視線を見ないというの

は、ひよつとしたら視覚的感覚過敏の可能性はあるのかどうか、その辺のことを少し教えていただきたいです。

内海 ありがとうございます。触れなかったパワポがあるのですが、奥行きということで、ちよつと感覚過敏のことは迂回します。ASDで奥行きが分からない人が結構いて、そうすると、例えばどういふことが起こるかというところ、これも結構事例には出てくるのですが、道路が渡れないという人がいるのです。それは向こうまでどのくらいあるのかなと、ぴんと来なかつたり、車が来る、自分と車の間の距離が分からないということがあつたりして、苦勞する人がいます。奥行きというのは、ちよつと僕も気になつていたのは、視覚に本当に与えられているのかということです。純粹視覚に奥行きがあるかということなのですが、どうもないようだと。

開眼手術を受けた人の報告などを讀むと、最初に出てくるのは色と明るさなのです。ちよつとどういふ印象派の絵画のような世界らしいのです。僕はある藝大の発達系の学生さんに一度聞いたことがあるのです。「もし見たままに絵を描いたら、印象派みたいになるの？」と聞いたら、「私はそうだと思います。見たままに色を置いていったら、ああいうふうになるはずですよ」と。

モネは発達系の人ではないのだけれども、純粹視覚を追求して

いって、興行きを消していくような操作をずっとやってきたのだと思います。そのせいで目を痛めたのかもしれない。純粋な視覚というのに対して構成的に働いてくるものが後からあつて、それが恐らく興行きを作っているのではないか。例えば触覚と協働するとか、あるいは運動系で移動することなどが、視覚ということ、最終的には知覚の構成に関わってきているのではないかと思うのです。

だからある意味、興行きという次元の成立が感覚過敏を考えるに当たって参考になるかなというふうには思っています。

黒田 これは気持ち悪いですね。

内海 これは印象派としてのデビュー作ですかね。感覚過敏が治るかどうかなのですが、どうなのでしょう。途中経過を見ないと分からないのですが、とりあえず、例えば視覚の感覚過敏があれば、まず気付いていないということが結構あるのです。それがもう当たり前だと思つて来ているので、話の中で触れたスタバで気付いた女の子も、まぶしいということを全然知らなかったのです。気付いたら、まぶしいということに気付き始めて、それがまたちょっと厄介な症状になるのです。それまでは当たり前だったけれども、そうではなくなったということです。彼女は内的な変化で分かりました。本が読めるということだね。

考えてみたらわれわれも、感覚がまぶしいかまぶしくないかというの、人もこんなものだろうと思つているわけです。だから、彼女もずっとそんなものだろうと思つていたわけです。けれども、あるとき気付いたことをきっかけに、部屋を暗くしたり、家具の色調を変えたり、それから場合によってはサングラスをかけたたりして、対処するようになりました。聴覚なども耳栓をすることを認めてもらっています。ただ、今度は耳栓をすると、耳栓に対して過敏になるタイプとか、厄介な人は結構つらい症状としてはあるかと思うのですが、現場ではいろいろな工夫をしています。

西井 どうもありがとうございました。

それでは、一〇分休憩して、五分からコメントをお願いしているお二人にコメントをしていただいて、その後にはディスカッションということにしたいと思います。

—休憩—

西井 それでは、そろそろ再開したいと思います。これから二人のコメントーターの方にディスカッションをお願いしますので、まず最初は小田亮先生にお願いします。小田先生は自然人類学がご専門です。よろしくお願いします。

Ⅲ コメント

一「心の進化」

小田 亮（名古屋工業大学）

小田 皆さん、こんにちは。小田です。よろしくお願ひします。ほとんどの方は多分、今日というか今回初めてお会いすると思うので、簡単に自己紹介をしておきますと、私は研究のテーマは心の進化でして、一つは、研究方法として、他の動物との比較があります。具体的には、他の霊長類、ニホンザルや原猿などと比較して探つていきます。

もう一つは、人そのものです。われわれ、ヒト、ホモサピエンスを適応的観点から認知研究するというやり方です。私はそれぞれトップダウンとボトムアップと呼んでいるのですが、この二つの視点から、心の進化を探っていくことをやっています。私は自分で言うのも何ですが、ごりごりの機能主義者で、今日は機能主義的な観点から見た情動と知性がどういふふうに見えるだろうかという形でお話をしていきたいと思ひます。

そもそも、情動はなぜあるのかということから話を始めたいと思ひます。情報には二つ機能があると言われていて、一つは内的情

感と身体的な変化をもたらす。要するに、情動があることによって、自分の感覚や体の変化が起こるので、それによって特定の行為を遂行したり、あるいは特定のものを回避したりというアウトプットが起こるといふことです。これが一つの機能です。

もう一つは、外に向かっているものです。具体的には表情ですが、外的な表出によって他者にいろいろな情報がもたらされる。例えば、恐怖の学習です。ヘビが怖いとか、恐怖の学習は結構こういった外に表出された情動によって起こっているということがいわれていまして、今日のお三方のお話でいくと、黒田さんの情動の社会的関与というのは、こちらの外的表出の方に関連してくるのだと思ひます。

まず、知性としての情動を考えていきます。最初の内的な情感と身体的変化なのですが、情動や感情全般をひっくりめると、情動は「オデッセウスの鎖」の役目を果たしているといふことをロバート・フランク（Robert Frank）という人が言っています。『オデッセウスの鎖——適応プログラムとしての感情』という本があるのですが、フランクが何を言っているかというところ、例えば誰かから、ばかにされますよね。ばかにされると腹が立つわけです。怒りという情動が湧いてきます。そこで怒りに任せると、相手をぶん殴ったりするわ



けですが、普通は、そうやって怒りに任せて行動するのは良くないといわれています。そこで怒りに任せてぶん殴ってしまうというのは良くないのだ、合理的・理性的に考えなさい、ということがいわれるわけです。

そこで、怒りという感情、あるいは情動を抑えてしまつて、理性的に振る舞う。つまり、相手からばかにされても、ぶん殴ったりはしない。ぶん殴ると、捕まったり、訴えられたりするわけですから、そこで理性を働かせて、ぶん殴るのをやめるということをしたりするわけです。ただ、そうすると、その場はいいわけですが、何が起ころかというところ、結局そこで怒りに任せてぶん殴らないと、相手

からなめられてしまうわけです。要するに、こいつはばかにしても、何もやつてこないやつだという評判が立つ。そうすると、もうばかにされ放題ですね。ですから、実は怒りに任せて相手をぶん殴るといふのは、決してマイナスな行為ではなくて、長期的に見ると、実

は「こいつには手を出すと危ないぞ」というような評判が立つので役に立っているということを、ロバート・フランクという人は言っているのです。

つまり、内的なものとしての情動というのは、長期的な安定した人間関係においては、けっこう機能しているのではないか。怒りに任せて相手をぶん殴ったりするというのは、一見非常に野蛮なことなのですが、実はそういう評判や長期的なことを考えると、機能しているのではないかという話があるのです。逆に言うと、一度きりのゲーム的な状況、今日のお話にあった、まさに将棋などはそうだと思うのですが、非常に合理的なゲーム的な状況では、短期的かつ合理的な判断が要求されるわけです。そういう場面においては、今日のお話にあったような、例えば「怖がらない機械」やオーティズムというのは、もしかしたら、逆に有効かもしれないですね。ASDの方が将棋が強いのかどうかというのは、ぜひお聞きしたいですが。

そういうふうには、合理的な場面では、実は情動はない方がいいのかもしれないですが、人間社会のような、長期的な安定した人間関係においては、実は感情に任せて、あるいは情動に任せて何かをするといふのは、結構役に立っているのではないかということがいわれています。ですから、久保さんのお話にあった、情動の脱臼といふのは、時間軸の問題なのかもしれないということを考えています。

まずやるのが高利他主義者と低利他主義者の選出なのですが、本当はこれは男女同じぐらいでやらないといけないのですが、うちの大学は九割が男性で、しょうがないので全部男性にしてあります。うちの学生六九人に、過去にした利他行動について五段階でその頻度を答える五六項目の質問紙に答えてもらいます。

これを利他主義尺度というのですが、つまり、過去の具体例として、このように、「品物や衣類を寄付したことがある」とか、「自分の知識がその人よりも上だったときには、あまりよく知らないクラスメートの宿題を手伝ったことがある」とか、「誰かが転んだら助けたことがある」とか、過去にどれぐらい人に親切にしたかというのに答えてもらうことによって、その人の利他性を数値で測るわけです。

この得点が九〇パーセント以上、要するに六九名を測っていますから、約上位七名を高利他主義者、つまり、非常に利他的な人となります。それから、一〇パーセント以下の低利他主義者七名ずつを、まず選び出します。この一四名に、実験室に来て協力してくださいと言いますが、やはり高利他主義者はみんな親切なので六名が来てくれたのですが、低利他主義者は低利他主義者なので、四名しか協力してくれなかったです。というわけで、本当は同じ数

が欲しかったのですが、一〇人に実験室に来てもらいました。

で、この人たちにスクリーンの前の座ってもらって、対面に初対面の実験者が座ります。隣にビデオカメラがあつて、この人との会話を撮影するわけです。初対面の大学生がやるような、たわいもない会話です。「好きな食べ物は何ですか?」とか、「大学生活は楽しいですか?」とか、そんなことを聞くと。

けっこう長い時間、撮影したのですが、実際には撮影開始から三〇秒間の映像を使いました。話の内容はみんなばらばらなので、音声は消してあります。だから、音は聞こえなくて、何かを話している首から上ぐらいの動画が三〇秒間というものです。その一〇人のターゲットのビデオクリップをランダムに並べます。

これを第三者に見てもらいました。これは別の大学の大学生一六六人なのですが、まず、この人たちには自分の利他性について、先ほどの五六項目のうち七項目に答えてもらいます。次に、その一〇人のターゲットの動画を見てもらって、では、先ほどの質問でこの人たちはどれぐらいの点数を取りましたかというのを予測してもらうわけです。

高利他主義者と低利他主義者で得点がどうだったかというのを見て、予測としては、もしも顔の表情や身ぶりだけで予測できるのだったら、高利他主義者の方が低利他主義者よりも得点が高くなっているはずなのですが、実際にこうなりました、一応これは男性と女性に推定者を分けたのですが、ほぼ同じ傾向です。縦軸が推定された利他性です。やはり、高利他主義者の方が低利他主義者よりも高く。これは統計的に有意な差がありますが、つまり、人というのは、三〇秒間動画を見ただけで、その人の利他性が高いか低いかというのを、ある程度ちゃんと判断できるという結果です。

そうすると、やはり疑問に思うのが、何を手掛かりにしているかということです。当然、何かを手掛かりにして皆さんは判断をしているわけですが、では、それを調べようということで、これは専門家ではなくて素人なのですが、二人の日本人に、先ほどの一〇人に動画を分析してもらったわけです。具体的には、一秒ずつのコマに分けて、顔の表情がどう動いているかというのを細かく見ていく。

そうすると、細かい説明は省きますが、高利他主義者と低利他主義者で差が出たのが、「真の微笑みの程度」でした。真の微笑みとは何かというと、デュシエンヌ・スマイル (Duchenne smile) と呼ばれていますが、要するに心から笑ったときにしかできないとい

うか、変化しない顔の部分があります。

恥を忍んで私の顔を出しています。眼輪筋 (orbicularis oculi) という目の回りの筋肉があるのですが、本当に楽しくて笑うと、いわゆる「カラスの足跡」ですね。ここの部分にシワができるらしいです。先ほどやってもらったのは、ここのシワがどれぐらいできているのか、六段階で見てもらったのです。そうすると、高利他主義者と低利他主義者で差があつて、高利他主義者の方がこのシワがよくできています。

この真の微笑みというのは、真の微笑みというだけであつて、フェイクではできないらしいです。できないと言われていて、要するに本当に心から笑っているときにしか出ないものですから、正直なシワと言えるわけです。われわれはそういったものを手掛かりにして、「この人はいい人だ」とか、「そうではない」というのを判断しているようです。

ただ実は、真の微笑みなのですが、全く随意的にできないかというところ、そうではないという話もあつて、一部の人は実はけっこう、随意的にこれができるという話にもなっています。昔は、絶対に作り笑いはできないと言われていたのですが、最近は何割かぐらいの人は、こういった笑いをつくれるそうです。ですから、完全に正直な信号に実はなっていないのかもしれないです。

ちなみに、最近のわれわれの研究で、先ほどの動画をフランス人に見せたら、全然できなかったという結果になりました、実はユニバーサルではないかもしれない、けっこうカルチャーディペンデントなものかもしれないという結果が出ています。

要するに、情動表出というのは、正直な信号として働いている可能性があるという話だったのですが、今日の黒田さんのお話が非常に面白かったです。要するに、いわゆる情動の社会的回路ですね。情動は共有されるという話ですが、悲しみや恐れなどは回路として共有されやすいのですが、喜びというのは、他の動物では共有されないというお話がありました。

機能主義者なりに、何で喜びの社会的回路がヒトにしか見られないのかというのを、ちょっと考えてみたのですが、統計を習った方はご存じだと思うのですが、ヒトの間違いには二つありまして、一つは、ないものがあると思ってしまう。それで間違えるのです。これは Type I error なのですが、もう一つが、あるものをないと思ってしまう。本当はあるのだけれど、ないと思ってしまう。これが Type II error じゃ。

間違いには二つあるのですが、では、この二つの間違いのうち、どちらが生存に有利だっただろうということ、マイケル・シエー

マー (Michael Sherman) という人が言っています。

例えば、初期人類がサバンナを歩いている。茂みが揺れるのですが、もしかしたらそこにヒョウが潜んでいるかもしれないし、何もいなくて、単に風でたまたま揺れたのかもしれない。そこで、Type I error をおかすかどうかというと、風でたまたま揺れたのだけれど、でも、そこにはヒョウがいると思って逃げるというのが Type I error です。ないものがあると思ってしまう。

逆に、Type II error というのは、本当はヒョウが潜んでいるのだけれど、何もいらないと言って逃げないのが Type II error です。では、どちらが生存に有利かというと、Type I error です。確かに、本当にヒョウがいなかったときに逃げてしまうと、逃げるという行動は無駄になりますが、本当にヒョウがいたら食われてしまうわけです。死んでしまうわけです。ところが、Type II error だと、本当にヒョウがいるのに逃げないわけですから、無駄に逃げないということはあるのですが、でも、ヒョウがいたら食われてしまうというので、非常に不利です。

これは人間だけではなくて、他の動物も多分そうなのですが、生き物は Type I error に、つまり、ないものがあるというふうに、バイアスがかかっているのではないかということが言われています。

つまり、Type I error にバイアスがかかった方が適応的なので、

恐れや嫌悪や悲しみという回避行動を起こせるような情動は、喜びよりも共有されやすいだろう、逆に、喜びを共有する必要は、ヒト以外にあまりなかったのではないのかということが考えられます。

では、なぜこれがヒトにおいて発達してきたかというところ、推測しきれないわけですが、一つは多分、淘汰圧が下がった、主に捕食です。要するに危険があるから「Type I error」にバイアスがかかるわけで、そういうことがぐんと下がってくると、そういった傾向が低くなって、もしかしたら喜びのようなプラスの情動は共有されやすい。それから、先ほどお話ししたように、私は実はヒトの利他性というのが大きな研究テーマなのですが、ヒトにしか見られない高度な利他性ということも、こういった喜びの共有というのが共進化した可能性もあるのかなということを考えています。

それから、知性ということなのですが、実は生物学者にとって知性というのは、非常に乱暴な言い方をすると、「脳がでかいこと」なのです。脳がでかいというのは頭がいいと考えるわけですが、先ほども質疑応答のときに話が出ていたように、人類進化史において脳は一方的にがーっと大きくなってきているわけです。ちなみに、人なぜ未熟な状態で生まれてくるかというところ、頭がでかくなり過ぎてくるからなのです。

要するにあれ以上成長してしまうと、お母さんの産道を通らなく

なるので、人は未熟な状態で生まれてくるのですが、それぐらい頭がでかい。では、なぜそんなにでかくなったのかというと、社会というものが淘汰圧になったという説がありまして、その中でも特に重要だったのが、うそや、だましや、欺きということ。要するに、相手に対してうそをついたり、相手をだましたりした方が、より自分の適応度が上がるので、そういっただまし合戦みたいなことが起こるわけです。これを進化の軍拡競争というわけですが、そういったものが起こると、脳が急速に大きくなります。

こういった社会的な知性活動を考えると、先ほど言った正直な信号としての情動というのは、実は知性と相容れないものではないか。正直に信号を送ってはまずいわけです。うそやだましなどが重要になって、それが本心に知性の進化要因だったとすると、先ほどの話の正直な信号としての情動というのは、もしかしたら、その知性と相容れないものなのではないかなということを考えています。

時間が迫ってきましたが、もう一つだけ最後に。外的表出ですが、もう一つ、知性としての情動の外的表出として重要なものが、共感です。特に情動的共感というのが人にはあると言われているわけです。

ご存じの方もいらっしゃると思いますが、最近ポール・ブルーム (Paul Bloom) という心理学者が『反共感論』というのを書きまし

た。これもなかなか面白い話なのですが、そこでブルームが言っているのが、スポットライト効果というものです。みんな共感が非常に大事だと、人間社会において共感が大事だねと言うけれど、結局そういう情動的共感というのは、血縁を中心とした、自分の身の回りの人にしか起こらないものなのだ。

スポットライトを当てるように、そういう限られた人にしか当たらない。要するに、ブルームは、それでいいのかという話を『反共感論』でしているわけです。恐らくこういった情動的共感というのは、人が血縁を中心とした小さな集団で暮らしていたころに進化したものだと思うのです。そういった小さな集団の絆を強めるためには、恐らくこういった情動的共感が機能していたと思うのですが、グローバル化した現代社会において、このような情動的共感が果たして知性的と言えるのかどうかというのを考えるべきではないかと思えます。では、以上です。どうもありがとうございました。

西井 興味深い事例を交えてのコメント、ありがとうございます。では続けて、箭内さんにコメントを頂いて、その後で報告者の方に一言ずつお願いします。

二 「affectus の体制について」

箭内 匡（東京大学）

東京大学の箭内です。最初に少し、自己紹介したいと思います。

僕は長く「イメーজの人類学」ということを考えていて、この度それをまとめた本がようやく四月に出ることになりました。この「イメージの人類学」について、その発端にまで遡ると、一九八〇年代に私は民族精神医学に興味を持つていました。秋のシンポジウムで招待するクラパンザーノ（Vincent Crapanzano）という人類学者が、「転移・逆転移」（transference, counter-transference）という言葉を使っていきますね。あの言葉はジョルジュ・ドゥヴルー（Georges Devereux）という、民族精神医学（ethnopsychiatry）を樹立した人の議論に基づいています。このドゥヴルーは非常に変わった人で、ハンガリー、フランス、アメリカ、フランスと渡り歩いた人です。僕は彼の著作に非常に影響を受けました。

ドゥヴルーは最初、マルセル・モースに学び、そのあとアメリカで精神分析を学び、平原インディアンの精神分析という、文化を越えた精神分析をやったりしていて、心的現実と社会的文化的なものの中の中間的な場所をずっと論じています。あまり知られていませんが、資本主義と分裂病の関係を最初に指摘したのもドゥヴルーで、一九四〇年ごろです。先ほどの塩谷さんの話で言うと、彼はエディ



プス・コンプレックスを親がつくっているということも議論しています。

精神分析自体は古典的なだけけれど、きわめて独自の読み直しがあります。僕はこのドゥヴルーを一つの出発点に、夢の問題、夢のイメージなどに興味を持ちました。そして、南米の先住民の、チ

を書き終えるのには七、八年かかってしまいました。これでようやく終わったという感じです。

今日の三つのご発表は非常にシンパシーを持って聞かせていただきました。そのうえで、郡司さんが言われた「情動の定義をきちんと考えなければいけない」という点とも関わりますが、僕は身は情動という場合にスピノザの *affectus* の概念が頭にあり、やはり *emotion* という言葉にはどうもしっくりこないところがあります。近年の情動論の広がりの中で、*affectus* ないし *affect* の概念が広がってきた面は大きいと思いますので、そこをまず整理させていただきます。なるべくすっきりと話をしたいと思います。

りの先住民のマプーチュという人々のもとで長い調査をし、その中で、いろいろな問題に出会いました。ドゥルーズの『ブルーストとシーニュ』を読んだあたりから、本格的にドゥルーズと向き合いはじめ、『差異と反復』などを読みつつ、文化・社会はやめましょうというアイデアで博士論文を書いたのは一九九〇年代半ばです。社会・文化ではなく、イメージがどう束になっていくかみたいなことを議論しないとイケないと考えました。その後ベルクソン、スピノザ、映画などを素材に考えを深める一方で、一九九〇年代から人類学自体も大きく変わってきたので、そうした成果も含めつつ、人類学全体を書き直すという作業を始めました。『イメージの人類学』

emotion と *affectus* はやはり違う。ここでは、スピノザの概念を厳密に位置づけるというよりは、そこにある可能性の束みたいなものを引き出してくる姿勢でお話したいと思います。 *affect* ないし *affectus* とは、一言で何かというと、英語でいえば、名詞の *affect* ではなくて、動詞の *affect* の方です。つまり、影響すること。お母さんが死んで非常に *affect* されたみたいな、そういう *affect* です。スピノザでいうと、まず *affectio* というのがあって、これはイメージそのものです。実際の物のイメージや、物事のイメージで、変容とかがあつて、その影響みたいなのが *affectus* です。例えばお母さんが死んでしまった、その悲しみの *affectus*。それは、身体の活動能力を減少させることです。この悲しみの *affectus* と、悲しみの

emotion というのは、やはり違います。

ところで、もう一方で、喜びの *affectus* もあります。例えば子どもが生まれること。僕も自分の子どもが生まれたときに実感したのですが、子どもが生まれるということが、純粹に周囲の人を喜ばせるのだなというのを経験し、非常に不思議な感じがありました。そういうものが、これはやはり喜びの *affectus* であって、ある種、身体的活動能力を増加させます。喜びはスピノザにとって、非常に重要な *affectus* です。例えば何かを理解して、そこで喜びが生まれる。そういう喜びの *affectus* というのは、非常にスピノザの『エティカ』の中で重要なわけですが、知性と絡み合った形で出てくるということもあります。

ここで重要な一つのポイントは、*affectus* というのは、先ほど春日さんも「物」と言われていましたが、スピノザ自身においても物体と身体は、元々ラテン語の *corpus* で違いはないわけで、実際にスピノザは『エティカ』の第二部で、物体についての議論をして、それを人間の身体の議論にそのまま持つてきて、一直線上に積み上げています。

どういうことか。例えば大きな木があって、それをチェーンソーが何かで切っていて、それが倒れるときに、すごい音がして倒れる。それは何か痛いという感じがあるのではないですか。これは擬人法的に痛いのではないし、多分エンパシーで痛いでもなくて、ほとん

どフィジカルに痛いのです。スピノザに言うくと、石が割れるというのも、痛いかもしれない。これをスピノザは、「存在に固執すること」と関連づけます。存在が存在であり続け、石が石であり続ける——それがコナトウスであり、欲望というものでもあって、そういうふうに考えると、*affectus* の意味での情動というのは、人間にも動物にも限られません。僕は最近、植物に非常に興味を持っていますが、その例で言えば、植物や無生物にも広がっていく。内海さんは、自閉症で植物、動物、石などに感じるとおっしゃっていましたが、何かコナトウスに反応するところがあるのかなと思いました。もしこうしたこと、いわゆる情動の問題を、emotion という言葉をベースに考えると、個人個人を孤立させて、その内部で何かが起こっているという想定に引っぱられていってしまう。それに対して *affectus* の場合は、人や物が孤立するのではなく、様々な存在の間のつながりがむしろ問題になってくる。ただし、単に物理的存在としてのつながりだけではなくて、例えば、ものを考えていて何か分かったとか、そのときに起こっている *affectus* というのはある。*affectus* はいろいろなところで起こっています。

そもそもスピノザは、身体自体もいろいろなレベルにあると考えているし、体が別のものと結合して、別の主体をつくるということも言っていて、そういう意味では、ある種、総合的なものではあるのですが、そこを *affectus* が流れていると。

最終的にここで強調したいのは、affectusの体制のようなものです。スピノザは『エティカ』の第三部で、例えば馬のaffectusと、人間のaffectusというのは体制が違うというようなことを言います。引用してみます。「馬も人間も、生殖のための肉欲に動かされる。しかし馬は馬の肉欲によって、人間は人間的な肉欲によって動かされる。このようにして昆虫や鳥や魚や鳥の肉欲や欲求もまた、それぞれがいに異なったものでなければならぬ」。これは、『エティカ』第三部定理五七注解です。

こういふaffectusの体制というか、そういうものを身体の構造fabrica corporisというふうにはスピノザは呼んでいます。この言葉は、第三部の定理二注解、ドゥルーズが「身体は何をなし得るかについて誰も明らかにしていない」という有名な言葉を引き出したのと同じ場所にあります。そういう身体の構造、あるいはaffectusの体制が、どのように固定的であり、どのように変化し得るのであるか。これはスピノザも『エティカ』の中で、一方で固定的な面を強調しつつ、もう一方で、それが変化する可能性を言っていないように言っていて、非常に微妙なところです。これは今日の三つの話とも深く関係すると考えました。

久保さんのご発表について考えたのは、もちろん一番最後の「異なる思考・行為を支える異なる情動の接続」という結論は僕も完全に賛成ですが、否定型のアナロジーのところは、疑問に思いま

した。僕は機械自体、ソフト自体に情動があると思うので、そこには別に否定も何もないと考えてしまいます。つまり、affectusの体制が、ソフトと人間で違う。昨日ちょっとヒグマを見ましたが、ヒグマと向かったら、やはりヒグマは怖い。人間とaffectusの体制が違うから怖いわけで、そういう意味では、最初の方で郡司さんが言われたコメントを考えると、外部というか、そういうものは、人間の中にもあるし、ヒグマの中にもあって、ソフトの中にもあるのではないかと思いました。

そうすると、ソフトと人間の戦いというのは、それはイベントとしてやっているわけですが、それ自体は本質的なことではもちろんなくて、問題は、その接触の中で棋士がソフトの情動の体制をどうやって、棋士たちの将棋のハビトゥスの中に持ち込んでいくかだと思います。もう一方で逆に、ソフトの情動を開発している人たちが、棋士たちのハビトゥスというか、その情動体制をソフトの中にある種、持ち込んでいるわけです。そのあたりが問題なのかなと思います。そういう情動の体制みたいなのは、あえて言う文化的形式で、将棋の中で展開されるのかなという疑問が、前半、医学や倫理を引き合いに出しつつ言ったことです。それは問いますが、特に答えていただかなくてもいいといいますが、問い自体にあまり意味はないかもしれません。

黒田さんのお話につきましては、ある意味ヴィゴツキーとすごく

重なるところがあるのかなという感じがしました。ヴィゴツキーもスピノザとつながる人です。実は、数日前にレジュメをメールでいただいたときには、情動の社会的回路に喜びが排除されるようなニュアンスを受け取り、胸にグサツと突き刺さりました。ポノボを研究されてきた黒田さんが、そう書かれるのかなとか、いろいろちよつとここ数日、暗い気持ちでした。今日のお話では、結局そうでなかったということがわかり、印象が変わったのですが。

一つ疑問に思ったのは、喜ぶというと、（これが霊長類の関係で非常に難しいのかもしれないのですが）喜ぶというのはいろいろなレベルがあって、「喜びが表出する」と、「喜びを表現する」はやはり違うように思います。

さらに「他者の喜びを喜ぶ」のは違うレベルで、ダーウィンの喜びのところは、あれはあれで確かに存在するように思うのです。それは、本質としてあるというよりは、あれ自体が「媒質」としてあるといえますか——その向こうは分からないですが——、確かにダーウィンが捉えているレベルがあるのではないかと思いました。ダーウィンは未開人や、幼児や、動物などをいろいろ観察して、あれを書いているので、そこはむしろ媒質のいろいろな層というか、そういうふう考えた方がいいのではないかと僕は感じました。

黒田さんのお話に戻ると、やはり遊びが非常に気になって、最後にポノボのところ遊びのところが出てきたのですが、遊びはいろ

いろな動物にあるわけで、ダーウィンも犬のプレイバウみたいなのを既に書いていて、非常に面白いですよ。つまり、犬がこれは遊んでいるのだぞという振りをする、確かにメタコミュニケーションをしているわけで、そこを楽しんでいるというか、喜んで遊んでいるのだと思います。そういう、どこかの動物の中の喜びの階層みたいなものもあるのかなと思いました。

あと一つ、黒田さんのご発表の中で私が思い出したのは、オリバー・サックスの『手話の世界へ』という本です（日本語訳で翻訳されています）。先天性のろう者が、手話などに一切触れる機会がない場合、彼らは言語に向かう能力はあられるけれど、言語を学ぶ機会がない、その能力を展開するチャンスがない、そういう非常に不幸な状況に陥った人がいて、そこで手話を教え始めているという状況が記述されています。彼らは視覚的な能力が非常に発達している、つまり視覚的思考、イメージ的な思考が発達している一方で、一日前と一年前が区別できない。一日後、一年後を区別できない。計画できない。そういうことを思い出す中で、黒田さんのお話に戻ると、達成の喜びの問題は言語の問題と直接つながっているのではないかなと考えました。

最後に内海さんのところで、僕はASDで非常に不勉強です。余談ですが、ちよつと前にイスレクシアについてやっていて、「ああ、自分はイスレクシアかな」と思って、今日はASDで自分も

いろいろ思い当たるところがあると思いましたが……。ASD的な瞬間というのは、いろいろな人が経験しているのではないか、ただ、それがそんなに持続しないというか、そういうことはあるのかなというふうにも思いました。

興味本位な疑問としては、先ほどの民族精神医学というので、特にASDが急速に増えてきたというのが、社会的状況とどう関わるのかというか、それはやはり一九九〇年代以降、インターネットの普及や、ものすごく社会が変わっているわけで、ここは少し興味を持つ点ではあります。

また、お話を聞きながら思い出していたのは、視覚障害者の例で、ジョン・ハルというイギリスの人です。これも日本語の翻訳はあるのですが、四〇代だったかで失明した人で、彼が言っていることです。すごく興味深いのは、見渡すことができなくなる。つまり、ある場所から別の場所に行くときに、目が見えていた時には、「あれはあそこにあつて、これぐらい時間がかかって」というのを計算して、「では、こつちを回つてこう行こう」とか、そういう広がりの中で彼も物事を考えられたのです。ところが、目が見えなくなると、いつもの経路を一つ一つたどって行って、そこを同じ速さで歩いて行く。そこを乱されると分からなくなって道に迷うので、その経路を完璧に同じ速さで進んでいかないといけない。その場その場が重要になってくる。そういう現実との接し方になってくるので、例え

ばカナダやオーストラリアに飛行機に乗って行ったけれど、別の場所に行ったという感覚は全然ない。そこは空間的なだけではなくて、時間的にも見渡せなくなる。現在という時間が非常に重要になっている。ASD者の、興行きや未来や、人の心が読めないというのは、もちろん同じことではないのだけど、構造的に似ているような感じがしました。

言語の問題もこれと関係しているように思います。われわれは言語を通してその向こうに行こうとするけど、ASD者の場合、言語の手前でいろいろなことが起こってしまったって、その言語との対峙というか、言葉との対峙が非常に深くなってしまつて、そこに焦点があるような、そういう *affectus* の体制があるとか、そういう印象を持ちました。

ハルの自伝の中で不思議なのが、食欲、性欲の話で、食欲を感じていても、食べ物視覚的イメージがなくなつてしまつたので、食べたくないのです。食欲はあるけれど、食べたくない。性欲も、性欲があることを感じて、誰かをイメージできないので、どうしようもないみたいなの、非常に苦しい状況があつたと。そういうことも、ひよつとしたらあるのかな、と考えました。

最終的に、そういう *affectus* の体制をどう変容させ得るのかみたいなことに私は興味があります。以上です。

IV デイスカッション

西井 情動の概念を3つの発表とむすびつけて可能性を示すという難しい役割をはたしていただきありがとうございます。それでは一人ずつ一言、もし何かあれば。

久保 一言？

西井 一言、二言、三言でもいいです。

久保 六時半までですか。

西井 はい。

久保 コメントをありがとうございます。まず、小田先生のコメントについてなのですが、どういう角度でしゃべったらいいのか。前に向かってしゃべるのですか。

西井 そうですね。では、三人ちょっと前に出てきて。

久保 まず、小田さんのコメントに対してなのですが、やはり「怖

がらない機械」というのが、「一度きりのゲーム的状况では短期的かつ合理的な判断が要求される」。だから、有効なのではないかということに関してです。やはり結構決定的なのは、ソフトがプロ棋士の大半を凌駕するようになったと考えられるという現状で、ソフト同士の対極を楽しむファンが増えたわけではないということですね。

つまり、ゲーム的状况では短期的かつ合理的な判断が要求されると言っても、そういうのを楽しめるかは、また別問題で、そういうのを楽しめなければゲームは発生しないし、継続しないわけです。ここで多分、情動の社会的回路というお話が入ってくると思うのですが、要するに将棋は他人が勝つとか、他人が良い手を指すとうれしいというのがないと、ファンが付かないというか、ファンも継続しないわけです。

ただ、そこに最善手や、良い手、悪い手、みたいな言い方が結構こびりついてきて、それをみんなで共有したり、あるいはそうではないのではないかと。これは悪い手とされてきたのだけれど、あるいは全く意味のない手だと思ってきたのが、実は良い手かもしれないという、そういうところで何か……。だから、それは共有されていると同時に、多分断絶しているのです。

僕が、恐らく今回、情動の脱臼ということと言いたかったのは、皆さんの発表を聞きながらだんだん、少し明確になったような気が

するのですが、現在ソフトを手本にした若手棋士の指し手は、新たに、それは良いのではないのだという、そういう倫理を伴うようになりつつあるように見えます。つまり、それはソフトの指した、あるいはソフト的な指し手との相手に、社会的回路が発生するか。つまり、そういう指し手を新しく良い者として、あるいは喜ばしい者として捉えることができるようになるというところで、多分脱臼という言葉を使ってみたかったと。

つまり、何か情動がないものと情動があるものというふうに対比させているのですが、ここから箭内さんのコメントに対してなのですが、僕も別にソフトの情動がないとは全く思っていないのですが、それを書くことと結構、技術的に難しくなってしまうので、「怖がらない機械」という言い方をしているのです。怖がらないか、諦めない機械というのは、情動がないのかあるのか、よく分からないではないですか。だから、そういう言い方を前面に押し出している、感情に関する機能がないというふうには書いてあるけれども、諦めることがないとか、怖がることか書かないで、機能がないという言い方において、しかし、実際に怖がらないという言い方で言ってしまうものがある。

それは、もちろん石が割れると、多分そんなに同じように扱うことは結構難しいと思うのですが、かなりいろいろなものがないと動かないですから。しかし、その情動の社会的回路みたいなものが、

別に共有されていないというか、回路ができていないけれど、つながってしまふみたいなところを言いたかった。それは、僕はむしろ「脱臼」という言葉から情動を考えたかったのかもしれないと思いました。だから、別に脱臼しているものとして情動を考えるといいことであって、情動という言葉はむしろ使わないでいうか、それをあるものとして考えずに、むしろ脱臼というところを言いたかったのかなという感じがしてきましたということです。

ここからは、内海さんの発表に対するコメントなのですが、コメントや質問したいことがすごくあって、先ほどできなかったので、早口でやりますが。多分、これは自分の話とも絡むので、ささっと言いますが、ASDはスペクトラムという話と、最初の方にちょっと言われていたのですが、障害ではなくなる可能性がある。もう一〇年、二〇年でという言い方をされていて、僕も結構この感じは、つまり定型と言われている方が定型的でなくなってきた感じも結構あると思うのです、自分の実感として。つまり、それがあつて、良くない態度とか結構変な態度として、定型的なまとめ方とか、強度の並べ方みたいなものが、考えられるような局面が結構増えていると思っっています。ただ、このような書き方は、定型者はこういうふうにはできる、ASDはそれができないという書き方になっていますが、それだとやはり連続性という話と合わないのではないかなという感じがすごくして。

例えば「Kmartのパンツ」というのは、概念ではないのですかという。「Kmartのパンツ」みたいなものが概念になることは、結構よく起こっていて、僕が調べている「Mart」という家庭料理関係の、食べるラー油をはやませた雑誌があるのですが、そこで出しているようなパンのレシピ本は、「何とかのパン」ではないのです。「どこのお店の何々」というパンなのです。それがホームページで作る方法が書いてあるのです。

何が言いたいかというと、箭内さんのコメントとかなり近いのですが、自閉症ASDの、「差異のひしめき」、「たえざる変化」、「同一性なき差異」に立ち会っている可能性があるというのは、僕が発表で言った、若手棋士や、ポケモン世代とか、Martの読者というのは、ある人は「Twitterで見ているような人たちというのは、かなりこの言い方が当てはまるような感じがすごくあって、それがどういふふうにもちろんそれが理想打として出てきているということと、でも、これは専門ではないという話になるのかもしれないけれども、それがどういふふうに関連性を持つような状況が、ここ一〇年、二〇年前後で出てくると感じていらっしやるかというのを聞きたかったということです。

というか、やはりポケモン世代はほとんどこれだと思うのです。差異のひしめき、たえざる変化、同一性なき差異に立ち会っている。でも、立ち会っている可能性があつて、でも、それに対する何らか

のディスプレイ的でない対処の仕方もある出てきていると思うのです。そういった点についても、何かあったら聞いてみたいですよという感じで、どうでしょうか。黒田さんに。

黒田 はい。

久保 内海さんの前に。

西井 前に、順番で。

黒田 まとめていただいて。

黒田 小田さんと箭内さんにいろいろサジェスションをしていただきました。ありがとうございます。

小田さんのおっしゃったことで、私も利他行動と喜びの重層的な喜びの感情の共有ということで、多分つながっているのではないかなという気がしています。それと胎児化が進んで、脳が完成されない前に生まれ落ちるといふのは、これは何らかの形で淘汰圧が変わったということでしたね。

だから、喜びの社会的回路うんぬんかんぬんというのは、淘汰圧が低まったということと関係があるのではないかとおっしゃって

ただきましたが、多分そういう方向で検討した方がいいだろうなという気がしています。

今日、ほとんど言わなかったのですが、人間の学習という中には、アイデンティティの要素、アイデンティフィケーションの要素が非常に高い。アイデンティフィケーションもある意味で、自分のより上位にある、あるいは候補者の講義をそのままそっくり写し取るような方法ですので、これも一つの知性の在り方や情報伝達の、獲得の在り方だと言えらると思うのですが、人間の幼児の場合には、問題を解決するときに、プロセス自体を模倣する傾向が大変強い。いちいち「こうだった」「ああだった」「できたよね」ということを言うわけです。

そこにそれが、そもそも達成の喜びと強くリンクしているとすれば、アイデンティフィケーションという問題と、実はすごくつながっているのが人間の学習プロセスであり、喜びの共有であると、そういうことだと言えそうな気がします。アイデンティティというのは、リーダーを作ってしまうということです。父と子、母と子というような、ヒエラルキーをつくる一つのメカニズムにもなり得るのです。私はチンパンジーや人間は平等原則動物だと思っていますが、そこにヒエラルカルな組織化で、どういうところが出てくるのかというのは、多分このアイデンティティの強さに求められるのではないかと考えています。その辺はもう少しきちんと分析し、こ

れから研究課題だと思っています。

箭内さんのご指摘で、他者の喜びを喜ぶという、これは一つのメタ行動をしているわけで、直接的に楽しいことをやって喜ぶというのと、論理関係が違うわけですが、そういう喜びの社会的回路という以上は、そういう層の整理を、論理関係の整理をしなければいけないというのは、確かにご指摘のとおりです。

ただ、私はもう一点、人間は論理的に考えるときは、非常に論理関係にこだわった話をしますが、私たちは結構混同していると思うのです。その辺は多分、日常的にはごちゃごちゃにやっている。ごちゃごちゃにやっているけれども、進化・発生的には、もちろんメタが加わるといえるのは、大きな事件だとは思いますが。

ただ、動物の遊びというのは、明らかにこれは実際の攻撃的な行動を使って、そして「これは遊びだよ」ということをやっているわけですから、そこをそのまま認めるとすれば、犬でも、これから「遊ぼうよ」「これから遊んでよ」というサインを送ることができずし、犬でも、生がみ（噛み）しかしなないということをやりますし、カラスでも、もつと脳みその小さいつぐみだったかでも、最近どんな結構どういう動物でも遊びとしてやっているのだという研究結果が出てきています。

そうすると、メタレベルでの社会交渉、あるいは交渉を統合していくような、メタコミュニケーションを使えるのは、高等原住民、

人間だけだという話は多分失せてしまって、動物の行動が、かなり元々そういう複層的・多義的なものを持っているのではないかと。それは、そういう能力を環境との関係、あるいは同類のペアとの関係で、実は結構発揮しているのではないかとということも考えられます。ですから、もう少し動物行動を違った目で眺めてみる必要があるのではないかと考えています。それも、私の今後の課題だと思います。

それと、内海さんの話になるのですが、久保さんの話もあります。僕はASDの人が、例えば、企業に就労してそこでやっていくというときに、定型発達者が考えているようなやり方と、かなり違ったやり方で適応していきます。これはまさしくソフトの中の問題と一緒に、人間の脳と同じようなことをする必要は全然なくて、機能が似ればいいわけで、発達障害の人たち、あるいは脳損傷者、中途障害者ということで、私が世界から聞いていることになると、とにかく感覚過敏だと、それに近寄らないとか耳栓をするとか、あるいはわれわれと違う方法で職場に適応していくという方略があるわけなのです。

ですから、そういう意味では、社会交渉のパターンや価値感自体は、われわれと全然違っていても、社会適応という範疇の行動はできる。むしろそういう人たちが、まさにこれから多くなってくるかもしれないという感じもあるので、そのところはむしろクリ

エイティブなので、全然違った方略が出てくる可能性もあると思っています。

内海 小田先生と箭内先生、いろいろとご指摘いただき、ありがとうございます。適切にお答えできるかどうか分かりませんが、私も、実のところ、どういう質問だったか忘れてしまいました。というのも今日はいろいろと混乱することがありました。実はこういう形式のカンファレンスだとは思っていなくて、一般の方がたくさん来る会なので、どうやって気を付けて話をしようかということを考えていたものですから。

進化生物学的に考える視点は非常に大事なのですが、時間のスケールを考えると、ほんの数世代の間の変化を扱っているだけなので、進化と本当に絡められるかどうかは、まだ分かりませんが、私は社会や歴史との関わりで、まず考えていった方がいいだろうと思います。

ベースにはそういった進化の問題はいつも念頭には置いているし、今日もう少し申し上げたわけですが、小田さんの話に絡めて言えば、利他的ということが、人類に特異的な行動だとして、では、ASDの人はどうかというと、原型は利己・利他の以前にあるのが彼らです。

例えばウタ・フリスという人の引用をしましたが、彼女のモノグ

ラフの中では、いろいろなタイプの歴史上のASDだと思われる人を挙げているのですが、一つはロシアに出てくる、今はこういう言葉を使えるのかどうかあれですが、『白痴』的な人ですね。

あるいは聖フランチェスカの弟子に当たるジネプロという僧がいるのですが、この人は聖フランチェスカでさえも、「それはやり過ぎだろう」というぐらいに、人が寒いといったら、自分がポロをまとっているのに、それをあげて裸で暮らしているとか、たまには、シカが食いたいと言われたら、家畜のシカか何かの足を切つてあげてしまつて、怒られても何で怒られたか、よく分からないのです。そういう人たちがあつた種、原型としてあります。

今日、幾つかの局面で問題になつた、喜びの共有ということに関しても、共有ということは基本的にありません。でも、共振はするのです。これが不適応的になるのは、例えばわれわれだと、子どものように笑うときがありますよね。はげ頭が面白いとか、人が転んだら面白いとか。そうして、本当に笑つたら怒られるではないですか。多分めちやくちやに怒られます。そういうことが結構、彼らの情動の発露としてはあるのです。だから、对人的には共有しがたい情動というものが、彼らの原型としてはあると思います。

もう一つ、進化生物学的に関連するのは、いろいろなタクティクスについてです。欺いたり、うそを言つたり、攻略を立てたりするといった。

ASDはうそを言えるかという点、実は言えないのです。ごまかしができないのが基本なのです。途中でがらつと変わる人ももちろんいますが。例えばわれわれは適度に記憶を組み替えているではないですか。自分の都合のいいようにストーリーを作つて。実際のところを検証してみたら全然間違つていたということがあるのだけけれど、彼らは間違つて記憶できない。そのまま覚えているということがあつたりするのです。そういう意味では、生き抜くタクティクスということでは、上手になつてはいないということはあるかもしれません。

それから、箭内さんからのコメントですが、難しい話なので、私が答えられるかどうか分からないのですが、ともかく今言つた続きで言えば、大きな木が倒れるときに、痛いと感じる。これはまさにASD的な共振だと思つたのです。話は反れますが、私も木を切るのが痛いというよりは、木が悲鳴を上げているように感じます。何で人はそれに気付かないのかと思うし、屋久島に行ったときに、島の杉がもう三分の二ぐらい切られてしまつたと聞いて驚きました。あれは信じられないことです。江戸期に入るまでの屋久島の人たちは絶対に切りませんでした。

秀吉が、「一本差し出せ」と言つたときも、島津は非常に苦しんだ上で差し出したわけですが、江戸期になつて儒者が入つてから、それを商品化するまなざしが入つてしまつたのです。米と交換した

のです。樹木に対する感性というのは、私は人類史的に大変大事なものだと思うし、いろいろな民族間や国同士のディレクションがあるけれども、一つの視点として森を大事にしているかどうかということ、あるのではないか。木に魂を感じられる民族はどうかということ、私はASDと絡めて、純粋なASDの持っているポテンシャルとして、ちょっと触れておきたいなと思ったのです。

ハルの視覚障害に関連してお話すると、実は発達障害の一つの大きな特長として、巨視的に見られないということがあります。空間的にも時間的にもそうで、だから、計画が立てられなかったりする。これは、ASDだけではなくて、ADHDでも起こるし、恐らくそういった後天的な障害でも起きることはあるかとは思っています。ですから、部分的に似ていても、決しておかしくはないということなのです。

久保さんからのお話ですが、連続性があると言っているながら、障害とみなしているではないかという、まさにそのとおりであって、スペクトラムという発想には危険な部分があつて、あれもASD、これもASDというようなことが結構あるのです。それに対する処方箋は原型をしつかりつかむということなのです。そうすると、どうしてもやはり、ある意味、定型者から見れば、違っている部分を強調することになるといふことで、そういう意味では、まさにご指摘いただいたとおりではないかなと思います。

それから、Kmartについては、これは概念にはなっていないと思うのです。Kmartが他の単語とシステムを形成していれば、概念になっていると言ってもいいかもしれないですが、これはある意味、タスティンや、メルツァーという人たちが言っている付着同一性と関連するかもしれない。それを握りしめている、くつつくことよつて、自分というものがかるうじて保たれているというものです。恐らく、レインマンのKmartのパンツは、そういうものなのではないかと思いました。

あとは差異のひしめきですね。同一性なき差異の話なのですが、久保さんがそうお感じになるのだしたら、やはりそうなのかなという気はします。どうなのでしょう。実はドゥルーズの話というのは、統合失調症論としては失敗しているのです。ある意味、文学的な統合失調症となっているのです。実は『差異と反復』と『意味の論理学』のレベルだと、方向性としては自閉症の方を向いているのです。特に、他者論があまりない。

例えば『意味と論理学』の中のフライデー (Vendredi) をめぐる話などは、他者のいない世界に入っていく時の体験の変容が描かれています。それは、自閉症的な世界に近いと思うし、ミシェル・トゥルニエ (Michiel Tournier) の書いた小説も非常によくできています。

ただ、それはある意味ヘブライな他者というものに対して、ドゥ

ルーズが嫌悪しているということが、プラスに働いているのです。高みから何か言ってくる他者。これはスキゾフレニクな病理と関係するのだけれど、それを遮断して論じ切ろうとしているので、これからドゥルーズの可能性というのは、ASDをもって展開されると思うし、僕はまだガタリとの協調で展開する枠組みがフォローできていないので、できるだけそこにも迫っていかれたらなと思っています。

久保さんに、ついでに質問ではないのですが、ソフトの開発をする人たちは、何をしたいのかというのが僕にはあって、勝つまではいいですが、勝った後、彼はどうするのでしょうか。それからが人生なのですよね。佐藤天彦がポナンザに二連敗しました。記者会見に臨んだときの彼の立派さと、開発者の発言のばかき加減というのがすごく対照的でした。

―― 箭内さんからのお話は何でしたか。

箭内 いやいや。別に気にしないでください。

内海 気になります。

箭内 要するに、社会との関係の持ち方とか、交渉の仕方が全然違ったものに。

内海 はい、はい。そうだった。

箭内 結果的にオーケーだったから、いいのではないかなと。

内海 はい。そう思っています。

特に今は藝大という特殊なところにはいますので、余計にそう思うのですが、障害者としての雇用という側面はもちろん、これから必要なだけけれど、彼らの異質な側面をちゃんと社会が引き出して活用していくということは、非常に大事だろうなと思っています。

西井 ありがとうございます。もうあまり時間がないのですが、せっかくなのでフロアの方からも。

岡崎 せっかくクラパンザーノの話がちよこつと出たので、クラパンザーノの『精霊と結婚した男…モロッコ人トゥハーミの肖像』という民族誌と関連付けて、お話ししたいと思うのです。まず題から



も推測できると思いますが、このトゥハーマミという主人公がASDかどうかは分からないけれど、かなり特異な経験を語るのですが、その辺のところをクラパンザーノはそこに「自伝的眞実」があるとして、記述しているわけです。

ちょうどASDのところ、全体が見えないという話をしていますが、人類学者がフィールドワークでASDかもしれないような人を対象とするときに、やり方としては、全体が見えないという人が、むしろ、誰も見えないものが見えているのではないかということに注目したりする。やはり人類学者というのは、たとえば夢のことなどを扱う場合でも、そういうところが僕はあると思うのです。その辺のところ、こういう研究をやるときに、ハード・サイエンス系の議論と、人類学的なフィールドワークを通して理解することの間に、どうやって橋を架けていくかという問題があると思います。あるいは、人類学の場合は基本的にそういう人を対象としたときに、パソロジー Pathology (病理学的逸脱) として扱ったりしないということが特徴でもあるわけですね。その辺のところを、これからどうしたらいいのかなと考えています。

西井 もうあと一方、二方、もしあれば。

中村 (中略)

西井 彼女は日本画家です。

宮坂 私が発言してもいいですか。今のはよく分かります。私にとっては、いわゆる当事者運動の中のあるタイプと対話しながら、そういう駆け引きをすることはできるのではないかと思うのです。

もう一つ、私の関心事は、やはりあえて向かって自己という概念を仮に立てて、それをどこに座を置くかということ、ちょっと迷いはあるのですが、少なくとも心理学的受容というのは重要なのですが。その関係で言うと、私は最近あまり研究時間がないのですが、アウトサイダーのオール・ブリュット (L'art brut) の話で、それをミッシェル・テヴォー (Michel Thévoz) などは、彼は主として精神病院が開発したブランドと、いわゆる反文化的な、反社会的なそういう空間を自分のためだけにつくるという営為の中から、アナキーな営みとしてアウトサイダー・オール・ブリュットが成立するという極端な理論で、僕も部分的にはかなり賛成しているのですが、別のアプローチもすごく感じます。

そうすると、それは今の芸術の動きで言えば、いわゆるオール・ブリュットですから、正常的・正統的な芸術となった場合の芸術家ではないわけです。たまたま近代の自覚的なフレームワークの芸術家が、彼らが描いている絵の作品を見たという、そういう一種の共

振によって浮上してきたという問題があると思うのです。

だけど、やはり芸術の制度にいろいろすれすれにしながら、最終的には芸術的なクリエイティビティの中に自分を位置づけながら、活動したい。これも、あるべき方法だと思うのですが、全体を見渡した場合には、やはりその辺はかなりアナキーにいろいろ振れ幅がある。そういう意味では、僕は臨床科、臨床的な視点があれば、やはりそれは外部の基準を社会的にも取らざるを得ない面があるから、それはそれとして、認めるというか、有効性に期待する。

しかし、これは時代的に変わると考えながら、それとは別に社会的文化の中で流動する自己の形が、いわゆる通常時・正常時以外にも、スペクトラムの人も含めて、あり得るのではないか。それは、その中で、それをいろいろな形で部分的に安定させていくということがあれば、かなり変わっていくのではないかという立場から研究したい。その中で今のシンポジウムで取り上げた情動や、箭内さんがおっしゃったスピノザのケースは、かなりヒントを与えられたと思います。以上です。

閉会

西井 ありがとうございます。

もう本当に朝から六時四〇分になろうとしています。長時間にわたって非常に刺激的なご発表と、ディスカッションをありがとうございます。ありがとうございました。三人の発表者の方、二人のコメンテーターの方に拍手を。ありがとうございます（拍手）。おかげで今日のシンポジウムで、何となく今後の情動を中心にした研究課題についてのいろいろなことが考えられそうな気がしました。

この後の議論は、もう懇親会にということになるかと思えますので、どうも本当に今日は長時間、ありがとうございます。

情動と知性

科学研究費補助金基盤研究(A)「人類学的フィールドワークを通じた情動研究の新展開」
危機を中心に」シンポジウム

編 集…西井涼子

編集補佐…池田昭光、畑尾朋子

発 行…東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所

〒一八三―八五三四 東京都府中市朝日町三―一―一

TEL 〇四二―三三〇―五六〇〇

FAX 〇四二―三三〇―五六一〇

発 行…二〇一九年三月二五日

表紙デザイン…石黒美美代

印刷・製本…株式会社コーヤマ

〒一〇一―〇〇六一 東京都千代田区神田三崎町二―一六―九



東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所

基幹研究「アジア・アフリカにおけるハザードに対処する『在来知』の可能性の探求－人類学におけるマイクロ・マクロ系の連関2」