

# 未知との遭遇

完全版

佐々木敦

この世で起こ  
ることはすべて  
しかも、「起きたことはすべていいこと」だ!  
決まっている

最強の運命論を唱える哲学的「自己刷新」書、3万字超の補章を付してここに再誕!



未知との遭遇  
【完全版】

佐々木敦

星海社

98



SEIKAISHA  
SHINSHO



二目目  
無限のセカイと有限のワタシ

11

A面 セカイ世界の果て？

12

ビギナーの憂鬱／「すべて」という幻想／インターネットは「無限」を捏造する／認知限界  
／最小合理性／無限のセカイと有限のワタシ

B面 おたくからオタクへ

50

「おたく」か「オタク」か？／中森明夫の「命名」／「OTAKU」を定義する／「おたく」の危機／一九九五年／おたく／オタク論者たち／「おたく」による「オタク」批判／「おたく」から「オタク」へ／なぜオタクは勝利したのか？／新たなゲームボード／祭りの準備／VSサブカル？

## 二目 タイムマシンにお願い

105

## A面 偶然について

106

「出来事」を説明する／『CURE』／偶然の三つの様相／第一次「偶然」ブーム／純粹小説論／第二次偶然性ブーム／モンティ・ホール問題

## B面 運命について

156

# UNKNOWN MIX!

211

ヒミズとは何か? / ブーメラン決定論 / 運命論の四つのパターン / 「後の祭り」 / 逆向き因果 / 形而上学的運命論 / 占いの効用 / タイムマシンにお願い / 「波形編集ソフト」の時間論 / 後悔という問題

## A 面 不可能世界論 セカイ

212

多様性を擁護する / 無限後退問題 / 君の考えたことはとくに誰かが考えた問題 / リテラシー? / 選択肢の過剰 / セカイ系 / 『ファイナルファンタジックスーパーノーフラット』 / 本谷からジジエクへ / 「現実への情熱」 / シャカイ系 / デメキングとは誰か? / マルチエンディングの地獄 / トウルールエンド / メタフィクション批判 / 「現実肯定」のプログラム

## B 面 未知との遭遇

296

「起きたことはすべていいこと」／最強の運命論／多重人格者であること／誰もがマルチプルである／「未知なるもの」の到来／「諸虚構の時代」／「世界」の「ヴァージョン」／UNKNOWN MIX／テン年代のキーフレーズ／吃驚すること／インプロヴィゼーション／拡散と収縮／おわりに

5年後の四日目

「未知との遭遇」は、  
いかに更新され（なかつ）たか？

353

## A 面 アイロニーの消滅

360

## B 面 サバイブからドライブへ

388

私が望んでいるのは、どんなものでもなにかが不意に起こるのを見られることです。どんなものでもというのは、すべてのものであって、これとかあれとかの特別なものではありません。問題は、なにかが不意に現れるということなんです。けれどこのなにかを支配しているはずの法則は、まだそこにはないのです。

本書は、おそらくちよつと独特なやり方で、われわれが通り越してきた過去と、やがて来るべき未来を肯定することによつて、他ならぬ今ここ、すなわち現在を肯定しようとする本です。

と同時に、これはちよつと独特な仕方、われわれの現在を肯定することによつて、今ここ、にはもう／まだない過去と未来とを、それぞれのやり方で、しかし同時に、肯定しようとする本でもあります。

つまりたぶん、この本は、いわゆるところの世界や人生なるものを、他とは少しばかり違つた、ちよつと独特な方法によつて、肯定するために書かれています。

いささか大仰な言い方かもしれませんが、これから、今ここからはじまる『未知との遭遇』という本に込められたテーマを、あらかじめ簡潔に述べてみるならば、以上のようなことになりました。

だからこれは、「生き方」にかんする本だと言つてもいいし、誤解を畏れずに言つてしまうと、一種の「自己啓発」とさえも呼び得る類たぐいのものなのかもしれません。

とはいえ、誰が啓発されるのか、誰かが啓発され得ることがあるのかどうかも、まだわからないのですが。

僕は自分が、このようなタイプの本を書いてみる気になるとは、以前は思ってもみませんでした。

たとえば一〇年前だったら、仮に似たような依頼があったとしても、たぶん一笑に付していただろうと思います。僕が書いた「生き方」についての本など、いったい誰が読みたがるのかと。

それは現在も変わらないのかもしれませんが。でも今、僕は僕なりのやり方で、こんな本を書いてみるということに、いささか強い動機を感じています。

それはもしかしたら、ただのひとりよがりではないのかもしれない。

この本の中で、僕は世の常識や普通に信じられていることとは、かなり異なった、ちよつとおかしなことを沢山言うことになるかもしれません。

あるいは、そんなの常識以前の当たり前でしょ、とすぐさま切り捨てられてしまいそんなことを持ち出すかもしれない。

あるいはそれは、せいぜいが、こう考えれば少し気持ちが楽になる、という程度のことなのかもしれない。

でも、だったらば尚更なおさらのこと、どうしてそうしないのだろうか？と僕は思うのです。

もしもそうでできない理由があるのだとしたら、そうできなくしているものがあるのだとしたら、  
いったいそれは何なのか？

そのことについても、この本の中では追究されていくことになります。

僕自身は、これから語っていくような、幾つかの、おそらくはちよつと独特な考え方を選び取る  
ことよって、大仰な言い方かもしれませんが、自分自身を多少とも救うことができたという感覚  
さえ、あるのです。

それでは、はじめましょう。

目  
無限のセカイと有限のワタシ

OH すべての事はもう一度行なわれてる

すべての土地はもう人が辿り着いてる

(ムーンライダーズ「マニアの受難」)

# A面 世界の果て？

## ビギナーの憂鬱

幾つかの大学で教えるようになって、かれこれ一〇年以上が経ちますが、いつの頃からか一部の学生から、繰り返し同じ種類の質問をされるようになりました。それはたとえば、こんな質問です。「テクノに興味があるんですが、どこから聴いたらいいのかわからないんです。いったい、何から入ってどこまでいけば、テクノを極めたことになるんでしょうか？」

もちろん、テクノは一例であって、たとえばフリージャズやニューウェーブや現代音楽やポストロックや、その他諸々の音楽ジャンル／スタイルの場合もありますし、音楽以外の分野、たとえば日本映画やヌーヴェルヴァーグのこともあれば、ミステリ小説とかアメリカ文学のこともあります。総じて言えることは、こういう質問をしてくる学生たちは皆、さまざまなカルチャー／サブカルチャーにかかわる四方山話よちやまとか雑談をしているだけとも言える僕のヘンな授業にも律儀に出席してくれるような、かなり好奇心が旺盛な人たちだということです。

しかし彼ら彼女らのこのような問いには常に、単なる「〇〇入門についての質問」ということ

だけでは片付けられない、ある複雑な底意が含まれていることも、その表情を見ていると次第にわかってくるのでした。これから未知の領域に入り込んでいく者ならでは、浮き浮きとして前向きな様子が、彼ら彼女らの顔からはあまり感じられないのです。どちらかといえば、ちよつと困っているようにさえ見える。

なぜなんだろう、と最初は訝しく思いましたが、よくよく彼女らの話を聞いてみると、それはつまり、たとえテクノに関心を抱いているとしても、今からではもはや、山ほどあるテクノの名盤の数々を全部聴いて、テクノを「極める」ことなどではしないのではないか、という疑問、というかほとんど諦めにも似た認識が、彼ら彼女らの内に最初からあつて、それでもやはり興味はあるものだから、テクノをよく知っている（と彼ら彼女らが思っている）僕にイチから教えて欲しい、しかしできれば手っ取り早く効率的にテクノがわかった気になれる最短の近道を教えて欲しい、でもそれってアリなんでしょうか？……という感じで、だから生徒たちの顔は、どこか微妙な曖昧さを帯びてしまうのです。

どちらかといえば真面目なタイプの子ほど、こういう表情になっていることが多いような気がします。つまり彼ら彼女らは、自らの純粹な好奇心と、その好奇心をどうやって満足させたいのか、より精確にいうと、どこで満足したことにすればいいのか、どこまでいけば満足したことになるのか、という疑問／不安とのあいだで、多少大袈裟に言うならば、心引き裂かれています。

ようにさえ見えるのです。実際に「だって、たぶん絶対に今から全部は聴けないから」などと言われたこともあります。

考えてみれば、学生たちの言い分は無理もないことかもしれません。テクノと呼ばれている音楽が誕生した時期を——諸説ありますが——仮に九〇年代初頭とすると、それからだってすでに二〇年以上が経過している。大学生だったら、自分が生まれる前からテクノが存在していた人も多いわけです。それ以前から存在している音楽ジャンルだったら、当然もつと長い歴史を持っている。僕はいま四〇代の後半ですが、テクノ黎明期には二〇代半ば過ぎ、それからテクノの来し方行く末をリアルタイムでフォローしてきたことになりましたが、彼ら彼女らの場合は、いきなり自分の年齢と同じぐらいか、それ以上の長さの歴史を丸ごと相手にしなくてはならない。しかもテクノというジャンルの特徴として、DJプレイ用の12インチのアナログ盤が大量にリリースされていますから、その「歴史」に含まれるアイテムの数と種類は、膨大かつ煩雑なことこの上ない。

単純な比較として、今の大学生と僕との年齢差である四半世紀分の時間だけ、僕が彼ら彼女らの年齢だった頃から「歴史」は積み重なっています。音楽に限らず、映画だって、小説だって、美術だって、いや、そういった文化／芸術の範疇はんちゆうだけではなく、もっと広い意味での知識や教養に属する事柄においても、当たり前前のことですが、より若い世代ほど、それぞれの入口の扉の向こう側に広がる「過去＝歴史」の積み重なり、その堆積は、より大きい。だからどうしても、あ

らかじめその「堆積」ぶりが透かし見えてしまうと、何かに興味を持ったとしても、むしろ興味を持って持つほどに、なんだか最初から絶望的な気分になってしまふ、どうにもげんなりしてしまふ、そういうことなのかなと思います。

彼ら彼女らの身になってみれば、その気持ちは僕にもわかるような気がします。何かを極めようとする前に、いきなり萎<sup>な</sup>えてしまふような感じ。そしてこんな感じは、特に若い人たちだけの問題ではなくて、じつは俗に「ゼロ年代」と呼ばれるディケイドのあいだに、いろんな局面で強くなってきたのではないかとも思うのです。何かについての、いや、何についてであれ、およそ「歴史」と呼び得るものは、すでにあまりにも沢山積み重なってしまっていて、到底ひとりの個人の限られた時間の中では捉え直すことなどできない、という諦念。そして、それらの「歴史」を構成する要素があまりにも多過ぎて、とても全部は処理し切れない、という断念。

たとえば、ディスクガイドやブックガイドの類いが、さまざまなジャンルで頻出するようになったのも「ゼロ年代」のことでした（最近はそれさえもなくなってきた感があります）。いや、そうした類いの本はもちろん昔からありましたが、ガイドとしての方針、コンセプトが、以前は（たとえ売り文句に過ぎないとしても）「オールアバウト」つまり「すべてを知る」という名目であったのに対して、最近はむしろ「ベスト・セレクション」とか「これだけは押さえておけ」といった感じになっていることが多いように思えるのです。そこには要するに、もう今更<sup>いまさら</sup>全部はチェック

できないのだから、とりあえずエッセンスやセレクションでよしとするしかない、という暗黙の空気が感じられます。テクノ（や他のあれこれ）に興味を抱いた学生たちが僕に求めてきたのも、つまりはそういうことだったわけです。

で、いきなり覆すようですが、これはやつぱりどこかちょっとおかしいのではないだろうか、というのが、最初にしたい話なのです。

### 「すべて」という幻想

僕の学生たちの苦悩（？）を、もっと一般化して、ちよつと大袈裟に言い換えてみるならば、それは「何事かのすべてを知る（把握する／獲得する）ことの絶対的困難による絶望」ということになるでしょう。時間の経過とともに「すべて」がひたすら増え続けているので、遅れて来た者には「すべて」を把握／所有すること（これが「極める」ということです）がどんどん難しくなり、しまいには不可能になってしまふ、少なくともそう感じられてしまふ、ということなのです。

だが、この「すべて」というのがクセモノだと思ふのです。いったい「すべてを知る（把握する／獲得する）」とはどういうことなのでしょう。何をもつて「すべて」に至ったことになるのでしょうか。ちゃんと考えてみようとする、よくわからなくなってきました。

もちろん「すべて」の総量が十個とか数十個とか、せいぜい百個とかに過ぎず、一個人でも比

較的容易に到達可能である場合なら別ですが、ここで問題にされているのは、そういうこととは少し違う。というか、彼ら彼女らにあらかじめ到達不可能と判断されている「すべて」というのは、実際に数えてみる前からほとんど計量不能の、言ってみれば「無限」にも近いもののように感じられているのではないかと思うのです。

もう少し繊細に言うると、仮にそれが具体的な数を持っているとしても、そこまで自分が到達するためには、決定的に時間が足りない、自分がそのために使える時間よりも、必要だと思われる時間の方が圧倒的に長いということが、実際やってみたらどうであるのかということとは別にして、最初から歴然としてしまっている、という感覚が、ここでの「すべてを把握することの絶対的困難」の核心です。そして同じことは、それに投入できるお金についても言えるだろうと思います。

ところで、ここにはすでに、幾つかの誤解が挟まっていると思えます。まず第一に、もしかしたら有限かもしれないのに、どういうわけかはじめから「無限」であるかのように受け取ってしまったていること。第二に、そんな証明されざる「無限」を、これから把握するべき「すべて」に直結させてしまっていること。第三に、そんな「すべて＝無限」を手にしななければ、それをわかった／知った／所有したことはない、と思いついでしまっていること。そして僕が思うに、これらはどれも同じ根っこを持っています。

その「根っこ」については追って話すとして、もう少し「すべて」の話をしておきます。生徒たち

の訴えに一度は頷きながらも、この「知りたいこと」知らなくてはならないことがあまりにも多過ぎて、すべてはもう絶対ムリとしか思えない問題」は、そう思ってしまうならば、ずっと昔から、それこそ僕が彼ら彼女らと同じくらいの年齢で、音楽であれ何であれ、これから興味を持って色々知っていこうと意気込んでいた頃から、すでにとくにそうだったのではないだろうか、あとから僕は思い至りました。自分だって、彼ら彼女らと同じように、諸々の「歴史」の「堆積」に目眩めまいがするような感覚に陥ったことが、かつてあったのではなかったかと。ああ、どうやら自分は相当に遅れて来てしまった、これは大変だぞ、という暗澹あんたんたる思いを抱いたことがあったのじゃなかったかと。

確かに、テクノだったら、その黎明期から同時代的に「歴史」の成り行きに立ち会って来るところが、僕の場合は世代的に、やろうと思えば可能でした。でも、それよりもっと前から存在してきた音楽ジャンルだったら、ロックだったら、クラシックだったら、どうでしょうか。その「歴史」の「堆積」ぶりはテクノの比ではありません。でもだからといって僕は、最初から滅入ってしまうことはありませんでした。

なぜかといえ、その頃の僕には「すべて」というものが見えていなかったからです。いや、もっと正しく述べると、その頃の僕にとっての「すべて」とは、現在の「すべて」とは違うものだったからです。

何らかの「歴史」について考えてみようとする時、その「すべて」を云々する、ということとは、

「どこまで遡るべきか？」という問題に繋がります。つまり「起源」を探ることです。テクノの起源、ジャズの起源、ロックの起源、西欧音楽の起源、うたの起源、そして、音楽という営みそれ自体の起源……「歴史」とは、ひとつには「起源⇨出発点」から「現在⇨到達点」までの時間的経緯の別称ですから、厳密に考えようとするならば、その「すべて」を指定するには「起源」への遡行が必須です。しかし、「起源」がはっきりしないようなことや、どこまで遡っていてもキリがないようなことだあって当然あります。その「歴史」を「起源から現在までの継起的事柄の系譜」として把握することがそもそもできないような事柄が、世の中には沢山ある。

それに較べたら明らかに、せいぜいが二〇年ほどの「時間」しか過ぎていないテクノというジャンルは、まだしも「歴史」の把握が容易である筈です。だが、僕の生徒たちは、テクノの「歴史」の「堆積」にさえすっかり参ってしまっていて、それ以上の長さを有していると思われるような「歴史」には、もはやはじめから対峙しようと思えていない、というか、彼ら彼女らはむしろ、そうした「歴史(群)」に対しては、ほとんど無関心であるように思えます。だが、だからといって、若者が知的に怠惰である、ということではありません。そうではなくて、要するに「歴史」にかんする「すべて」という捉え方自体が、時代と共に変わってきた、ということだと思ふのです。確かに、僕が大学生の年齢だった頃と現在とのあいだには、およそ四半世紀というだけ積み重ねてくはない時間が介在しており、個々の事象の「歴史」を構成する要素は、当然その分だけ積み上

げられている。しかしそれはあくまでも、時間差を殊更ことさらに抽出するから気になるのであって、同じような問題は、過去のどの時点を取ったとしても、そこから更に時間を巻き戻していくことによつて、多かれ少なかれ見出される筈です。しかし、以前は「すべての把握の絶対的困難」は、ほとんど問題にはされなかった。それは量的な問題とは違います。おそらく「困難」を感じている側は、なんとなくそう思っているのかもしれないませんが、じつは違う。

繰り返しますが、テクノの「歴史」の長さが「困難」の要なのではなく、テクノならテクノの「歴史」を、いわば「有限なのに無限の時間」として、どういうわけか受け取ってしまう、ということが「困難」の本質なのです。それはつまり、何らかの「把握すべきこと」を、いったんは「有限」のものとして捉えておいてから、しかし実際には自分は「すべて」を把握し切れないうから、という意味で「無限」と同一視するということです。

それともうひとつ、僕が若かった頃、今から四半世紀以上も昔には、まず「起源」に遡行して、そこから「現在」までに至る「すべての歴史」を把握する、という試み自体が、はなから無理な場合が多かった。というか、そんなことを考えること自体が、ほぼナンセンスなことだった。なぜなら「歴史」を確定するために参照可能な「記録」が、まだほとんど整備されていなかったからです。

たとえば、あるひとりのアーティストに興味を持ったとしましょう。そのきっかけは、たまたま聴いた一枚のアルバムだったとする。もしもそのアーティストが日本では（あるいは世界でも）マイナー

な存在だった場合、その人が他にどんな音源を出しているか、アルバムは何枚あるのか、どんな経歴なのか、といった基本情報を知ることすら、とんでもなく困難なことでした。もちろん、ひとつにはそれはインターネットがなかったからです（そしてこのことは今後の議論のポイントになります）。だからどうしていたかという点、一気に「起源」に遡るのではなく、とにかく「現在」からはじめていくしかなかった。たまたま入手できたアルバムだけを手がかりに、内外の音楽雑誌のバックナンバーを血眼ちまなこになつて調べたりして、あちこちのレコード屋や中古盤屋を足繁あししげく廻りまわ、時には海外にまで出向いて、少しずつそのアーティストのことを知っていったわけです。そうするしかなかった。

これは別に「俺たちの頃はもつと大変だったんだよ！」的なことを言いたいわけではありませんが。いや、まったく言いたくないわけでもないのだけれど、でもここでのポイントはそれとは違っています。そういうことではなくて、僕の若い頃の「すべて」は、現在のそれとは違って、たとえば「無限」ではないことがわかっていても、まず手近なところから漸近してゆくしかなかった、だからむしろ現在よりも、文字通りに「どこまでいけばすべてがわかったことになるのか」わからないことが多かった、ということなのです。

わかりやすく言い換えれば、あるバンドのディスクグラフィが何十枚もあることにめげる以前に、そもそも全部で何枚あるのかさえもわからないので、とにかく一枚ずつ探し出してランダムに聴いていくしかなかった、ということ。たとえばひとつの「起源」、すなわちファースト・ア

ルバムが聴けたとしても、そこから最新作までのあいだに何枚あって、それらはいったいどんな作品なのか、つまりそこにいかなる「歴史」が横たわっているのかを具体的に知ることは、大層大変だったのです。けれども、そんな掴み難く曖昧模糊とした「歴史」を、少しずつ自分なりに探查していくことは何より楽しかったし、刺激的でもあったのでした。

話を戻すと、現在の「すべての把握の絶対的困難」は、時間が沢山流れたせいで数多の出来事、すなわち「歴史」が「堆積」してしまったから、というよりも、どこかのタイミングで、「すべて」イコール「無限」、という短絡のスイッチが押されたからなのではないか、と僕は考えています。そしてまた、そのイコールを「絶対的困難」と感じてしまうような心性が、それ以降、刻々と醸成されていったのではないかとも思うのです。これが、先ほど述べた「根っこ」ということです。では、そのタイミングとはいつなものでしょうか？ 僕の考えでは、それはかなりはつきりと示すことができます。端的にいつて、それはGoogleに代表されるインターネット検索が広がってき

### インターネットは「無限」を捏造する

僕の若かりし頃の話にまた戻りますが、要するにかつての音楽ファンは（別に音楽に限らないのですけれど、とりあえずこの例で進めます）インターネットがなかったので、自分の手足と目と耳で

好きなミュージシャンの情報を集めるしかなかった。そしてそれが当たり前だったから、特に不満も感じていなかった。でもあの頃、今みたいにネットでサクサク検索できていたら、どんなに楽だっただろうと思います。はつきり言つて僕は、あの苦労を全然肯定はしません（基本的に何につけ僕は、苦労はしないで済むなら全然しなくていい、という考え方です）。単に仕方がなかったから皆、頑張つていただけのことで、ネット時代になって以後の方が、ずっとラクだし良いに決まっています。だって、なんでも一発検索で山ほど情報が出てくるのだから。

ところが、どうにも不思議なのは、そんな途轍とてもなく便利な魔法の情報拾集器であるインターネット検索によつて、先に述べた「困難」が惹ひき起こされていのように思えることなのです。

どういうことか、ちよつとトレースしてみます。たとえば、あるミュージシャンについて知りたいと思つて、その名前で検索してみたとしましょう。有名な人なら数千万件ものウェブページがヒットしますし、かなりマイナーな人でも、意外な程に数多くのページが見つかります。繰り返しますが、それはとても便利です。でもしかし、ここから奇妙な展開が起こる。

検索エンジンは、インターネット上に置かれた膨大な情報群から、特定のキーワードにかかわるものを自動的に拾つてきて表示します。検索キーワードを複数入れれば、そこから更に絞り込むこともできるし、閲覧数や頻度が上位のものから表示してくれる。だから普通、何か調べものをする場合には、せいぜいが上から数件とか、多くても十数件くらいの参照ページをチェックすれば事足りま

けれども検索結果には、それ以後も延々とページが続いている。ある数を越えた検索結果をすべてチェックすることは、事実上、不可能だと言えるし、何より時間の無駄です。しかしそれでもネット上に、その事象にかかわる情報が、少なくともそれだけの量は有るといふ事実だけは間違いない。そうすると、ふと段々と心配になってくるのです。もしか、自分にとって重要な、自分にとって真に有用な情報は、まだ見れていない、もつと後のページにあるのじゃないだろうか。そう思っ  
て次々と検索結果のリンクをチェックしていきます。でもそれはいつまで経っても終わらない。どこかで止めるしかない。でも、もしも見るのを止めた次のページに、自分にとって決定的に重要な情報が載っていたら……そんなことはありえないとわかっていても、こんな奇妙な心配(?)を思  
わず抱いてしまつて、ついついつまでも検索結果を見続けてしまうことが、僕にも時々あります。

もちろん、このような心配は、検索機能を上手に駆使することで、かなりの程度、回避することができま  
すし、誰もがいつでもこんな心配に陥るわけではない。しかし、ここで言いたいことは、ネット検索は、ある情報のエッセンスをコンパクトに得るためのツールであるとともに、その情報の総体の膨大さと遍在ぶりをも同時に表示してしまうということ。検索エンジンというものは、何事かについて何らかの形で僅かでも言及しているインターネット上の「すべて」の情報の在処あつかを一挙に可視化します。上位数件を手早くチェックして「これでわかった!」と思つたとしても、その後もまだまだ延々と続いていることは一目瞭然です。だから、それは「これで

わかった！」と「でもこれだけではない？」を、つまり「これだけでいい」と「これだけじゃまだ足りない（かもしれない）」という矛盾した認識を、検索主体と一緒に与えることになる。

でも、そんなのはネット検索以前だって同じことだったのじゃない？ そう問いたくなるかもしれない。実際そうです。昔だって、いつだって、何かについての「これでわかった」「これだけでいい」という意識は「本当にそうだろうか？」という不足感への疑いを隠しているものだと思います。しかし前にも述べたように、昔はそれでも、まず「これ」からはじめて、ちよつとずつ掘って行って、どこかで止める（止めざるを得なくなる）しかなかった。止まる瞬間は、現実的な要請や無理矢理の納得といったような至極適当で曖昧な理由で齎もたらされるのだけれど、とにかくそういうものだった。なぜなら「ここまで来たらずべてです」という指標が見つけれ難かったからです。しかしある意味で、ネット検索は、その「指標」を明示してしまう。それはあたかも、それらが「すべて」であるかのような「検索結果」を、顕在化し可視化してしまう。そうではないことを誰もが重々わかっている、次第にネット上の「すべて」は、現実世界の「すべて」と似たような、ほとんど同じことのごとく受け取られるようになっていく。

インターネットとは、われわれが生きているこの「世界」の、言ってみれば「データの表象」です。そしてこの意味で、それもまた一種の「世界」と呼んでみることが出来ます。ややこしくならないように後者を「セカイ」と表記することにしましょう。「セカイ」は「世界」に属してい

るという意味で、その一部ではあっても、イメージ的にはむしろ「世界」に丸ごと折り重なるようにして存在しているものであり、けれどもしかし、たとえば「世界」の「鏡」のようなものだと言ってみても、あるいは「世界」への注釈(群)と呼んでみても、いまいち何かが足りないようにも思える、独自の存在様態を持っています。

検索エンジンは、そんな「セカイ」に見取り図を与えてくれます。だが問題は、「セカイ」は物理的な条件を持つ「世界」とは違って、地図や地球儀のようなものを描けないということです。「セカイ」は本質的に外延を確定できない、不定形なものです。しかし、それでもそれはけっして「無限」ではない。ネット上にアップロードされた情報は、どれほど膨大であっても、常に必ず「有限」です。「セカイ」に置かれたデータの総体から、自分が参照すべき特定のデータを拾い出してくれるのが検索機能です。だから、それは絶対に「有限」な筈だし、事実、検索エンジンには「○」の検索結果「約××件」と表示されています。なのに、そうした具体的な数がわかってしまうからこそ、不可避的に「そんなに沢山の全部は無理」という気持ちが生えてきてしまう。たとえば「有限」だとしてもキリがない、だったらそれは「無限」と同じことじゃないか、というわけです。すでに述べたように、ネット検索がなかった時代は、自力で手探りで情報を得るしかありません。ですから原理上はキリがないことになる筈ですが、そうはならず、それぞれの人間が持っている調査・探索の具体

的な制約の中で、それなりにベストを尽くす、ということではよかつたわけです。明確なゴールが設定されていないので、できるだけやってみるしかなかったし、それでよかつた。ところが、ネット時代になり、検索エンジンが登場して、何を調べるにも、まず最初に自分の能力とは別個の、客観的な検索結果が弾き出されるようになった。つまり、かりそめのものではあれ、ゴールが、最長到達点が、外延のようなものが、つまり「すべて」のようなものが、ある具体的な数値を伴ったものとして、目に見えるようになった。

しかし、それはあくまでも検索結果一覧のリストに過ぎず、実際にそのリンクをひとつひとつ当たっていく作業は、やはり相当面倒だし、一定以上の、ともすれば相当な時間を要します。そして困ったことに、いきなり目の前に出現した「すべて」が、最初から絶対にしらみつぶしにすることなど不可能な広大さに見えることがある。宝探しをしていて、地図や手がかりが全然ないと出たとこ勝負になるしかありませんが、しかし地図が異常に広範囲だったり、手がかりが多過ぎたり、宝の在処があまりにも無数に分散していたりしたら、それはそれで困ります。ネット検索の以前と以後の違いは、そのようなものだと言えるかもしれません。

更に言うと、たとえネット検索が素晴らしく進化しているとしても、もちろんネット上にある情報だけが情報ではありません。それは誰もがじつはわかっている。にもかかわらず、というかそれだからこそ尚更、ネットの情報でさえ「すべて」をチェックし切れないのに、その「外部」

まであるなんて!ということになってしまおう。

こうしてインターネットという「セカイ」は、いささかパラドキシカルな形で、一種の「無限」めいたものを生み出すことになる。第一に、「世界」の「データの表象」に存在する諸々の事柄にかんじて、可視化／顕在化された到達不能な外延を提示することによって。第二に、その外延の更なる外部の可能性を示唆することによって。つまり、限りなく客観的な(少なくともそう見えるような)手段を用いて何事かにかんする「すべて」を囲い込み、次にその「すべて」にかかわる「人間」の物理的・具体的・現実的な限界を露わにすることによって、いわば実感としての「無限」が出現する。そもそも「すべて」なんて、勝手な自己申告や、単に自分でそう思い込むことによってのみ獲得することができるものです。それはあくまでも主観的なものなのであって、客観的な規準などどこにもありはしないし、今もない。ネットがなかった時代にも、もちろんある事象にかんする何もかもを知りたいという欲望は存在していました。しかし、そこで想定されている「何もかも」は、良くも悪くも茫漠としていた。しかしネット検索によって「すべて」が数値化され、可視化されるようになった。その結果、そのような仮想的な「すべて」の途方も無い広さや遠さがリアルなものになってしまったのです。

それは言い換えるならば、自分自身の「有限性」を思い知らされる、ということ です。「セカイ」と「世界」の「無限」、その広大無辺と複雑怪奇に比して、ひとりの人間の持っている可能性、ス

ペックは、あらゆる意味で、決定的に、絶対的に、絶望的に、致命的に、限られている。そのような認識が、どこかに働いているのではないかと思うのです。そしてそれは、たとえばインターネットというテクノロジー／メディアによって、広大無辺を測量―走査し、複雑怪奇を縮減―要約できるようになつてから、どういうわけか、かえって促進されてきているように思われるのです。そして僕が疑問を抱いているのは、確かにわれわれは「有限」な存在かもしれない、それは疑いを入れないことかもしれないが、でも、それほどまでに絶望的に「有限」だろうか、ということなのです。

### 認知限界

最初の話に戻ると、僕の学生たちも、自らの「有限性」を過剰に意識するあまり、自分が興味を抱いた何かについての総体的な獲得を、ほとんど検証抜きに、あらかじめ諦めてしまっている、ということなのかなと思います。だから最初から、総体を代替するものとしてのガイドやセレクトションを求めてくる。「すべて」を表象した上で還元／圧縮するという二段階の操作なくしては、何であれ「知る」とか「わかる」ことはできない、なぜなら個々のわれわれは「世界」や「セカイ」に対して、あまりにも限られたリソースしか持っていないから、という苦く冷めた認識。そして、こうした空気は、ネットが一般化した「ゼロ年代」を通して、あえて言うならば日本社会

全体に、徐々に浸透してきたように思えます。

むろんこれは同時に、ネット以前から刻々と進行していた情報過多の帰結でもあります。たとえば日本の場合、高度経済成長を経た八〇年代のバブル期から、急激に大量の情報／商品が生産―流入し、ストックされ、フローするようになりました。消費文化、輸入文化の爛熟らんじゆくは九〇年代に入ってから続きました。九〇年代の後半になると、日本社会全体が内向きになっていきますが、代わりにインターネットが一般化しはじめ、ゼロ年代に入ると一気に広がります。とにかく猛烈に多くのモノ／コトが、凄まじい勢いで作られ／持ち込まれ、売られ／買われ、流通／消費され、受容／更新されてゆく。ひと昔前の規準を顧みるなら、この数十年は、常にとつくに過飽和状態だとも言えます。しかし、にもかかわらず、過飽和はすぐに次の段階へと突入し、もっともっとモノ／コトはひたすら増殖し、どこまでも移り変わりのスピードを上げていく。

そんな激しさはもはや耐え難い、という感覚は、誰もが時として陥るものだと思います。情報疲労とでも呼ぶべき気分は、素朴な実感としても、おそらく大半の人々に共有されている。それが「有限性」への意識を否応無しに立ち上げてくるのは間違いない。われわれはいつだって何か（何もかもに？）立ち遅れてしまっているし、選択肢のあまりの多さと、実際に選択できることのあまりの少なさとのギャップに苦しんでいる。それは端的に、現代の、大衆消費社会の病いといっても差し支えないものかもしれません。インターネットは、このような「病い」への一種

の処方箋<sup>せん</sup>として生まれてきて、しかしなれば必然的に、その「病い」をより悪化（という言葉がよくなければ強化）してしまうことになった。そしてこの「病い」は、それ自体としてはじつにもっともなものであり、ある意味では、今更、殊更に問題視しても仕方のない、ごく当たり前の感覚だとも言えます。だから、もうそれは「病い」とも呼べないのかもしれない。

ですが、僕が気になるのは、このような「有限性」の絶えざる自覚という「病い」ならざる「病い」を、何事にかんしても前提してしまうこと、すなわち「われわれは有限である（しかない）」という事実を、暗黙の了解事項として何につけ先取りして考える、という風潮が、いろんな局面でもあまりにも強まってしまっているのではないか、ということなのです。

ノーベル経済学賞を受賞したアメリカの認知科学者・コンピュータ学者・経営学者のハーバート・A・サイモンが提唱した概念に「認知限界」というものがあります。サイモンは、人間は与えられた環境―状況―システムの中で、いかに「合理的」に振る舞おうとしても、その認知能力にはもともと限界があるがゆえに、実現される「合理性」は、さまざまに限定されざるを得ないと考えました。サイモンはこれを「限定合理性」と呼んでいます。

サイモンが「限定合理性」を唱えたのは、かなり昔のことですが、彼の考え方は、実験心理学や認知科学、それらを踏まえた意思決定理論の成果を導入した経済学、いわゆる行動経済学の先

達のひとつと言えます。「合理性」よりも「不合理性」を基盤とした方が、現実の経済行動／現象を正しく説明することができる、というのが行動経済学の基本姿勢です。つまり、われわれはアタマだけでは生きておらず、結果としての（経済的な）振る舞いはむしろ、（無意識的に）ココロやカラダによって左右されている、そこには錯覚や誤解や思い込みなどといった要素によるバイアスやパラメータが不可避免的に混入してくる、ということ です。行動経済学自体もそれなりに長い歴史を有していますが、ここ数年、日本でもおおいに注目を集めており、書店のビジネスコーナーに行けば、入門書や関連書の類いが沢山置かれています。

たとえばサイモンは、次のように述べています。

市場制度は、複雑な相互作用のあらゆる筋書きを計算しようとする人間の能力の側に大きな限界があるため、際限なく相手の先を読むとすることができないからこそ、うまく（最適にということではなく）作動しうるのである。ゲームの理論のもっとも価値ある貢献は、競争者同士が互いに相手の先をどこまでも読み通しうるときにこそ、合理性を効果的に定義しえないことを示した点にある。しかし、そのような問題は、現実の世界と同様、限定された合理性の世界では現れてこないのである。

（ハーバート・A・サイモン『システムの科学 第3版』稲葉元吉・吉原英樹訳）

要するに現実の経済システムの動きについて、われわれの現在の理解は不完全なのである。われわれはとくに、限られた合理性しかもたない経済主体が、将来についてどのように期待をつくり、またみずからの行動計画をたてる時、どのようにその期待を使用するのかなどについて、経験的な情報に乏しいのである。

(同)

サイモンの考えは、われわれ「人間」は、自ら作ったものである「市場制度」や「経済システム」を十全に理解するには、能力的に不完全である、というものです。これが「認知限界」です。逆にいうと、「市場制度」や「経済システム」の方が、その作り手で担い手であった筈の「人間」の能力では制御が追いつかないほどに巨大化し複雑化してしまった、ということでした。

僕は経済学はほとんど知らないのですが、付け焼き刃は慎まなくてはなりません。行動経済学にかんする本を好奇心から何冊か読んでみた個人的な感想は、むしろ「どうしてはじめからこういう考え方がなかったんだらう？」というものでした。だって絶対存在しないような、考え得る限りもつとも「合理的」で「理性的」な行動様式を持った「人間」をモデルに理論を構築しても、現実の成り行きとは掛け離れてしまうに決まっています。おそらく（よく知りませんが）行動経済学が脚光を浴びることになったのは、金融市場において、より投機的／ギャンブル的なデリバティブ取引などが注目されるようになって以降だろうと思えますが、ごくフツウに考えても、

われわれの消費行動は往々にして「不合理」なものです。だからサイモンが言う「認知限界」も、ごく当然の考え方だと僕には思えます。

ですから問題は、「人間」はどの程度まで「合理的」であり、またどの程度そうではないのかという線引き、つまり「人間」の「認知限界」の画定は、どこでどのようになされるのか、平たく言えば、「人間」は実際のところ、どのくらい馬鹿なのか、ということになる筈です。

ことは経済に限らずとも、さまざまに「人間」の営みにかんして「認知限界」はあります。より一般化した定義を挙げてみます。

「人間の認知能力に限界があり、完全に情報を収集し判断することはできないとする概念」

〔情報社会を理解するためのキーワード20〕『情報環境論集東浩紀コレクションS』

これは東浩紀<sup>あずまひろき</sup>と濱野智史<sup>はまの さとし</sup>の監修の下、国際大学グローバル・コミュニケーション・センター(GLOCOM)の東浩紀研究室(二〇〇六年当時)が制作したキーワード集「情報社会を理解するためのキーワード20」の中の「認知限界」の定義です。記述者は無記名ですが、用語解説には次のようなくだりがあります。

情報社会の誕生は同時に新たな認知限界を生み出したとも言える。情報化は人々のコミュニケーション能力を倍加すると言われるが、それは流通コストの低下のみを意味し、情報処理能力は相対的には高まっていない。そこで多くの消費者は、プラットフォーム・サービスを情報処理エージェントとして利用することで、この認知限界を克服しようとする。

(同)

社会の「情報化」に「情報処理能力」が追いついていないという状態が、ここでいう「新たな認知限界」です。東浩紀は別の場所で、この点について詳しく発言しています。

情報社会においては、大量の情報が蓄積し流通する。複製コストも拡散コストもゼロに近い。その結果、個人のアクセスできる情報は莫大になる。しかし、その結果、ハーバート・サイモンが言う「認知限界」が訪れる。あまりに情報が莫大になると、人々はどの情報を得るべきかがわからなくなってしまうわけです。

(中略) この認知限界にこそ、情報社会のビジネスチャンスがあるという考え方もある。経営学者の國領二郎氏は、そう主張しています。認知の負担を軽減することこそが、今後のビジネスの中心になるだろうというわけです。どのような財やサービスを求めているのか。どのウェブサイトに行くべきか。どこで情報を獲得すればいいのか。極端に増えた選択肢の中から、最適な選択肢は何かを提示するこ

とに、新しいビジネスの方向性がある。宮台真司／ルーマン風に言えば、それは「複雑性の縮減」を提供するサービスです。國領氏はこれをプラットフォーム・ビジネスと呼んでいます。

こう考えると、プラットフォーム・ビジネスは、新しいビジネスモデルというより、情報社会の原理的な問題に対するソリューションの一つだと言えます。情報が爆発的に増えたために、人と人の繋がりが、あるいは人とモノの繋がりが爆発的に増える。この繋がりを別の言葉でいえば「選択」です。その結果、無数の対象の中から「これがあなたが選択すべきものなのだ」という限定された選択肢を提供する、そういうサービスが必要とされるようになっていく。簡単な例が、Amazonのレコメンデーションです。このような「自分の代わりに判断してくれるサービス」は、今後はますます強まるでしょう。情報社会においては、そのようなソリューションがなくてはならないものになる。

(東浩紀・濱野智史編『e-Society 情報社会の倫理と設計倫理篇』一部略)

この発言にもあるように、サイモンの「認知限界」という考え方は、ニクラス・ルーマンの社会システム理論の、そしてそれを時事的な事象に敷衍させた宮台真司による「複雑性の縮減」という概念と繋がります。「認知限界」という「有限性」を持つがゆえに、ひとは「社会」の「複雑性」をどうにかして「縮減」しなければどうにもやっていけない、ということなのです。「情報過多による認知限界の到来」(東)に対して、ひとびとに代わって「複雑性の縮減」を遂行するのが、こ

ここで言う「プラットフォーム・ビジネス」です。東浩紀は、情報社会を生きるためには「プラットフォーム」への依存が不可避だと言います。

自分で判断できる「強い個人」は、機械（引用者註：プラットフォーム）を使わなくてもいいかもしれない。しかし、「弱い個人」は機械に頼らざるをえなくなる。それに、環境が複雑になればなるほど、「強い個人」の数は減ってくる。

（同）

じつは「限定された合理性の世界では、個々の人間の計算能力を拡大し、彼らの集団的な生存と繁栄の可能性を高める方法が、いくつが存在する」とサイモンも言っています。ただし彼は二〇〇一年に亡くなっているのですが、インターネット社会の全面的な実現を目の当たりにすることはなかったかもしれません。実際、先に引用した『システムの科学』も、第3版の原著が一九九六年、日本語版は九九年の刊行であり、その中でサイモンが縦横に論じている「人工物」には、プラットフォームはおろか、インターネットも入っていません（サイモンが挙げている例は、たとえば会社組織などで形成される「階層的システム」などです）。

東浩紀が言っているのは、サイモンの定義を踏まえながら、ネット以降の情報社会で生きてきた「新たな認知限界」であり、その対応策としての「プラットフォーム」です。そして考えてみ

れば「検索エンジン」とは（とりわけ個人のブラウザに最適化されたそれは）、インターネットの登場以後、もつとも大きな効力を持った「プラットフォーム」ではないでしょうか。

### 最小合理性

もうひとつ、別の角度から「有限性」について考えてみましょう。「人間」の「合理性」は、哲学の分野でも長らく論議の対象になってきましたが（その「歴史」にかんする見事なサーベイとしては、たとえば伊藤邦武『人間の合理性の哲学』を挙げておきます）、クリストファー・チャーニアクという哲学者が「最小合理性」という概念を唱えています。その著書の冒頭で、チャーニアクはこう述べています。

最も基本的な心理学の法則は、行為者の信念、欲求、行為を制約するのは合理性だという形をとる。合理性なくして行為者なし。生き物が行為者であるためには、どの程度、合理的でなくてはならないだろうか？ すなわち、信念と欲求と知覚からなる認知システムを持っているとみなされるためには、どれくらい合理的でなくてはならないだろうか？ 最近まで、哲学はきわめて理想化された合理性の概念を無批判に受け入れてきた。しかし、認知、計算、情報にはコストがかかる。それらは、霊的な気体のようなものの中に存在するのではない。われわれは結局、人間に過ぎないのだ。

ここで、二番目に基礎的な心理学の原理として特徴づけられるものを検討する必要がある。それは、行為者は有限な対象だという原理である。

(クリストファー・チャーニアク『最小合理性』柴田正良監訳／中村直行・村中達夫・岡庭宏之訳)

われわれ「人間」は、誰しも「計算時間」や「記憶容量」のような「認知資源」について一定の制約を受けています。それゆえに「行為者は完全な演繹力えんえきにまでは届かないものしか持ちえない」にもかかわらず、従来の哲学における「合理性」の「標準的なモデルは、理論の単純化のような正当な目的のために、人間は神の脳を持つと言うに等しいことを仮定する」。更に「理想的合理性は、健全で完全な論理をたんに使うという以上のことを要求する。行為者は、その論理をとてうまく使うことができなくてはならない」。

この「とてうまく使うこと」にも、おのずと「限界」があります。「したがって理想的な合理性条件は、実際はあまりにも理想的すぎる。というのも、その条件は、最も基本的な実行上の可能性、つまり無限の資源の使用か、あるいは四角い丸のような論理的な矛盾を意味しているからである」。実際には、「人間」は「無限」の「資源」を持っていない、すなわち「有限」である、ということなのです。

それに「われわれは、生得的な認知的偏向のゆえに、虚偽を受け入れたり真理を拒絶したりす

る」ことだつてある。つまり単純にいつて「人間」には（「人間」であるがゆえにこそ）どうしてもわからないことがあるし、無意識に間違えることもある。

そこで持ち出されるのが「最小合理性」です。

もうひとつのアプローチは、それほど理想化されていない、より現実的な最小合理性のモデルから始めることであり、このモデルにおいては、行為選択を行う行為者の能力は、行き当たりばったりと完全さの間に位置することになる。

（同）

「われわれの認知的資源には確定した有限の限界がある」。これをチャーニアクは「有限性の苦境」と呼びます。この「苦境」を解決するために導入されるのが「行き当たりばったりと完全さの間」でよしとする「最小合理性」です。彼の考え方がハーバート・A・サイモンの「限定合理性」に連なるものであり（実際チャーニアクはサイモンに——ごく僅かな記述ですが——言及しています）、またチャーニアクの「有限性の苦境」が、サイモンと東の「認知限界」と、ほぼ同じものであると言つても頷いていただけるだろうと思います。

ところで、じつはチャーニアクのこの本が出たのは一九八六年のことです。したがってサイモンと同様、チャーニアクもまたインターネットのことは全然知りません。彼の企図（きと）はあくまでも、

クワインからデイヴィッドソンへと至る哲学的な「認識論」を、より現実に即した立場から再検討することにあります。

しかしそれでも、この「最小合理性」という概念は、ネット以後の「有限性」すなわち「新たな認知限界」にかんして、更に考えてみるための有効なツールたり得るように思うのです。「有限性の苦境」について、チャーニアクは「複雑性の縮減」に通ずることも語っています。

私の考えでは、計算量理論の分野での最近の研究は、知識表現にはもう一つの「臨界量」、すなわちそれを超えると信念システムが事実上分裂してしまうような上限サイズのしきい値があるかもしれない、という可能性を提起している。一つの表現が認識的行為者によって理解されていると言えるためには、その行為者は、信念集合の要素間の相互関係を十分な量（もちろん、そのすべてである必要はないが）知覚できなければならない。そうでないと行為者は、生じてくる不整合のうちの十分な量を確定して排除したり、興味深い帰結のうちの十分な量を認識したり、等々することができないだろう。しかし、「心の辞書・百科事典」が大きくなるにつれ、そこに出てくる文や理論の目録を作ったり相互参照を行なっても、単なる検索でさえどんどん困難になる。とくに、要素間の可能な組み合わせの数は指数関数的に爆発する。

(同)

「あまりに複雑すぎて、われわれや専門家集団がうまく表現できないような、すなわち、理解できるほど十分に「まとめる」ことができないような可能世界があるように思われる」とチャーニアクは言っています。この「可能世界」とは、じつはこの「世界」のこともあります。彼の考えは哲学的には大胆なかもしれませんが、「人間」は理論が想定するほどには十全に「合理的」な判断主体ではありえない、という事実を前提とした行動経済学と同様、われわれにとっては、むしろごく自然に納得できる考え方です。つまり「世界」には、いろんなレヴェルで諸能力を制限されている「人間」にはややこし過ぎて、理解や説明が不可能なことがあり得る。これはオカルトでも思考の放棄でもなく、ごく穏健でまっとうな認識だと思えます。

もし仮にあらゆる領域において、興味深い真なる理論のいかなるものも、またそれらすべてを併せたものも、期せずしてわれわれに利用可能でありかつ理解可能であるほどに単純だとしたら、それはかなり説明を要する特殊な偶然の一致であろう。

(同)

「世界」はあまりにも複雑であるがゆえに、われわれは「有限性の苦境」に陥らざるを得ない。だから「最小合理性」を行為選択の基盤とする「最小行為者」であることによってのみ、その「苦境」から脱することができる。いや、われわれはすでに普段からそうしているのだ、とチャーニアクは言う。

では、ならば「最小合理性」とは、いったいどの程度の「合理性」のことなのでしょう？ その点の「最小」は、どうやって定められるのでしょうか？ この点にかんして『最小合理性』の訳者のひとりである中村直行は、その「訳者解説」の中で次のように述べています。

最小合理性とは、「最小」という名前がつくのだが、合理性条件を一直線上に対応づけて、「これがその最小値だ」というふうには最小値が存在するような類いのものではない。その両極端なケースは線上に両端として確かに存在している。その極端の一つが合理性が無の同意理論、もう一つの極端が、理想的で完全な合理性の理論であり、ともにチャーニアクが退けたものである。最小合理性は、この両極端のどちらも含まない区間のどこかに位置している。その区間はグレー・ゾーンであり、白黒とグレーの区別はついているが、グレー・ゾーンの区間のどこかは確率的にしか定まらない。

なぜかといえば、最小合理性はあいまいな概念だからだ。

〔訳者解説〕『最小合理性』

「最小合理性」の「最小」は明確に具体的には定義できない、ということですが、ちなみに「最小合理性」の原語は「Minimal Rationality」であって「Minimum Rationality」ではありません。訳語には「最小」が当てられています。より原義に近い意味としては「できるだけ小さな」ということです。仮にわれわれが、諸々の判断や選択の局面において、でき得る限り「合理的」たら

んとしたとしても、しばしば「人間」の「有限性の苦境」ゆえのさまざまな「限界」にぶち当たってしまうので、むしろ完全な「不合理」を回避するために必要不可欠な「最小限の合理性」だけで満足するべきだし、というか満足するしかなく、実際普段からそうしているのだから、だったら最初からそう考える方が現実的だし、明らかに理に適<sup>かな</sup>っている、ということですよ。

いわばゼロかイチしかなかった、かつての「合理性」論に対して、その合間の「グレー・ゾーン」のどこかに位置する「あいまい」さから出発すること。言い換えればチャーニアクの「最小合理性」とは、最小限の「非 $\parallel$ 不合理性」のことです。ひとは一〇〇パーセント合理的ではありませんが、ぜんぜん合理的でないわけでもない、だからギリギリ「不合理」ではないところを軸足にして考えてみようではないか、ということですよ。

この考え方はまったくもって妥当なものだと思います。しかし僕は、このような「有限性の苦境」を踏まえた「最小合理性」は、「認知限界」を受けた「限定合理性」と同じく、従来の「理論」よりもリアルな「現実」に対応しているからこそ、ある種の問題を孕んでいるとも思うのです。「人間」の「有限性」について、チャーニアクは「宇宙」という例を挙げて語っています。

われわれの世界観は、無限に大きな多様性と複雑さをもった宇宙というものをわれわれに提示しているように思われる。そもそも宇宙についての理論が有限な仕方では公理化できるといふことさえ、今

はとくにもっともらしいとは思われないし、長さが五マイルになるような文を使うことなくホモ・サピエンスに理解できる形で公理化できるかということ、なおさらである。

(『最小合理性』)

たとえ宇宙のあらゆる基本法則が有限な仕方では表現できるとしても、この究極的な信念の網は、基本的な情報処理の制約のために、物理的に実現可能などんな行為者によっても扱うことができないかもしれない。

(同)

いわば「最小」に対して「最大」を引き合いに出しているわけですが、チャーニアクの書き方が、あの「有限なのに無限に感じられる」という奇妙な感覚と、ほとんど同じであることに注意してください。そして、この「マキシマルな有限」イコール「無限の宇宙」が、この「世界」の「データの表象」としての「インターネット」という「セカイ」に、妙によく似ていることにも。

### 無限のセカイと有限のワタシ

というわけで、ふたたび最初の話に戻ってきました。

ハーバート・A・サイモン⇨東浩紀の「認知限界」と、クリストファー・チャーニアクの「有限性の苦境」は、どちらもわれわれ「人間」が——「人間」であるからこそ——避け難く持つて

しまう、種々の内的／外的な制約・制限を表しています。そして彼らは共に、だからやみくもに「完全」や「万能」を掲げて、現実的にはほとんど意味がないのであって、むしろ「限定合理性」や「最小合理性」のような、生身の「人間」の「有限性」に立脚した、よりリアルな実態に近い概念によってこそ、物事を理解したり、思考したり、どうするべきかを考えたりすることが可能になるのだと論じました。重ねて言いますが、これはまったくもって正しい。というよりも、どうして昔はありえないほど完璧な理想を前提にしていたのか不思議です。

だけれども、このリアルな「理論」は、扱い方によっては、殊更に「有限性」を強調してしまうことにも繋がります。まず「有限性」ありき、という。しかも「最小合理性」の「あいまい」さからもわかるように、「限定」や「最小」といったリミテーションの明確な定義は実質的には存在していないので、ともすれば「人間」にできることのあるこれを、まさしくミニマルに、限りなく小さく見積もってしまうことにもなりかねません。僕が気になるのは、この点なのです。

前にも書いたように、サイモンやチャーニアクがそれぞれの概念を提出したのは、かなり昔のことです。「認知限界」も「有限性の苦境」も、高度情報化社会、インターネット以後の時代には、基本的には対応していません。それらはそれ以前の時代、一九七〇年代くらいまでの段階で、たとえば実験心理学や認知科学などの飛躍的な進歩によって、われわれの思考や感情、行動などを下支えしている種々の条件が、より精確に計測できるようになり、その結果として古典的な「人間」

像に修正が迫られるようになったという成果の産物です。「人間にはどうしても認知できないモノ／コトがある」とか「人間は合理的であろうとしても限度があり、たとえ合理的だと自分で思っている場合も往々にしてそうではない」というのは、再三言っているように、ごく当たり前に納得できる、端的な事実です。しかしそれは言ってみれば、いわば以前がおめでたかつただけのことで、極度に理想化されてしまっていた「人間」のモデルを、もつと実相に近いところまで引き戻したということに過ぎない。なにしろ、われわれが「有限」な存在であることは自明のことなのですから。

ところが情報化社会の加速度的な進展と、そして何よりもインターネットの登場によって、「新たな認知限界」「新たな有限性の苦境」が現れます。いや、もう少し正しい言い方をすれば、「新たな認知限界」という観方・考え方が新たに現れてきたのです。それは「無限に大きな多様性と複雑さをもった宇宙」ならぬ「無限に大きな多様性と複雑さをもったセカイ」に対峙する「人間」が、新たに直面させられることになった（とされる）「有限性」です。そして実際、サイモンの議論は、ネット社会の全面化以後、再び注目されるようになったのです。

すでに述べたように東浩紀や、東氏とともに先のキーワード集を監修した『アーキテクチャの生態系』の濱野智史は、しばしばサイモンの「認知限界」に言及しています。ネット以後の情報過剰社会向けにアップデートされた「認知限界」は、ゼロ年代の半ばに編まれた「情報社会を理解するためのキーワード」に選ばれたことでもわかるように、現在の社会を読み解く上での重要

な解読格子とくしのひとつになつているといっても過言ではありません。また、はからずもチャーニアクの『最小合理性』は二〇〇九年に邦訳が刊行されました。今後サイモンと東浩紀とチャーニアクを同一平面上で論じる者が出てくることは十分に考えられます。

しかし僕には、この「新たな認知限界」「新しい有限性」には、ある種の畏おそ（のようなもの）が潜ひそんでいると思われてならないのです。

いや、もちろん僕は、いやいや「人間」にはまだまだ汲めども尽きせぬ「可能性」があるのだ、などと能天気なことを言いたいわけではありません。もちろん「人間」には明らかにさまざまな「限界」がある。われわれはもとより、たぶん自分たちで信じているよりも遙かに「有限」な存在です。

しかし、たとえばチャーニアクが言おうとしたのは、まず第一に、残念ながら「人間」は「最大合理的」完全「無限」ではありえない、ということであつたのに対して（この意味で「最小合理性」ではなく「必要最小限の合理性」Minimum Requirement Rationality）とでもいった方がよいのではないかと思ひます。語呂は悪いですが、この「新たな限界」「新しい有限性」は、理論的な印象としては、もつとずつとネガティブな方向に寄つてしまつていのように思えるのです。

あえて乱暴に言つてしまえば、インターネットという「無限に大きな多様性と複雑さをもつたセカイ」は「人間」を以前よりも更に愚かにしている、だから何事においても、その「愚かさ」を念頭に置いて考えなくてはならない、とでもいうような。もうすこし詳しく言うと、「ネット」

セカイ」というものが、「人間」を相対的に賢い人と賢くな（れな）い人に、「強い個人」と「弱い個人」に選別する機能を持ち、そして不可避的に後者が増えていっている、このような現状認識が、必要以上に、実体以上に、非常に強まってしまっているような気がするのです。

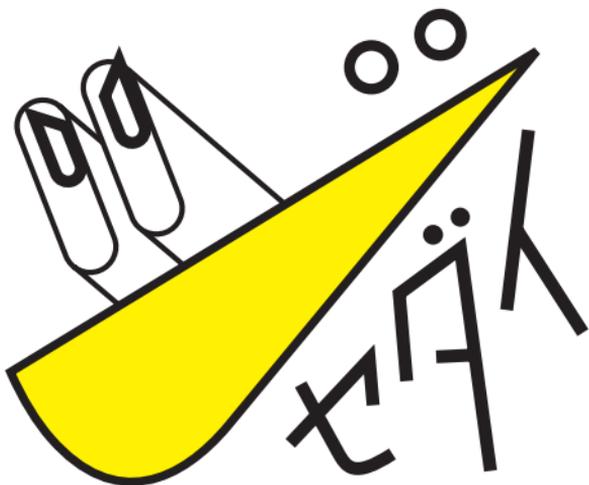
「認知限界」は「人間」にもともと備わっているものですが、「新たな認知限界」はネットが与えたものです。「ひとはあまりにも多くのことは処理し切れない」。それが一片の真理を突いているからといって、すべての前提にしてしまっただけは、その「あまりにも多く」を、実際よりも低く見積もって、最初から諦めてしまうことになりかねない、と思うのです。利便性や効率性、あるいはある種の利己心、功利主義的な観点に立つて、少なくとも、そう考えておいた方がマシであり、得でもある、とでもいうような言説が支配的になってしまっている、そう思えます。

しかし僕は、むしろ「人間」は、多くの意味で、すべての意味で「有限」であるからこそ、新たな「可能性」を生み出しもするのだと考えたいのです。

われわれは明らかに有限な存在だが、自分が思っているほどには有限ではないのかもしれない。「世界／セカイ」は無限かもしれないが、われわれの目に映っている無限さは、にせものの無限なのかもしれない。

そう考えてみることで、何かが変わってくるのではないのでしょうか？

君は、



何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

**ジセダイイベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ジセダイ総研**

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

**星海社新書試し読み**

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**