

E!

#8 2016 APRIL

複数の分野を横断する思考様式「内部観測」を試みるウェブマガジン

清水
友輔

+

大厩
諒

+

吉田
幸司

×

村山
悟郎

澤
宏司

財満
二郎

齋藤
帆奈

×

千田
翔太

久保
明教



E!

EUREKA PROJECT

2016.4.20 vol.8



エウレカ 少年期が始まり

巻頭言

機械と人間、その第三の道をゆく

千田翔太

×久保明教

(司会) 澤宏司

そこからの眺め

財満二郎

(私) と (作品) はどこまでとどくか？

村山悟郎

Eメールによる往復書簡

×澤宏司

けのびの演劇を見て

気づきと価値の生成

— 内部観測演劇の内部観測哲学 —

吉田幸司

× 大厩諒

× 清水友輔

76

オロスコ in 齋藤帆奈

齋藤帆奈

93

卷末言

97

エウレカ 少年期が始まり

巻頭言

『おもしろい』という感想ほどおもしろくないものはない」と言っていたのは二三年前の高校一年生である。

片方の触角をむしったアリの動きを見て「おもしろえー!」。連れて行かれた美術館で難解な絵を目前に、どう?と聞かれて「おもしろい」。『おもしろい』は良くも悪くも万能だ。

教室の理科は退屈だったが、実験はエキサイティング。鉛筆で描いた黒点に虫眼鏡で光を集め、煙が上がった瞬間の興奮を覚えている。煙は知識の証でなく、感情の狼煙だ。

図工の時間も同じ。チョウの標本のように教科書にピン留めされた芸術作品には「おもしろい」で対抗。でも『東海道五十三次』の模写をした時は心が沸き立った。

座学が興味をそそれにくいのには、「おもしろい」が少しずつ「正しい」や「美しい」に取って代えられたからだと思う。そんな状況へ子どもなりの応戦が「おもしろい」。一三年前の高校生の境地は、ピン留め状況への中二的反発だったのではないか。

正誤でもなく、美醜でもなく、おもしろいかおもしろくないか。正しいも美しいも押しつけがましく、暑苦しい。おもしろい再び。幼年期は終わらない。少年少女期の継続を。

以下、今号の内容を概括する。

巻頭では、本誌六号に続いて二度目、プロ棋士をお迎えする。「私がソフトより強かった時代はなかったという可能性もあります」と語る千田翔太五段はいわば「コンピュータ将棋ネイティブ世代」。コンピュータから将棋を学ぶことに嫌悪感はおろか違和感も持っていない。迎え撃つは『ロボットの人類学』の著者、久保明教。千田五段がコンピュータを片手に棋力を伸長するさまを人類学者が言葉に紡ぐ。

以降の四篇の論稿はすべて、エウレカ・プロジェクトが主催した「E!x 創造する相同」展 (<http://eurekaproject-ex.tumblr.com/>) の関連稿である。

財満は美術家・下西進の作品に触発された稿を著す。旅の経験が豊富である財満は、同じく世界各地を巡り、街々に融け込んだ自身の撮影を続ける下西の姿から、旅そのものへの思索を深化させる。その思考の軌跡が一つの新たな旅のようだ。誌面では明らかにならないが、財満と下西がたまたま同郷であったのも旅先でのエピソードのような、興味深い一つの偶然である。

「E!x 創造する相同」展の出展作家であるアーティスト・村山と同展の共同企画者・澤（数理科学）は、展覧会を挟む四カ月の往復書簡を交わす。オートポイエーシス等、高度な理論的基盤に裏付けられた制作、持論の展開をする村山に対して、澤の応答は例え話が多く直感的な印象を持たせる。村山と澤、ステレオタイプではさながら制作者と理論家が入れ替わったようにもみえるやり取りは往復書簡のタイトル同様、「どこまでとどいたか？」 読者の判断を待ちたい。

哲学を専門とする吉田・大厩・清水は、羽鳥嘉郎が主宰するけのび

の公演を観覧し、論稿を著した。打ち明け話となるが、観覧前の段階では吉田らは寄稿を受諾しておらず「観てから決めましょう」と言っていた。しかしながら、けのびの上演を目の当たりにした吉田らはすぐその場で議論を始めた。完成した稿はこれまでの吉田らが著してきた厳密な哲学論文とは少々趣きが異なる。けのび meets 哲学。ジャンルを超え、身体／テキスト間の壁を超え、伝わるべきものが伝わる。まずは吉田らの稿で越境を体感、そして次はけのびの公演を体験して欲しい。そこに読者は本展の意図をみることになるだろう。

当初、齋藤は決めかねていた。齋藤以外の各執筆者は参照するアーティストを企画者側から指定されていたが、齋藤のみは「自分で探して」と言われていた。自身を「美術作家など」と規定する齋藤は、まさにそれゆえに参照する作家選びに慎重になっていただろう。最終的には世界的な名声を持つメキシコ出身の作家、ガブリエル・オロスコを選ぶ。オロスコの展覧会に足を運んだ齋藤は、作品を通して立ち現れるオロスコとの仮想的な対話を始める。が、正確には対話というよりも齋藤自身の内部におけるオロスコの再構成である。オロスコの外部の齋藤、齋藤の内部のオロスコ。「美術作家など」の「など」が際立つ、齋藤の新境地である。

今号八号の非明示的なテーマは「おもしろE!」。六号「つよE!」、七号「かわE!」と合わせた「つよE!、かわE!、おもしろE!」の連続企画はこれでいちおうの完結となる。ただし「おもしろE!」の誌面化は難しいものとなった。

そもそもこの連続企画「つよE!、かわE!、おもしろE!」は真善美、「清く、正しく、美しく」のオルタナティブの提案として企画された

ものだ。「おもしろい」は真善美すなわち「正しい」、「よい」、「美しい」のどれとも代替的な関係にはなりえない。もちろん「強い」、「かわいい」とも同様だ。「強い」や「かわいい」は題材を選びやすく、企画は立てやすかった。が、「おもしろい」は難敵であった。熟慮の末、現実化の一つとして美術と科学が直交するような展覧会を企画し、「おもしろい」に迫ろうとした。

科学的「正しさ」が美術的「美しさ」を説明し尽くすのは難しいし、逆もまたしかりだ。「正しい」からも「美しい」からもわずかに逸脱した部分を現前化することによって、原生的な「おもしろい」を曳きだそうと考えた。どこまで成功したかは読者、イベントの参加者の評価を待ちたい。またプロ棋士は当然「強い」が、その強さを求める方法は「おもしろい」。

テーマを基に、今回の表紙は二頭の牛を掲載した。生ける牛は「正し」くも「美し」くもない。ただユーモラスなその姿は「おもしろい」とは言えないだろうか。一頭が「サイエンスちゃん」、もう一頭が「アートちゃん」。仲良く並んだ姿を表現して一言、「おもしろい」。

[S]

機械と人間、その第三の道をゆく

千田翔太×久保明教

(司会) 澤宏司



このところ、人工知能、AIという言葉が巷間を賑わせている。世界トップのプロ棋士を相手に四勝一敗で勝ち越した囲碁ソフト。一日に満たない学習時間で汚い言葉をまき散らしたSNSアカウント。画像認識プログラムは既に人間以上の精度で犬の写真から犬種を判定する。

現在の人工知能のブームは三度目のものだ。過去二度の失敗とは違い、今回は本物だという声もある。圧倒的な能力、無機質にも感じる異質性を前に脅威論も多い。その一方、「人工知能」に確固たる定義はないとも言われる。「人工」である以上、人間が造ったものであるのは明らかだ。自分で造ったものを恐れる。フランケンシュタインは一九世紀のプロメテウスであるが、人工知能は現代のフランケンシュタインだ。

人工知能を眼前にして、脅威だと騒ぎ立てる。あるいは人間とは違う単なる機械であると背を向ける。現在の人類の反応はこの二つのどちらかに大別できそうだ。自作自演、マッチポンプの末の二極化。これでは人間理解への進展、貢献はない。

ここに一人の異能が無い降りる。屈服するのではなく、無視するのでもなく、人工知能のアウトプットをつぶさに観察し、自らの糧にする。フィールドは九×九の将棋盤。千田翔太五段。若手、気鋭のプロ棋士である。

師匠の指導を仰ぎ、先達が蓄積した棋譜を研究する。これまでの将棋は人間の知識、経験を由来としたプロデビュー以前からコンピュータの棋力の高さを目の当たりにしていた千田氏は、それらに加えてコンピュータの指し手も深く検討する。いわばコンピュータも師匠。強

くなるための材料には人間も機械もない。目指す高みは人間という種を超える。プロ棋士という時点で常人とは遠くかけ離れた才能を持ちながら、それでいて千田氏の姿勢はどこまでも謙虚、冷静で、かつ斬新である。

聞き手は本誌・将棋企画ではお馴染み、人類学者の久保明教氏である。二つの「知能」の交感から我々は新しい知見を得るはずだ。卑屈な諦念、根拠のない人間礼賛、そのどちらでもない第三の道。カーツワイルは人工知能が人間の能力を超えるのは二〇四五年だと言う。二九年も前の今日、第三の道が指し示すものは何か。

コンピュータの衝撃

久保 千田さんは昨年末に出版された『NHKテレビテキスト将棋講座』(二〇一五年十一月号)に掲載された自戦記で「将棋ソフトとの圧倒的な差を感じて以来、人間同士の研究や練習に疑問を感じるようになった。高次の存在を見ていると、従来の方法がぬるいものに変わってしまったように思えるのだ」と書かれています。二〇一一年から行われてきた将棋電王戦シリーズの結果(通算でソフト側の十勝五敗一分け)を受けて、将棋ソフトが大半の棋士を凌駕する力を持っていることは誰もが認めざるを得ない状況ではありますが、ソフトとの実力差について明確に言及する棋士はこれまでにいなかったこともあり、千田さんの発言は多くの将棋ファンを驚かすものでした。この自戦記では、「私は自分の感覚に自信がないので、棋譜と将棋ソフトの評価か

ら指し手を学んでいる」とも書いておられます。今日は、ここで書かれている「プロ棋士としての将棋ソフトへの評価」と「ソフトを使つた勉強」という二つの点について、特に詳しくお聞きできればと思っています。まず、ソフトへの評価についてですが、その強さを意識するようになったのはいつ頃なのでしょうか？

千田 十二歳で奨励会(1)に入る前から将棋ソフトがそれなりに強いというのは感じていました。例えば「将棋倶楽部24」などのネット将棋を指せるサイトでは、自分が指しているふりをしてソフトに指させる「ソフト指し」がすでに問題になっていました。四段に昇段してプロになる以前、奨励会に在籍していた時期にはソフトがかなり強いことは知っていました。ただどれくらい離れているのかというと、それほど大きな差はないのではと思っていました。ただ、ひよつとしたら、私がソフトより強かった時代はなかったという可能性もありました。当時は気づいていなかったですが。

久保 千田さんが奨励会に在籍されていた時というと、十年くらい前からの話ですね？

千田 奨励会に入ったのは十二歳の時なので、十年前の二〇〇六年ですね。二〇〇七年にボナンザ(Bonanza)というソフトと渡辺明竜王が対戦していますが、その時に渡辺さんが、ボナンザは奨励会初段くらいの力があるのではと言われています。当時、私は奨励会の級位者だったはずなので、その時には自分とソフトの間にそれぐらいの差があったと思いますね。

久保 では、ソフト全般が明らかに人間よりも弱いという時代は知らないということですね。

その後にソフトから受けた衝撃という意味では、やはり電王戦が大きいのでしょうか。

千田 イベントとしては一番大きかったとは思いますが。ただ、電王戦はそれぞれのソフトと棋士が一局やるだけなので、差がわかりにくいところはあります。将棋ソフト同士が対戦する「フラッドゲート(Floodgate)」というサイトがあって、人間も参加できるので、奨励会三段の頃にやっていました。私のレート(勝敗から算出される強さを表す数値)が2500から2600くらいで、レート3000を超えるトップの強豪ソフトには全然勝てないんです。「将棋倶楽部24」など人間相手のネット将棋では一番上のレートを出しては殆ど敵がいけないような状況だったのに、フラッドゲートでは勝てない。ソフトの方が強いことは指しても分かりますし、レーティングにはつきり出るので、かなりの差があることは分かっていました。

久保 では、自戦記に書かれている「将棋ソフトとの圧倒的な差を感じて」というのは奨励会三段の時ということなのでしょうか？

千田 いや、その後にもっと差が開きました。三段の頃にも差があることはわかっていました。さらに化けたといえますか、ソフトとの力の差がさらに広がりました。

久保 それは、フラッドゲートのレーティングでもっと引き離されたということですか？

千田 はい。自分のレートが変わらないまま向こうのレートがどんどん上がっていきました。現在ではトップのソフトは3600くらいあります。三段当時ですが2500〜600という自分の数値と比べると明らかな差がある。それに私も一応棋士ですから、棋譜を見たらす

ごいことはわかります。なんでこんな風に考えられるのかとか、この局面でこんなに差があると判断できるということは相当強い、みたい

久保 なるほど。二〇一三年に十八歳で四段（プロ棋士）になられてから数年の間にフラッドゲートでのレーティングからみて明らかに自分と強豪ソフトとの間に「圧倒的な差」がついた、ということですね。しかし、まずレーティングをみてこれほどの差があるというのは、他の棋士の方はあまり言わないように思います。

千田 将棋界ではないでしょうね。

久保 レーティングという数値を基準にして力の差を測るとするのは、将棋ソフトの開発者の方がしばしば採るやり方で、それを他の棋士の方々は嫌がっているようにも思えるのですが。

千田 日本将棋連盟はレーティングを発表していませんし、レートで測るシステムがなかったものでそれに言及する人がまずいませんでした。嫌がっているわけではないと思います。

久保 棋士のなかにフラッドゲートで実際に将棋を指している人というのは他にいるのでしょうか。

千田 見ている方は多いですね、私もそんなに多く指す方ではないです。奨励会三段時代にはフラッドゲートで指すことが強いソフトと指す方法でしたが、現在ではフリーの強いソフトを自分のパソコンに入

れて対局することもできますから。
久保 現役のプロ棋士が初めて参加して五対五の団体戦になった第二回電王戦が二〇一三年の三〜四月に行われて、第二局で初めてプロ棋士が負けたというのが一般的には「コンピュータが将棋で人間を超え

た」と報じられた時期なわけですが、二〇一〇年から二〇一三年まで奨励会三段リーグを戦いながらフラッドゲートに触れていた千田さんにとつてはすでに将棋ソフトの強さというのは自明だったということになりますかね。

千田 そうですね。第二回電王戦が始まる直前に四段昇段（プロデビュー）を決めたということになります。既に現役を退いていた米長永世棋聖がボンクラーズに敗れた第一回電王戦は二〇一一年に行われていますので、それはまだ私が三段の頃ですね。

久保 では第二回電王戦が始まったときには、一般的な予想よりもソフトが強いのだろうと思っていちゃったわけですか？

千田 それは思っていました。ただ、当時はまだプロの世界を知らなかったですし、A級棋士（2）がどれほど強いのか、レーティングでどのくらい差があるのか分かっていなかったもので、なんとも言えなかったところもあります。ただ、第二回電王戦に関しては、なんとなくソフトの方に分があるのではと思っていましたね。

久保 実際に電王戦が始まったからの印象はどうでしたか？

千田 やはり強いな、と思いました。ただ、正確にソフトの力を測れるようになったのは、プロ二年目に王位戦の挑戦者決定戦まで進んだ時ですね。そこにいくまでにA級棋士と指すことも多かったのですが、その時の実感や結果から考えて、プロ棋士のなかで私はこのくらいの位置にいるということがわかったので、ソフトの位置というのわかるわけですね。その時には、ああ、もうそうなのと明確にわかりましたね。

久保 「そうなのか」というのは？

千田 「大体の人間はソフトには勝てない」ということです。ただ、

羽生さん（羽生善治名人・王位・王座・棋聖）は人間の中でも一枚抜けているので若干わかりにくいところはありますが。大体のトップ棋士でも厳しいということは二〇一四年の段階でもう分かったというか、分からされたというか。やはりプロの公式戦で自分が指しているので、力関係を比較すると最終的にソフトのほうが強いだろうという結論になります。フラッドゲートでの私のレートが今だと2600（2800くらいだとして、現在トップのソフトが3600点付近、自分よりいくら強い棋士でも800点も開くわけはないはずですから。久保 では、二〇一〇年からの四、五年で強豪ソフトのレートが3000点から3600点くらいまで上がっていった時、ソフトにはどういう変化が起こったのでしょうか？

千田 技術面での進歩はいろいろありますが、将棋の面でどう現れたかという点と、どんどん駒の効率が良くなってきたという点があります。少ない枚数の駒で最大限の効果を上げると言えますか。以前だったら盤上の隅の方に価値のある駒を打ってしまったって損をすることが多かったのですが、最近はそういうこともないです。普通はやはり王のまわりに多くの駒を集めて守備が堅いほうが良いと思われるわけですが、それをいかに少ない駒数でよい良い位置に多く配置できるかという、駒の配置の効率ですね、それが強いソフトほど良くなってきていると思います。

感覚のズレ

久保 僕にとっては第二回電王戦がはじめてソフトの将棋をじっくり

と観戦する機会になったのですが、たとえば第三局の船江―ツツカナ戦のように、ソフトを相手にすると非常に接戦をものにしにくい、終盤で優勢になっても勝ちきれないという印象が強かったですね。

通常のプロ同士の対局を見てみると、難しい終盤戦ではどちらにも細かいミスが出て、持ち時間がなくなっていくなかでお互いの呼吸が荒くなりながら噛み合っていく、お互いの熱量が同期しながら収束に向かつてなだれ込んでいく感じがあるのですが、人間対ソフトだとなかなか噛みあつていかない、感覚がずれたまま勝敗が決していくという印象でした。

千田 なるほど

久保 おそらくこれはチェスにおける対コンピュータ戦と大きく違う点なのではと思つていのですが。

千田 チェスは駒が減っていきますからね。

久保 ええ、チェスは相手の駒を取っても使えないので最後になるほど駒が減って盤面がスッキリしていく。勝ちも負けも極めてロジカルに決められていく印象があります。これに対して将棋は、取ったコマが使えるために後半になるほど盤面がドロドロしていく。接戦であるほどいかに勝負を終わらせるかがすごく難しくなるゲームだと思えます。電王戦を観戦していても一番面白かったし困惑したところは、終盤戦で棋士とソフトがいつまでも噛みあつていかない感じだったので、そういうものは千田さんがフラッドゲートで指しているときの印象としてありましたか？

千田 まず、接戦になるかどうかは別にして、投げる（投了する）タイミングは人間とソフトで違いますね、人間はある程度投げるタイミ

ングが決まっっていて、盤面がスッキリしている局面で投げるとか、駒をベタベタ貼り付けるような展開になる前に投げるといった傾向がありますけど、ソフトにそういうことには分かっていました。「なだれ込む」みたいな部分に関しては、やはりソフトと人間では感覚が違いますね。お互いに近いところもありますけど、感覚が全然違っています。棋士とソフトで一致しているところとずれているところが同時にありますね。

久保 おそらくそういった感覚のズレがあるために、「プロの公式戦で勝ち抜くためにはあまりソフトと指さないほうがいい」とか、「ソフトとばかり指している人間相手の将棋が弱くなる」みたいなことが将棋界ではよく言われると思うのですが、千田さんはそういうふうには考えていないということでしょうか？

千田 確かにソフトと指すと感覚が変になるというのはあります。ただ、ソフトは指し手が良いか悪いか点数で出してくれます。例えばある局面に対してソフトはプラス700点（ソフトの評価値でプラスは先手有利、マイナスは後手有利を意味する）とするけれども人間が見ると「え、そんなに先手が良いの？」という事はよくあるわけですが、人間の感覚に反していても検証してソフトの結論が正しければソフトの見解を取ればいいですし、間違っていると実証されればその手はダメだと結論づけることができます。ただ、先日行われた電王トーナメントの決勝（ポナンザ対ノゾミ）第二局のように、どちらも強いソフトが互いに大きく食い違う評価値を出す時もありますので、あとは人間がどちらの評価を信頼するかということになる場合もあります。

久保 でも、その場合、どちらが正しいのかの判断はどのようにすれ

ばよいのでしょうか？最終的に勝った方の形勢判断が全て正しかったとは限らないわけで、形勢判断の正確性を評価するというのは非常に難しいことだと思っております。

千田 そうなんですよ。途中の段階で検証するのは簡単ではないですが、レーティングからみて強いソフトの方を正しいと仮定して考える、ということになりますね。

久保 なるほど。そうになると、奨励会の頃から千田さんは、ソフトというのは客観的な数値によって局面の捉え方を提示してくれるものだと考えていたということでしょうか？

千田 棋士になってから明確にそういう考え方ができあがってきましたね。ソフトを本格的に使うようになったのは王位戦の挑戦者決定戦が終わってからです。ちょうど「ナインデーフィーバー（NineDayFever）」という私の好きなソフトが強くなって有名になってきた頃ですね。ただ、先ほどの、ソフトとやると感覚が変になるという話にしても、自分より弱いソフトの意見を参考にしても仕方がないわけです。自分のレートが2500なのにレート1000のソフトから学んだらそれはもちろん弱くなります。はつきり自分より強いとわかっているソフトに関しては信用してもいいのでは、ということですね。

久保 でも、ナインデーフィーバーは誰もが認める最強ソフトというわけでもないですよ？

千田 今はそうですね。当時は大本命でした

久保 では、参考にするソフトというのは、強さだけでなく自分との相性というか、ソフトの指し方の特徴も含めて決められているという

ことでしょうか。

千田 はい、指し方も含めてです

ソフトの棋風

久保 今回特に千田さんにお訊きしたいことに「どうしたらソフトの将棋を面白く語れるのか」というものがあるのですが、そこでまず重要なのは、将棋界では各棋士の「棋風」と呼ばれるものに相当するソフトの特徴や個性をどう語るかという点だと思います。強豪ソフトの特徴に関しては多少言語化されるようになってきましたが、おそらく従来の将棋用語では追いつかないところもかなりあるのではないのでしょうか。

千田 そうかもしれないですね。

久保 使えるところで従来の用語を使っているという感じだとは思いますが。

千田 うまく表せてはいないでしょうね

久保 ソフトの特徴を的確に捉えうる新しい表現をどうやって生み出すか、というところに僕は大変興味があるのですが、たとえばナインデーフィーバーを——これも非常に強いソフトですが——ポナンザ(Ponanza)と比べた時にどういう違いがあると言えるでしょうか？

千田 棋風というか特徴を単純に羅列していくとナインデーフィーバーには序盤で主導権を握りにいく、駒の損得を重視するといった特徴がありますが、一番の特徴は自分の玉がどれぐらい安全を判断する基準が他のソフトとはかなり違うように見えます。他のソフト

トが300点しか差がないとしているのにナインデーフィーバーは1300点くらい自分が有利だと見ている、ポナンザと比べても数値がかなり違うことがあります。では何故それほど高い数値が出るのかを考えいくのが私のスタイルなのですが、普通のソフトだったらこんな数値は出さないし、人間との感覚ともかなり差があつて、でも実際にその通りに勝つので「すごい」と思うわけですね。そうした判断がまだ人間にはできていない。

久保 ナインデーフィーバーは自玉の安全度を判断する力が抜きんでいるというのは、具体的には局面が進むにつれて自分の守備陣の堅さがどう変化していくのかを正確に判断できる、ということでしょうか。

千田 「堅さ」という概念が正しいのか分からないので、堅さという言葉で語っていいのかは難しいですね。

久保 実戦における表れ方としては、薄く見えるような守備陣でも最後まで大丈夫だと見切るのがうまいという感じなのでしょうか？

千田 「薄い」というよりはですね、まれに盤上の上部に玉が逃げ出すかたががありますよね、その時つてどのくらい玉が安全なのか測りにくいわけです。なにせ「と金」などの成り駒まで含めた囲いなんてありませんから、「と金囲い」とか言わないですからね(笑)。玉が上部にいけば大概は「と金」などの成り駒が王のまわりにいるわけです。そうした中段玉(通常は自陣の下方に位置する王が上部に逃げだし、盤面中央に居座つて直ぐには詰まなくなった形)の安全性の判断がナインデーフィーバーは特に優れていたわけです。

久保 確かに中段玉になったときのソフト同士の将棋つて、本当にど

こを見て形勢を判断しているのか分からないですよ。アマチュアの人間相手の将棋でも相手の王様を追いつめたはずが上部に逃げ出されると、なかなか詰ませられなくて負けてしまうことがあります。「中段玉寄せにくし」という格言もありますし。ただ通常の将棋ではあまり想定されない局面ですよ。

千田 ナインデーフィーバーが出てくるまでは、ソフトはそういう局面では弱かったんです。弱かったというか苦手にしていたと思います。大抵の将棋では玉が上に行くことはないからというのもあると思います。ナインデーフィーバーは「次元下げ」という技術を導入したと言われていて、私も細かい事はわからないのですが、中段玉の安全度の判断の正確性というのはあらかじめ意図していたわけではなく、次元下げを導入した効果で副次的に現れたものらしいです。

久保 なるほど。

千田 玉の位置と他の駒の二つの関係から形勢を評価するということが将棋ソフトの技術としてありますが、その次元を下げることによって比較的どこに玉が言っても正確な値を出す事ができるようになり、その結果たまたま中段玉の安全度に関する評価も正確になった、ということだと私は認識しています。他のソフトも同じやり方を取り入れることで、中段玉が苦手という弱点も「ナインデーフィーバー」以降はなくなりつつあるようです。

澤 少し話が戻りますが、「このソフトが強いということ」と「このソフトが好きということ」はちょっと違う、ということですよ？

千田 違いますね（笑）。

澤 現時点で最強とは言えないけれども千田さんはナインデーフィー

バーが好きなんですよ？

千田 好きですよ。

澤 その魅力を語ってもらえないですか？

千田 一番はやはり自玉の安全度の見切りですね。ここまで踏み込ませて大丈夫なのか、と思うのに大丈夫だったりするわけです。ナインデーフィーバーは端っこや上部に玉を逃げ込ませるのが上手くて、人間では危なそうでもいけなような場所に玉を逃がしていくわけです、そういうことをやるのがカッコいい、凄いいと思いますね。

澤 実力的には最強とされるポナンザよりも凄いいと思われるわけですね？

千田 とても真似できない、という感じですね。同じように人間が指したとしても他に選択肢がないので仕方なく逃げだしていることにはかならないですが、ナインデーフィーバーはそうじゃなくて、普通に計算の結果としてそれが有利になると判断してやっているわけです。実際にその手が正しいかどうかは別問題ですが、そういうことができますのが好きですね。ポナンザはポナンザで別の特徴があるのですが。

澤 ポナンザの特徴はどんな感じになりますか？

千田 ポナンザは攻めが強いとよく言われますが、ただ最近のポナンザは他のソフトより玉の広さ、広さというか逃げられる場所、動ける場所を確保することで玉の安全を確保する力が頭抜けているように思っています。

久保 電王トーナメント決勝第二局で先手（盤面下部）のポナンザが採ったような陣形ですね（図1）。

千田 はい。この場合もポナンザの玉は5八にいて、左右どちらにも

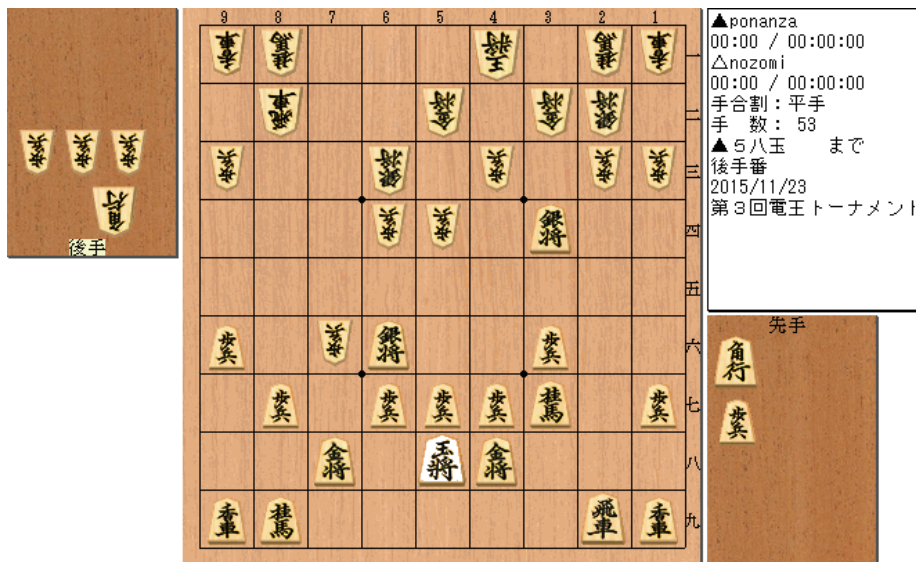


図1：第三回電王トーナメント決勝第二局ポナンザ（盤面下）
対ノゾミ（盤面上）53手目

逃げられますから。玉の安全度の判断基準に、堅さだけでなく広さが入った感じですかね（注：将棋の符号は、アラビア数字で横軸を漢数字で縦軸を表す。「5八」は、図1の盤上で右端から5マス目、上端から8マス目の玉将がいる位置を指す。▲は先手、△は後手を表すので、図1で先手ポナンザが指した王を5八に移動させる手は、「▲5八玉」と表記される）。そこが全然違って、他のソフトより正確に自玉の安全度が判断できていると言えると思います。

久保 将棋は相手の王将（ないし玉将）を先に詰ませた方が勝つので、王を討ち取るまでのスピードを競うゲームとして捉えることもできますよね。ただ、どんなに早く相手の守りを崩しても先に自分の玉を取られたら負けてしまうので、自玉がどのくらい安全なのかを把握していなければ堅実な守備も思い切った攻撃もできない。そういう意味で、自玉の安全度というのは守りにも攻めにも関わってくる、全ての指し手の前提になる部分ですよ。肉を切らせて骨を断つ」というのは将棋にもよく当てはまる表現で、自陣のどこが切らせてもいい部分（肉）でどこが切らせてはいけない部分（骨）なのかを見きわめることが自玉の安全度を見切ることにもつながるわけですが、ナインデーフィーバーやポナンザはギリギリで骨を残す技術が突出している、人間が思いもよらないような仕方自玉の安全を確保することで指し手全体の前提を書き換えつつある、ということかもしれません。

擬人化の限界

久保 ここまでのお話からすると、自戦記で「将棋ソフトの評価から指し手を学んでいる」と書かれているのは、普段から様々な局面に対してソフトがどのくらいの評価値を出すのかを調べたうえで、その背後にある考え方を推測し、検証していく方法を採用していることですかね。局面ごとの形勢判断はもちろん棋士も行っているわけですが、それを数値で表すということを棋士はししないですよね。

千田 しないですね、それは大きいですね

久保 そこが違いますよね。ソフトが算出する評価値に意味合いを見

出せれば、ソフトの個性をつかめるようにも思うのですが。

千田 そうですね。

久保 先程も話に出ましたが、昨年末に「ニコニコ生放送」で中継された第三回電王トーナメント決勝第二局の終盤の入り口付近のところ、対戦していたポナンザとノゾミ (nozomi) がかなり違う評価値を出していて、インタビュアーを受けた開発者の方がそれを擬人化しながら表現していましたよね。ポナンザ開発者の山本一成さんは、「ポナンザは『千日手 (同じ局面を四回繰り返し引き分け再戦になること) にしてくださいお願いします』って言ったんですけどノゾミさんは「何の話だ」って言うてますね。ノゾミさんはいま1375点プラスで『千日手するわけないじゃん、何いつてんの』みたいなこと言っていて、そうだよねえとか思っています。「…」(ポナンザの) 最新の評価値はマイナス126点ですねえ、うーん、悲しい」。ノゾミ開発者の大森悠平さんは「こんな(評価値に) 差がつくことは全く見たことがないので、こっちとしてはよくわからないということになります。「…」ノゾミちゃんはずっと(自分の方の形勢が) 良いって言うていて、さっきポナンザが千日手って言ったときもこっちは『何言ってるの』って感じでしたね」と返答していました(3)。現地にいて急遽解説に加わった千田さんは、ポナンザの評価値の方が実は正しいのではないかという疑いを口にされていて、実際に局面が進むとどちらのソフトの評価も後手のノゾミ側がどんどん不利になっていった。ノゾミが1375点自分がよいと判断していた局面では他の強豪ソフトもマイナス900点くらいでノゾミ有利とされていたので、最終的にはマイナス126点(やや後手よし) としていたポナンザの形勢判断が

突出して精確だったという結論になりました。開発者が擬人化して表現してくれたことで観戦していた僕にもソフトが何を考えているのかよくわかるように思えたし、楽しく観戦できたのですが、ただ評価値以外のところでソフトの計算を擬人化して表現するというのはかなり難しいことのようにも思います。

千田 確かに、実際にソフトが「嫌がる」とかそういうことはあり得ないわけです。人間同士の棋譜だったら「嫌味な手」みたいなコメントがつくことが普通にありまして、ソフトの将棋のコメントにも「ポナンザはこの手を嫌味と感じてやめた」と書くこともあります。そんなわけではないんですね。結局は受けとる側の印象だと思います。例えば「このソフトは隙がない配置を築く」とは言えますが、ソフトは「隙がない」という概念を基にして指す手を選んでいるわけではなくて、他の指し手と比べて評価値の点数が高かったから選んだだけなんです。それをどう表現するかは、人間側がどう言葉を作ってどう当てるかにかかってくると思います。

久保 おそらく既存の表現を当てはめるやり方にも、「この手は人間が指したらこういう風に言うだろう」という形で当てはめる場合と、「この評価値を出すということは、このソフトはこういうタイプの考え方、傾向性でやっているだろうから、こういう言葉で表現できるだろう」という仕方ではめるといえることは、かなり違うと思うんですね。

千田 なるほど。

久保 「淡々と守りを固める」とか「駒を寄せていく」みたいな、人間用に開発されてきた表現をソフトの指し手に当てはめる一番目のや

り方でも自然に聞こえる場合もかなりあるとは思いますが。例えば千日手になる（同一局面を四回繰り返し返して引き分け指し直しになる）可能性がある局面での「打開することを選んだ」という表現は、人間であれば千日手以外の手順で自分が有利になると判断してそちらを指したということですが、ソフトであつても千日手以外の手順でより評価値が高いためにそちらを選択したということなので、ソフトに当てはめても妥当な表現だと言えますよね。ただ、ソフトが何を考えているのかに関して、既存の将棋用語では全く表現できない時も多い。だから『将棋連盟モバイル』のような観戦記者が棋譜と文章でプロ棋士の対局を中継するアプリでもソフト同士の対局が取り上げられることは殆どないですし、取り上げたとしても観戦記者の方が書けることはまだかなり少ないように思います。電王戦は『将棋連盟モバイル』で中継されましたが、大半は棋士側の描写でしたね。ただ、そうになると、人間同士の場合も対局中に棋士が自分の内面を喋っているわけでもないのに、かなり内面に関わるようなことをなぜ書くことができるのかという疑問も出てきますよね。

千田 そうですね。実際にはやや間違っていることもありますし。

久保 かなり慣習に依存したものだと思うんですね。こういう場面では指し手の背景にこういうタイプの意思とか感情の動きがあるものだ、ということが将棋界では慣習的に共有されているから書ける。だとすると、ソフトに関してそういった慣習的な語り口がどれほど開発され共有されていくのか、ということに僕はとても関心があるわけです。

千田 なるほど。

久保 その点で、千田さんは先ほど言った二番目のやり方、既存の将棋語りの語彙をそのまま流用するのではなく部分的にはあれソフトに固有の思考法を表現する語り口ができるのではないかと期待してしまっているのですが。

千田 私の勉強法としては、棋譜を見てこの手を指したらソフトの評価値や読み筋がこう変わったという方法でやるわけです。例えばお互いに角道を開けて、次に銀を上がったら角をただで取られるという（初級者がたまにやってしまう）手順をソフトに入れると銀が上がった瞬間に評価値がガクンと落ちるので、そこから理由がわかります。でもソフトはもっと細かい部分についても計算していて、人間の言葉で表すように考えているわけではない。ソフトとしては例えば駒同士の関係が変わったことで評価値が変わるといったことなのでしょうが、それを「隙のない陣形を評価している」みたいに理解しながら全体的な特徴を見て判断していくという感じでやっています。

久保 では、実際にいくつかの手を試して、それで評価値がどう変わるかを確認しながらその理由を考える、ということですね？

千田 はい。ソフトを使えば全ての手に対して評価値がわかりますから、自分が指す前の局面に対するソフトの評価値と読み筋を確認したうえで、自分が一手指した時の評価値と読み筋を比較しながら判断するといったことをします。

久保 なるほど。ではプロ棋士が指した棋譜を並べて検討するという従来のスタンダードな勉強方法よりも、ソフトが解析した棋譜を色々な手を試しながら検討する千田さんの勉強法の方が情報量も多いし考ええる手がかりも多いということですかね？

千田 はい、プロは感想戦で検討しても一つ一つ見ていくだけですし、しかも点数で出さないのが大雑把なんですね。

久保 感想戦では詳しく言わないこともありますしね。

千田 ええ。ただ、全部を言ってくれたとしても正しく出力されるわけではありません。対戦した棋士が感想戦でどちらも「この局面では先手が良い」と言ったとしても、二人の「良い」という表現の意味が全然違っていてもありえます。あるいは「ちょっと良い」という結論が出ていたとしても「どれぐらいがちょっとやねん」ということになります。そういう部分がソフトにはないわけです。もちろん歩一枚が何点とかソフトによつて違うので、全くズレないわけではないですが、大抵は似通っています。局面と評価値の変動からその背後にソフトの考え方としてこういう特徴や理由があるのではと仮定して推測していく、それを言葉にして表すというのが口頃やっているわけです。

久保 それはどこかで公表しているのですか？

千田 たまたま見て良いなど思った棋譜を勝手に解説することがあって、私のツイッター（Shota chida @mizumonj）のトップページにリンクを張っているフォルダ（<https://www.dropbox.com/sh/uhzkip1q708porur/AABdKY6W9NwUJzdX8METarJCa?dl=0>）にあります。将棋ファン向けの解説なので、一手一手について細かく書いてはいないですが。

澤 公開しているのは何か理由があるのでしょうか？

千田 それはソフトの将棋を面白いと思ってもらうために、ですね。

澤 公開しない方が、千田さん自身が勝てるようになるかもしれないとか、自分の勝敗への影響があるとは思わないのですか？

千田 さしたる影響はないと思います。良い棋譜が埋れてしまうのは良くないだろう、という単純な理由です。

澤 なるほど、なにかオープンソースみたいな考え方ですね。

プロ将棋への影響

久保 次に、ソフトが現代のプロ将棋にどんな影響を与えてきたのかという点についてお聞きしたいと思います。ソフトの将棋から棋士が取り入れた新手、戦型の選択、勝負術などについて様々な影響があるとは思いますが、特に最近はおそらく水面下で研究が進んでいるせいか、「明らかにこれはソフトの影響だ」というのは将棋ファンには非常に分かりにくくなっているように思うのですが。

千田 まず新手に関しては、ソフトが指した将棋にこういう手があったということを知ったらそれを使う、取り入れるということは確かに増えましたね。次に勝負術については、徐々に若手棋士は早指しになってきました。終盤に時間が残っていないと間違えてしまうと考えるからで、この発想はソフトと指したときに時間が残っていないと勝てないという経験から来ていると考えられます。終盤に時間を残しておくというのは、糸谷さん（4）が最初からやっていたことです。戦型選択については、ソフトが指した新手とかソフトが選ぶ戦法の優秀性がわかったらそれを使うようになるという影響がありますね。

久保 最近のプロの対局でこの戦型が多くなったのは明らかにソフトの影響だと言えるようなものはありますか？

千田 まず前提としてソフトの棋譜が浸透しているということはあり

ます。その上で、具体的な戦型ではなくても、歩を取らせることについては甘くなっている、緩くなっている、ということはあると思いますね。

久保 自陣の歩を取られないことをそこまで重視しないということですか。確かにそれは最近の公式戦で見かけるような気もしますね。それがソフトの影響だということですか？

千田 はい、ソフトの影響だと思います。

久保 歩を取られてもよいというのはどういう場合ですか、取られ方にもよりますよね？

千田 はい。歩を取られて悪い形になってそこから良い形に戻すのにかなり手数がかかるといったデメリットがある場合は、やはり歩を取らせないようにするとは思いますが。

久保 相手が歩を取った時に次にそこまで厳しい狙いがなくて、その間にこちら側が攻撃できるようなときには取らせるということですか？

千田 それもあります。あるいは、歩を取らせても結果として相手が手損するような場合ですね。例えば角で歩を取られても、その後に角を下げるしかなければ相手は一手損をしますから。一步はあげるけれどもその間にこちらが二、三手指せるので釣り合いが取れるとか得をするとか、そういう場合ですね。飛車先の歩交換にも同じことが言えます。この場合も、歩を交換して持ち駒にするのに手数がかかります。最低でも一手は必要になるので、歩の交換を許している間に駒組みができるというプラスがありますので、それを比較した上で歩の交換を防ぐより駒の動きを優先した方がより効率がいいと判断する、という

ことですね。

久保 「飛車先交換三つの得あり」という有名な格言(5)もありまして、「飛車先の歩交換をした方が有利になるので可能なら交換した方が良いし、相手にはされないように防ぐべきだ」というのは将棋の基本の一つとされてきましたが、ソフトによつてその常識が完全に覆ったという訳ではないですよ？

千田 例えば歩が盤面にある局面とその局面から歩が手持ちになった局面(飛車先の歩交換をする前とした後)を単純に比べて、手番は同じという場合は、もちろんソフトであっても後者を高く評価することが多いです。ただ、歩の交換には最低でも一手はかかるので、その一手のコストに見合う効果があるのかという問題ですね。以前は歩交換がプラス50点と評価されていたとすると今はそれがプラス30点に変わったというくらいの変化だとは思いますが、その結果、相手に歩交換を許すことも増えたということだと思います。

ソフトの目

久保 昨年末に行われた第一期叡王戦本戦一回戦の森内俊之九段対阿部光溜五段戦では、飛車先の歩交換を許した阿部五段が快勝しています。君島俊介さんが書かれた観戦記(6)でも、飛車先の歩交換を重視しないソフトからの影響が示唆されていましたね。ただ、今の千田さんのお話しからすると、必ずしも飛車先交換に関する判断だけで阿部五段が勝ったわけではないということですね？

千田 そこよりも、もっと大きなところでの違いがあったと思います。

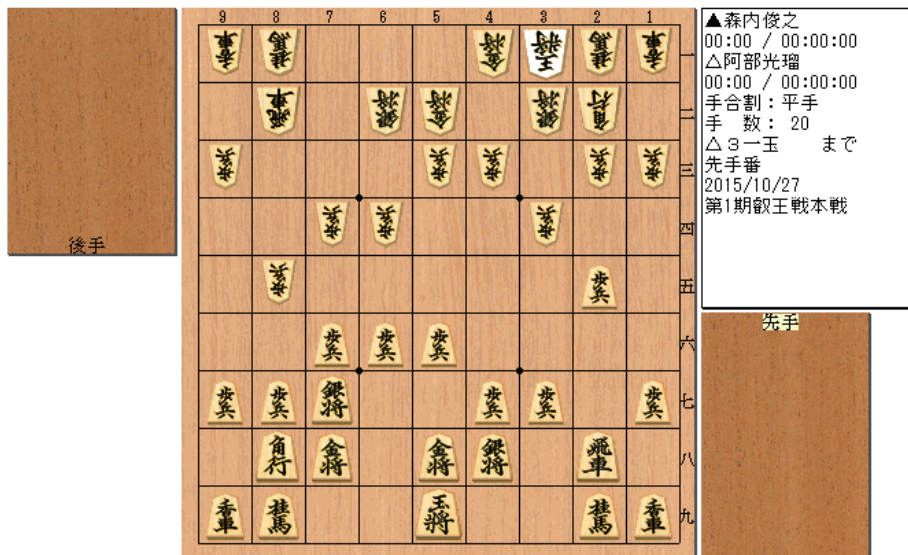


図2：第一期叡王戦本戦一回戦 森内俊之九段—阿部光溜五段戦 20手目

仕掛ける前、駒がぶつかる前にすでに差はあったのではないかと思っ
ています。阿部さんが△3一玉としたあたりですかね(図2)まず、「左
美濃」と呼ばれる後手(図1右上部)の陣形は、現在だとあまり多く
は指されない形です。この陣形だと攻撃に使えるのは飛車と角だけで、
簡単には攻め切れないために不利だと思われる。それがソフトの
考え方が浸透していくにつれて、優秀性が認められていくようになり
ました。どこがポイントかと言いますと、先手は角の運用が難しいん

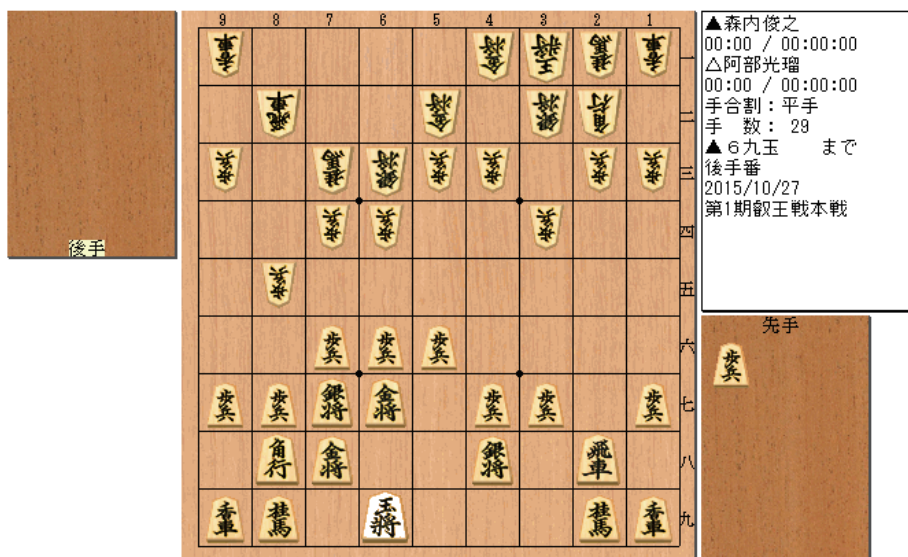


図3：同上、二九手目

ですね。7七の銀が角の動きを止めてしまっているのでこのままでは
攻めることはできない。そのため、7九に角を引いて2四の付近を狙
うことになるのですが、その間に後手の攻撃が決まってしまうのであ
ればこの角の価値がないでしょう、ということですね。本譜はここか
ら▲6七金△6三銀と進んで、先手は▲2四歩△同歩▲同飛△2三歩
▲2八飛と飛車先の歩を交換します。後手は△7三桂と桂馬を跳ねま
す。陣形の整備がだいたい整って先手が▲6九玉と寄ったこの局面(図

3)である程度の差はあると思います。後手がちょっと有利ですね。

久保 この時点で既に後手良しですか。それは評価値ではどのくらいの差になるのでしょうか？

千田 マイナス100から150くらいだと思います。私のやりかたとしてはここで後手が150点有利という評価値がでて後手が勝ったのであれば、その150点の理由はなんだろうと考えます。その結果、まず角の働きが違う、先手の方が受け一方になる。後手が攻めきれないなら先手は受けの態勢でいいのですが、相手の攻めが成功して受けっぱなしになつては意味がないので、その点でこの角の働きが悪い、ということになるわけです。

久保 なるほど。ただ局面の形勢判断というのは昔から重要だと言われている、例えば専門誌の『将棋世界』では、ある局面を示してどちらの形勢が良いかという問題が出たりしますよね。正解が次号で示されて理由をプロ棋士が解説してくれるという。千田さんの勉強法というのは、そうした昔からある練習方法をソフトが示す評価値とつき合わせながらやるということになりますか？

千田 はい。ただ、『将棋世界』に載っているような「次の一手」問題とかは明らかにこの手が決め手というか、大きな差が出るような問題になりがちですし、あまり細かい差を判断させる問題は出ないですよ。

久保 アマ初段の僕からすればあれでも十分細かい差に見えますが(笑)、確かにプロの目でみれば粗いのでしょうか。そうすると、評価値という高解像度のソフトの目を参考にすることで、局面を極めて細かい精度で見ることができるといえるのでしょうか？

千田 はい。細かいことに関してはかなり(形勢判断が)変わりうると思います。逆に大きいことに関してはソフトの評価値から考えるのは難しいのかなと思います。

久保 なるほど。それも面白いですね。

千田 (ノート)パソコンを取り出して)森内―阿部戦ですが、では29手目の局面(図2)から、現在(公開されているなかで)一番強いソフトだと思われるもので検討してみますね。30手目に後手が△6五歩と突いて攻撃が始まりますね。これを先手が▲6五同歩と取る……。やはり徐々に評価値が後手に振れていきますね。マイナス200くらいです。それで本譜は△7五歩ですか。

久保 △7五歩に▲6六銀と進んでいますね。

千田 △6五歩から仕掛けた時点で後手が少しリードしていますが、森内先生はこの形に対する受け方については経験が少ないはずなので、多分どんどん悪くなる順を選んでいってしまったと思います。

▲6六銀で先手の評価が下がりましたね。

久保 下がりましたか。僕のノートパソコンに入っている『激指』はあまり強いヴァージョンではないからか、まだ下がらないです。少し進めるとだんだん後手有利になっていきますね。

千田 多分このあたりの評価はソフトによって大きく違うと思います。

澤 色んなソフトがそれぞれどういう評価をするかというのも研究されるのですか？

千田 それは調べられますが、基本的には一番強いソフトを使います。一番強いソフトが指した棋譜や一番強いソフトと二、三番目に強

いソフトが指した棋譜を検討して、先ほど言ったような、角が働いてないから悪いんだらうとか、自陣に隙がないから良いのだからとか考えるわけです。あ、もうこの局面でだいぶ離れていますね。500〜600はだいたい優勢と言える局面なので。でもここで600点離れるということは、明らかにここまでの指し方がおかしいということです。これはあくまで評価値の変動から理由を考えていくということの一例ですけれども。

久保 なるほど。では今実際にやっていたように、実際に指された手とソフトが示すその他の候補手、その評価値の違いから推測できることが沢山あるということですね。

千田 ありますね。自分の将棋だけでなくソフト同士で指した将棋でも絶対にどちらかが勝つてどちらかが負けましますし、それに応じて評価値も必ず変化しますので。

久保 局面の形勢を判断するとか様々な指し手の候補を比較するというのは昔から棋士は極めて精緻に考えてきたわけですけど、ソフトを用いることで顕微鏡の倍率が凄く上がっているというか、より細かいな差異がより明瞭に見えるようになったということなのでしょうか。先ほど言った『将棋世界』の形勢判断問題や次の一手問題のようなものはかなり大きな差異がないとどちらが良いか言えなかった。先程の歩を取らせるとか交換させるかどうかといった非常に細かい差異については明確な判断をさせなかったのに対して、ソフトを用いることで——厳密に正確かはわからないとしても——かなり細かい部分で判断が数値として出るのでそれを基準に考えられるようになった、ということですかね？

千田 これからそうなるのではないかという感じですね。(新たな局面のファイルを開いて) この局面では後手のナイトフィーバーがマイナス369と自分が有利だとしているのに対して先手のポナンザはプラス127としています。お互いに評価が一致している場合ならこの局面はこういう理由でこっちがいいと言えますが、この場合二つのソフトの評価が対立しているのでそれはできない。だからポナンザはこういう理由で良いと思っていて、ナイトフィーバーはこういう理由でこの点数を出しているんじゃないか。そういう推測になります。で、ここからどちらも評価が先手良しに振れていきます。

久保 ただ、評価値が先手良しに転じていったからといってポナンザの判断が最初から正しかったとは言えないですね？

千田 それは言い切れないけれども、先手の主張の通りになっているとは言えると思います。

久保 「主張の通り」というのは表現として妥当だと思われませんか？「主張の通りになる」というのは、ソフトには一貫した「主張」があるということですよ。 「主張」という概念についてはソフトにも適用できるということですか？

千田 難しいですね。主張より「判断する理由」と言うほうがいいですか。特定の点数を出す理由がどこかにあって、それが妥当であることがその後の展開で明らかになれば「主張の通りになっている」とは言えるのではないのでしょうか。

久保 そうですね。そもそも将棋用語の「主張」というのは比喻ですよ。例えば先手がその先の展開を有利に進められるように見える根拠として「端の位を取っている」(盤面端の歩を中段まで進めている)

ことがある場合、解説している棋士や観戦記者は「端の位が先手の主張です」みたいに言いますね。この場合、必ずしも先手を持っている対局者がそう考えていなくてもかまわない。極端に言えば対局者じゃなくて陣形が「主張」しているわけですね。そして、実際に端の位が先手の有利に働くような展開になれば「主張が通った」ことになりますね。あるいは、アマ級位者の将棋を横でアマ高段者が見ているような場合、「端の位が先手の主張だったのに、うまく生かせなかったね」というコメントを局後にすることも考えられます。この場合、級位者が対戦中にそれを意識していなかったとしても、アドバイスとしては成立しますね。つまり、将棋における「主張」というのは一定の棋力をベースにしたある程度の客観性を伴うものなので、例えば駒同士の関係を評価関数に組み込んでいるソフトは自分が有利だという評価を下す根拠として「駒同士の関係」を用いているわけですから、その対局における特定の駒同士の関係性がそのソフトの「主張」であるとは言えるように思いますね。

研究と勉強の違い

澤 ここまでのお話からすると、ソフトが出した評価値の理由を推測して言葉にすることによって、千田さんの研究が進んでいるという理解でよろしいのでしょうか？

千田 研究というか、勉強ですね。将棋界で言う「研究」というのは、具体的な局面から具体的な手順でここをこういう風にすれば良くなるというのをあらかじめ調べておくということです。私がソフトの評価値

値を見ながら棋譜を検討することでやっているのは研究というよりも「勉強」ですね。学習と言ってもいいですが、将棋に関する感覚を変えていこうとしています。それは他の棋士と違うところですね。普通の人が手順を細かく調べる研究を思いついた手の成否をソフトに調べさせているのに対して、私はソフトのデータからこういう理由でこういう風になっているのではないかと考えていく。感覚という根本的なところを変えようとしています。

久保 その場合、普通人間はこう判断しないだろうという所のほうが勉強になるというか、自分とは違う判断をソフトがする局面に注目して検討するのでしょうか？

千田 はい。(新しい局面のファイルを開いて) 例えばこの局面でポナンザはプラス918でかなり先手が良いという評価を出しています。確かに人間から見ても先手良さなんですけども、パッと見て本当にここまで高く評価する理由があるのか、と思うような局面でその理由を推測するという感じです。

久保 先ほど、評価値が変化した時にその理由を考えるとということも仰っていました。大体どのくらいの変化があれば考えるのでしょうか。100以上とかですか？

千田 100レベルでも考えますし、50レベルでも考えます。

久保 歩一枚分の得で100点くらいと言われますから、50レベルで考えるというのはものすごく微妙な差を見ているわけですね。

千田 はい。ただ、それでもやはり良くなっているか悪くなっているかというのは明確にあります。(新しい局面のファイルを開いて) これは人間だったら恐くて指せないような手ですが、ソフトの評価値

は悪くないですね。棋士の評価はかなり分かれそうです。

澤 そうすると、普通は恐くて指せないような手もソフトが指しているので指せるかもしれない、という発想が棋士の間でも浸透しはじめているという感じでしょうか？

千田 はい。今までだったらそれが良いという理由が全くわかっていないので。こういうのは経験と感覚からすぐ却下しちゃうような手だったのですが、ソフトが選ぶ形とその理由を考えた上でその手を選ぶように変化しつつありますね。

久保 なるほど。

千田 私も先ほど言ったような手順を調べる研究もやるのですが、そういった細かい手順の検討は人間がやるよりもソフトに任せたいほうがいいと思っています。研究用の手順は自分のパソコンにデータを作っているのですが、例えば角換わりという戦型の（棋譜ファイルを開いて）この局面から二十手だけ指させるのを100回やらせて一つのファイルにまとめることが出来ます。評価値も出るのでこの手を選ぶと先手良しになるとか判断できるわけで、それらを人間の手も加えてまとめます。これは「研究」ですが、寝ている間にコンピュータが勝手にやってくれるので、後はまとめる作業を自分でやるだけです。

久保 このファイルに実際の公式戦で指された手も入っているということですね？

千田 はい。通常は、定跡の構築とか手順の研究とかは人間の手でやるもので、自分で考えたものを実戦で試したりコンピュータに調べさせたりするのですが、私の場合はコンピュータが調べたものを自分でチェックして変な手を除いていくような感じです。普通は人間が主で

コンピュータが従だとすると、私の場合は全く逆ですね。

久保 自分が指した将棋や課題局面をソフトに検討させてその結果を取り入れるかは自分で判断するというのが、ソフトを使った研究の一般的な方法だということですね？

千田 棋士全体の三割ぐらいがソフトを使っていたと仮定すると、その方法を取っている方がほとんどでしょうね。私ほどソフトを見ていない人はいないはずなので。

久保 将棋を指す感覚自体を変えるためにソフトを活用する千田さんの試みについて肯定的な棋士というのは、今のところあまりいないのでしょうか？

千田 うーん。糸谷さんなどはソフトの将棋から学べることはあっても限度があると言いますね。あとは学ぶにしてもその質の問題とか、やっているうちに自分の感覚が壊れてしまうのではないかという意見もありますね。

澤 先ほど見せて頂いたソフトを使った検証の仕方というのは、その手順とかを見ていると、私のような理系の科学者がやるシミュレーションと同じですよ。時間が勿体無いから寝ている間にやってみようというのもそうだし、朝起きたらまだ出来てないのかよってコンピュータに怒ったりしますよね。そうした手法で自分の将棋の感覚を磨いているというのは、かつての昭和のプロ棋士の勝負師というか職業的なイメージから随分遠い感じがして、まさに研究者だなという印象を受けたのですが。

久保 いや、現代の将棋棋士が勝負師というよりもデータベースを駆使する研究者だというのは現在40代中盤の羽生世代（7）の棋士に

関して既にかなり言われてきたことではありません。『ウェブ進化論』で著名な梅田望夫さんがシリコンバレーの起業家たちと羽生世代の棋士を重ねあわせる著作を書いていますね(8)。ただ、いま実際に千田さんに見せていただいたソフトを用いた研究と勉強のやりかたというのは、羽生世代が確立した研究方法とはかなり違う段階に入っていると思いますね。

千田 その時には棋譜をデータベースで管理できるだけです。いい変化だったわけですが、私はデータ自体を作る、そのデータから学ぶ方をやっている感じですね。

久保 羽生世代が将棋界に起こした情報革命みたいに言われるものは、主に指し手の探索に関わる革新だったと僕は考えています。それ以前は慣習的に良いとされる手とか特定の戦型の比較的狭い範囲の分岐を考えていたのが、そういったアナログな常識を排して、もつとこんな手もあるのではということやデジタルデータの助けを借りて幅広く探索していったということだと思っただけです。ただ、大局観とか形勢判断に関しては、それ以前のアナログな戦いの中で培ってきた精緻な感覚が羽生世代の強みであるように感じます。戦型選択の幅が狭かった頃の将棋は、微細な形勢判断の能力を研ぎ澄まさないで勝ちぬけなかった。若い頃にそうした将棋で培った職人的な形勢判断の鋭さとデジタルな探索の幅広さを兼ね備えていることが、羽生世代が突出した強さを維持してきた要因じゃないか、ということですね。形勢判断の感覚とか大局観を磨く勉強法というのは、実は羽生世代以降もそれほど変わっていないですよ。昔の将棋から継承していくスタイル、例えば過去の名人の棋譜をたくさん並べてそこから感覚を磨いてい

くみたいな方法を羽生世代より一回り下の渡辺明さんなども継承していますし、そうした方法を伝統としてきたところが凄く強かったと思います。だから、千田さんがデジタルデータの活用という点で感覚や大局観にまで踏み込んだのは非常に大きな意味があると感じるわけです。前述した自戦記のなかでも、「ソフトとの圧倒的な差を感じて以来」とかソフトを「高次の存在」と呼んでいる箇所がソフトとの実力差をプロ棋士が認めたということや注目を集めました。実はそれよりも棋士としての理想がソフト(ナインデューバー)だと断言したところの方が意味は大きいと思っています。普通は棋士に理想を訊くと過去の名人の名前をあげることが多いですからね。

千田 ああ、なるほど。それはちよつと思いつかなかつたですね(笑)。

実戦への影響

久保 ソフトを用いた勉強や研究の話をお聞きしてきましたが、次に千田さんご自身の実戦の話を知りたいと思います。最近のプロ棋士との対局で、これは特にソフトの影響が出たというのはどの対局になるでしょうか？

千田 広く軽く読んでソフトの感覚を取り入れるという意味ではやはり終盤よりも序中盤に影響が出やすいですかね、例えば、昨年末のNHK杯三回戦、糸谷―千田戦ですかね。

久保 はい、これですね(図4)。

千田 この▲7八金という私の初手がちよつと変ですよ。

久保 これはポナンザがよくやるやつですよ。



図4：第65回NHK杯三回戦7局 千田翔太五段—
糸谷哲郎八段戦一手目

千田 はい、ポナンザです。人間の常識として初手▲7八金は良い手とはされません。ただ、この手を「とがめる」(その手が結果的に相手の不利に働くような局面に誘導する)なら相手は飛車を振るしかありませんが、ソフトの観点からいうと飛車を振ると損になるので▲7八金でも問題ないことになります。

久保 なるほど。飛車を振るだけで損をする、評価値が下がるというのは、僕のようなアマチュアの振り飛車党にはきつい話ですね。だとしても人間相手の本局で▲7八金と指した意図というのはどういった

ものなのでしょうか？

千田 ファンサービスということもあります。千田—糸谷戦ならやはり変わった将棋が見たいということもありますし、あとは相手に飛車を振って欲しいというのもなくはないですね。

澤 僕が入門書を読んだ記憶だと、この手は良くないと書いてあったと思います。

千田 そうでしょうね。でも、棋士もなんで良くないのかの理由をそこまで深くは考えていないはず。相手に飛車を振られたら7八金が邪魔になるというだけなのですが

久保 糸谷さんは殆ど振り飛車を指さないで、飛車を振ってくれれば不慣れた戦型に誘導できますが、この7八金は例えば振り飛車が得意な人にはやりませんか？

千田 それは確かにやる意味がありませんね。

久保 ネット対局とかで相手が初手▲7八金としてくれたら僕は嬉しいですね。こちらが振り飛車であれば相手は王を飛車から遠い8八や9九の地点まで動かすのが普通ですが、▲7八金のせいでそれがやりにくくなっているのです。

千田 振り飛車が相手だと玉は囲いにくく、守りの陣形をスムーズに組みにくくなりますね。30手くらいまでとりあえず進めてみますか。この将棋は本当に二〇一四年版のポナンザの影響が強いですね。

久保 影響というのは、この形(図5)に組むところまでポナンザがよくやるということですか？

千田 はい。ただ、ポナンザは3八銀から3七銀とするので、4八銀から3七銀と上がった私の手はこの場合はたぶん最善ではないです

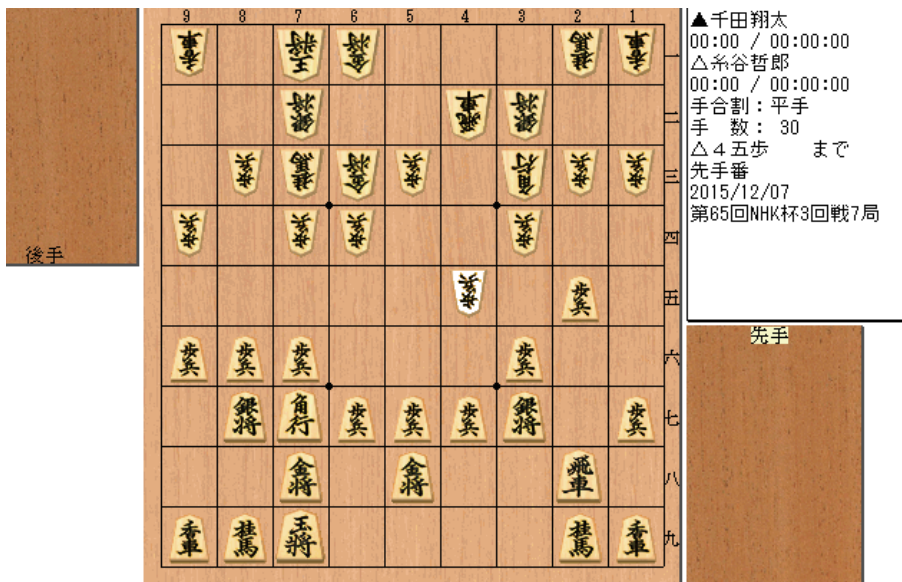


図5：同上、三十手目

ね。ただポナンザが三七銀とするまでの形をよく見ていたので、この形にしました。ここから穴熊にしたのもポナンザと同じですね。
久保 そうなると、公式戦を指している時であっても、プロ将棋の類型よりソフトの将棋のほうが頭の中で再生されているということですね？

千田 はい。最近はまだあまりプロの将棋を並べていません。少し前までかなり並べたのでそれで一通りは終わった感じですね。この将棋に

関しては初手の七八金と三七銀に二〇一四年版ポナンザの影響がかなり見られますね。陣形が組み上がってからの展開は普通です。

久保 なるほど。では、他にはどの棋譜を見ればよいですかね？

千田 金井―千田戦ですかね。戦型は「相掛かり」ですね。この局面で止めてください（図6）。先手は「中住まい」という比較的攻めの態勢で、横を広くとった形です。私は後手で居玉（王が初期位置から動いていない陣形）のままですね。普通は左右どちらかに玉を早めに寄せますが、この場合は盤面の左側に逃げる手を中心として、これほどほとんど囲いが完成しています。

久保 え？ 囲いが完成しているんですか？これで？

千田 囲ってないですけども、守りの効率が良いので。

久保 いや訳が分からないです、将棋界でよく言う「ひえー」ってやつですね（笑）。これで囲いが完成しているというのは従来の将棋観からすれば全く意味がわからないことのように思います。これで守りのバランスが良いという判断はソフトの影響がなければありえない、ということですよね？

千田 ないでしょうね。これは完全にソフトの影響ですね。しかも最新のポナンザ。これがおそらく最近のポナンザの影響が一番現れていると思います。

久保 これは玉の安全度を判断する際に広さを重視するという、先ほど言われたポナンザの感覚を取り入れた結果だということですね？

千田 はい。広いということと隙がないということですね。先手も隙がないとは言えますが、後手のほうがより隙がない。もうちょっと進めたほうが分かりやすいですか、こちらが飛車先の歩を交換して角も

交換して、この辺りですかね(図7)。例えばここで後手玉が3一とかにいたら、攻撃されている箇所(盤面左上部)に移動するのに手数がかかるので不利ですが、真ん中の5一にいますのですぐに△6二玉から△7二玉とか△7一玉と左側に逃げられるようになっていきます。先手は盤面右上部を攻めようとしているので、こちらとしては逆方向に玉が逃げられるし、△5二金などしていないので8二の飛車が受けに効いてもいけません。だから、玉を全く囲っていないこの段階



図6：第七四期順位戦C級1組9回戦金井恒太六段—千田翔太五段戦二五手目

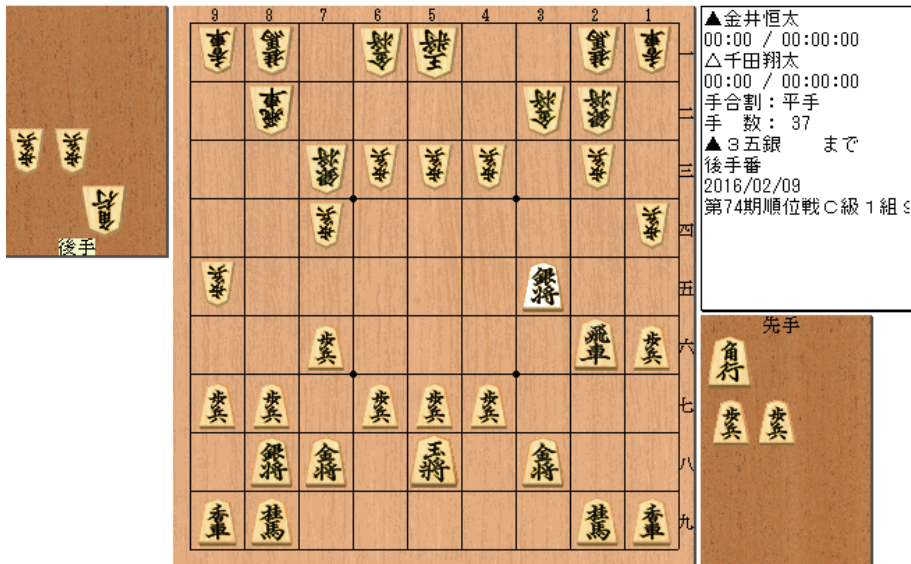


図7：同上、三七手目

でもう安全になっているということですが、**久保** この一見まったく囲われていないスッカスカな居玉の形を完成した守りの陣形として認識できるというのをポナンザから学んだ、ということですよね？

千田 はい、ポナンザが出す評価値とか指し方とかを見てですね。ポナンザは全く同じ形をやってはいないと思いますし、戦法自体も少し違ってはいますが、このように玉の広さを主張するような感じですね。

久保 この形で安全だというのはどのくらいの範囲で妥当な判断なのでしようか？ 例えば玉の位置と周辺の形が同じだとしても、横歩取りや対抗型みたいな戦型であれば明らかに後手が不利ということもありませんよね？

千田 もちろん戦型によつて全く異なります。横歩取りでは難しいですね。相居飛車で角道がお互いに空いていて片方に駒が偏っていないような形では有効と言えますかね。有効な局面の範囲を細かく定義はできないですが、戦型でいうと相掛かりでは大体使えるかなと。そういうふうには、他の棋士に説明するには苦労しないぐらいの理解はできませんね。

澤 私には、これ（図6の円内）が守りの陣形にはなかなか見えないのですが。

千田 棋士でもそう見える人がいるのかどうか、というところですがね。

澤 この陣形にはまだ名前とかはついていないのですか？

千田 名前はないですね。つけようがないです（笑）。

久保 これはだつて囲いじゃない（笑）。

千田 ソフトは結構そういうのが多いですね。これは囲いじゃないけれども、みたいなそういうのが多いです。

久保 これに名前をつけることができたら面白いですよ。普通は「居玉」としか言われないと思いますが。

千田 そうですね。しかも銀の位置とか金の位置とか全部が組み合わせさつての評価なので、銀が6三にいたらこの形はダメとかいうこともありますので。

久保 この形で銀が6三だとダメなんですか？

千田 それで良い時もありますけど、7三銀とか6四銀のほうが評価は高くなります。これは、最初の方で言った駒の配置の効率という観点が出ているところですね。普通は玉を片方に寄せたほうが守りは安全になるとされるのですが。

久保 これがもし囲いと呼べるとしても守備駒同士の連結を基準にした囲いではないですよ。通常は、玉の回りの複数の守備駒、歩や金銀や桂香が互にくつついている（＝取られたら取り返せる位置にある）形を「囲い」というわけですが、この形は銀も金も連結していませんものね。

千田 そうですね。連結というよりも空間的な感じですか。今のポナングはそこが強いので。もう少し進めた方が効果も分かるので進めると、△6四銀と上がって、この辺りから徐々に駒が入り混じってきます。真ん中に駒を集めてすぐにやられないようにしていますが、玉はずっと同じ位置にいたので相手の攻撃を受け流す体制は整っているわけです（図8）。

久保 この場合、右辺からの相手の攻撃はあまり怖くないのですかね。アマチュアであればやはり攻められたところを守ってしまうので右上部で戦ってしまいやすいと思うのですが。

千田 もちろん完全に破られるのはプロでもダメなので、右辺の被害を最小限にとどめながら進めていきます。それで、ここまで進むと（図9）、後手玉は左側に逃げる余地ができていますが、先手の玉は中央にポツンとしているのが損になっていますし、反撃が難しい形になっています。人間はこういう風に言葉にしていく必要がありますが、ソフト

は点数で出してくるわけです。今の二局がソフトの影響が一番現れているのかなと思います。本局が二〇一五年のポナンザでしたら、先程の糸谷戦は二〇一四年のポナンザというところですかね。

久保 そのポナンザの変化というのは、空間の使い方が変わってきたということですかね？

千田 うーん。そのようにも見えますけど、実際は違うかもしれないです。

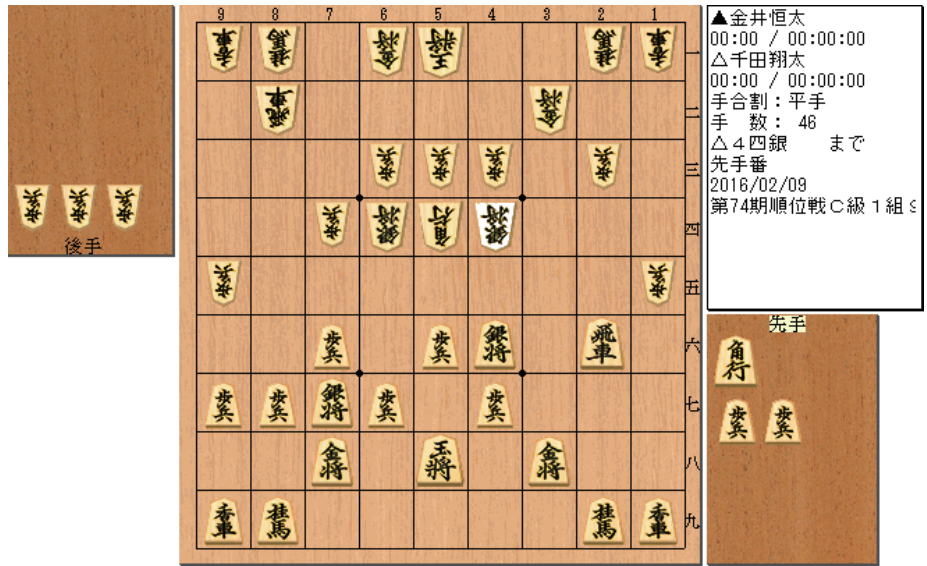


図8：同上、四六手目

久保 でもこれは「玉の広さ」という言葉で表せるものとはちよっと違う話ですよ？「広い」だけだと漠然としていて、もっと細かいところで判断しなければいけなくなっている気がするのですが。例えば6三銀より6四銀が良いというのは広さの問題ではないですよね？

千田 はい、それはおそらく駒の連結の問題だと思います。この場合は6四銀型のほうが中央に効いているとかかひものつき方が違うとか、その辺りまで細かく考えていくときりがありません。しかもこれは



図9：同上、六八手目

6二玉と逃げることを見越している場合だとか、相当限定的な範囲で言えることなので、△6三銀が常に悪いわけではないですね。

久保 従来の将棋用語はやはり攻撃と守備という区別が前提になっていて、「囲い」というのはまさに守備陣形ということですし、「王が広い」という言い方もそうかと思うのですが。

千田 確かに、「広い」というのも逃げる範囲が多いとか、守れる範囲が多いという言い方ですね。縦長に広がった陣形を「広い」とは言わないので。

久保 そうすると、「なぜ6三銀より7三銀や6四銀が良いのか」というのは、攻撃と守備の区別を前提としている限りはうまく言えない、ということになりますかね？

千田 そうですね。攻防一体とは言えそうですね。なんにせよソフトが好む将棋は人間が不慣れな展開が多いですね。だから、ソフトとやると棋力が二、三段階落ちるとか、そういう感覚をなるべく減らしたいこう、ということもあります。

久保 例えば、千田さんの兄弟子の山崎さん（山崎隆之八段）はこういった居玉の力戦型が得意なイメージがありますが、それはポナンザがこういう陣形を選ぶ論理というものはかなり違うものですかね？

千田 違うと思いますね。

久保 金井―千田戦のような、こういう将棋というのは、従来はイレギュラーなものとか緻密に計算できない将棋とされて、それを指しこなせる才気とか才能といったもので語られることが多かったと思います。力戦がうまいとか、力戦を好むという言い方ですよ。こういう戦型は相矢倉のような定跡型と違って緻密さや精度が問われない

領域だとされていたものが、実はそうではない……

千田 はい、そうではないということがソフトの出現によって明らかになったということですね。

久保 ですよ。でも、これってサッカーの戦術史上の変化と似ているような気がしますね。

千田 そうなんですか？

久保 はい。サッカーも一九八〇年代くらいまでは、攻撃と守備の陣形が明確に分かれていて、守備でいうとセンターバック二人が相手のフォワード二人をマークしてその裏のスペースをスリーパーやリベロがケアするといった明確な陣形があったわけです。それが九〇年代以降はどのチームもゾーンプレスを取り入れるようになって、マンマークで人につくのではなく、各選手がそれぞれの領域（ゾーン）を守るようになった。オフサイドトラップを抑止力としたプレスが常態化してフィールド全体で使えるスペースが大幅に狭くなつたし、そのスペースの大きさや形がプレスによって常に変化するようになりました。しかも味方が見ているゾーンが変わればそれにあわせて自分が見るゾーンも変えなければならぬし、ゾーンを守りながら敵選手の飛び出しも気にしなければならぬわけです。つまり、リアルタイムで変動する状況のなか皆で連動しながら危ないゾーンをケアしていくという守備が変わったのですが、現在ではそれが攻撃とチームレスに連動するようになって守備陣と攻撃陣という区別は非常に弱くなっています。例えば、片方のチームの攻撃がうまくいっていない原因が、ボール奪取の位置が悪かったりディフェンダーによるビルドアップが防がれていることに求められたりします。そうすると、この局面（図7）

での7三銀の働きは直接的に白玉を守っているというよりも、ゾーンをケアしていると表現できそうですし、6三銀よりも白玉から遠い6四銀が良いのは玉頭（5三の地点）というバイタルエリアのコントロールがしやすいからと言えるかもしれません。本局の中盤（図8～9）になると6四の銀が守備だけでなく盤面中央の制圧にも効いてきますが、この働きなんかは、自陣の高い位置でハイプレスの守備を遂行しながらボール奪取時には攻撃の起点にもなる現代の超一流ディフェンダーのプレイを彷彿とさせるところがありますね。

千田 なるほど。

久保 こうした変化が進むと昔からのファンは観戦していても何が面白いのか分からなくなるといいうのもソフトの将棋と似ていますし、あとはプレイヤーの身体の作りが変わってくるんですね。九〇年代まではそれぞれのポジションに特化した職人的なプレイヤーがいたのですが、段々消えていく。どのポジションの選手であれアスリートとしての高い能力と複数の専門的な技術を兼ね備えることのできる身体作りが重要になってきています。僕が興味を持っているのは戦術的／論理的にどういうやり方が良いとされるのかという問題だけでなく、体の作り方とかそれをプレイできる／指しこなせる条件の変化という部分、あるいはこの二つをどう関係づけるかという論理と物質が変わる領域なんです。例えばプロの将棋では持ち時間の使い方というのがとても身体的な部分としてあると思うのですが、そういうところも同時に変わってくるのではと思っています。実際、従来は非常に判断が難しいので時間を沢山かけるべきとされてきた序中盤を早指しで乗り切って終盤に時間を残そうとする現在の若手棋士が目指している将棋

のあり方は、試合中常にハイプレスを遂行できる驚異的な運動量と集中力が要求される現代サッカーのあり方とも近いものを感じますが、その辺りについてはいかがでしょうか？ 感覚ということと、勝負術とか持ち時間の使い方、自分の気持ちの持っていていき方というところでの変化というのもソフトからの影響としてあるのでしょうか？

千田 私は、どちらかという感覚に特化していますね。読みは羽生世代の方々に劣るはずですが。局面を見た時に普通の人がとりあえず読んでこういう手順があるなと考えるところを、私は局面をみて、なんでこれがいいのかとか、そういうことから考えるわけです。具体的に指し手の良し悪しよりも、局面を見て「ああ玉が広いな」とかそういうところに時間をかけて、比較的深くない読みで広く浅くカバーして差を広げていくという感じですね。だから少し終盤が弱いというのはあるのですが。

澤 それはソフトを使った勉強を始める前からそういう傾向はあったのでしょうか？

千田 始めてからですかね。やはり自分が時間をかけて考えた手をソフトに正しくないと言われてしまいますから（笑）。糸谷さんや私は——今は少し違うと思いますが——悪い局面を腕力でねじ伏せるとか変な玉型から勝つというイメージで語られることが多かったと思うのですが、そういう将棋ばかり指していると、局面が悪いのに勝つてしまふのでそれでよいと判断してしまふわけです。でも、いざソフトの検証にかけてみると1000点ダメだよ、2000点ダメだよと言われてしまふので。そうであるなら、そもその感覚がねじ曲がってしまっているのかなと考えまして、読み方とか枝切りとかではなくて感

覚自体をどう変えていけるか、というところを調べています。ただ読みについては若干弱いかも恐れぬですね。

久保 読みに関しては、こういうふうに変えていこうというような考えはありますか？

千田 ありますけど、方法論までは至っていないですね。やはり読みは物量になるので。あと早いスピードで読むほど間違えやすいということもあります。「手がよく見える」とか言われますけど、パツと見えた手が本当に良い手なのかという問題もありますので。

久保 千田さんのおっしゃる感覚というのは、盤面を見て即座に好手が思いつくということよりも、局面をどう正確に評価するかということに関わっているわけですね。

千田 はい、評価基準ですね。それを少しずつ変えていこうとしています。

物語の外側で戦う

久保 これは僕も何回か自分の論文などで言及しているのですが、電王戦の際に、「線」で考える人間と「点」で考えるソフトという対比が広まりました。例えば阿久津主税八段は次のように言っています。

「人間は前からの手を継承する「線」で考えます。だから「線」が繋がらない時は、何か勘違いがあったと考えるし、予定変更を余儀なくされたのかと考えて、次の一手を選びます。コンピュータは、一手指すと、その局面で考えた新たな手を加えてくることがあるので、二手先、三手先とで最善手が変わるといふか、人間ならこの流れになら

ないという手が出てきます。その意味では「点」で考えているといえます」(9)。この「線と点」という対比ですが、千田さんはあまり適切ではないと感じますか？

千田 いや、解釈の問題だと思えますね。ソフトでも実際にこの手以外は評価値が1000点ぐらい下がるといふ手というのは存在します。そういう場合は、ほとんど線で考えているわけです。

久保 ただ、「線」という対比には、人間はその前の局面がこうだったから次はこうなるだろうという流れで考えるという含意があると思えますね。僕はそれを「人間は物語で考える」という風に捉えているのですが。ここでこうしたのだから次はこうしなきゃおかしい、とかですね。

千田 ああ、筋道が通っていないということですよ。

久保 いまのお話は計算として直線的になるということで、確かにそれはソフトにもあると思うのですが、阿久津さんの言う「線で考える」というのは、首尾一貫性とか、一局の将棋を極めて複雑で豊かな伏線に満ちた物語として捉え構想していくプロの能力というのを示していると思うのです。ただ、ソフトとの戦いではそれが弱点にもなりうる、ということを以前書いたことがあるのですが(10)。

千田 ええ、弱点になつていっていると思えますね

久保 その弱点を変えていこうと考えている棋士はいるのですししょうか？

千田 線と点の切り替えですか。それは難しいですね。将棋というものが、本質的に全部が一つの流れで直線的に進むようなものではない、そもそも複雑で色々な分岐があるものだという考えかたもできるはず

ですしね。

久保 そこから言うと、ナインデーファイバーが得意とする「中段玉」という形は、物語としてよく分からなくなるところがあるんですよ。

千田 分からないでしょうね（笑）。

久保 普通の将棋だと、終盤に入ってそろそろ詰むはずというところで相手玉をなんとか下に落として（盤面上下方向の端に追い詰めて）討ち取ろうという攻防がクライマックスじゃないですか。それが、玉が上部に浮いてしまうと話のオチがよくわからなくなる。だんだん迷走していく感じですよ。頑張つて攻めて駒も奪ったのにあれ？どうすればいいの？あの中段に上がったおっさんどうすればいいの？みたいになるわけです（笑）。

千田（笑）。

久保 ソフトの場合、そういった今までにないタイプのお話の進行ができることが強さになって現れてきていますよね。それを把握できる言葉や概念が人間側には決定的に欠けている。

千田 おそらく人間が一局の将棋に見いだすストーリーには、定跡という基本的なフォーマットがあるはずなんです。人間でも、こんな見たことないぞというストーリー展開の後にいきなり「千田くんこれから物語紡いでね」って言われたら困りますよね。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なんです。そこからうまく指しこなすのは極めて難しい。「飛車先交換三つの得あり」もそうですが、人間が基本的にそうなるだろうと思っっている型からソフトは逸脱していくわけです。ソフトと対戦す

ると定跡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ってしまうて、結果的に全く力がだせずに終わることがよくあります。最初の方に話にでた森内—阿部戦とかもそんな感じだったと思います。

久保 森内—阿部戦にはかなりソフトの影響が出ていたということですか？

千田 影響は強いと思います。阿部さんがソフトと指すなかで自分の感覚を変えたというわけじゃなくて、おそらくソフトと指してみてもの形を優秀だと認識したから使ったということかと思いますが。

久保 それは最初の方で言われた、この辺りの駒組み段階（図1）での判断ということですね？

千田 はい、この形のパターン認識だけで優秀だと見たということだと思います。

久保 この陣形ですが、ソフトが台頭する以前の感覚だと、あるいは若手の阿部さんとは全然違うタイプのソフトを気にしない棋士だと、阿部さんの方（後手）が良くないという判断になりますか？

千田 はい、そう判断されると思います。後手の陣形の攻撃力や守備力をあまり評価しないということになるかと。

久保 後手の左美濃の形という最近はあまり見なくなってきた戦型ですが、森内—阿部戦を境にこの戦型が流行っているというわけはないですよ？

千田 現在では先手を持ったらず少し嫌だなと思われていて、▲6六歩じゃなくて▲7七銀と先上がる方が多いと思います。

久保 少なくともこの形の先手は持ちたくないという判断が共有され

ているということですか。そうになると、相当いろんなところでソフトの影響が出てきているという感じがしますね。

千田 ただ、これは基本的にはソフトの指し手のコピーです。もちろん、詳細に予想される展開を調べた上でソフトの指し手を取り入れたということだと思いますが。

久保 では、今のところはソフトを用いた「勉強」よりもソフトを用いた「研究」をベースにした指し手が公式戦で現れていて、それをきっかけに各戦型における判断が変わっていくという形での影響が強いということですかね。

千田 ソフトから研究で取り入れられるものは上辺だけです。ただ上辺だけでもやっていると経験として溜まっていくし、なぜこれで良くなるのか考えるようになります。事前研究で調べていたらこんな手をソフトが指してきたとか、そういう表面的なところの知識から少しずつ感覚に関わる部分にまで広がってきているような感じですかね。

久保 そうしたソフトをベースにした感覚の変容というのはやはり若手を中心になりますか？

千田 コンピュータを使う人が中心になるので、やはり若手になりますね。ただ、むしろこれから本格的に将棋を勉強するような、年齢が一桁ぐらいの子供がどういう影響を受けて出てくるかが大きいと思います。将棋を始めた時期から私のような勉強をして、最初からソフトのこういう指し方がいいと教わってきたような人が出てきたら全然感覚が違ってくると思いますし、そこに深い読みも兼ね揃えたら、とは思いますが。

久保 その「深い読み」というのは、ソフトにはできない読みという

ことですよ？

千田 人間的な直線的な読み、ですね。人間的にいうところの「直線的な読み」は、ソフトにはできませんので。「やらない」というべきかもしれませんが。

久保 直線的な読みというとコンピュータの方が遙かに正確で早いうに一見思われるわけですが、終盤の様々な要素が絡んでくるなかで詰みに向かう直線的な筋を優先的に見つけ出しそれを選ぶというのは、広く浅く読むことを得意とするソフトには難しいということですね。

千田 はい。人間の将棋では直線的な読みの重要度は相当に大きいと思います。読みの早さ、深さ、広さ、簡単にいうと読みの量ということになりますが、そこが正確じゃないと読み筋の先の局面で勝ちか負けか極端に分かれてしまいます。羽生世代はそこが強みですし、終盤の強さというのはその辺りですからね。そこを鍛えないといけないということはあります。

久保 そうした読みの力は、ソフトとの勉強では身につかないわけですか？

千田 難しいとは思いますがね。ソフトと対局しても読みの能力が上がるわけではないですから。ただですね、私が重視しているような感覚の勉強を怠ると、読みが重要な終盤戦にすらならなくて、中盤までに700点ぐらいの差をつけられて負けてしまうこともあるわけです。現在のソフトと人間がやるとそんな感じで負けることが多いですが、森内―阿部戦も先手の森内さんが王手もかけられないまま終わってしまったわけで、そういうパターンの負け方が実際に出ていますので。

久保 なるほど。では森内―阿部戦は、人間がソフトに負けるとき、あるいはソフトの感覚から遠い棋士がそれを取り入れた棋士に負けるときの典型例だということですか？

千田 はい、モデルケースだと思います。ソフトネイティブという言葉がふさわしいかは分かりませんが、そうした新しいやり方の代表が阿部さんで、従来のやりかたの代表が森内さんだと言えるかもしれません。もちろん七番勝負などであれば実績で圧倒的に勝る森内さんが当然勝つと思いますが、この将棋一局を見る限りではモデルケースと言えると思います。

今の自分で

澤 最後に今後の展望についてお聞きしたいのですが、まず将棋ソフトの棋力はこれからも上がっていくと思いますか？

千田 有力な開発者がやめてしまったらダメだと思えますけれども。開発者が続けて行く限りは右肩上がりに上がっていくと思います。

澤 千田さんご自身の方法でコンピュータの発展について行こうとされているわけですか？

千田 差を埋めていこうとするところはありますが、ソフトの棋力が毎年上がっていくなら追いつくのは無理がありますね。ソフトとの比較ではなくて自分がどれくらい強くなるかの尺度で考えているところもありますので。現在のソフトとの差が800点あったとしたらそれを埋めないといけない、それになるべく近づきたいというのはありますが、それから先のソフトはこれくらい伸びるだろうとか、そこまで

は比較していません。

澤 もし千田さんに仲間ができて、同じ手法をとって勉強を続ける人が集まって一緒にやれたとしたら、人間の棋力の向上にも繋がりますか？

千田 うーん、方法が確立されて、真面目にやる人が集まればとはおもいますがいいですね。私も全部できていくわけじゃないですけどね。

久保 僕からも最後にお聞きしたいのですが、自戦記で書かれている「将棋ソフトとの圧倒的な差を感じて以来、人間同士の研究や練習に疑問を感じるようになった。高次の存在を見ると、従来の方法がぬるいものに変わってしまったように思えるのだ」というこの文章がどうも気になるんですね。ソフトを研究に使うにせよ感覚を変ええる勉強として使うにせよ、普通は名人などのタイトルを取ったり人間の棋士の中でのトップを目指してソフトを活用することになると思っていますよ。「人間に勝ちたいんだから、別にソフトがどれだけ強くなっても関係ない、使えるところは使おう」みたいな人も多いと思うのですが。

千田 そういう人は多いですね。

久保 ただ、この文章からいって千田さんがソフトとの差を意識するということは、別に人間に勝ちたいというだけではない、ということですか？

千田 はい、そうですね。それは間違いないです。

久保 ということは、千田さんは人間にせよソフトにせよ将棋を指せる存在全体のなかでのトップを目指している、ということになりませんか？

千田 将棋を指せる存在のなかで最も強いところに少しでも近づくと必要がある、とは思っていますね。

久保 それは言い換えれば、将棋が強くなるということは「人間を相手にした将棋で強い」ということに限定されないと考えていらつしゃるということですよ？

千田 はい、人間に限定されないとは考えています。勝負としての勝ちやすさは別ですが、最善手や棋理といったものに関しては、それを指すのが人間かソフトかは関係ないことだと思います。「人間の強さ」と「ソフト相手の強さ」が違うというのも考え方としては理解できますが、私は「人間相手の将棋での勝ちやすさ」のように相手次第で変化するものよりも、誰が相手でも勝てる最善手やそれに至る考え方のような、相手によって変化しないものを得られるようにすべきだと思っていますね。ただ、不利な局面や負けに近い局面では、相手に関係なく勝てる手が存在しないので、相手次第で勝てるようになる手順を選ぶ必要がある、ということもあります。

久保 でも、そういう風に考えている動機というのは、どう表現できるものなのでしょうか。例えば探究心とか。でも探究心だけとは言えませんよね？

千田 探究心だけではないと思います。ソフトと比べたときの劣等感とかの方がいいかもしれないですけども。

久保 でも差を意識するというのは、ある程度は同じだと思つていないとできないですよ。自動車と人間が100メートル走で競うことに意味がないように、基本的なスペックが違うコンピュータと強さを競つても意味がないという意見もありますけれども、千田さんはやは

り将棋を指すということにおいてはソフトも人間も変わらないという感覚が強いということですかね？

千田 難しいところではありますけれども、将棋は指し手に現れますから。考え方は違つても指し手に現れますからね。

久保 やはり千田さんが十六歳から十八歳くらいの時にソフトが一気に強くなって、それが、同期の奨励会員が強くなるとかいったことと同時に起こりながらそれと比べられないぐらいの衝撃があったということが大きいのでしょうか？

千田 かなりの衝撃でした。でも、私はちょっと気づくのが遅かったです。棋士の中では相当早いはずですが、さらにそこからすぐなると思つていなかった。年齢的にも十代の最初の頃のようなスポンジが水を吸収するような時期ではすでにありませんでした。その時期にソフトに触れていたら、とも思いますが、それはもう私より下の世代の人がどうするかという問題ですからね。まずは今の自分で、自分がやってどれだけ変わるのか。序中盤に関してはある程度できている気はしますが、それ以降の問題もあります。私が言語化できること、認識できることには限りがありますので。でも、なるべくその枠を広げて吸収できないかなと思つています。

註

(1) プロ棋士養成機関。七級から三段までで構成され、昇段を繰り返して三段まで上がり三段リーグで優秀な成績を取ると四段に昇段してプロ棋士となることが認められる。

(2) 優勝者が名人に挑戦する順位戦A級リーグ戦に在籍する十名

の棋士、将棋界トップの代名詞とされる。順位戦はC2、C1、B2、B1、Aの五つからなり、一年をかけて戦われるリーグ戦の結果で上位と下位の数名が昇級／降級する。

(3) ニコニコ生放送「第三回将棋電王トーナメント決勝トーナメント最終日 決勝・準決勝」(<http://live.nicovideo.jp/watch/1v232967187>)

(4) 糸谷哲郎八段。千田五段にとっては同じ森信雄門下の兄弟子にあたる。糸谷八段の見解については、本誌第六号掲載の対談記事「コンピュータと戦う、その先に見えるもの(糸谷哲郎×久保明教)」(http://media.wix.com/ugd/cbc275_bf2963bfd47948aca6442f209a11ef5c.pdf)を参照のしよ。

(5) 自陣の飛車の前方にある歩を前進させ敵陣の歩と交換することで、歩を手持ちにできる、飛車が敵陣に直に効くようになる、歩のあった場所に駒を進めることができる、という三つの得があるとされる。

(6) 君島俊介「第1期叡王戦本戦観戦記 森内俊之九段対 阿部光瑠五段」『ニコニコニュース』二〇一五年十一月二日 (<http://news.nicovideo.jp/watch/nw1873552>)。この観戦記では、本局における先手作戦負けの要因は飛車先の歩交換をしたことであるとされ、森内九段の「歩交換は駒組みが立ち遅れて問題だったかもしれない。警戒が足りなかった」というコメントが掲載されている。また、『ポナンザがよくこのような将棋にする。練習で先手を持ってみても、相手の攻めがなかなか途切れなかった』ことが、本局の作戦を阿部が採用する要因だった」とも書かれている。

(7) 一九七〇年前後に生まれ二十代で各タイトルを奪取し現在も棋界トップに君臨する、羽生善治名人、郷田真隆王将、森内俊之九段、佐藤康光九段らを指す。

(8) 梅田望夫『羽生善治と現代——だれにも見えない未来をつくる』(中央公論新社、二〇一三)。

(9) 夢枕獯・海堂尊・貴志祐介『ドキュメント電王戦 その時、人は何を考えたのか』(徳間書店、二〇一三)、七一頁。

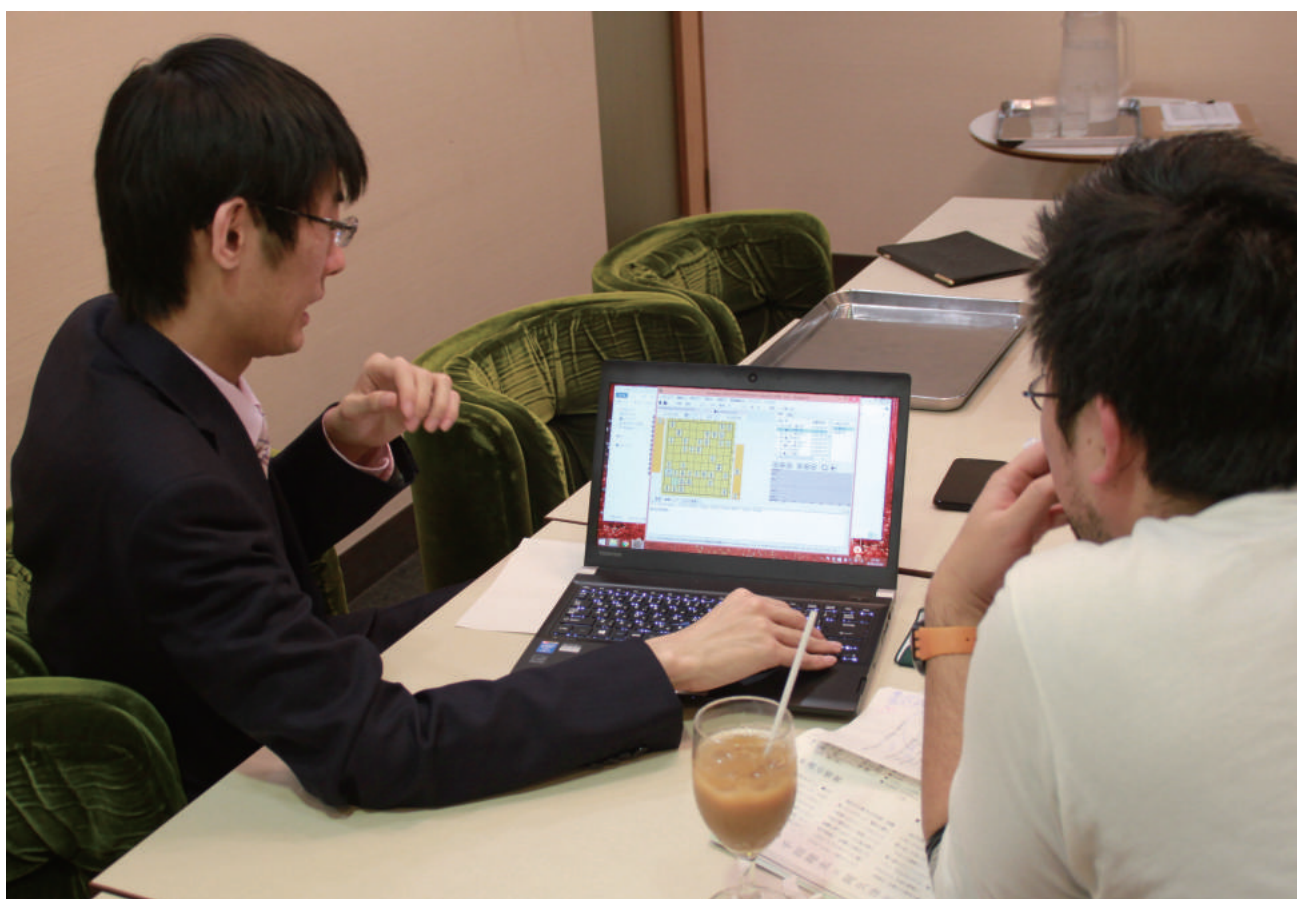
(10) 久保明教二〇一四「人間と機械の不調和に満ちた未来に向けて——将棋電王戦から考える」『人工知能』(人工知能学会誌) 29(5): 482-488, 日本人工知能学会。

千田 翔太(ちだ・しょうた)

1994年生まれ、22歳。大阪府箕面市出身。森信雄七段門下。2013年プロデビュー、2015年五段昇段。通算98勝41敗(勝率0.705)。2015年度の対局数ランキング5位、勝数ランキング9位、勝率ランキング20位、連勝ランキング7位タイ。順位戦C級1組。主な戦績は、第55期王位戦挑戦者決定戦進出、第65回NHK杯テレビ将棋トーナメント準優勝など。最近興味があることは、人工知能の進歩と、進歩による人間の考え方の変化や社会への影響。

久保 明教(くぼ・あきのり)

1978年生まれ、38歳。神奈川県大和市出身。大阪大学大学院人間科学研究科単位取得退学。博士(人間科学)。一橋大学大学院社会学研究科准教授。科学技術と社会の関係について文化/社会人類学の観点から研究を行う。近刊に『ロボットの人類学——20世紀日本の機械と人間』(世界思想社)、「知能機械の人類学——アクターネットワーク論の限界を超えて」『現代思想』43(18):88-99(青土社)、電王戦に関する論考として「計算する知性といかにつきあうか——将棋電王戦からみる人間とコンピュータの近未来」(<http://synodos.jp/science/7549>)がある。好きなSF小説は、サミュエル・R・ディレイニー『バベル17』、アイザック・アシモフ『ロボットと帝国』。



そこからの眺め

財満二郎

それは、何を見ようとしているのだろう。はたまた何が見えているのだろう。そして、その見る、を成り立たせているのは何であろうか。万華鏡を覗き込んでいるかのような心地良い眩暈がしてきます。ひとたび、下西進氏の《I'm on Earth》という作品を眺めると、おのづから次々と浮かぶ想念の波に身を委ねていました。

異国の街頭を思わせる風景と、群衆の醸し出す匿名性に、旅で味わうあの開放感と高揚が去来する。人は旅に何を求めるのか。観光という言葉は、元々、国の光を観る、即ちその土地の良き所を知るといふ、易経の言葉に由来するそうです。しかし、果たして人は、その光を良く観るといふことができるのでしょうか。ふとそのような疑問が頭をよぎると同時に、目まぐるしく移り変わる光景の数々に触れ、感受性が摩耗していくような、あの感覚が思い起こされます。見るものみな新しいという刺激の時は瞬く間に過ぎ、やがて緊張は弛緩へと移り変わる。その落差がもたらす精神の開放。そのような変化の過程を、成長であると思ひ込んでいただけなのかもしれません。

旅における出会いもまた同じように作用します。それは時に彩りを、時に爪あとを、旅人の記憶に含ませます。出会いと別れは、旅の持つ

スパイスには違いありません。しかし、スパイスはどこまでもスパイスであり、それだけではメインには成り得えません。人が旅に本当に求めていることは、経験や感情の動きを通じた、自己変容という味わいではないでしょうか。それを経験する、その前と後では決定的に違う自分となっているような体験。そのような観るを、人は旅に求めているような気がします。目に映る風景、触れ合う人々はいわば触媒に過ぎず、それ自体の価値を云々するものではない。変容を促すものは全て、見る者に取って価値のある何かになり得るのかもしれない。

勝手な解釈に過ぎませんが、わずか数メートルの視点の上昇が、文字通り見える景色を変えてくれているようです。目線の違いはそのまま、物の見方の違いを生み出し、見るもの、見られるものを結ぶ、見るといふことの不思議に思考を誘います。

人は旅に、自分を変えてくれる何かとの出逢いを求めます。旅をするとは、見知らぬ土地での見聞により、自己をアップデートするような行為である、と考えることができそうです。たしかに、旅のもたらす非日常性は、その良い契機となり得るのかもしれない。しかし、それは旅の特権ではない。その本質は、見るという行為、それ自体の

中に宿っているのではないか。そのようにも思えるのです。つまり、見るべき何かがあるのではなく、見ている対象、見ている自分、とその関係性について深く見ることにこそ、人が本当に求める何かがあるように感じます。それは、今日における人類の発展が、見ることに達人たちによって牽引されて来たことから感じられます。そのことについて、いましばらく考えを巡らせてみたいと思います。

現在の文明的な発展を基礎づけた要因として、科学を挙げることに違和を感じる方は少ないことでしょう。その歴史を背負った綺羅星の如き科学者たちは、鋭い視線を外へ外へと、無限に広がる世界に対して注ぎ続けてきました。あるものは天体の運行を記録し、あるものはその記録から法則を導き出し、あるものはその法則の確からしさを実験という形で証明しました。そして、それらの成果を理論としてまとめる者があり、この広大な自然世界を、終には人間の分かる形で記述し、コントロールして来た歴史でもあります。様々な問題を抱えた現代から省みると、科学技術の発展を手放しで喜べない側面も否めません。しかし、そこには紛れも無く、人類の叡智の積み重ねを見出すことができます。そして、特筆に値すべきは、それら科学者の見ていた世界も、同時代を生きた人々と等しく、目に映るものはいえ、星や山や川といったどこにもある風景に違い無かったということですね。たまたまと呼ぶにはあまりにも大きな成果を前に、なんとかそのまなざしを生み出した違いを考えるとすれば、ありふれた日常の中に、存在の神秘を見出そうとする意志だったのではないかと思えてきます。

先に述べた科学的な視点を、大雑把にも西洋的な思考としてまとめ

るならば、そこに対置される東洋的な思想とでも言うべき独自の視点に對しても、自然に目が向くことになります。これもまた、粗雑な括りであることを承知でその特徴を述べるとするならば、それは内に向けた眼差しであると言えるような気がします。いわずもがな人間は、物理的に視線を内側に向けることはできません。しかし、およそ道と名のつくような文化、伝統の数々や、目に映るものに自己の内面を投影し表現をする感性を見るにつけ、眼前にある現象世界を通して、心の機微や存在の不思議を見出す視線の鋭さを感じます。洋の東西の特徴の違いを象徴的に表現するならば、散りゆく花びらに人生の儚さを見るまなざしと、木から落ちる林檎に宇宙の働きの秘密を見るまなざしの違い、とでも言えるでしょうか。無論、敢えて対比的な捉え方をしているだけであり、その双方にこれと真逆の要素を含んだ事例も山とあることでしょう。しかし、人類の歩みにかような傾向、潮流をみてとることも、また一つの視点、物の見方でしょう。そのような自由な視点が存在することが許されており、かつ、一人ひとり異なる内的世界を持つ人々が、その視点を共有しようということが、そもそもその神秘であろうと思えます。

翻って今という時代、連綿と受け継がれた叡智のリレーはどのような視点を共有し、新しい視座を組み上げているのでしょうか。疑いえない自己を措定し、外を見つめることで発展をさせてきた世界像がありました。それも、その起点となる自己をも疑う哲学者達の批判的、内省的な努力と、どこまでも真摯に外側の物質を見つめる科学者達の尽力によって、大きく揺らいでいるようです。それは、奇しくも東洋の求道者や思想家達が、人間は如何に生きるべきかと、深く内面を見

つめることによって持ち得た世界像と共通する点も多いようです。ここでは、独立的な、絶対的な実体を認めない、関係的で相対的な驚くべき世界像が提示されています。

かつて、数十という言語に精通し、人類の叡智の統合に生涯をかけた碩学、井筒俊彦氏は、東洋哲学と西洋哲学の対話を標榜し開催されたエラノス会議において、東西を代表する知識人を前に、このように述べたそうです。

「有」が窮極においては「無」であり、経験世界で我々の出会うすべてのものが、実は「無」を内に抱く存在者（「無」的「有」）であり、要するに絶対無分節者がそのまま意味的に分節されたものであることを我々が悟る時、そこに自由への「開け」ができる。」

きっとこれらの世界像は、こうしている今この瞬間にも、世界中の探求者による新たな視点の提示や発見により、確実に更新されていくことでしょう。

ここで思い至るのは、その進歩、発展の偉大さもさることながら、個々別々の人間達が独自の認識を共有しあい、共同主観とも言うべき世界を掘り続けている事実です。そして、その分かち合う、認め合う、わかりあおうという、働きそのものの凄さ、偉大さです。元々、閉じてしまってもおかしくないその視野が、交差、共有される世界。そこには、世界中の人々と空間的な垣根を超え、先人の遺産と真剣に向き合うことで時間的な断絶をも超えようとする、大きく普遍的な意志を感じます。そのことを思うと、様々な問題を抱え複雑化する今の

世界に対しても、いくらか希望を持てるような気持ちになります。

一人の人間としての歩みと、人類という種としての歩み。その双方に、深く見ることを通じた世界観、人間観の変容が関係していると感じました。そして、そこには強い意志が作用しているとも。これまで見えていなかった何かを、事物と事物、人と人の関係性の中に見出すこと。それが、人が旅に求めるものとの出逢いを果たす、鍵であるようにも思えます。当たり前に見る風景の中に何を見出そうとするのか。ひとりひとりの振る舞いが問われているようにも感じます。

時間にしてどれくらいのことだったでしょうか。想念の旅からふと我に戻ると、膨らむ妄想に夢中で、まともに作品を見ていなかったことに気づきました。しかし頭をもたげた妄想は、確実にその後の思考を揺さぶり続けているようです。だとするならば、自分にとってやはりそれは価値のある体験であり、見るべき何かを見た、と言えるのではないか。今ならそうだと素直に言える気がします。

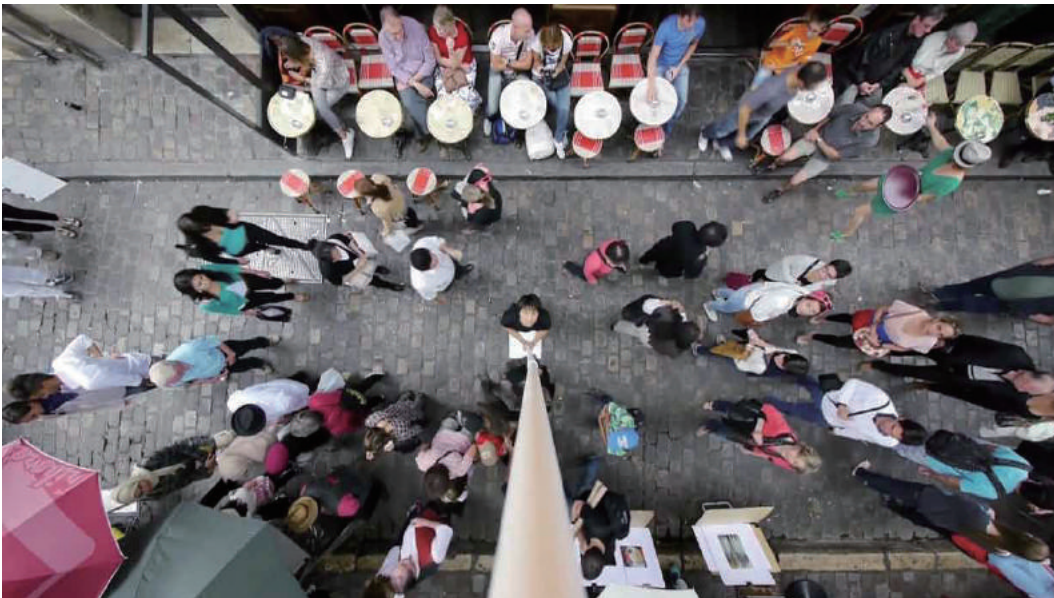
財満 二郎(ざいま・じろう)

株式会社 JAM Community Design 取締役。哲学・思想・宗教など、古典学習をライフワークとする。現在は、「人の交流が紡ぎだす価値」をキーワードに、個人と社会の接点を多様化させる事業の展開に挑戦中。好物はナッツとリンゴ。

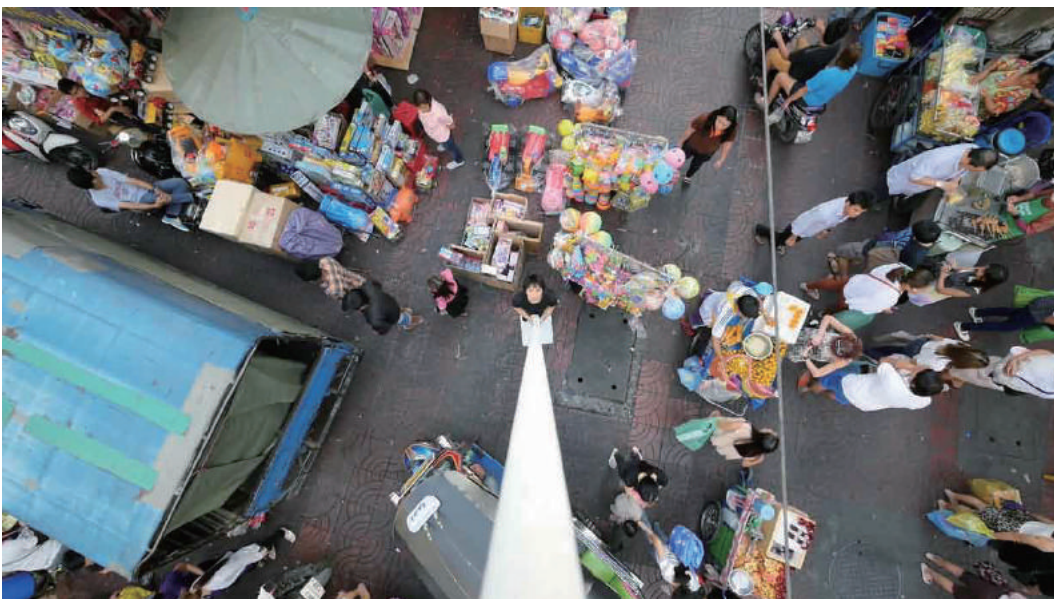




Seoul, 2014



Paris, 2012



Bangkok, 2015

下西 進 《I'm on Earth》、映像、各約 60 分、サイズ可変

(私)と(作品)はどのまどどくか？

Eメールによる往復書簡

村山悟郎×澤宏司

二〇一五年二月八日午後一時二七分(東京) 澤から村山へ

澤です。こんにちは。

ウイーンの生活はいかがでしょう？

以下、九月一八日の村山さんのトークイベント時にとったノートを見返しながらメールします。

イベント時を感じていたことですが、こうして改めてノートを見ても数多くの共有、共感できる論点がありました。さすが科学に明るい村山さんだなあと思っています。

まずは論点を羅列するような形でお送りします。こちらの感想も付随したものなることをご容赦いただけますとありがたいです。

(A) 自律性(エージェンシー)とアルゴリズム

※村山さんの「キャンバスを作りながら絵を描く」というご発言に関

連して

キャンバスを作りながら絵を描く、というのは、複数のレイヤー(通常はキャンバスは絵画の前提であり、別の階層)をまたぐもので面白いなあと思いました。博士展の時に「創発する絵画」とおっしゃっていましたが、その時は正直、ピンときませんでした(博士論文で論じられていたとしたらすみません。失礼にも読み飛ばしてしまっています)。

「一枚の作品に収まらない」というイベントでのご発言も、「キャンバスを作りながら絵を描く」というご発言を聞いたあとにはスツと入ってきます。作家さんがキャンバスなどのメディアを必要とすることは、クラシカルな分野においては避けがたい事実だと思います。そのところに村山さんなどの美術作家さんらが自覚的に取り組まれるのは、二〇世紀末ぐらいからの科学(複雑系科学など)にちょうど符合しそうですね。村山さんがオートポイエシスをよく引き合いに出されるのも首肯できます。

その一方で、あの巨大なご作品を展示するにあたり、(I) 床で創

るフェーズと、(Ⅱ) 壁にかけるフェーズ、の一つづりとはみなしがたい二つの分離したフェーズがあることに關しては少々気になりました。ピースの配置であるとか、確かおっしゃっていたと思う「壁に掛けるとき見栄えが良いようにする」とか、そういったときの村山さんご自身のご意向―村山さんのエージェンシーはどう考えるのか、と。

もちろん(Ⅱ)のフェーズで「見栄えが良いようにする」というところに(も)村山さんのエージェンシー・作家性が入ってくるのは理解しております。とすると、「キャンパスを作りながら絵を描く」というコンセプトの他にも、村山さんのエージェンシー・作家性が、特に(Ⅱ)に忍び込んでいるのかもしれない。二つ目の作家性は特に「美」(「キャンパスを作りながら絵を描く」というコンセプトとは別の「美」)を考えるヒントになるような気もします。一般論として、入り込まざるを得ない作家さんのエージェンシーに手をかける、少なくとも視野に入ってくる、というような宣言、問いかけを、村山さんならば作品を介してできるのではないかなと、そんな風に感じ・考えました。

考えやすさとしては、作家性・エージェンシーの対極として「パターンドロ잉」やアルゴリズムを想定するといったのかも知れません。私自身も考えを深めたいところです。

と、ここまで書いたところで再びノートをめくると「絵画+俺」というご発言の記録もありました。おそらくは村山さん自身もだいぶ自覚的であらうのですね。失礼しました。ですが、作品やトークの鑑賞者の方々にどこまで伝わっているか、そのあたりも前向きに考えてみたいのです。

前にもメールでお伝えしたかと思いますが、やはり村山さんが自身の作品に關して「ほとんど樹脂！」と言ったのはとても面白いです。生物だつて単に「ほとんど有機物！」ですから。

(B) 世界情勢と作品(とエージェンシー)

もうひとつトークイベントで印象的だったのは、世界情勢へのまっすぐな言及、やりきれない感情(怒り?)、などの社会問題意識の強さでした。あまりにストレートで、新鮮でした。決してうがった見方でなく、素直に好意的に受け止めました。

作品を作る際も「引き算を使わず、足し算的に」とのこと、こちら本当に共感できます。何か新しきものを構成しようとする場合は、それが真に新しい(ように見える)ものであるならば、引き算での構成は、語義に矛盾します。引き算が可能、という段階でそれはすでにあるわけですから。

話がややそれましたが、作品に対しても、また作品を通して世界にアクセスする際でも、村山さんはとても前向きに見え、とても共感できます。

その意味で、コラージュ(クソコラ)や湾岸戦争を題材にするのは非常に正攻法だと思いました。「世知辛い世界情勢」に向けて、ご自身の「作品」でアクセスする。そこにネット・クソコラ・リア充などの問題系が入ってくる。理解できます。

「作品」と「世界情勢」のあいだに、ネットやクソコラがあるのかなと思います。「作品」―「世界情勢」、これらをより接近させるため

に、ネットやカラーージュの手法についてより理解を深めたいと感じました。有機物―生物のあいだを埋めるべく、1ユニットの生成（≠細胞）について考える、みたいな感じですか。

まずは問題・関係を腑分けして（問題を腑分けすること自体で見えにくくなる問題はもちろん意識しつつですが）、(x)『作品』と「ネット」(含むクソコラ問題系、リア充問題系)あるいは(y)『ネット』(含む同問題系)と「世界情勢」(こちらはすでに多くの議論がありそうですが…)、と小分けにしたいかな、と感じますがいかがでしょうか？ 次のようなイメージです。

「作品」――(x)――ネット・クソコラなどの問題系――(y)――「世界情勢」

★参考（上の切り分けとは厳密には対応しなそうですが…）

「有機物」――「1ユニット（≠細胞）」――「生物」

そしてもちろん、腑分けや問題の切り取りに際して、先と同様に「エージェンシー」が入ってきます。これが論点（A）と（B）の接点です。自律的な私が入ってくる、当たり前と言えば当たり前なんですけど、その前景化はそんなには明らかにされていないと思うのですよね、美術（芸術）でも科学でも。さらに加えて言えば、美術（芸術）と科学ではその非前景化の理由はまったく真逆かなとも思っているのですが…。

いつも同じような結論で、自分でもやや辟易ですが、予想はできな

い、のは当たり前で、予想する！とか未来をつくる！とかでいいのかなと思います。そうでないのならば、科学にしても美術（芸術）にしても一次のレイヤーに留まっていればいいのかと思います。ハイン新しい論文、ハイン新しい作品、みたいに。せっかくここまで来たので、もう少し先まで見てみたい、といつも思っています。小さなわたし、からスタートして「世界情勢」へ至る第一歩、のひとつが、一つ目と二つ目のレイヤーを同時に見渡すことかな、なんて考えています。

長文失礼しました。だいぶ寒くなってきたことと思います。くれぐれもご自愛ください。

澤

追..

ノートを再び巡ると、(C)ネットと現実、(D)「美は出力なのか？」、(E)「いつでも事件は最近」(これは私の感想かもしれませんが)、(F)時間と解像度、とかまだまだたくさん論点がありますね。具体的な制作に向けては少し絞る、選択が必要かもしれません。そのあたりの選択具合はもちろん村山さんにお任せします。もし、一緒に考えさせていただけるのであれば、それはこちらとしても嬉しいことです。

二〇一五年二月一〇日午後〇時四五分（ウィーン）村山から澤へ

澤さん、メールありがとうございます。ウィーンはもうかなり寒くなってきました。今日の気温は五℃ということで、なかなか温かい家の中から外出する気を奮い立たせるのに苦労します。僕が住んでいるのはウィーンの七区というエリアで、フラットを美大生達とシェアしています。地階にはコンテンポラリーアートのギャラリー、近所にはカメラ屋さんや写真のギャラリーが軒を連ねる通りがあり、アートにも馴染みのあるエリアです。作品の素材なども徒歩圏内ではほとんど揃ってしまいます。大きなスタジオが見つかるまでは、ここで制作してゆこうと思っています。こちらに来てから二ヶ月が経ち、活動のベースは定まったかなという感じです。文化庁の助成を受けて、ウィーン大学哲学科の Dr.Prof.Georg Stenger（専門は現象学）の研究室に客員研究員として在籍しながら、二年はこちらに滞在して創作研究を行う予定になっています。僕の作品にかんしては、WEBサイトがありますので良かったらご覧ください。 (<http://goromurayama.com/>)

〈画像1〉

往復書簡のスタートということで、はじめに前提となっている二〇一五年九月一八日のトークイベントについて、記載しておきたいと思います。これは僕が九月に開催した個展「resolutional perspective」の東京展（会場は HIGURE17-15cas/協力：須賀悠介）において企画したものです。アートcommentーターの花房太一くん



画像1 展示風景「東京芸術大学 大学院美術研究科 博士審査展 2014 東京芸術大学美術館 撮影：岡野圭

が聞き手となって、副題を「オートポイエーシス・スペシャル」と銘打ちまして、僕が自作のプレゼンテーションを行うかたちになっていました。(映像の記録がYouTubeにアップされておりますので、もし良かったら覗いてみてください)。http://hanapusa.com/movie/hanapusatv/goromurayama.html)

それと僕の芸大での博士論文「創発する絵画」(論文副査は河本英夫氏)ですが、WEBで公開されているのは要旨のみなのですが、こちらも良かったら読んで頂ければと思います。(東京藝術大学リポジトリ <https://goo.gl/VWkaQQ>*)

さて、では本題に入りたいと思います。二つの論点(A)、(B)をご呈示いただきました。(A)の作品制作における自律性は二〇〇九年から継続的に考えてきていることです。博論でもかなり重点的に述べた問題です。(B)については二〇〇一年の9.11テロより腹に抱えた問題意識でして、近年になって表出するようになりました。ただ、(A)と(B)を統合して論じる試みは道半ばでして、即座にお答えするのは難しいのですが、とても貴重なご指摘を頂いたと思っています。マトウラーナとヴァレラが知覚の表象説と独我論を対置させた局面を想起しつつ、ルーマンによってオートポイエーシスが社会システムに拡張されるさいに問われるであろうメディア論的自律性を主題化にしたいと考えていました。プロパガンダのような社会的目的に従属しない自律したメディアの在り方を考えたい。そこで題材として選んだのが「クソコラとリア充」の関係だったわけです。

とはいえ長くなりそうですから、今回は(A)の論点を整理しながら考えるところから始めたいと思います。博論と内容が重複するかもしれませんが、お付き合いください。トークイベントでは簡潔に制作の自律性は「絵画+俺」と表現しましたが、ヴァレラのエナクティブ・アプローチを参照しつつ言うと、制作行為をとおして形成される自己、という感じになります。「キャンバスを作りながら絵を描く」とは、要はキャンバスを織り、その上に絵を描いて、さらに織り拡げては描くというプロセスを、作品の構造として実現するものです。一般的に画家は、次にどんなキャンバスに描くかという判断材料を、先の制作から得て決定していると考えることができます。つまり、環境をつくっては行為する、この繰り返しによって画家的自己が形成されてゆく。この運動の時間発展そのものを、作品自体に内包してしまおうという構想が当初からありました。

ところで、一連の制作行為の作動がつづいてゆくなかで、必ず切れ目が現れてきます。行為者の疲れや材料切れなどによって作動が止まる。すると作者は一旦その場を離れ、休み、材料を補充し、その後再び自分の作りかけの作品と出会うこととなります。行為者の視点とは異なる距離感で、絵を観望することになる。これが原初的な制作行為におけるフェーズ分離の継起かと思えます。

画学生が絵を学ぶ初等に、口を酸っぱくして言われることは「離れた自分の絵を見なさい」ということです。これは絵に近接してほどこした仕事、離れた距離で観望したさいに、画面上でどのように働くかを知るというだけではありません。それ以上に、絵をめぐった行為者と観察者の視点を自らのなかで往還することで、相互の変換関係を

独自に掴むという訓練が含まれているのだと、私は思います。画面を全体的に見て、局所的にココをいじれば全体感も良くなるはずだという予期を、優れた画家は持っています。将棋のプロ棋士が、盤面全体にある抽象的なまとまりとして把握して、手を読んだり手順を記憶したりする能力にも通じるものではないでしょうか。

しかしミクロとマクロの予期を含んだ統合を、実践ではなく、理論的に扱おうとするとかなり厄介になる。近代から現代にさしかかったところで生まれた絵画のフォーマリズムは、この厄介な問題を避け、画家の能力と絵画の形式から汲み取れる鑑賞経験を分離しよう試みた所産でもあるのではないか。僕はそう解釈しています。ジャクソン・ポロックのアクションペインティングでは、ポーリングという絵具の垂らし込みによって画面をオールオヴァーに覆ってゆくため、制作は全て液体にかかる引力を受け止める床で行われ、完成とともに鑑賞の壁面へとフェーズが意向します。バーネット・ニューマンは「ZIP」という極端に縦に細長い矩形の作品を、わざわざ俯瞰視できないような狭い通路の壁面を選んで展示しました。日本では中西夏之という画家がいますが、彼は俯瞰しながら描画できるような身の丈以上もある絵筆をつかって制作しています。これらにはいずれも、ミクロかマクロどちらかの一次的な過程として絵画制作を批評理論的に扱おうという意思（観た者がそれをどのような形式として読むか）を汲み取ることもができるのではないのでしょうか。

僕もこうした系譜を受け継ぎながら制作している側面が多分にありますが、願わくば、ミクロとマクロの予期を含んだ統合や作家のエンジニアシーを作品の構造として実現するような絵画形式を構想しつ

つ、そのなかで行為したいと思うのです。そのためにも博論では自作を分析しつつ、ミクロとマクロの間の中間項として、制作における高次の生成単位の発現や新たな変数の出現に着目していました。アルゴリズムやパターンドロ잉の作動が、そのシステムの質料性や疲労によって一次的に停止し再開するような局面に、再帰性のもつれや手順の置換がおき、制作のなかに新たな変数を出現させるといったことです。

澤さんご指摘のように、僕の作品では床から壁へのフェーズの移行は初期作品に顕著です。これは、ポロックを念頭におきつつ、自らの作品が織物ではなく絵画であることを宣言する意図があったように思います。絵画とは、離れて眺望することによって出来る。他方、近作では織物が多層性やトポロジカルに複雑な構造を持つにいたっています。ポロックになぞらえて比喩的に言いますと、かつての作品は一面の大地を制作環境にしていたのに対し、近作ではいわば時空の湾曲した複数の大地群を環境にした作品に変態（メタモルフォーゼ）したという感じです。ここに至っては、作品の全体を一望することはかなわず、「絵画十俺」が新たな創発を引き起こすよう生成に身を委ねるままなのですが、それにもかかわらず作品が何らかの美を讃えているのだとしたら、作家のエンジニアシーを自然に体現した芸術になるかもしれない、と思ったりするのです。

長くなりましたので一回目はこのあたりで、(B)については次回以降にしたいと思います。

村山悟郎

二〇一五年十二月二十八日午後〇時四〇分（東京）澤から村山へ

澤です。おはようございます。

お返事ありがとうございます。こちらからの返信が遅くなりましてどうもすみません。考えていたよりも村山さんの返信がカッコリしたものだったので、私もちゃんとしなくてはと恐縮し、村山さんの博士論文の要旨や本文を再読、さらにああでもないこうでもないと考えていたため遅くなりました。

しかしながら結局、かしこまり過ぎるのもよくないかなと思いつきました。ということから村山さんからの返信や論文をいちど頭に入れたつても半分忘れる、ぐらいの感じでご返信します。

さて本題です。論点（A）、（B）、こちらの提題にお応えいただきましてありがとうございます。本日こちらからは引き続き（A）を主としてご返信します。

（A）「自律性（エージェンシー）とアルゴリズム」に関して、（A1）「作品と作家のループ」と（A2）「階層性（とその埋まらない溝）」を本日のキーワードとしてご返信しますね。

村山さんが作品や作家の自律性に関して自覚的であったのは、頂いたお返事や博士論文から十分承知しました。なるほど、「キャンバスを作りながら絵を描く」ことにおいて書かれた作品は、作品を単体として見るとき確かに自律的ですし、博士論文での「カップリングの経

験化」は作家の作家性・自律性への意欲的な言及だと思っております。

当然のことながら一般に、作品は作家により産み出され、ときに作家は作品によって語られる・評価されると思います。村山さんの制作手法・理論によって、この作品と作家の関係はまざまざと明らかにされます。制作過程において相互に影響を与えることによって、折りたたまれる作品と折りたたまれる作家・自分。カップリングの名にふさわしいこの二者のループは、作品の完成後、先述のような作品と作家の依存関係の源となるでしょう。非常によくわかります。

しかし、この作家と作品の二者をひとつひとつに切り取って見ると、それぞれ単独においての自律性を視ることは我々には可能なのでしょうか。

もしかしたら村山さんは、自律性をカップリングが代替する、と考えるのかも知れません。それはそれで大きな理論的進歩だと思えます。これはルーマンの「構成要素は『人』ではなく『コミュニケーション』』という主張に対応するかと思えます。もちろんルーマンの『人が「作品」と「作家」の両者を包摂するのですが。

作品と作家のループ（カップリング）は、作家と鑑賞者のループとほぼ同型かなと感じています。鑑賞者のフィードバックによって新たに構成される作家の制作意欲。と同時に、鑑賞者は作家（による表現）から何かを得て新たな自分となる。それぞれ影響を与えつつ、折りたたまれる鑑賞者と作家。またあるいは、現在、一部で交差する場（この企画自体もそうですね）での科学と美術のループも同様。さらに思い切ってもう少し言ってしまうと、身体と脳も同じかなと思っております。大きすぎる話題なのでここではちらりと開陳するに留めま

すね。

いずれにせよ、様々な場面で見られる階層性です。そしてこの指摘はすでによくあるもの、特段目新しいものではないと思います。

互いに強く影響を与えつつ、それぞれに折りたたまれていくもの、と考えれば、そもそも、二つをクリアカットできるといふ仮定自体について考えるべきなのではないかと考えています。二つに分けておいて相互参照、であるとか、二つに分けた後のどちらかへの還元・基礎づけとかは、もうやめる頃に来ているのではないかと感じています。特に後者、どちらかへの還元は、良くてマッチポンプの出来レース、悪いと自縄自縛の負の連鎖ではないかと。

産まれ落ちた作品も、人間である我々も、盤石なルールが先行するモノではありません。ゆえにこれらを揺るぎのないものとして、その二者のあいだ・相互作用を考えるとというアプローチは、私にはいささか公理主義的・還元主義的過ぎるのではないかと思えます。

ルーマンによる『人』でなく、『コミュニケーション』への還元は、一見、別の切り口を与えているようですが、実のところ、基礎となる要素を「もの」から「あいだ」に代えただけで、公理主義・還元主義です。その弱点は、還元の根拠が不明であることと、還元先をさらに分割することが本質的に難しいことです（この「さらなる分割」は、村山さんの「時間と解像度」の問題系に接続できそうです）。

私の当座の提案としては、作品と作家に即して述べると、作品と作家をもっと不分明なものとして捉えたい、それぞれの「もの」（作品や作家を指しています）をクロスオーバーさえ可能な「やわらかいもの」として捉えたい、というものです。やわらかく分けておいて処す

る態度、と言ってもいいです。一方、村山さんの博士論文にも「世界を主体 (subject) と客体 (object) とに切り離し、数学と実験に基づいた客観的知によって分析する、それが近代科学の方法である」といった記述がありますね。そしてそれを批判的に取り扱っていたように思えます。これからの共同作業によって、さらにこの問題に取り組めるといいと思っています。

話を少し変えます。先日、ファーストフード店にて隣の席の二人の会話が聞こえてしまいました。会話の一方のかたが、可愛いミッキーマウスが描かれたカバーが最初から付いているデイズニスマホを使っている友人に向かって、「それじゃ自分の好きなカバーつけられないじゃん」と言っていました。言われた友人は何となくシュンとしていました。

デイズニスマホの所有者はもちろんとして、指摘したかたもおそらくはデイズニーが好き、そんなやりとりでした。デイズニーは人気、ゆえにスマホのメーカーはデイズニスマホを企画し、発売したのだと思います。メーカーとして妥当な戦略なように思えます。しかし、いくらデイズニーが好きでも、デイズニスマホは好まれない。メーカーによるレイメイドでは、ユーザーの選択の余地が少ないからでしょうか。まっさらの普通のスマートフォンを買って、数多にあるデイズニーのスマホケースから自分の好みを選択したほうがよい。そういういったことなのでしょう。

メーカーとユーザーのあいだにあるクリアカット。これがちよっと前までの常識、そしてこれに捉われているゆえに、私は先の会話にひっかかりを覚えたのだと思います。各人の好みを実現するべくケースの

メーカーが存在する。そしてケースのメーカーは、スマホのメーカーより小規模で多数、いわばメーカーとユーザーのあいだに存在しているように見えます。ケースのメーカーにより、従来の大手メーカーとユーザーの境界があやふやになっているのかなど。

横道に逸れ、ちよつと長くなりましたね。今回のメールをごくごく簡単にまとめてしまうと、二階層にある二者をあやふやにして考えたほうがいいのでは、という感じですよ。

「ほとんど樹脂」が作品になったり、生物になったりするのはどういったことなのか。個人的な関心はほとんどこれのみなのかも知れません。おそらくはこの関心は村山さんとは共有できるのではないかと思っています。そしてこの道は、(B)「世界情勢と作品」と「エージェンシー」と繋がっているように思えるのです。

クリスマスまでにお送りしたかったのですが、少々遅くなってしまいました。すみません。クリスマス以降、新年以前のウィーンはどんな様子なのでしょう？

時節柄、くれぐれもご自愛ください。よいお年をお迎えください。

澤

二〇一六年一月一二日午前〇時四八分(ウィーン) 村山から澤へ

明けましておめでとうございます。といつても年が明けてから少し

経ってしまいました。ウィーンはクリスマスパーティーを終えると、年末にかけてお休みモードという感じで、フラットメイトも実家に帰ってしまい、どこか静かにひっそりとしていました。ところがニューイヤーズイヴになるとみんな馴染みの友人達も戻ってきていて、ホームパーティーで朝まで飲んで騒いでバンバン花火を撃ち鳴らして、日本の厳かな大晦日や正月とは雰囲気がいぶ違います。僕もみんなのペースに乗せられて、お祝い気分でどんちゃん騒ぎをしていました。そんなわけで少し返信に間があいてしまいました。すみません。

さて実は返信が遅れたもう一つの理由に、澤さんの前回の書簡の理解に少し悩んでいたからでした。というのも「作品と作家のループ」のことなのですが、僕はこれをカップリングと捉えてはいなかったつもりだったので。僕が制作のなかで特にカップリングとして扱っていたのは、二人一組で異なったパターンを協応して描くドローイングの相互関係 (<http://goromurayama.com/works/16/index.html>) や、カンバスを織るへ支持体形成という環境とドローイングを描くへ行為の相互陥入 (<http://goromurayama.com/works/01/index.html>) などでした。〈画像2〉〈画像3〉

むしろ「作品と作家のループ」において僕は、描くことによって自己がそのつどに形成されると前回に述べたようにヴァレラのエナクションや、ベイトソンが提起するような差異が伝達するサーキット全体として自己を捉える認識論に依拠しており、もとより作品と作家の切り分けとは反対の立場であると思っっているのです。そういった背景で「絵画+俺」という言葉を使いました。

ルーマンに関しては、本人自身も認めるとおり、オートポイエーシ



画像2 「ドローイング／カップリング」2011 ギャラリーα M 制作協力：高橋里花 撮影：加藤健



画像3 展示風景 「MOT コレクションー MOT で見る夢」(部分) 東京都現代美術館 2009 撮影：木奥恵三

スの社会学への援用にさいして心的システムの構成素を明示的に語ることはできていません。社会システムの構成素はコミュニケーションであるとしてもありますが、それはメッセージと受け手の解釈の間に創発する項としてコミュニケーションを捉える間主観的な現象であって、広大な内実と余剰が込められた構成素であり、僕はそれが還元主義であるとは考えていません。ヴァレラがオートポイエーシスを科学理論としては限定的に用いたことから、ルーマンは独自の解釈で進んでいる、むしろ作業仮説としてシステム現象論を社会や心に当て嵌めることで、どこまでそれらの理解が進むかという哲学や社会そして芸術の領野をひらいたと見るべきではないかと考えています。そのうえで、社会システムの構成要素を「人」から「コミュニケーション」へ転換したことは、大きなパラダイムシフトであつたと、僕は感じています。それは社会のなかに内蔵されつつ生きる一人の人間の社会観を変容させるイメージ喚起力を持っているからです。

澤さんの言うところの「やわらかく分けておいて処する態度」とは具体的にどんなものか、とても興味があります。ミッキーマウスのスマホケースもそれに当たるのでしょうか？ 昨今のネットゲームのように、ユーザーのプレイログを集積したビッグデータ解析によって、フィードバックを同時進行で反映させてゆくようなシステムなどを想起しますが、もう少し詳しく聞いてみたいです。

・論点(B) 世界情勢と作品

さてここから前回の論点(B)についても考えていきたいと思えます。二〇〇一年の9.11テロのとき、僕は高校三年生でした。絵を学

び始めてちょうど一年くらい経ったころです。つまり僕にとって美術的訓練とテロと泥沼の戦争の世界情勢とは同時並行の出来事だったわけです。事件をめぐって僕は若者らしく煩悶し、とくにドイツの現代音楽家であるシュトックハウゼンの「61」は最高の芸術である」という発言に困惑していました。戦争のメディア戦略が、芸術の俎上にあらゆるものを乗せてしまう野蛮性に、どう向き合えば良いのか、芸術家としては重大な問いだと思っています。この点では、かつての大戦の反省を固く誓ったモダニズムの倫理を信条とし、芸術には社会倫理がともなうこと、世界情勢とは自律した作品世界を出現させること、これらを自分の表現の核に据えています。今でもそうです。しかし、あれから十年以上の月日が経ち、ネットが一般市民に普及することでイスラム国のような連中のメディアテロ戦略(作品群?)が台頭してきてしまった。ネットメディアが戦場(世界情勢)の一つになってしまったのです。換言すれば、作品とメディアと戦場それぞれの領域がいつしよくたにされてしまった。こうした状況を受けて芸術家は、みずからの作品の領域をどのように宣言するのか困難な課題に直面しているという感触を、僕は近年とくに強く持つようになりました。

こうした問題意識から、大別すると二つのアプローチを試みるようになったのです。一つは炎上アート集団「じゃぼにか」に加担して、混然一体となったネットに参入し(イスラム国と同じ水準で)、そのさなかで別様の創造的行為を生み出すよう探ることです(個人活動とは別なので、ここでは論じません)。そして二つ目が、昨年のクソコラを題材にした作品“anti-index/mediapoesis”の発表だったので(<http://goromurayama.com/works/38/index.html>)。〈画像4〉

本作は、ネットにUPされた画像データのみに、独自のルールにもとづいて選択的に画面分割と再結合を繰り返しながら、自己参照し再帰的にイメージに変換をかけていって、オリジナルのテクスチャを残したまま画像を抽象的なイメージへと導いてゆきます。

このシリーズを構想するきっかけになったのが、二〇一五年にイスラム国が日本人二名を誘拐したさいのネット民のクソコラによる反応でした。人の生死が関わるシリアスな映像を、冷笑し茶化すような態度に、最初は強烈な不快感をおぼえました。しかし、もう少し冷静に斜めの角度から考えてみると、ネットへの態度に極めて重要な意味を持っているように思えたのです。僕の見立てですが、イスラム国の連中は究極のリア充（リアルな戦場とネットを地続きにする）である。だから、ネット民から反発を受けたのではないのでしょうか。とくに日本のネット民は匿名性を温存するかたちでその文化を発展させてきましたから、現実の日常性をネット社会と切り離すことが「自由」と価値づけられていると思います。クソコラは、現実とネットをいっしょくたにするイスラム国の無粋なメディア作法に、ある種の批評としてはたらいていたのではないか。僕がクソコラをモチーフに設定したのはそのためです。日常とネットと世界情勢を切り分けるように、作品とメディアと社会を自律した存在として宣言しようということなのです。ですから澤さんにご提案いただいた以下のような問題の腑分けは、僕のイメージにも非常に合致します。ネットや世界情勢から、いかに作品の自律的な領域を取り出すかが問題設定になっていますから。

〈作品〉— (x) — ネット・クソコラなどの問題系 — (y) — 「世界



画像4 “anti-index / media poiesis” イスラム国 #7 2015

もともとはルーマンの社会システム論に依拠しつつ、類推的に抱いていた構造に近いです。ルーマンは、心的システムのオートポイエーシスと、社会システムのオートポイエーシスが互いに自律しながらカップリングするさいに、その媒介項としてコミュニケーションを設定し、その媒体としての様々なメディアを分析しています。

〈「自己」—(x)—コミュニケーション・メディア—(y)—「社会システム」〉

作品の自律性を介して(A)と(B)の論点が合わさるところまで、何とか来れたでしょうか。(A)においては作品が自律的でありながらも自在に展開してゆくための創発性について考え、(B)では、作品の自律性を、単なるモダニズムの倫理的態度を超えて、現在の世界情勢やメディア状況のなかから如何に切り出し自律させることができるのか、それぞれ自分なりに問うているのです。

村山悟郎

二〇一六年二月一日午前〇時三八分(東京) 澤から村山へ

澤です。こんばんは。

街中にて、恵方巻の販促に少々イライラしていたのはつい先日、のよう感じておりましたら、いつの間にかあつという間に終わってました。光陰矢の如し、なんて言っているあいだにも時間は過ぎますね。気を付けなくては。ということでは返信が遅くなりまして申し訳ございません。

ご返信ありがとうございました。興味深く何度も拝読いたしました。まずは「作品と作家のループ」について。村山さんはこちらをカップリングと捉えていなかった、とのことで承知しました。一方、二人一組の協応による制作やカンバスとドローイングとの相互陥入はカップリングとしてご認識されていた、と理解しました。

こちらの大きく分けて二つのスキーム、三つの例に関しまして、どれも妥当なご理解だと思えます。と同時にここにこそ我々が考えるべき大きな問題が隠れているかなとも思っております。

ふたりが協働で制作をする、これはわかりやすいカップリングで疑いの余地がありませんね。またドローイングとカンバスは一見は図と地の関係にありますが、どちらも制作の主体である作家から独立してきますからカップリングとみなすのもそんなに飛躍なく可能だと思います。

一方、作品と作家は、(1)前者が後者に制作されている(前者が後者の従属物と言ってもいいかもしれません)、(2)作品はモノ・コ

ト（オブジェクト）であり、作家は意図をもった主体（エージェント）であるため、これらをカップリングとはみなしにくい、とも言えそうです。

しかしそうでしょうか？ とりわけ、オートポイエーシスや主体、エージェント、自律性などを考えようとする際において、こちらはモノ、あちらはヒト、と最初からわけてしまおうと論点の先取りにもなりかねません。モノとヒトは違うから違うのだ、と。これは同義反復、トートロジーです。

むしろここで先の二つ、すなわち「作品と作家」、「作品と作品（あるいは作家と作家）」を同列に扱うことによつて、その先の展望が開けるのではないか、私にはそのように思えます。ちょうどこの同列視はチューリングテストなどの問題系とも接続できそう、もしかしたらその問題系そのものかもしれません。

やや余談となりますが、ちょうどつい先日、このような議論を可能とするトイモデルの論文を投稿したところです。二つの独立したエージェントが、一つのオブジェクトを巡り対話をするようなモデルです。ここで一方のエージェントは相談相手である他方のエージェント（の意見）と、観察対象であるオブジェクトを原理的には区別しません。エージェントは数値を変えることによつて、さも変化している、自律的かのようにみえるのに対し、オブジェクトを表す数値は一定の値、これをもつてエージェントとオブジェクトの違いを表現するのみです。

話を戻しますね。「やわらかく分けておいて処する態度」は先の同列視に関係します。簡単な例で説明します。私がいいます。私は作家で

す。キャンバスに絵を描きます。作品は「私」ではありません。これは通常の理解でしょう。

ある日、私は爪を切りました。切られたばかりの爪は「私」でしょうか。微妙です。さらに、切った爪を使って「作品」を作りました。この「作品」は「私」でしょうか。爪そのものよりもっと微妙でしょう。「私」か「作品」か。まずその問題設定がいまいだ、「私」や「作品」の定義をしておけばなんの問題もない。そのような指摘もありそうです。しかし、「私」や「作品」の定義を十全にしようとする、先と同様の論点先取の可能性も出てきますし、そのような視座に基づく制作からはあまり面白いものが出てくるとは思えません。

「やわらかく分けておいて処する態度」に基づく提案は、以下の通りです。

「私」も「作品」も「やわらかく」規定しておく。「やわらかく」とは、当座の定義はするものの、必要に応じて定義の変更を許す、ぐらゐのもののご理解ください。ややレトリカルに言えば、定義に時間の侵入を許す、みたいな感じです。当座の定義がないと議論が難しいので、そちらは許しますが、変更を十分に認めることを定義の段階から潜在的に含ませておく、と言つてもいいかもしれません。

先日のデイズニースマホの例で言えば、スマホメーカーとユーザーのあいだにスマホケースのメーカーを配置することによつて、スマホメーカーとユーザーの断絶を弱める、といったところです。ケースメーカーは、「メーカー」の名のもとにスマホメーカー側とも言えますし、その小規模性においてユーザーにほど近いとも言えます。

スマホメーカー—ケースメーカー—ユーザー

↓【スマホメーカー—ケースメーカー】—ユーザー

or

↓スマホメーカー—【ケースメーカー—ユーザー】

作家と作品は「爪」を媒介として境界をあやふやにできます。

作家—「爪」—作品

↓【作家—「爪」】—作品

or

↓作家—【「爪」—作品】

いかがでしょうか？ ややレトリックが過ぎていきますので、荒唐無稽な話に聞こえるかなとも危惧しています。ですが、これらは上記の関係「—」を、集合と要素の関係「 \in 」（ $a \in b$ は「aはbの要素である」を意味します）による表現で置き換え、

$a \in b \in c$

から

$\{a, b\} \in c$

or

$a \in \{b, c\}$

のどちらにするか、という問題とも関連付けられます。これは階層間の問題であり、階層間の問題はラッセルのパラドックスを引き起こすことは、これまで『E!』でも触れてきました。もともとの集合論やラッセルのパラドックスではエージエンシーの問題は扱いませんので、「ケースメーカー」や「爪」とラッセルのパラドックスの類似性は一見では見出しにくいですが。しかしながら、階層間の問題、それらの混同にこそ、エージエンシーの謎を巡る鍵のひとつがある、私にはそのように思えます。

もう少し付言しておく、先の例では「作家」と「作品」のあいだに「爪」を配置しましたが、「爪」を「脳」または「脳による産物」としたらどうなるでしょうか。「脳」は様々な人々を召喚してしまうので、できれば避けて通りたい道なのですが（笑）。さらに「作家」と「作品」の境界は不明瞭な気がしませんでしょうか？

これが「やわらかく分けておいて処する態度」です。「作家」と「作品」を「やわらかく」分けました。ここから考えましょう、という提案です。

さらに私見では、この「—」関係の連鎖の向こう、はるか遠くかも知れませんが、とにかくこの延長先に（B）の問題を見据えることが可能だと思っています。

作家が作品をもって社会問題にアクセスをする。個々の作家の影響や、手法によっては十分に可能だと思えますし、芸術家の使命のひとつだということにももちろん同意します。拝察するに、正義感がとても強い村山さんが、いわゆる「クソコラ」に注目をし、あえてその手法や背景を用い、作品として昇華することにより、単なる「クソコラ」

より遠くまでアクセスしようという行為はとても崇高ですし、素直に共感できます。やや余談になりますが、普段ヘラヘラしてばかりの私ですが、よりよい社会の実現のことも少しは考えているのですよ(笑)。

ですので、村山さんに以前私が提案した、

「作品」—(x)—ネット・クソコラなどの問題系—(y)—「世界情勢」

の図式と村山さんのイメージが合致する、と言っていたことは、私にとりましても非常に幸いなことです。

ここで提議したいのは、右記の三項間図式と、

「作家」—「爪」—「作品」

の図式は、遠いだけで地続きなのではないかということです。実際、いくつか端折れば「作品」を中項として以下のように結ばれていますよね。

「作家」—「作品」—「世界情勢」

「端折る」ということは推移律を適用して中項を飛ばしてダイレクトに結ぶというに対応します。例を挙げれば、

「作家」—「爪」—「作品」

から上端と下端を直接結び、

「作家」—「作品」

とすることです。これは「爪」をどちらかに吸収させることによって実現しています。そしてこれは、「作家」や「作品」をガチガチに定義して取り回しを難しくするのではなく、「やわらかく分けておいて処する態度」において実現します。こうすることによって、「作家」は「世界情勢」に一步近づけることができました。この一步一步の積み重ねが(もしかしたらそれのみによって)「作家」を「世界情勢」にアクセスさせる方法なのかもしれません。

関係「—」の束は複雑ネットワークとして解釈が可能です。階層、レイヤーの違いやその混同におけるネットワークの成長、および成長したネットワークの性質に関しては、かつて論文で論じたことがあります。その結果は、いわゆるベキ分布やスモールワールド性を示し、これはそのネットワークが「自然」であることの表現となっています。モデルに関してはやや専門的になりますのでこれぐらいにしますが、何が言いたいかというと、作家、作品の定義を曖昧にすることやそれらの混同を可能にすることは、憂慮すべきことではなく、むしろ「世界情勢」へのアクセスの礎とさえなりうる、という一言につきるかもしれません。

先日、スター・ウォーズのエピソード7を観ました。旧作に関してはそれほど熱心ではありませんが、人並みには好きでした。エピソード7を観たいちばんの感想は、スター・ウォーズの公開が

4561237の順であるのはとても妥当なことだな、というものでした。

通常であれば時間の進行順、1234567…、とやっていくのが本道でしょう。しかしスター・ウォーズは、その理由こそ後付けかもしれないませんが、真ん中のエピソード群、456を公開し、その前日譚である123、そして未来7…、と公開しています。456の登場人物たちはなぜそこにいて、そのような争いをしているのか、不明瞭なままその場その時を生き抜く努力をします。二〇世紀に少々流布した言葉を用いれば被投性と言ってもいいかもしれません。

「作家」も「作品」も被投性と共にこの世界に投げ出された（エピソード456）、その定義をたどってルーツを探るもよし（エピソード123）、経験から未来における定義を変更するもよし（エピソード789）。「やわらかく分けておいて処する態度」は、過去にも未来にも馴染みやすい態度表明ではないかと思っております。

最後はだいたい抽象的になってしまいました。村山さんのお返事を頂いてから改めて考えることとなりますが、こちらからはあと一回か二回で問題系（B）についてももう少し精緻に触れて、この往復書簡の「当座の」終わりを感ずりたい、感じてもらいたい、そんな風に思っております。

ウィーンはまだまだ寒いでしょうね。どうぞご自愛ください。日本は節分も過ぎました。暦の上ではもう春です。芽吹いていきたいです。

澤

二〇一五年三月六日午後二二時三九分（ウィーン）村山から澤へ

お世話になっております。

往復書簡がだいぶ滞ってしまいましたが、「Elx…創造する相同」展も無事に終了しましたので、筆をとらせてもらいます。ウィーンも少しずつ冬の終わりの気配がしてきました。

今回の展覧会に出した作品「画像解像度遠近法（モデル）・ドローイング手順の解像度黄金比展開」（二〇一六）では、昨年九月に観て頂いた画像作品で発見した手法（画像解像度の粗細を時間発展と関連させる平面表現）を、制作プロセスの記録へと応用することを試みしました。〈画像5〉〈画像6〉

外部観測的な記録を、いかに行為をともなった観照として経験化するか。別言すれば、制作者の内部観測へと鑑賞者のイメージネーションを喚起することでもあります。もつと簡略すれば、ある絵を、意味や表象として捉えるのではなく、どのような手順で描かれたか（その手順のなかでどのような判断が生じたか、個々の場面を想像する）として見るための図案（モデル）です。ウィーンからデータを送ったので、作品の出力物を見れていないのですが、このモデルを一般化して、いろいろな事象の時間表現に拡張させることもできるかなと思っております。

二月二八日のトークイベントにむけて、松野孝一郎さんの「内部観



画像 5



画像 6

「画像解像度遠近法（モデル）ードローイング手順の解像度黄金比展開」2016

測とは何か」と郡司ペギオ・幸夫さんの「原生計算と存在論的観測」を駆け足ではありますが、通読しました。おかげで今は澤さんの論点も以前よりはかなり明確にわかる気がしています（もつと早く読むべきでした）。郡司さんが著書で論じられていることは、僕の博論とは対立するように思われる箇所も散見されますが、僕なりに制作者としての答えを出したいと思っています。それは是非、次号以降のエウレカ・プロジェクトに寄稿させていただきます。

僕の理解では、内部観測は、外部観測と対になっている。けっして互いを排除するのではなく、相互補完的な関係にあると思います。これはオートポイエーシスを科学の俎上で議論できるように立論したヴァレラの立場にも近く、僕の現時点の印象です。内部観測は、自己組織的な観測であり、観測自体に時間発展を含んだものです。他方、外部観測は決定論的な観測であって、対象の観測方法があらかじめ決められ不変一定であることが条件になっている。松野さんは内部観測の具体的なモデルとして経済システムの通貨流不均衡化率をあげていますが、実際にこれが科学的な議論として成立するのは、郡司さんの議論にあるように、コンピュータによるシミュレートが舞台になっています（実際の実験に、内部観測を実装して科学的な知に落とすのは難しいでしょう）。たとえば、セルオートマトンは決定論的な力学系で、あらかじめルールを設定したらそれに基づいて一様に駆動してパターンを生成するものですが、郡司さんはこのセルオートマトンに内部観測的な規則（時間発展や条件によってルールが変わる？）を実装することで、その様相を分析している。いかに実行的な内部観測をプログラムのなかに実装可能か、これが構成論的アプローチのなかで主題

化しているのだと、僕は読みました。つまり、力学系の限界を見定めつつ、それを系自体として乗り越えること。外部観測を前提にしたうえで、そこに内部観測を組み込む相互補完的な理論構成だと思うのです。ところが、その結果としてシミュレートに現れた様相（創発的上部構造）を解釈する視点は、そのつどに適切な時空間スケールをとらなければなりません。そのシミュレートのなかで、人の知にとつて示唆のあるスケールを選ぶことは、ある種の主観的判断や科学的立場を排除しないことを意味すると思います。でなければ科学的な知に落とし込むことはできません。

他方、僕には科学者ではない制作者（行為者）として、これと反対のことがおきていると感じます。制作プロセスのほとんどが、内部観測によって実行されるさなかであって、制作システムにどのような外部観測（バイアス）を設定するかが、作家の実践的な工夫になるからです。

澤さんには、トークの感想を是非お聞きしたいです。

さて、前回の澤さんの往復書簡にたいして二つお答えしたいと思います。

一・（私）と（作品）の関係

僕は、（私）と（作品）の関係について、カップリングとは考えていないと言いました。僕がカップリングと呼んでいるのは、二つの独立した系が連動するさいに、互いに従属関係にないにも関わらず媒介項や変数を提供しあっている様相のことです。ですから二人一組のドローイングや、支持体形成〈織る私〉と描画行為〈描く私〉といった

「二つのシステム」の連動系について述べました。いっぽう、作品と私の関係については、澤さんに指摘されるまでもなく、そもそも二つに分かれている（二つのシステムの連動系）という認識に僕は立っていません（最初に述べたつもりでしたが）。これは僕の最初の個展「絵画的主体の再魔術化」から問うてきたことです。再魔術化とは、ベイトソンの全体論的な認識を参照していることを示しています。ベイトソンは、「（私）が（絵画）を（描く）」という英語の主語・述語の文法構造のように主体と客体とを分けるのではなく、差異が伝わるネットワーク全体の循環を（私）と捉えました。木こりが斧をふるって木を切り倒すさいに、一発目の切り口に応じて二発目の狙いを定めるように。僕は、そうした考え方に影響を受けて、連続と織り抜ける絵画に取り組んでいます。（私）と（作品）の一体性において「絵画する」ことを考えているのです。

カップリングと言ったさい、それはシステムとシステムの間に見望されたカップリングですが、オートポイエーシスでは、そのシステム自体に内在的な視点において環境との構造的カップリングが存すると主張します。しかしながら、そのシステム自体にとっては具体的に何との構造的カップリングであるのか、明らかではありません。花と蜜蜂は花粉を介してカップリングしますが、蜜蜂はそれを知りえない。構造的カップリングの理論的アポリアはここにあります。ですから僕の制作においても、絵画的主体が環境の何とカップリングしているかは言えないということなのです。

二・「やわらかく分けておいて処する態度」

「やわらかく分けておいて処する態度」に基づく提案について、ありがとうございます。自分がアート寄りだからでしょうか、少し馴染みの薄い論理展開だったのでちよつと混乱しましたけれど、結論の「作家、作品の定義を曖昧にすることやそれらの混同を可能にすることは、憂慮すべきことではなく、むしろ「世界情勢」へのアクセスの礎とさえなりうる」には共感しますし、関係「ー」の束を複雑ネットワークとして解釈する（階層、レイヤーの違いやその混同におけるネットワークの成長、および成長したネットワークの性質）というイメージは持てました。

しかしながら、論理的カテゴリで、（私）や（作品）をそこまで自在に操作できるもののかなあ……とちよつと疑問にもなります。（私）や（作品）は、それぞれの組織特性で自律すると思われませんが、優れた作品がこれ以上足しても引いてもダメという緊密に充足した状態を持つているとき、ここには（爪）も（私）も入る余剰のないインテグリティがあると思います。コンピュータプログラムに許容されないノイズがあるように、感覚にも優れた統合がある、と言い換えても良いです。作品にも、たとえば〈モナリザ〉のように、イメージが自律して作者の元を離れることで、逆に社会に内蔵され、以て「世界情勢」を構成する、という言い方すらできそうなのですが、どうなんでしょうか。しかしながら、たしかに作品の輪郭を穴だらけにすることで、余剰を生み出し、私と作品と社会との境界線をやわらかく分けておいて、私と鑑賞者とコミュニケーションにひらかれた状態をつくるというの、近年のソーシャルアートの潮流とも合致するような感じはあ

ります。

僕としては、クソコラから着想した作品などは、社会的なイメージをモチーフに用いつつ、作品に固有の自律した空間をつくると企図していましたから（僕自身のコンセプトと、実際の作品にはひらきがあるでしょうけれど）、案外むずかしいところですよ。

村山悟郎

二〇一六年三月二三日午後〇時二六分（東京）澤から村山へ

澤です。こんにちは。

先日の展覧会のご出展、本当にありがとうございました。改めましてお礼申し上げます。村山さんや多くの皆さまのご協力でたくさんの方々にご来場いただき、とても嬉しく思っております。また最終日のトークのスカイプでのご参加もありがとうございました。ウィーンは朝なのでテンションが心配、と事前に伺っていましたがこちらからはまったくそのように思えませんでした。

会期を終えてから既に3週間以上経過していますが、会期中の熱の渦がなかなか体から抜けず、平均体温が少し上がったような毎日をごしています。経験による自身のアップデート、だとしたら喜ばしいです。

イベント後に頂いた村山さんからのメールを拝読しまして、イベン

トを挟んで、いい意味で発想が跳躍したように感じています。発想というのは、こちらの考え方・受け止め方のような気がしますし、同時にもしかしたら、村山さんにも何らかの変化があったのかもしれないと実は感じています。だもしましたら、少なくとも私にとってイベントは大きな意味のあるものとなります。村山さん、すべてのご参加・ご関与いただいた皆さまに同様だといいなと思っています。

さてまずはトークの感想からお伝えいたします。

いつの機会でも同様ですが、作品を前に作家さんの話を聞くのは重層的な見えにつながり、貴重な経験となります。今回は特にイベントの運営だったこともあり、長い時間、村山さんのご作品やプロセスに接していましたのでなおのことでした。

一方、その反対として、作品を眼前に抱いた直感が大事だ、という意見もよくあるものです。普段の私はどちらかというとこのスタイル、美術館に行く前に作品・作家の詳細を調べることが、鑑賞時に解説用の端末を借りることもほとんどありません。時間も短め、サササと鑑賞を終えます。

この二つの態度の乖離は美術における一つの大問題かと思いますが、明らかに釈迦に説法ですので深追いはやめませぬ。

さて、今回の村山さんのご作品が、ある意味、「時間」をテーマの一つとしている、つまり作品・制作過程の重層的な時間を一つの同一平面——こちらは素朴な見方においては無時間的と言えると思います——に載せる行為、複数の時間群の同時の提示であり、さらには、作品とトーク、二つの別の時間軸の同時の鑑賞、と非常に多層な構造となっていると感じていました。

いくつかの時間進行を同時に眺めること。これが創発行為の一つの源になりえると以前から考えておりましたので、今回の作品＋トークは思考を刺激される経験となりました。

その一方、当然ですが、複数の時間の進行をただ眺めているだけでは新しきものの獲得には及ばないとも思っています。具体的にどのようにならざるを得ない瞬間を別の時間軸のどの瞬間と結びつけるか。そこが製作する者、思索する者の腕の見せどころです。そして、腕の見せどころということはそこに作家性、自律性があります。

今回の村山さんのご作品において、こちらに注目をすればあちらが見えず、またはその逆、といったかたちで内部観測（的）と外部観測（的）の両立不可能性を鑑賞者に提示するといった試みは理解したつもりでおります。個人的に興味深く、また、多くの方に鑑賞して頂きたい、考えて頂きたいと思いました。時間の複数性への村山さんの挑戦だと解釈しております。

トークの際にお伺いしたかったことは、今回の作品への黄金比の導入についてどのように考えてらっしゃったのか、ということ。黄金比を多くの人が美しく感じることはほぼどなたも異論がないと思います。私の科学的経験に基づく感覚としては、「結果として黄金比が出る」のは意味を感じますが、黄金比を初期条件とすることにはそれほどには科学的な価値は感じません。（内部・外部）観測と、黄金比と、「美しさ」の三者の関係、こちらもかなり大きな問題のような気がします。またいつかの機会に村山さんのご見解をおうかがいしたいです。いずれにせよ、「resolutional perspective」以来、村山さんの時間発展を解像度として平面に導入するアイデアにたいへん興味を持って

おります。こちらもいずれまた議論させて頂けたら、と思っております（実はこちらにもちよつとしたアイデアがあつたりします）。

カップリングに關しまして。村山さんのお考えを受けまして、以下、こちらの考えを少々比喩的にお伝えします。

村山さんがカップリングと呼ぶ場合、二人一組のドロージンクに見られるような、いわば「横の関係」においての協働をお考えだと理解しました。一方、（私）と（作品）の関係は従属関係（非独立関係）、いわば「縦の関係」にあるので、カップリングとしては論じるべきでない、と。（念のために私の考えを付言しますが、「縦の関係」は（作品）や作家性を貶めるものではありません。）

もちろん（モナリザ）などの多くの作品が、一筆足すことも引くこともできないインテグリティ、緊張感を保持する状況にあるのは承知しております。ですがそれは科学で言うところの臨界点に対応するのかなと思います。臨界は循環におけるスナップショットであり、臨界と循環は両立可能です。

この理解のもとで私が考えたいのは、いわば「斜めの関係」におけるカップリングを検討することです。

「横の関係」でのカップリングが何かを創発する。こちらは疑う余地がなく、村山さんに共感しています。しかしながら、「階層性」——例えば、二人一組の制作者と産み出される作品の階層の違い——についての説明は、オートポイエーシスだけでは難澁するのではないかと考えています。

一方、（私）と（作品）のような「縦の関係」、こちらの一部はもしかしたら理論としての内部観測が対処できるのかもしれない。その

場合、「縦の関係」というよりは「内と外の包含関係」としたほうがいいのかもありません。が、いずれ「横でない」という意味ではそれほどほどの差はありません。

(私)と(作品)は制作の過程においては不可分でしょう。ですが、モノとしての(私)と(作品)は分けることができる場合が大半ですよ。(作品)を会場において(私)は家に帰ることができるように(そうでない作品が時おりあるのは存じております)。制作過程における不可分性を認めつつ、そこに「やわらかく分けておいて処する態度」を適用することによって二つのシステムとみなすこと、これはそんなに無理のないことだと思います。制作過程を(私)と(作品)の二者のカップリングとみなす、このような道具立てによる検討は制作過程の理解へ貢献できないでしょうか。

独立した二つのシステム(「横の関係」)によるカップリング、非独立の二つのシステム(「縦の関係」)によるカップリング、この二つのカップリングに差を設けず、より一般的に、「縦」も「横」も包摂する「斜めの関係」によるカップリングを検討するのはいかがでしょうか、という提案です。この「斜めの関係」は、村山さんがパラフレーズした「郡司さんはこのセルオートマトンに内部観測的な規則(時間発展や条件によってルールが変わる?)を実装する」の特に「ルールが変わる」の部分や、私が提案した「やわらかく分けておいて処する態度」とも親和的です。

ここで一つだけ議論上の補足をします。もしかしたらいまだ私がカップリングについて誤解をしている可能性があります。カップリングといえば「横」、と思っ込んでいるのは私だけなのかもしれません。

その場合には村山さんと私に大きな見解の違いはないと思っています。誤解がありましたらお許しください。

最後に「論理」の役割についてお伝えしたいと思います。村山さんの「論理的カテゴリーで、(私)や(作品)をそこまで自在に操作できるもののかなあ、とちょっと疑問にもなります」というご発言において、「論理」が何を指しているかによって、私の見解は次のように大きく二つに分かれます。

狭義の「論理」、たとえば体系化された数学のように形式化された論理においては、確かに、(私)や(作品)を扱うのはとても難しく、仮にできたとしてもそれはあまり魅力的なものになりえないと思います。なぜならば、通常のそのような「論理」においては、主体や個人の直観、つまり(私)が排除されているからです。かような「論理」に基づく現在のコンピュータが、基本的に、新しい発想や新規のものを産み出すのが苦手だったのは、(私)の排除が理由の一端だと思えます。

一方、「論理」を広義のもの、例えば日常において「もつと論理的に考えて」と言われるときの「論理」、つまり「因果的な連鎖を順序立てて考える方法」ぐらいの意味においては、(私)や(作品)を扱うことは可能だと考えています。なぜならば、そのような「論理」においては「私の論理では…」とか「君の論理によると…」というような主体性が完全には排斥されていないためです。そこには「私はこう思った!」という創発的直観の潜在さえ可能です。

もちろん、過度に突飛な主張は、いかに繰り返し強調しても受け入れられないでしょう。そのような主張は万人には認められず、「論理」

に昇華されることなく消え去ります（あるいは一部の小集団にカルト的主張として残るとい場合もありますね）。

後者の論理観においては主体の複数性が重要です。ひとりよがりの主張はそのままではその時点で存在する「論理」に組み込まれず、「論理」の一端を担うためには他者による査定が必要です。

狭義の「論理」だけでは遠くまで行けない、まったくもってそう思っています。そして、もしかしたら残念なことに、狭義の「美術」だけでも遠くまで、たとえば村山さんがお持ちの社会問題までのアクセスマも険しい道なのかもしれません。しかし私は、ことここにおいてそれほどの悲観をしておりません。広義の「論理」が他者性を必要とするように、狭義の「論理」や狭義の「美術」が、お互いを他者として認め、理解・利用することで、より遠くの地平まで到達できるのではないか。もともと薄ぼんやりと考えていたこの考えは、今回の展覧会やこの往復書簡でより確固たるものとなりました。こう私が言いきれる一つの拠りどころは、今回の機会を通して私がたくさんのものを身につけることができたこと、これにつきます。他人、他ジャンルに任せること。大ざっぱに言えばこれは推移律による折りたたみに対応します。それによって、論理は、私は、ひとりではいけない景色を観ることができ

ます。お忙しいなか長きにわたりお付き合い頂きまして、感謝の念が尽きません。こちらは感覚的・抽象的な話、わかりにくい例え話への寄り道が多く、困らせてしまったことも多々あったことと思います。申し訳ありません。今後ともどうぞよろしくお願いいたします。次号以降でのE!本誌へのご寄稿も大歓迎です。あちこちにいく自分の揺れを引

き受けつつ、こちらからの書信を終えようと思います。

澤宏司

二〇一六年四月八日午前一時四〇分（ウイーン）村山から澤へ

この往復書簡が始まったのは冬の真っ只中でしたが、ウイーンはもうすっかり春めいて暖かい陽気につつまれてます。最後に澤さんへの返答を少し書いて、ひとまずのしめくくりとしたいと思います。後は、郡司さんの存在論的観測に関する僕の考えについては、これまでのやりとりを改めて見詰め直しつつ、次回のエウレカ・プロジェクトでまとめたいと思います。

トークの感想、ありがとうございます。作品やトークといった複数情報の重層的な時間による鑑賞については、僕もしばしば考えるところです。役得かもしれませんが、僕の周りにはたくさんのアーティスト仲間がいて、彼らの日々の成長や変化を対話をとおして感じながら、作品を眺めることが多く、純粹に作品と対峙するよりもむしろそちらに魅力を感じているのが正直なところです。僕自身のスタイルとしては「作品について語れることはとことん語り尽くそう」というもので、とくにそこで何がおきるか計算されているわけではなく、むしろ語ることをとおして自らの考えを再組織化させて、制作をさらに前へ展開させてゆく足がかりにしているところがあります。アーティストとし

て気の効いたことを言おうという意識は乏しくて、ときに喋り過ぎになつてしまうこともあります。それでも語ることはどうしても欠かせないという感じです。

時間の複数性を、展示とトークなどの二次情報も併せて「作品として」展開するには、今のところ自分ではコントロールできていない感触はありません。しかしながら、今になってあのトークを思い返してみると、ドローイングの制作プロセスにおいて自分の意識に立ち上った現象についても少し述懐してみても良かった気がします。時間の複数性を扱うさい、澤さんのおっしゃるとおり「どの時間軸のどの瞬間を別の時間軸のどの瞬間と結びつけるか」が問題になりますね。僕の考え方に沿っていえば、これこそ異なる時間性が相互にカップリングする場面であつて、媒介項をいかに設定するかが鍵になつてくると思います。

時間の複数性と創発で、僕が思い浮かべるのが漫画「ドラゴンボール」です（笑）。ドラゴンボールは、いわゆるバトルものですが、登場人物達が世界中を動き回つて闘っています。その物語世界の圧倒的な広大さは、複数のキャラクター達の情動変化（時間）と物理移動（空間）とを、「気」（相手の強さと位置を感知する能力）で媒介することによって創発していると、僕は見ています。

情動変化とは、闘いのなかで強い敵に直面したとき、警戒、恐れ、不安、緊張、挑戦、闘争心、自信、油断、臆病、絶望、といったように闘いにおける登場人物の情動の変化を丹念に描くことによつて、バトルの主観的な時間の流れを生み出しつつ、敵の強さの度合いもまた表現しています。

物理移動は、走つたり、空を飛んだりしながら、仲間や敵のもとへ駆けつけることであり、作中ではしばしば、ヒーローの移動が戦闘中の仲間のもとへ向かう様子として空間的拡がりや速度感をともなつて丁寧に描写されています。

この情動と移動を結びつけるのが「気」の感知能力です。「気」は、相手の強さと位置を感じとり、今、敵／仲間はどこにいるか、どこに向かつてどのくらいの速さで動いているか、あるいは戦況を把握し誰が弱っているかなどを知ることができます。これによつて遠く離れた者とおしても、通じ合い、「仲間がやられないように急いで駆けつける」とか、「助けがくるまで何とか踏ん張る」といった状況判断が可能になるわけです。

一方では、敵と激しい闘いを繰り広げて仲間の助けを待つ情動の系列が刻む主観時間があり、他方では、その戦況を感じながらずーっとある距離を移動しつづけ戦闘現場へ向かつていた仲間がいる。これらを媒介するのが「気」というわけです。これによつてドラゴンボールは戦闘空域を世界に拡張しつづけ、物語自体が時空間時計として出来しているのです。これらを外側から読んでいるのが「読者」となります。（ドラゴンボールについてはいずれどこかでもっとくわしく論じるつもりです。）

さて自分の出展作品の話に戻りますが、澤さんに一つ指摘されたのが、黄金比のことでしたね。おっしゃるとおり、黄金比を用いるから美しい、というわけではないと思います。解像度の粗さを時間的差異として用いて一つの平面をつくるさいに、まずは画像を展開するシンブルで決定論的なシステムを設定しようというところがありました。

「resolitional perspective」から一度プロセスの複雑さを落として、そこを出発点に再び考えようという感じですか。(澤さんの、ちよつとしたアイデア? ぜひ今度きかせてくださいね。)

・カップリングについて

そこにカップリングがあると規程するために、独立した二者間の「横の関係」とともに、媒介項を要するというのがオートポイエーシスにおけるカップリングの議論だと思っています。「縦」の階層性を導入するためにはカップリングとは別の用語になるかな、という感じですが。制作過程において、作品が作品として私から自律し始めるということはあるかなと思います。漫画家や脚本家が、台詞を考えてゆくとき、次第に登場人物達が自分自身で喋るようになってゆく、と言ったりしますね。論文を書くときなども同様だと思いますが、書かれた内容が必然的に以降の展開を要請するように(ドラゴンボールもまた、作者は行き当たりばつりに、物語の展開に身を任せるように描いていた)、作品がみずから系列をなしてゆく。制作初期段階では、作品は作者に従属的に、企図のもと作品の設定が与えられるが、軌道に乗り始めれば作品が勝手に動き始める(ように感じる)。このとき、「私」と「作品」はカップリングしている、と言えるかもしれない。また、それがどこかで崩れて上手くいかず、物語の展開に難渋するようなデカップリングもあるでしょう。そうしたカップリングのマトリクスと、自己組織的な形成運動、定常状態からのデカップリングまでをふくめた過程総体を、扱うこと自体は賛成です。それは大いなる「カップリング・プロセス」とでも呼べば良いでしょうか。果たして、そのさい

の私と作品は何を媒介してカップリングしているのか、難題ではありますが。

しかし、ひとたび作品が完結し、インテグリティを獲得したならば、それは循環を包含した可逆的な臨界ではなく、不可逆な時間性(熱力学第二法則の時間の矢)を帯びるのではないかと僕は感じています。制作過程は、空に向かって梯子をかけて、緩やかに倒れながらも駆け昇つてゆくような、不可逆な緊張感を孕んでいます。このように作品のインテグリティには主体の創造的直感が働いているはずで、主体を排除した科学の臨界点とは対応しないのではないかと考えます。インテグリティを、生命のオーセンシティに置き換えても良いのですが、死んでしまえば二度と生き返ることのないような唯一存在として作品を捉えるとき、作品とは論理・観念的操作が全く及ばない別様な存立様式にあると思われるのです。僕が、澤さんの作者と作品をめぐる推移律の折りたたみに感じた違和感は、その辺りにあるのかもしれない。

とはいえ、他人や他ジャンルに任せることは絶対に必要ですし、論理の働きを疑っているわけでもありません。澤さんと議論を重ねることができて、考えがとても前に進みましたし、内部観測にたいする理解もいくばくか進んだ気がしています。本当にありがとうございます!

松野孝一郎さんの新刊も五月に出ますし、楽しみですね。それも踏まえて、僕も次のテクストに臨みたいと思います。これからもよろしくお願いします。

村山悟郎

村山 悟郎(むらやま・ごろう)

一九八三年、東京生まれ。アーティスト。博士(美術)。自己組織化するプロセスやパターンを、絵画やドローイングをとおして表現している。二〇一〇年、チェルシーカレッジ・MA ファインアートコース(交換留学)。二〇一五年、東京芸術大学美術研究科博士後期課程美術専攻油画(壁画) 研究領域修了。二〇一五・一七年、文化庁新進芸術家海外研修員としてウィーンにて滞在制作。

現在、ウィーン大学間文化哲学研究室客員研究員。主な展覧会に、個展「監獄のファンタジー」小金井アーツスポットシャトー2F(二〇一五)、「東京芸術大学 大学院美術研究科 博士審査展」東京芸術大学美術館(二〇一四)、「生成のヴィジュアル・触発のつらなり」Takuro Someya Contemporary Art, Kashiwa(二〇一三)、「VOCA 展 2013 現代美術の展望―新しい平面の作家たち」上野の森美術館(二〇一三)、個展「成層圏 vol.6 私のゆくえ 村山悟郎」ギャラリーAM(二〇一三)、「TRANS COMPLEX - 情報技術時代の絵画」京都芸術センター(二〇一二)、個展「第4回 shiseido art egg・絵画的主体の再魔術化」資生堂ギャラリー(二〇一〇)、「MOTコレクション・MOTで見る夢」東京都現代美術館(二〇〇九)などがある。

ウィーンで日々創作研究に没頭するかたわら、週末に酔っぱらいながらバキバキのテクノを聴くのが楽しみ。



photo by Josui(B.P.B.)



澤 宏司 (さわ・こうじ)

私立高校勤務。神戸大学大学院理学研究科修了。博士(理学)。専門は論理学、数理学。最近は「複雑ネットワークとしての論理」と称し、論理を複雑ネットワークの立場から研究している。趣味は安価なヘッドホンと寸止め旅行。

けのびの演劇を見て

気づきと価値の生成―内部観測演劇の内部観測哲学―

吉田幸司×大厩諒×清水友輔

0. はじめに

あるものの影響を受けて論考を書くとはどういうことだろうか。もし、そのあるものを一個の外的事象として分析し考察するならば、執筆者と対象とは、分析する者／分析される対象という二つの領域に区別され隔てられてしまう。そうなれば、対象は、執筆者によって一方的に分析されるだけの、固定したものの、いわば死んだものとなってしまうだろう。

このことは、けのびの演劇について哲学の論考を書く場合にもあてはまる。単独の執筆者が、みずからの視点で演劇を対象化し、その分析を通じて得られた着想を素材に考察するだけならば、すでに何か本質的なものが損なわれてしまっている。ある演劇の独自性が、そのパフォーマンスを通じて伝えようとしている事柄・内容だけでなく、その手法や、パフォーマンス空間そのものにも存するとすれば、けのびの演劇を単なる外的な対象として固定してしまうのではなく、その演劇の手法自体を、私たちが哲学することへ移入して実践してみるときにこそ、けのびの演劇と哲学の論考を書くことが真に出会うことに

なるのではないか。哲学もまた創作活動のひとつだとすれば、けのびのパフォーマンスに対して哲学のパフォーマンスで応じることができらるだろうし、そうした哲学の実践自体が、哲学とアートとの新しい交流となるに違いない。

そこで、演劇における演者と観客、環境といった構成要素のあいだの相互作用を哲学的な仕方実践するために、本稿は以下のステップを踏んで執筆された。まず、それぞれの執筆者が、けのびの演劇を見て得た考えを書き連ね、残りの二人に提示していく。各執筆者は、ほかの執筆者の文章から作用を受けつつ文章を書き加え、再び残りの二人に提示していく。これを繰り返すことによって、執筆における相互作用の実践を試みた。

いわく一、けのびの演劇を見て思いついた観念を各々書き連ねる（似たの）

いわく二、観念群から生成した構成を提示し、ほかの執筆者による構成も見ると（出方が決まってくる）

いわく三、三人で集まり、互いの相違を調整しつつひとつの論

文にする（並んだ隔たる）

おまけ、この論文執筆から受けた作用を、それぞれ独立に提示する（できれば）

1. 原初的経験と脈絡の生成

1・1・「これが」

原初の経験の世界は、いかなる世界であろうか。記憶や連合を獲得した成人にとって、目に映るもの、耳に聞こえるものは、普段、すでに意味づけられている。目のまえにあるマグカップは、用途不明の塊ではなく、飲み物を入れる容器として現われているし、携帯の着信音は、電話がかかってきたことを知らせる音として現われている。しかし、私たちはこの世に生まれたときから、そのような意味づけされた世界に生きていたわけではないだろう。生後間もない乳児は一日のほとんどもを眠って過ごすが、目を覚ましているときでさえ、個々の要素に判明な区別がない漠とした経験の世界で暮らしている。そこでは、まだ、私と世界との区別もない。純粹経験論で知られる哲学者・心理学者W・ジェイムズ（一八四二―一九一〇）は、そうした経験の世界を「ひとつの大きな途方もなく騒々しい混雑」（PB21:上40）という象徴的な言葉で表現した。つまり、ジェイムズは、曖昧模糊として判然としない経験の世界こそが私たちの原初の世界だと考えた。

そのような世界では、さしあたり私と対象世界とは分節化されておらず、与えられるものは、せいぜい〈これ〉でしかない。再びジェイムズの言葉を借りるならば、それは、「そこにある何かとか、単なる

これ」という意識（これという語さえもおそらく弁別的すぎるであろうもの、その知的認知は、『そらっ！』という単なる間投詞によって表現されたほうがよさそうなもの）（PB20:上39-40）である。もちろん、幼児が成長するにつれて、曖昧模糊とした経験は差異化され、区別が設けられ、ついには、〈私の経験〉として対象化されていく。そのときには、初発の段階における私と世界との渾然一体性は失われ、原初的経験の渦巻く世界から分離（超出）した〈私〉が、世界を俯瞰する視点から認識し語るようにさえなる。しかし、〈私〉と対象世界との分節化も、あくまで〈これ〉という原初的経験から起こる。そうであれば、私による対象世界の観察は、世界の外皮から接触することによってではなく、世界の内部で展望が開けることによって開始されることになる。いいかえれば、この展望の開けは、渾沌とした世界経験の内部に、〈ここ〉と〈あそこ〉、〈近く〉と〈遠く〉、〈私〉と〈他者〉といった遠近法をもたらす原点が生じるということである。こうした展開を開始するための出発点となる経験が、〈これ〉なのである（1）。

しかし、もともとの原初的経験の世界には、要素間の判明な区別や、経験する作用と経験される対象という区別がないのに、いかにしてそうした区別が起こりうるのか。いかにして特定の〈これ〉という感じがもたらされているのか。

1・2・「似たの」

私たちの意識の向かう先は、生成する世界の流動において目まぐるしく移り変わる。何かを何かとして、認知できるときには、すでに、その何かを〈これ〉と指示していることになるが、視線を素早く動かし

ているときに顕著であるように、連続的な経験の流動のうちにあるときには、〈これ〉と指示できるほどの意識すらない。しかし、〈このもとの〉と意識されるときには、机とか椅子といった意味までは獲得されていないとも、何か茶色いもの、何か固いもの、何か冷たいものといった気づきが与えられている。この段階の気づきは、心的な経験の領域では観念であり、物的な経験の領域では感覚客体である。私たちの経験の世界は、原初的には、そうした観念および感覚客体の経験で彩られている⁽²⁾。

ところで、そうした観念および感覚客体の経験は、単独の〈これ〉であるだろうか。いいかえれば、ほかの部分から切り離された〈これ〉というものがあろうだろうか。たとえば赤という色は、境界が判然としない、さまざまなグラデーションのなかでの赤であり、赤の意識はむしろ、そうしたグラデーションという脈絡のなかで〈これ〉と指示する赤の意識であろう⁽³⁾。しかも、先に述べたように、要素の分節化が、〈これ〉という経験世界の内部で展望が開けることによって起こるのだとしたら、〈これ〉として現われているものは、要素間に働いている脈絡(context)をも潜在的に含んだものということになる。たとえば、演劇における周囲の雑音や観客およびほかの演者の所作は、直接的に〈これ〉と指示されていないときでも、〈これ〉という指示の背景をなしている。単に、それらは〈これ〉と指示される可能性があるということだけではない。〈これ〉と指示されるものは、〈これ〉ではないものとの差異によってのみ〈これ〉であるという意味で、〈これ〉はその脈絡を背景に携え、そこでの相対的位置づけ(status)の決定とともに、〈これ〉となる。

ただし、こうした脈絡は、〈これ〉の意味を確定するようにあらかじめ定められたものではない。むしろ、未分化の原初的経験としての複数の〈これ〉が相互に規定しあう生成のプロセスのなかで、脈絡が織りなされていく。逆に、脈絡が織りなされていくなかで、〈これ〉同士の相対的位置づけも規定され、制約されていく。つまり、ひとつひとつの〈これ〉の生成と、各々の〈これ〉を内に含む総体としての脈絡の生成が、共に進行していくのである⁽⁴⁾。

私たちが慣れ親しんでいる日常の整備された風景は、こうした分節化と脈絡形成のプロセスを経て現われてくる。しかし、脈絡による制約が十分に働いていない原初的経験においては、さまざまな経験を束ねる中心であるような主体はまだ確立されていない。そのため、哲学者A・N・ホワイトヘッド(一八六一―一九四七)は、経験のプロセスは「[自身の]外に中心がある感じ」(PR212: 上369)から始まると述べる。そうした初期段階では、主体は既存の世界から派生しつつあるものでしかなく、それ自身の積極的な性格をまだもっていない。したがって、このときの主体の性格はもっぱら既存の世界に依存したものである。

たとえば、日本において飲料としての炭酸水が誕生するときのことを考えてみよう。明治の中頃、日本ではコレラが流行し、その感染を防ぐための殺菌剤として石炭酸が用いられていた。石炭酸と炭酸とは、日本語表現の上では、「石」が付くか否かが違うだけで、よく似ている。この石炭酸との単なる名称上の類似をきっかけとしてか(ここでは仮にそうだととして)、コレラ予防に炭酸飲料が効くというデマが広がる。このデマを受けて炭酸飲料が流行するなかで、炭酸水が飲まれ始める。こ

のとき、炭酸水は、自身のポジティブな性格によって飲まれるようになったのではなく、もっぱら石炭酸との関連で飲まれるようになっただけである。炭酸水が飲料というグループのなかで次第に自身の居場所を確立していき、やがては石炭酸に類した殺菌効果など全然期待されずに（期待されていたことも忘れられて）飲まれるようになっていくとしても、最初は既存の世界における要素と（ある点で）似たものとして登場してくるのである。

ある主体の生起も、偶然性をともないつつ、既存の世界から影響をこうむることから始まる。すなわち、経験のプロセスが進行するとともに経験の総体は増大し、先行して与えられているものを引き受け、それに馴染んでいくことで、自身を私的な中心とする積極的な自己規定が獲得されていく。自身に特有の性格となるものの獲得と、そうでないものの排除とが、表裏一体で行われ、徐々に輪郭が画定されていくのである。〈これ〉と指示されているもの以外のものも、それ自体として判明に意識されていなくとも、〈これ〉の意識の「半影 (penumbra)」をなしており、そのおぼろげな半影においてこそ、〈これ〉が顕現する。この意味では、〈これ〉が、それ自身によってだけ〈これ〉であるわけではなく、〈これ〉と指示される可能性もあつた潜在的なほかの要因のほうに、特定の〈これ〉を規定しているとも言える。次節では、この点を考察していこう。

2. 脈絡の変革と〈よさ〉——「出方が決まってくる」——

私たちは、意味が与えられた世界をすでに生きている。たとえば、

椅子は、通常、座るためのものとして理解されている。しかし、それは、投げて窓ガラスを割るためのものやオブジェとしても使用でき、さまざまな用途・意味に変容しうる。それにもかかわらず、日常生活においてそれは、めったなことがない限り座るためのもの以上には理解されないし、使い慣れている椅子に至っては、その色や質感もそれと、てはつきりとは意識されない。

このことは、飲食においても同様である。普段食べ慣れているものでも、目隠しをされれば、私たちは何を食べているかわからなくなることもある。しかし、異物、たとえば石を口にしたときはどうであろう。ごつごつして、硬く、今まで食べたことのない、形容しがたい味わいや食感（触感？）がする。ここで、「石は食べ物ではないから、味わいとか食感という言い方は間違っている」と言われるかもしれない。しかしそれは偏見・固定観念にすぎない。飲み込んで消化できるか否かという基準で考えれば、もちろんそれは食べ物ではない。だが、口のなかにある石の確かな存在感や、その際に舌で感じられるものを味わいや食感と呼ぶとすれば、石の味と舌触りを堪能することは十分に可能である。むしろ、食べられないからこそ、石においては味わいや食感が際立つとも言えるだろう。

食べてよいもの／食べてはいけないものという価値観が、私たちに植えつけられているが、石の味わいや食感は、私たちが気づけなくなっている、〈これ〉という意識の気づきそのものではないだろうか。幼児が、親に「それは食べちゃいけませんよ」とか「すぐに口から出しなさい」と言われるとき、幼児は、何が食べてよいものであるかという価値観をまだもっていない。親に注意されたり、実際に何かを口

に入れたりするなかで、食べてよいものとそうでないものとが判別されるようになる。

大人の場合、食わず嫌いが同様の事例になるだろう。今まで食べたことがないから、(意識的、無意識的を問わず) 食べないようにしてきた。でも、実際に口にしたら、(おいしいかまずいかにかかわらず) 食べてよいものだった。何気ない一場面だが、ここには私たちの既成の〈よき〉の変革がある。逆に言えば、そうした変革によってこそ、〈よいもの〉という価値観も形成されるのであって、食べてよいものという価値観のもとで食す以前の、口に入れ咀嚼する経験は、所与としての経験(ジェイムズの言葉を使えば純粋経験)である。嫌いな食べ物の克服はすでに好き嫌いという価値観のもとにあるが、食わず嫌いで口にしてこなかった食べ物を食べる経験は、ある価値観内部の変容ではなく、そのような枠組みの変革、つまり、形成された規制そのものを払いのけ、新たな規制を構築する経験である。いわば単一の〈これ〉が、脈絡そのものを一変させてしまうのである⁵⁾。

逆に、変革された脈絡は、所与としてむき出しであった〈これ〉を、そのなかに位置づけることができるようになる。何が食べてよいものであるのか、さらには何がおいしいものでありますものであるのかといった枠組み・脈絡のなかで〈これ〉が価値づけられ、その意味や価値が規定される。このことは、〈これ〉の意味や価値が、脈絡に依存して規定されること、換言すれば、脈絡の変革や再編が〈これ〉の意味や価値を変容させることを示唆している。〈これ〉という実在に対して私たちが規定を与えていくことに関して、ジェイムズは以下のように言う。「実在」「経験世界」の〈あれ〉「世界があるというこ

と」は実在そのものに属している。しかし、その何であるか「世界がどのようなあるかということ」はそのどれであるかにかかっており、そしてそのどれであるかは私たちに依存している」(P118: 180)⁶⁾。

つまり、意味や価値の枠組みは、無数の〈これ〉という経験の流れのなかで生まれ、逆にそれらが個々の〈これ〉を規定・規制するようになる⁷⁾。さらに、この規定作用は一方から他方へとそれぞれ別個になされるのではない。ひとつの経験が新たに生じるとき、その新たな経験はほかの多くの先行する経験、いかえれば既存の世界のうちのさまざまな要素との関係のなかで生じてくる。この関係が脈絡や秩序として働き、新しい経験が何であるかを規定する。そのようにして、新たな経験はほかの多くの要素のうちにかじかの仕方位置づけられることで、自身に固有の場所におさまる。このとき、脈絡ないし秩序はたしかに個々の経験がどのように生じるかを規定している。しかし、生じた経験は、ひとたび生じるや否や、今度は周囲へとその影響を及ぼさずにはおかない。すなわち、新たな経験がひとつ加われば、その経験が生じる際に働いていた脈絡は、生じた新たな経験を含む脈絡へと更新される。しかも、この変更された脈絡はその後の経験の流れを規定していくから、脈絡と〈これ〉とのあいだの規定関係は相互的であり、フィードバックしあいながら進んでいく。

たとえば、先にも挙げた炭酸水が飲まれるようになるというひとつの経験は、特定の脈絡において起こる。しかし、味のしないものを飲食物として採用してもよいという新たな脈絡が、今度は、それまで飲食物のなかに含まれていなかったほかの味のしないもの(たとえば、石)を口に入れさせるべく働くかもしれない。そして石を味わうとい

う新たな経験は、飲食するという行為の枠組みを変えていくだろうし、石にまつわるさまざまな行為に対する条件づけ、たとえばどんな歩き方がよいかとか靴底に適した素材とかいった制約を変容することになるかもしれない。

あるいは、もう少し突飛でない例として、即興的な性格の強い演劇の場合を考えてみてもよい。演劇の空間には明文化されているかいないかを問わず、脚本や慣習、周囲の騒音、演者の生い立ち等々のさまざまな脈絡、制約が働いている。その内部で、演劇空間を構成する要素たち、たとえば演者は所作をなす。そして、なされた所作はその演者による次の所作や、ほかの演者によるなされつつある所作、さらには観客たちの視線や態度、建物の外を歩く窓越しの通行人へと、影響を与える。そしてその影響により演劇空間を構成している要素たちのあいだの関係、すなわち脈絡や秩序もいくらか変容をこうむることになる。そして演劇は続き、変容をこうむった脈絡のもとで演者は次の所作を、また観客は咳払いや伸びを発していく。このように、脈絡と個々の経験との相互規定は、経験の流れにもなつて螺旋状に進展する循環過程をなすことになる。

以上のことは、けのびの演劇の問題系（として執筆者たちが理解した問題系）を、執筆者たちの哲学的関心の問題系に置き換えて考察を推し進めてきたものである。それは、批評・解説ではないから、けのびの問題系と正確に合致するとは限らないし、それを意図しているわけでもない。しかし、「はじめに」でも触れたとおり、両者を隔てる明確な境界線がなく、両者のあいだに本質的な影響関係や交流があるとしたら、けのびの演劇空間と、執筆者たちの思考・観念・テキスト

ト空間とは、地続きのものとして、互いの空間を行き来しながら、しかも手法や実践のレベルで考察を深めていくことができるのではない。次にこの試みに挑戦してみたい。

3. 三人の内部観測的な観劇・哲学——並んだ隔たる——

当初、執筆者の私たちはけのびの演劇を観客として観察しているつもりであった。だが、実のところ演者だけでなく私たちもまた、そこに働いている規制や脈絡を内側から把握するように努めるほかなかった。私たちは手探りで観劇態度やその場への参加の仕方、構えを定めていったが、（私たちの）その様子は演劇空間にいくらか作用したはずである。たとえば、（判明に認識されたかどうかはともかく）演者の反応やほかの観客の視線といった、演劇空間を構成する要素に影響を与えたことだろう。つまり、私たちもまた脈絡の一部だった。演者たちが観客を個別的な〈これ〉として意識することは、必ずしも必要ではない。すでに見たように、〈これ〉の背景・半影にあるだけでも、その空間を限定することが可能だからだ。けのびの演劇空間における所作／反応は、観客を含むほかの成員たちの所作と「いわく」とを所与とすることで生じ、またその所作が所与のひとつとなつて別の所作の生成へと作用していった。

厳密に考えるならば、私たちから演劇空間への影響はさらに、演劇の内容へと（それが演者の筋繊維数本の緊張や弛緩の差にすぎないとしても）反映され、それが私たちに観測されることになり、再び私たちの観劇体験に影響を与える。しかも、ここでの観劇体験は、私たち

三人においても同一のものではない。私たちはそれぞれに自身の脈絡を背負ってその場に参加し、演劇空間内でのめいめいの視点から内在的に観劇をしていた。したがって、上述したような相互作用の過程は、演劇とその観客という二項関係においてなされるものではない。いいかえれば、演劇／観劇体験という螺旋をなす相互作用過程は、単線ではなく複線的に進行するのだ。

その結果、けのびの演劇に関して私たち三人は、少なくとも点で類似した解釈をもちながらも、いくつかの点では相違もしていた。しかし、部分的に重なりつつもほかの部分では重ならない、そうした複線的な解釈を、今回は一本の論文にすることになった。その際、へともに執筆するにあたって、それぞれが、ほかの二人の執筆者の考えを可能な限り活かすような「心がけ」をもつにとどめ、私たちは三本の解釈を一本の筋へとすっきり融合させてしまうことをしなかった。執筆者たちが行ったのは、それぞれの観劇体験ないし解釈のうちで両立可能な内容を持ち寄り、互いに隔たり並んだ複線でありつつも、一本の論文となるようにそれらを繕り合わせることであった。それはいわば、螺旋状の三本の過程から一本の綱をあざなう作業となった。

また、観劇体験におけるフィードバックの過程は、演者と観客のあいだでのみなされたのではない。たとえば演出家の劇中の発言は台詞なのか演出指導なのか観客には判別しきれないものであった。また、そのどちらであっても、それは演劇空間内の要素として相互作用の過程に参与するものだった。ここで、〈演劇空間内〉といっても、それは外部からその範囲を同定できるようなものではない。というのも、けのびによる演劇をその外から眺めることができる視点はどこにもな

かったからだ。今回のプロジェクトの企画者でさえ、演劇と演劇についての執筆を含むプロジェクトの全体像を俯瞰して把握することはできなかつたはずである（少なくとも、執筆者三人のうち二人は飛び込み参加であったのだから）。それゆえ、その場に外部はなく、めいめいが自身の視点から内在的に周囲を理解しようとし、その理解が表出されて周囲へと作用するという過程だけがあった。一瞬ごとに「これが」と気づき続け、次の所作や観劇態度へと「出方が決まってくる」。この体験が何なのか、ほかの観劇経験といった何らかの点で〈これ〉と類似したものと相違で輪郭を定めようとする（「並んだ隔たる」）。そうした手探りの経験過程が、本稿の執筆まで含めて続くことになった。

以上のことは、演劇空間に身を置くとときだけ生じているのではない。たしかに、演劇空間においてはより顕著になっているだろうが、私たちの日常的な生においても、いつもすでに生じていることである。朝起きて、時計を見、顔を洗い、朝食を用意しながらテレビの映像と音を知覚し、着替えて出かける。この一連の経験のなかにどれだけの「これ」があるだろうか。

そうであれば、〈哲学すること〉にも、同じ手法が適用できるだろう。哲学者は、書物を読み、自身で思索し、他者と議論することを通じて、思索を深めていく。論文を書くときには、始めはせいぜい「これが」と言える程度の観念を、ブレインストーミングのように、蓄積したりメモを書き連ねたりする。もちろん、ある程度の脈絡・規制は働いているだろうが、あらかじめ全体のプランが定まっているわけではない。全体の構成がすでに決まっていれば、もはやその論文や思索

は、思索すること・哲学することを終えてしまっているだろう。しかし、「これが」の蓄積・連続のなかで、「出方が決まってくる」こともあれば、もともとの構想が変革を迫られる、いわば「出方が変わってくる」こともある。後者の場合、自分でも予想だにできなかった着想が得られ、創造的な論文ができあがることもあれば、論文・思索全体が破綻することさえある（そうなれば、また一から考えなおし、読みなおす必要がある）。このように、哲学するという具体的な経験の営みは、けのびの演劇と類似した点があるのではないか。

もしそうだとしたら、哲学を遂行するのは、なにも一人の〈私〉だけとは限らなくなる。つまり、ある人の思考・観念を、自動記述のように、文章に落とし込み、別の人の思考・観念で加筆・修正していくというやり方も可能はずだ。ここで、「そのような方法では、統一された視点がなくなってしまうではないか」という批判は当たらない。別に、統一する主体などは存在しなくてもよいからである。むしろ、全体を俯瞰する外部観察者を前提せず、内と外、主体と他者の境界をあらかじめ設けることなく、「これが」と「出方が決まってくる」の動的な流れ・運動において、言葉・論文が生成してくる。その際には、一人の思考では思いつかなかったことが、突如として「進入」したり^⑤、一人の思考を限界づける枠組みが変革に迫られたりする。つまり、このように考えるのが〈よい〉という〈よさ〉が壊されたり、創造されたりする。ソクラテス以来、異質な他者との対話を重んじてきた哲学とは、まさにそうした営みと言えるだろう。それは、へとも思索する〈営み〉であるが、外部観察者のいない、開かれた思索の営みなのである。

今回の企画について、けのびの演劇から私たちに本質的な影響が

あったとすれば、それは、けのびの演劇を対象化し、思索の素材としたことではない。むしろ、けのびの演劇と、哲学の思索活動を地続きのままにし、共同執筆というかたちを実践したこと、およびそのなかで上述の相互包摂、相互修正を体験したことにある。実際、執筆者たちは、観劇の直後は、演劇の意図を十分に汲みとることができなかったが、本稿で述べた手法で共同執筆していくなかで、「これが」や「出方が決まってくる」などの意味の気づきもたらされていく、という新鮮な体験をした。その体験は、これまでの哲学の論文執筆では気づかれなかった体験である。果たして、その理解が、けのびの演劇の解釈として正しいかどうかはわからない。また、その体験の意味を、その外部に立つことなしに明らかにすることはできない。それでも、もしその体験がいかなるものであるのかと問われるならば、こう答えた。「これが」や「出方が決まってくる」という手法そのものに習い、実際に実践してみれば、その答えが得られる、と。

4. おまけ―展示会を終えて―

ここまでの論考は、展示会での配布に向けて執筆された。しかし、ウェブマガジン『E!』での掲載に際しては、展示会での反応もひとつの要素となる。また、隔たりつつも並存し、並存しつつも隔たることと執筆されたにもかかわらず、展示会で配布された原稿は、ひとつの原稿となることによつて、三者の「隔たり」が覆い隠されてしまった。そこで、最後に、執筆者それぞれが独立に書いた原稿を新たに加えることで、本稿を閉じたい。

・清水

私の解釈によれば、けのびによる《ウィルキンソンと石》はある一般化された形式を表現している。すなわち、それは、日本において炭酸水が飲まれるようになった経緯をひとつの事例として、そこから「新たにでてきたものがみずからの居場所を定めていく過程一般」を抽出し、表示している。炭酸水は、それ自身の特徴によってではなく、石炭酸との偶然的な（単に名称の上での）類似をきっかけとして飲まれ始める。それから次第に炭酸水は飲料としての身分を形成していき、ビールなどの別種の炭酸飲料や、味がしないという点では共通している石との差異化や同一化によって、周囲と区別された自身の領分を画定させていく。そしてこの過程は、外部から炭酸水という対象を規定していく過程ではなく、自己規定を獲得していくもの（この場合なら炭酸水）が自身の内側から眺めた過程として描かれている。

もつとも、実際の上演においては炭酸水や石炭酸といった語句は発言されず、もつばら一般化された過程のみが提示されていた。すなわち、新たに出てくるものは、まずそれ自身の性質によってではなく既存の他のものとの（ともすれば偶然的な）類似性によって規定され、そこから自身の積極的な内容を獲得していく。さらに、周囲との差異化や同一化によってみずからの居場所を定めていく。こうした過程が、《ウィルキンソンと石》における一連のパフォーマンスを通して提示されている過程であろうと思う。

当否はさておき、このように解釈するなら、今回のけのびの演劇とホワイトヘッド哲学とは共鳴するところがある。ホワイトヘッド哲学

における存在者は生じては過ぎ去っていく出来事のような性格をもっているけれども、そうした個々の出来事も無から生じるわけではない。新たに生じてくるものは、ある意味で、既存のものどもに〈似たの〉として始まる。出来事が生成する過程において、当の生じるものはみずからを生み出す活動の主体として働いている。換言すれば、主体がその結末において自身を完成させるひとつの過程が、一個の出来事（活動的な存在）である。主体が自己創造を仕上げるのは過程の完結においてなのだから、生成過程の最初の段階ではまだ主体の独自性は定まっていない。創造活動の主体となつていくとき、主体は宇宙の私的な中心となつていくことを感じるけれども、過程の初期段階においては「感じは「自身の」外の中心に属するものとして感じられ、私的直接性へと吸収されてはいない」（PR212: 上 369）とされる。この段階では生じつつあるものに主導権は無く、中心はまだ既存の他のものに属している。さらに、初期段階での主体は世界と独自の関係を結ぶための自分の仕方をまだ備えておらず、既存の他のものからその仕方を借り受ける。この「順応（conformity）」という働きにより、初期段階の主体はさしあたって既存の他の存在者のあり方を継承し反復する（cf. PR162-4: 上 282-5）。そのときの主体は自身を基準とする積極的な自己規定をまだもたず、かつて生じたものを基準としてそれに〈似たの〉という性格をもつていけると言える。

自身以外のものを基準として、それと〈似たの〉というあり方から始まるという点で、ホワイトヘッドにおける生成の過程も《ウィルキンソンと石》で演じられた過程と共通している。また、主体がみずからの立脚点から、いわば内側から眺めるという仕方で周囲と関係しあ

し変化していくだけでなく、主体そのものの生成消滅と往還運動も、素材としての純粹経験からなる世界のダイナミズムによって説明されるのである。

・吉田

1・2では、〈これ〉という経験が、単独の〈これ〉ではなく、脈絡を織りなす〈これ〉であり、脈絡のなかの〈これ〉であると論じた。〈これ〉は、さまざまな要素における相対的位置づけの決定とともに、特定の〈これ〉となる。そうであれば、特定の〈これ〉は、それ自身によって、特定の〈これ〉となっているとは言えない。むしろ、当の〈これ〉の背景となっている脈絡こそが、特定の〈これ〉を生成せしめているのではないだろうか。

特定の〈これ〉という経験が生じるまでは、いまだ〈これ〉という指示にもならない原初的経験が流動している。しかし、特定の〈これ〉という経験が生じたときには、そうした無規定の経験の流動が切断され、瞬間的ながら、経験の流動は固定化されるだろう。実際、けのびの演者は、「これが」と言うとき、一時的に静止していた。もしここで、脈絡を織りなすのは複数の〈これ〉であり、そうして織りなされていく脈絡のなかで特定の〈これ〉が制約され規定されると考えるならば、特定の〈これ〉を制約し規定している脈絡とは、複数の〈これ〉同士の相対的な関係にほかならない。註4で述べた通り、ホワイトヘッドの哲学でも、単位的な「現実的存在」あるいは「現実的生起」の意味や機能は、それらの集まりである「結合体」における相対的位置づけ(脈絡)のなかで決定されると発展的に解釈する余地がある。ひとつひとつ

つの〈これ〉が生成するとともに、それらの総体としての脈絡も生成し、その脈絡の生成のなかで、個々の〈これ〉の意味も規定されていくのである。

それにしても、脈絡自体が生成するならば、〈これ〉を意味づける脈絡は、さまざまにありうるのであり、特定の〈これ〉は、そうした潜在的な脈絡が特定の脈絡に縮減することで生起するとも考えられるのではないか。こうした潜在性という観点から、けのびの演劇を振り返ってみると、「これが」と言葉を発しているとき以外の時間に、何が起きているかが問われてくる。およそ一時間の演劇のなか、「これが」と言葉を発している時間はわずかでしかない。それ以外の時間は、特定の〈これ〉が生成する前段階として、原初的経験の流動のなか、手探りの演劇が続いている。言葉が発せられて沈黙が破られるとき、そうした連続的な経験の流動は切断され、特定の意味の固定化が起きるのだろうが、「これが」という発声時間に比して圧倒的に長い時間、演者は沈黙し、何かを探っている¹⁰⁰。この点について、上述の通り、脈絡こそが特定の〈これ〉を制約し規定しているとすれば、「これが」と言わせしめているのは、演劇の沈黙の時間に進行している、潜在的な何事かの方ではないか、と考えられる。それは、複数の〈これ〉同士の相対的な関係というよりも、複数の〈これ〉同士の隙間の余地、あるいは、〈これ〉以外の〈その他〉とでも言い換えられるかもしれない。

このことを、本稿執筆の実体験に置き換えてさらに分析してみよう。白紙の状態では、最初の執筆者(吉田)は何でも書くことができた。しかし、自分自身や他の執筆者が、観念を書き連ねるなかで、次に書

き加える観念や文章の余地は制約されていき、構成が決まる頃には、自由に執筆する余地がほとんど残されていなかった。この場合、執筆を制約しているのは、新しく観念を差し挟むことを拒む、脈絡の隙間や余白の無さ、ということになるだろう。個々の観念の意味は、諸観念が敷き詰められ、隙間や余白が埋められていった全体のなかで、確定的に規定されていく。各執筆者は、執筆することに、脈絡のポテンシャルを消費していくのであり、個々の観念の意味を規定する脈絡の決定とは、さまざまにありうる脈絡のポテンシャルの枯渇とも捉えられるのではないか。

こうした見方からみれば、特定の〈これ〉の生起は、逆説的にも、脈絡の潜在性を制約し、「これが」と言いうる余地を減じていく作業の所産である。この点についてホワイトヘッドは、特定の〈この〉事実は、それ自身の生起について別様にありうる可能性がなくなるることによってみずから生起すると考える。だが、個々の〈これ〉に脈絡を提供する結合体を重視して解釈しなおすなら、脈絡への観念（「永遠的客体」）の進入形態の多様性ないしはポテンシャルが減じられることで、特定の〈これ〉が生起すると考えることもできる。脈絡のポテンシャルは、使用されることで制約され、枯渇し、特定の〈これ〉を生起せしめるのである。

ただし、脈絡は、枯渇して固定化され続けるわけではないだろう。第2節や註5でみたように、単一の〈これ〉は脈絡全体を一変するばかりか、〈よさ〉という価値の枠組みを変革することさえある。ジェイムズが真理を、不変的で固定的なものではなく、経験が付加されていく過程のうちで作られるものと考えたように（P104-8: 160-5）

脈絡や〈よさ〉という枠組みも、単位的な経験（純粹経験や現実的存在）の付加により刷新され、拡張されていくのである。しかし、そうであれば、脈絡のポテンシャルが枯渇し、特定の〈これ〉が生起するように縮減することなどありえないのではないかと考えられるが、この点は稿を改めて論じたい。

凡例・文献表

ジェイムズとホワイトヘッドの著作からの引用は以下のように略記し、原書頁・邦訳頁によって箇所を示した。なお、書名のあとの「」は最初に出版された年を表わす。引用に際しては既存の邦訳を参照したが、地の文との兼ねあいなどの理由から変更を加えた箇所もある。引用文中の傍点、断りが無い限り原文で斜字体の語句である。また、「」「」〈〉…は、それぞれ引用者による補足、言い換え、語句のまとめりを示すための付加、省略を表わす。

W. James (*The Works of William James*, Frederick Burkhardt (gen. ed.), Cambridge, Mass.: Harvard University Press (2002))

PP: *The Principles of Psychology*, [1890] 1981.

PB: *Psychology: Briefer Course*, [1982] 1984. (『心理学』[上・下]、今田寛訳、岩波文庫、一九九二-三年)

VRE: *The Varieties of Religious Experience. A Study in Human Nature*, [1902] 1985. (『宗教的経験の諸相』[上・下]、梶田啓三郎訳、岩波文庫、一九六九-七〇年)

P: *Pragmatism*, [1907] 1975. (『プラグマティズム』梶田啓三郎訳、岩

波文庫、一九五七年)

ERE: *Essays in Radical Empiricism*. [1912] 1976. (『根本的経験論』 梶田啓三郎・加藤茂訳、白水社、一九九八年 / 『純粹経験の哲学』 伊藤邦武編訳、岩波文庫、二〇〇四年 [chaps. 1, 2, 4, 6の訳] 邦訳頁は岩波文庫版を併記)

A. N. Whitehead

SMW: *Science and the Modern World*. New York: Free Press, [1925] 1967. (『科学と近代世界』、ホワイトヘッド著作集6、上田泰治他訳、松籟社、一九八一年)

PR: *Process and Reality*. Corrected ed. D. R. Griffin & D. W. Sherburne (eds), New York: Free Press, [1929] 1978. (『過程と実在』、ホワイトヘッド著作集10・11、山本誠作訳、松籟社、一九八四年)

註

(1) ジェイムズによれば、原初的な経験の世界とは、まだ主体が存在していない世界である。にもかかわらず、その世界に気づき、その主体という経験が発生し、その主体が世界を分節化していく (cf. PP290-1)。こうした議論、すなわち、中立的な存在から主体が生成し、分節化・序列化が行われるという議論は、ジェイムズの一貫した主張である (cf. ERE46, 65: 139)。ところで、こうした分節化の主体がなぜ生じるのかについて、ジェイムズは何も語っていない。これは、

彼の心理学においてだけでなく、後期の形而上学においても同様であり、ジェイムズ哲学の根本前提と言える。ジェイムズは、〈気づき〉の発生を「存在論的な困難」(ERE65: 140)と呼び、「もろもろの経験がいったいかにしてそれ自身を生じさせるのか、あるいは、そういう経験のもつ性格や関係がなぜ現にいま現われているものになっているのか」という問題について、私たちは理解の端緒さえ掴むことができない」(ERE66: 140)と述べる。つまり、純粹経験の世界のなかで〈気づき〉を含めた経験一般が生じるといふ事態は、ジェイムズの議論の前提であり、その根拠や原因を問うことはできないのだ。

(2) ジェイムズは、「客体である」という規定すら受ける以前の純粹経験について次のように述べる。「誰かが部屋を横切るのを見た、というようなごく普通の」このような経験は、あとで必要になる識別がまだなされていない、知覚の原始的段階を示すものだ。そこにははっきりした種類の経験の一片がある。しかし最初にそこにあるのは、「純粹な」事実としてなのだ。「目の前を横切る人の、知覚されている」動きは、本来は単にあるだけで、後になって初めて、このもの、あのものと限定される。これと同じようなことが、あらゆる経験について、どれほど複雑であっても、それが現実的に現前する瞬間には言えるのだ」(ERE73: 151-2)。このような経験は、「ありのままのあれ (a bald that)」(ERE61: 130)とも呼ばれる。ジェイムズの純粹経験論については、以下の拙論も参照されたい。大厩諒「純粹経験の統一論の試みージェイムズ哲学の方法論的考察を通して」、『哲学』、第六七号、日本哲学会、二〇一六年、一六九・八五頁。

(3) ホワイトヘッドは、経験の質を担うものを「永遠的客体 (eternal object)」と呼び、それに「個別の本質 (individual essence)」と「関係の本質 (relational essence)」を認める (PR15: 上 98-9, SMW159-160: 214-5)。色を例にとってみれば、個別の本質とは、青や赤といった個々の色がそれ自身でもつ本質である。しかし、個々の色はほかの色との関係のうちにあるように、個別の本質は、ほかの永遠的客体との関係におけるそれである。ほかの永遠的客体との関係においてもつ本質が、永遠的客体の関係の本質にはかならない。永遠的客体の個別の本質は、永遠的客体同士の間関係において規定される。では、個々の永遠的客体の本質は、それらの相互関係のうちに解消されてしまうかと言えばそうではない。青や赤は、ほかの色との関係のなかでのそれであるとはいえ、青とか赤という個別性がなければ、それぞれの色に差異がなくなり、そもそも関係そのものが成立しなくなる。永遠的客体の個別の本質と関係の本質は、相互に補いあう本質であって、両本質が表裏一体となって永遠的客体のシステムを形成する。

(4) ホワイトヘッドは、単位的な存在 (「現実的存在 (actual entity)」もしくは「現実的生起 (actual occasion)」と呼ばれる) の生成と、そうした存在の集まり (「結合体 (nexus)」) の生成を、相互依存的なものとして論じる。結合体は現実的存在が関係づけられた集まりであるという意味では、現実的存在の方が根源的である。しかし、結合体は、単なる普遍的で抽象的な関係性ではなく、ひとつの固有の存在 (proper entity) である。個々の現実的存在は、それ自体では何ものでもなく、ある特定の結合体の脈絡において意味や機能をも

つのであり、結合体における相対的位置づけが、現実的存在の生成を決定しているという解釈も可能だと考える (cf. PR25: 上 42)。

(5) ホワイトヘッドは、新たな存在が数的に増し加わることは、新しい「コントラスト (contrast)」が生じることだと考える。普遍的な関係性における関係項とは異なり、コントラストの構成要素の本質は相互に依存している。たとえば、補色である青と橙は、隣りあって置かれるとき彩度が上がり、単独で置かれた青もしくは橙とは異なって見える。つまり、新しい要素がひとつ加わることは、単なる数的な加算ではなく、「全体のバランスを変えるのである」 (PR45: 上 75)。

これは「芸術において当たり前のこと」 (PR229: 下 417) だとホワイトヘッドは言う。

(6) このことは、書架整理を例に考えるとわかりやすいかもしれない。私たちは、どのような仕方でも本を並べ替え (著者ごとに分けるのか、ジャンルや本の形態でまとめるのかなど)、どの本を残しどの本を処分するかといったことを考える。そのとき、蔵書の存在 (「実在の〈あれ〉」) は私たちの関心に依存しないが、どの本が必要でありどこに並べられるのがよいのか (「何であるか」・「どれであるか」) といったことは私たちの関心に依存している。このように私たちは、自分の関心という楔をこの世界に打ち込むことで、対比・強弱・明暗に満ちた世界を作り出している。

(7) 世界の「何であるか」が私たちの関心に依存しているという点については以下の箇所も参照。「いかなる一定の神学的偏見もたずに世界を眺めるなら、私たちがいま秩序ないし無秩序と見ているものは、まったく人間の考え出したものであることがわかる。……自然は

広大な空間 (plenum) であり、そのなかで私たちの注意は無数の方向に勝手気ままな線を引いていく。私たちは、自分の辿る線上にあるものなら何でも勘定に入れ名前をつけるが、それ以外の事物や自分の辿ったことのない線には見向きもしない」(VRE346n. 7: 下 272, cf. pp1231)。この点については以下の拙論も参照されたい。大厩諒「宇宙の自己表現としての哲学——『心理学原理』の自我論を手がかりとしたジェイムズ哲学の方法の検討」、『中央大学大学院研究年報』、第一号、二〇一二年、九七—一一五頁。

(8) ホワイトヘッドは、新しい質をもつ存在の「創発(emergence)」を、永遠的客体の「進入(ingression)」によって記述するが、それは、「突発的(abrupt)」に起こり、合理的に説明されるものではないという(cf. SMW176-9: 237-241)。ただし、両立可能な要素は統合されなといった、創発を制約する一般的諸条件は記述可能であり、永遠的客体論はその追究でもあった。詳しくは以下を参照されたい。吉田幸司「新しい存在の生起を可能ならしめるもの——ホワイトヘッド哲学研究の一視点——」、『哲学論集』、第三九号、上智大学哲学会、二〇一〇年、六九—八四頁。吉田幸司「過渡期ホワイトヘッドの神論——アレグザンダーの創発的進化論と対比した発展史研究」、『プロセス思想』、第一五号、日本ホワイトヘッド・プロセス学会、二〇一二年、一二七—一三八頁。

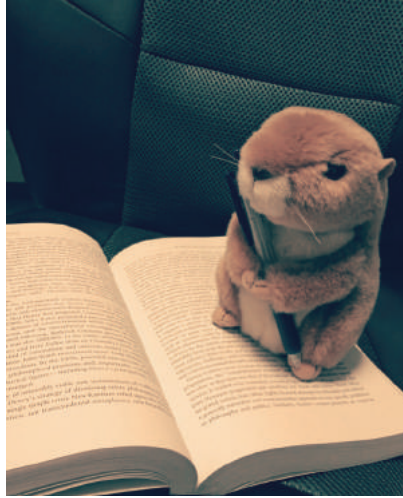
(9) このような考えは、ジェイムズが人間の不滅性について論じた以下の講演に見出われ⁹⁰。cf. "Human Immortality," [1898] in Gerald E. Myers (ed.), *William James: Writings 1878-1899* (New York: The Library of America, 1992: 「人間の不滅性」福鎌達夫訳『哲学の諸問題』、ウイ

リアム・ジェイムズ著作集7、一九六一年), pp. 1098: 212, 1115-9: 232r. また、ジェイムズが注意を促しているように (Ibid. pp. 1098-9: 212-4)、このへんは絶対者を意味する必要はない。それは私たちの能力を超えてさえいけばいいのであって、全知・全能である必要はなく、また無限である必要もない。これがジェイムズのいわゆる「有限な神」という考えである。また、ジェイムズの不滅性については以下を参照。吉田正史 [1994] 「ジェイムズの脳の伝達機能説——靈魂の不滅の問題」、『哲学論文集』第三〇輯、九州大学哲学会、九三—一〇九頁。

(10) 演者が沈黙している時間についての着目は、展示会に来場していた塩谷賢さんと議論するなかで得られた。また、企画者の澤さんや矢木さんと、執筆者の吉田を引き合わせたのも塩谷さんを通じてである。感謝の意を込めてここに記したい。

大厩 諒（おおまや・りょう）

中央大学大学院文学研究科博士課程後期課程修了、博士（哲学）。ウィリアム・ジェイムズの哲学を中心に、世紀転換期の英米の形而上学を研究している。最近はとくにイギリス・ヘーゲル主義と一九世紀の心理学史に興味がある。好きな小説は中島敦「弟子」、坂口安吾「アンゴウ」。



清水 友輔（しみず・ゆうすけ）

中央大学大学院文学研究科哲学専攻博士後期課程。専門は哲学、特にホワイトヘッドの形而上学。一と多とが相互に内在しあいながら展開していく宇宙のあり方を考えるにあたり、ライブニッツ哲学との比較等も試みている。泣きのツボはももいろクローバーZ。



吉田 幸司（よしだ・こうじ）

日本学術振興会特別研究員PD（東京大学）。上智大学哲学研究科博士課程修了、博士（哲学）。ホワイトヘッドを中心に、ブラッドリーやジェイムズ、アレグザンダーなど、一九世紀後半以降の英米における形而上学を研究。共著書に『理想―特集：ホワイトヘッド』（理想社）、Beyond Superlatives (Cambridge Scholars Publishing) など。趣味は、英語と日本語のバイリンガル落語。高座名は英哲 (Eitetsu)。





《ウィルキンソンと石》@Nefrock Lab Ookayama
Photo by エウレカ・プロジェクト

けのび

2009年より活動。「いかにしてともに生きるか」をテーマに、劇の素材は「集合」であるという思考に基づき、人間その他の集合のあり方や認知の可能性を、シアターにとどまらず模索し続ける。主な作品に《等々力》(2010)、《新しい宿に寄せて》(2011)、《ウィルキンソンと石》(2013)。2012年2月に『けのび 演出集 1 しかしグッズ』刊行。

<http://kenobi.org>

オロスコ in 齋藤帆奈

齋藤帆奈

—— あなたの作品を見に行こうと思ったきっかけは、WEB上の展示の紹介記事のチェスの写真のアイコンでした。そのときわたしは、ある企画のために将棋について勉強しなくてはならなかったのですが、途中からチェスにのめり込んでいました。チェスにのめり込んできっかけは複数ありましたが、そのひとつが、あのマルセル・デュシャンがチェスをしていたということです。つまり、芸術家とボードゲームという組み合わせの一致をあなたの作品の紹介記事に見出したのでした。展示会に行ってみると、展示作品にはチェスではなく囲碁の碁石が使われていましたが、以前の作品にはチェスを用いていたことを知りました。囲碁とチェスは、二人でやるボードゲームという点は同じです。あなたが、作品中でボードゲームを用いるのはなぜでしょうか。

オロスコ ボードゲームは、その土地の文化や社会、つまり、あらゆる人と人、人と物の関わり方の良い象徴になるんだ。ボードゲームをプレイしているときには、例えばチェスだったら、キングが君の命の化身だ。キングを守るために君はあらゆる手段を講じるだろう。そのとき君は、盤上において、自分の背後も、数歩先も四方八方上から眺め

ることができると。わたしたちは普段、そんな風に盤上にいる自分を眺めながら生活しているわけではない。でも、例えばだれかと話しているときや、買い物をしているとき、料理をしているとき、わたしたちはある種の空間的な地図を思い描いているだろう。そのような地図の断片をパズルのピースとして綺麗にならべたものがボードゲームだとも言える。わたしは自分の作品でボードゲームを用いるときには、再び断片にして、少し違う並べ方をするんだ。

—— なるほど、わたしが見たあなたの作品には、もともと古い寺かなにかの柱だったとおぼしき木材が使われていました。その木材が数本横たえられ、上面に囲碁の局面の一部が並べられていました。横たえられた柱にはマス目がなく、囲碁盤よりもずっと縦に延びています。木材であるという一致点や古びた風合いによってか、上に碁石が並べられていることには違和感はなく、むしろずっと昔からそこにあったようでした。同時に、柱として使われ終わった木は、碁石が並べられることによつて、ボードゲームの盤になるか、建築材料として使われるかの分岐点に戻ったかのようにも見えました。そこにさらに、真新しいミニスポーツカーがところどころに置かれているので、時間

の流れを繋ぎ直しているような、カラージュしているように思えました。

オロスコ 時間と空間はある点では同じなんだ。わたしは、空間をつかった彫刻を作る。彫刻といっても、彫ったり削ったりするわけではなく、多くの場合その土地のものを取ってきて、少しだけ手を加えて配置する。物には記憶があつて、それを見た人は物の記憶の中に入ることが出来る。しかし、その物がその土地の人々にとってごく当たり前の場所に収まっているときには、物は何も語らないことも多いんだ。わたしは数年間日本に滞在して、伝統的な文化を感じさせる寺や古い民家や、逆に極端に現代的な都会の中心までいろいろな場所を見て回って、今回の作品にミニカー、囲碁、柱、仏像を使うことを決めた。いくつか印象的な体験もあつた。たとえば、東京にいたときに、わたしは何度か小さな神社を見たんだ。それらはマンシヨンの敷地の一角にあつたり、ハイファツシヨンの店の立ち並ぶ中央通りに唐突に出現したりした。おそらく昔からあつたもので、周囲が開発されるにつれてだんだんと狭い場所に押し込められていったものだろうが、とても興味深く感じた。似たような体験として、日本の友人の家に招かれたときに仏壇を見せてもらったのが印象に残っている。その友人の家はほとんどの部屋がフローリングで、アメリカやヨーロッパの住宅と変わらなかつたが、1部屋だけ畳で、そこには小さな祭壇のようなものがあつて、花が活けられ、小さな仏像が置いてあつた。

—— そう、作品にはたくさん小さな仏像が使われていましたね。わたしはあれを最初に見たときに、すこしだけぎよつとして、ある種のオリエンタリズムのようなものを感じました。わたしにとって仏像

は見慣れすぎたものだったので。しかし、あなたのプロフィールを見て、あなたがメキシコ人だと知って印象が変わりました。わたしのメキシコについての少ない知識のひとつ、メキシコ人は交通安全のお守りとしてマリア像を車のなかに飾る、という話にあなたの作品のミニスポーツカーと、仏像の組み合わせが接合して、親しみの感情が湧きました。ただ、この一連の思考の流れをわたしはやや浅はかなものと感じて、恥じ入る感情も同時に湧きました。

オロスコ 恥じる必要はないよ。わたしは旅人で、様々な場所を訪ねて、物の配置を組み替える。それを見にきた人は、普段は気付かないような物の記憶に感情を揺さぶられる。それは、わたしが旅をしているときに様々な物や場所と出会うときの体験とも似ている。わたしが動くのか、物が動くかの違いなんだ。わたしは以前、破れた車のタイヤを拾ってきて配置して展示した。メキシコの高速度道路には、たくさんタイヤの残骸が落ちている。メキシコは車社会で、中古車は非常に安く手に入るし、車検もない。日本に比べたら車の無法地帯だ。道路に落ちている車の残骸は、わたしには蛇にみえたし、ひからびた人間の皮のようにも見えた。それを美術館に運び込んだ。白い床の上に置かれたタイヤの残骸は、まるで違ったものに見える。でも近づいてよく見ると誰もが知っているタイヤの模様が見える。ぎよつとする人もいるだろう。そうやって感情を揺さぶられると、頭の中の地図が少し組み変わる。地図上でのタイヤの位置は、それまで車や道路にしかつながっていなかったが、違う道が繋がるんだ。それが重要なことだし、本来の意味で楽しいことだ。

—— それはわかるような気がします。あなたの作品に使われていた

柱は、釘を使わない継手で作られた建築物由来のものでした。メインの展示の横の小さな部屋には、いくつかの種類の継手（つぎて）の写真の下にそれぞれの種類名が書かれた小さな写真作品が壁に並べられていました。写真の上には、白と赤の丸と四角で構成されたそれぞれ少しずつ異なるミニマルアートの絵画のような図が描かれています。あなたの中の話に重ね合わせると、この継手が、道と道の結節点であって、それは組み換えが可能なものなのですね。そうすると、あのミニスポーツカーたちは直線の柱である道を自由に走ることができなくても、継手ではスピードを下げなくてはならない。そんなイメージが沸き起こりました。といっても、それが何を意味するかはまだわからないのですが。

オロスコ そうだ。いや、君がそう思うならそうなんだ。意味については気にしなくていい。といっても、意味がないのとはまた違う。君のイメージは意味の芽なんだ。君と、直線の柱の上にまっすぐに置かれた新品のミニカーと、継手から、速くなってまたゆっくりになるという動きのリズムが生まれた。動きのリズムが繰り返されると、意味として定着するんだ。ボードゲームを思い浮かべればわかるだろう。

—— わかるような気もするし、わからない部分もあります。意味の芽というのはとても素敵な比喻ですね。ボードゲームのコマは動かし方が決まっています。動かし方の決まっているコマを順番に盤上で動かして続けていると、しばしば現れる局面があるのに気がつきません。そういう局面について調べると、たいていは名前がついています。そういうことなのでしょう。でもあなたの作品は、意味を定着させようとしているわけではないでしょうね。

オロスコ そうだね。君の言うようなボードゲームの局面には、すでに誰かがつけた名前がついている。すでに意味として定着している。でも、君がその名前を知る前に、そのチェスの局面に気がついたとき、それは君の意味の芽だ。定着した意味も、もう一度芽にすることができんだ。わたしがタイヤの残骸を美術館に持って行ったようにして。

—— たしかにそうですね。ところで、あなたのその髭、素敵ですね。

オロスコ ありがとうございます。

—— 唐突に髭の話をしてすみません。わたしはあなたにおわびをして、許可をとらないといけないのですが、どう切り出していいかわからなかったのです。

オロスコ なんの許可をとらなきゃいけないのかい？

—— わたしはあなたを勝手に作ってしまったんです。おわびはそのことについてです。許可を取りたいのは、あなたを勝手に作っていいのかということですよ。

オロスコ わたしは君に作られたんだから君が決めるんだよ。

—— わかりました。では、わたしはあなたを作ることになります。

オロスコ わたしは君に作られたが、君はわたしをわたしに作らされたのかもしれないし、わたしが勝手に生まれてきたのかもしれない。でもやっぱり君が決めるんだよ。

—— はい。わたしは自分で決めることにします。

齋藤 帆奈 (さいとう・はんな)

美術作家など。多摩美術大学工芸学科ガラスコースを卒業後、metaPhorest(早稲田大学岩崎研究室内の生命美学プラットフォーム)に参加。ガラスや有機物やその他様々な素材を使って作品を制作している。作品を徹底するテーマは、自然や生命と、それらに対する人間の認識の関係性。最近ハマっているのはドラマ「結婚できない男」を観ること。阿部寛役の主人公のキャラがかなりツボ。



参考

展覧会：ガブリエル・オロスコ「目に見える労働」

ラットホール・ギャラリー (<http://www.ratholegallery.com/>)

2015年11月20日(金)～2016年3月20日(日)

展覧会紹介ページ (TOKYO ART BEAT) : <http://www.tokyoartbeat.com/event/2015/F224>

卷末言

小学生の頃、土曜日は半ドンだった。姉と二人、帰宅してお昼を用意してテレビを見ながら食べる。お昼はだいたい生協の袋ラーメンか冷凍の肉まん・あんまんを蒸かしたもの、あるいはスパゲティをゆでて市販のタラコソースを絡めたものなどであった。ちよっとジャンクなそんな昼食が子供心にうれしかった。「独占!女の60分」という女性リポーターが体当たり取材をする番組があつて、テレビを禁止されていた姉妹は親のいない貴重なテレビタイムを楽しんでいた。昼食を終えて一時になるとスイミングスクールへ行くことになっていた。迎えのバスの時間はだいたい決まっているが電車ほど正確ではないので道路脇でしばらく待つことになる。待ち時間が長い時はただひたすら車を眺めて時間を潰すしかない。赤い車の数を数えるとか、路線バスの行き先をいちいち確認するとかいうことはだいたい無意識にやっている。ある日、バスが来るのが遅れて飽きるほどの車を目で追っていた時、「あ。あの車。うちの車とおんなじだね」と姉がそれらしい車を指して私に言った。「え? どれ?」私は姉が指す「同じ車」がよくわからなかった。「おんなじだったよ、あれ。白のスターレットだったもん」と姉は言う。そういえば同じ種類の車が通ったかも知れない。でもそれはうちの車と同じではない。「え。でも違うよ。おんなじじゃなかったよ」と言ってみる。「おんなじだってば!」姉妹間ではよくあることだが、このような問答では自動的に年上が勝つことになっている。姉が正しいのだろうと思いつつも釈然とせず、自分の思いつきに固執しがちな妹はしばらく悶々と考えていた。どうしても姉の言う「あの車とうちの車は同じ白のスターレットだ」という意味がわからないのだ。白のスターレットが何台あつてもそれは同じではない。例えばうちの車はあそこ

に傷があつてここが凹んでいて全体は泥はねで汚れているけれど、あつちの車はピカピカだったりするじゃない、そしたら全然ちがうじゃない? それに車の中にあるクッションの柄とか絶対に違うし、マットの置かれてる場所も違うし、ほら、絶対におんなじじゃない!

「E!x 創造する相同」展の後日、会場に足を運んでくれた友人と食事をしている最中に「内部観測って結局なんなの?」と問われた。この問いに対して私の不完全で曖昧な知識ではどこからどうやってどんなふうに説明するのが適切なのか見当もつかず途方に暮れてしまった。途方に暮れている私に友人は続けた。「あなたの実感でいいから、それがどういふものなのか教えてよ」実感。実感。なお言葉に詰まった。企画者としてどうかと思うが内部観測を私が語るなんておこがましすぎる、という考えから自らの「実感」としての言葉すら持たずここまでできてしまったのだ。長いこと親近感を寄せている思考様式だと思っていたが、こういうのを「雰囲気だけで知ったつもりになってる」というのか。嗚呼。様々な方面の方々に対して申し訳ない気持ちになった翌日、久しぶりにこの同じ車エピソードの記憶がよみがえってきた。しかし、はて、それで? それが、どうした? この後が続かない。どうやら私が今実感として出せることはここまでなのだ。それならば、こんなエピソードから「あー、それを言うならわたしもこういうことがあつてね」というように「実感エピソード」の編み目を広げてゆき、「内部観測ってなんだかこういふ感じのことらしい」という場所に辿りつけないものだろうか、とぼんやり考えている。

「矢」

大隈 諒(おおまや・りょう)

中央大学大学院文学研究科博士課程後期課程修了、博士(哲学)。ウィリアム・ジェイムズの哲学を中心に、世紀転換期の英米の形而上学を研究している。最近はとくにイギリス・ヘーゲル主義と20世紀の心理学史に興味がある。好きな小説は中島敦「弟子」、坂口安吾「アンゴウ」。

久保 明教(くぼ・あきのり)

1978年生まれ、38歳。神奈川県大和市出身。大阪大学大学院人間科学研究科単位取得退学。博士(人間科学)。一橋大学大学院社会学研究科准教授。科学技術と社会の関係について文化/社会人類学の観点から研究を行う。近刊に『ロボットの人類学——20世紀日本の機械と人間(世界思想社)』、「知能機械の人類学——アクターネットワーク論の限界を超えて」『現代思想』43(18):88-99(青土社)、電王戦に関する論考として「計算する知性といかにつきあうか——将棋電王戦からみる人間とコンピュータの近未来」(<http://synodos.jp/science/7549>)がある。好きなSF小説は、サミュエル・レイレイニー『バベル17』『アイザック・アシモフ・ロボットと帝国』。

齋藤 帆奈(さいとう・はんな)

美術作家など。多摩美術大学工芸学科ガラスコースを卒業後、meephore(早稲田大学岩崎研究室内の生命美学プラットフォーム)に参加。ガラスや有機物やその他様々な素材を使って作品を制作している。作品を徹底するテーマは、自然や生命と、それらに対する人間の認識の関係性。最近ハマっているのはドラマ「結婚できない男」を観ること。阿部寛役の主人公のキャラがかなりツボ。

財満 二郎(さいま・じろう)

株式会社JAM Community Design 取締役、哲学・思想・宗教など、古典学習をライフワークとする。現在は、「人の交流が紡ぎだす価値」をキーワードに、個人と社会の接点を多様化させる事業の展開に挑戦中。好物はナッツとリンゴ。

澤 宏司(さわ・こうじ)

私立高校勤務。神戸大学大学院理学研究科修了。博士(理学)。専門は論理学、数理科学。最近「複雑ネットワークとしての論理」と称し、論理を複雑ネットワークの立場から研究している。趣味は安価なヘッドホンと寸止め旅行。

清水 友輔(しみず・ゆうすけ)

中央大学大学院文学研究科哲学専攻博士後期課程。専門は哲学、特にホワイトヘッド

の形而上学。一と多とが相互に内在しあいながら展開していく宇宙のあり方を考えるにあたり、ライブニッツ哲学との比較等も試みている。泣きのツボはももいろクローバーZ。

千田 翔太(ちだ・しょうた)

1994年生まれ、22歳。大阪府箕面市出身。森信雄七段門下。2013年プロデビュー、2015年五段昇段。通算98勝41敗(勝率0.705)。2015年度の対局数ランキング5位、勝数ランキング9位、勝率ランキング20位、連勝ランキング7位タイ。順位戦C級1組。主な戦績は、第55期王位戦挑戦者決定戦進出、第65回NHK杯テレビ将棋トーナメント準優勝など。最近興味があることは、人工知能の進歩と、進歩による人間の考え方や社会への影響。

村山 悟郎(むらやま・ごろう)

一九八三年、東京生まれ。アーティスト。博士(美術)。自己組織化するプロセスやパターンを、絵画やドローイングをとおして表現している。二〇一〇年、チェルシーカレッジ、MAファインアートコース(交換留学)。二〇一五年、東京芸術大学美術研究科博士後期課程美術専攻油画(壁画)研究領域修了。二〇一五年、文化庁新進芸術家海外研修員としてウイーンにて滞在制作。現在、ウイーン大学間文化哲学研究室客員研究員。主な展覧会に、個展「監獄のファンタジー」小金井アートスポットシャッターZ(二〇一五)、「東京芸術大学大学院美術研究科博士審査展」東京芸術大学美術館(二〇一四)、「生成のヴィジュアル・触発のつらなり」Takuro Someya Contemporary Art, Kashiwa (二〇一三)、「VOCA展2013 現代美術の展望—新しい平面の作家たち」上野の森美術館(二〇一三)、「個展」成層園 vol.6 私のゆくえ 村山悟郎「ギャラリーM(二〇一三)」「TRANS COMPLEX」情報技術時代の絵画「京都芸術センター(二〇一三)」、個展「第4回 shiseido art egg・絵画的主体の再魔術化」資生堂ギャラリー(二〇一〇)、「MOTコレクション-MOTで見る夢」東京都現代美術館(二〇〇九)などがある。ウイーンで日々創作研究に没頭するかたわら、週末に酔っぱらいながらバキバキのテクノを聴くのが楽しみ。

吉田 幸司(よしだ・こうじ)

日本学術振興会特別研究員PD(東京大学)。上智大学哲学研究科博士課程修了、博士(哲学)。ホワイトヘッドを中心に、プラドドリーやジェイムズ、アレクザンダーなど、20世紀後半以降の英米における形而上学を研究。共著書に『理想—特集・ホワイトヘッド』(理想社)『Beyond Superlatives』(Cambridge Scholars Publishing)など。趣味は、英語と日本語のバイリンガル落語。高座名は英哲(Eitensu)。

E! vol.8

二〇一六年四月二〇日発行

責任編集

澤 宏司

版組デザイン

近藤 和敬

WEBブランニング (Eureka Project)

園原 諒

facebook.com/yuzuru.jp

@yuzuru.jp on Twitter

表紙・グラフィックデザイン

高村 舞

takamura.naimai[at]gmail.com

企画協力

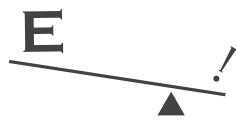
高際 俊介

発行所

エウレカ・プロジェクト

www.eureka-project.jp

ISSN 2188-756X



EUREKA PROJECT