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

久保明教

【DRAFT ONLY】

：本稿は久保明教 「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）の著者草稿版を、出版社の許可を得たうえで公開するものです。刊行された論文とは記述や頁数表記が異なります。本稿からの引用・転載はお控えください。

私たちは機械を愛しているし、憎んでいる。たしかに人間と機械の日常的な関係はおおむね平穏である。多機能電子レンジやハイブリッドカー、スマートフォンを便利な道具とみなすか、身体の拡張とみなすか、集合知の媒体とみなすかは別にして、現代的な生活が膨大な数の機械との密接な連携によって成り立っていることは否定すべくもない。そこでは、機械に支えられた現代社会の是非を、機械への直接的言及なしに語ることさえ可能である。だが、話題が AI やロボットといった知能機械に及ぶと、私たちの機械への愛憎は激しく燃えあがる。高度に発達する機械がもたらす輝かしい未来への希望が語られる(1)と同時に、機械に支配された未来社会の絶望を描く小説や映画が延々と生みだされる。

私たちは知能機械に何を求めているのか、「彼ら」と共にどこにいこうとしているのか。こうした素朴な問いは、繰り返し喫緊の課題として提示されながら、思想の言葉によって正面から語られることは少ない。フレーム問題をめぐる議論は具体的な機械の有様よりも人

間的知性の問題として提示され(2)、現代を代表する思想家の一人は携帯電話への自らの憎悪の根幹にある人間的な欲望を分析する(3)。機械をめぐる問題を人間に関する問題へと接続することで優れた成果が生みだされてきた一方で、思想の言葉によって具体的な機械の形態や作動を語ることは未だに容易ではない。こうした断絶はどこから生じているのか、断絶を超えて機械と人間について同時に語ることはいかにして可能か。以下では、ブルーノ・ラトゥールが提唱する非近代論的人類学を導きの糸としながら、その分析手法としてのアクターネットワーク論の限界を乗り越える道筋を示すことで、機械をめぐる言葉の断絶を中和し、知能機械と私たちの関係をより鮮明に捉えうる方法論を構想する。

1　機械のトーテミスム

機械と思想の間に横たわる断絶の萌芽は、機械をめぐる近代的思考の端緒となったデカルトの動物＝機械説のなかに既に埋め込まれている。ジョルジュ・カンギレムによれば、有機体と機械の類比性を認めるデカルトの議論は、柱時計、水車、人工噴水、パイプオルガンといった当時の先端技術に依存している。これらの機械は、斧や梃子といった人間の生体と「くっついている」既存の道具とは異なり、その作用が制作と始動を別にすれば人間なしで済まされるような自動機械である。それらは円滑に作動しているときには人間の関与なしに自動的に動いているように見え、その限りにおいて自律的にふるまう有機体との同一視が可能になる。だが同時に、これらの機械はその動力源を（斧や梃子と比べれば間接的であるが）人間に頼っており、人間によって人間のために作られるものに他ならない。機械は、表面的には単体で作動するが、裏では動力や目的を与える人間と常につながっている。では

自然現象において「機械を制作し動力や目的を与える人間」に対応するものとは何だろうか。

『人間論』の冒頭を飾る「身体とは、できうるかぎりわれわれに類似したものにするために神がまったく意図的に形づくった土でできた像または機械以外の何ものでもない、と私は想定する」という記述をもとに、カンギレムは、動物=機械説は次の二つの要請によって初めて意味をなすと論じる。第一に、動物＝機械（「身体」）を制作するものとして神が存在すること、第二に、機械の製作に先立って生体がイデアとして与えられていることである。

動物=機械は、動力因としての神、そして形相因かつ目的因としての模倣すべき生体が先在して初めて生じうる。ここでは、アリストテレスの目的論的な生命理解が放棄されるのではなく、目的論の配置がずらされている。個々の生物の内側に設定されていた諸要因は、神がそれを模倣して身体を作る生体のイデアおよび動力因としての神へと位置づけ直され、自然のうちにあるとされてきた合目的性が除去される。動物や人間身体をはじめとする自然物は固有の目的や霊魂を奪い取られ、客観的な規則に従う存在＝機械として把握される。こうした理論上の「生命の機械化」を通じて、自然や動物の技術的な利用が正当化され、「自然の主人にして所有者」としての人間が現れる(4)。

カンギレムの議論を敷衍すれば、神による自然の創造を人間による機械の制作に擬えるアナロジカルな概念操作（自然：神：：機械：人間）の産物として、動物＝機械説を捉えることができる。表面上は自律的に動作するからこそ機械を有機体に擬えることが可能になる一方で、裏面では常に人間と結びついた機械に擬えられるからこそ有機体から合目的性が除去される。さらに、この概念操作は、二元論的な人間の分節化と密接に結びついている。諸要因を欠いた自然＝機械の一部としての身体（延長）と、それらを手段として利用できる

理性的な判断能力をもつ精神（思惟）という区分が、人間的領域に導入されるのである。

クロード・レヴィ＝ストロースが論じたように、多くの人類学者が分析してきたトーテム信仰が、自然種間の示唆的格差と人間集団間の示唆的格差の間に相同性を仮設することを通じて自然の体系に頼りながら人間社会の体系を確立しようとする営為であるならば(5)、動物＝機械説とは、人間の制作する自動機械を媒介として自然のうちにある分節（自然種／神）と人間のうちにある分節（延長／思惟）の間に相同性を仮設することを通じて自然の体系に頼りながらもそれを所有しうる人間的領域を構成する試みであると言えるだろう。

こうした「機械のトーテミスム」において、柱時計やパイプオルガンといった具体的な機械は極めて重要であると同時に取るに足らない卑小な存在である。それらは、有機体と機械の間に類比性を見いだす議論の入り口では大いなる論拠として提示される。だが、「自然の主人にして所有者」としての人間が導出される議論の出口では思想的な動物＝機械だけが前面化し、現実の諸機械は何の重要性も持たない。諸機械は、人間が所有する自然を理解し制御するための単なる道具（実験器具や生活を便利にする技術）へと格下げされ、「自然の主人にして所有者」としての人間の地位を理性によって正当化ないし批判しようとする思想的議論の遥か遠くに追いやられる。デカルトの議論が当時の先端技術の具体的な有様によって可能になったこと、「理性的な正当化に対する機械製造の先行性」は綺麗に忘れ去られるのである(6)。

だが、思想の言葉から少し外れた場において、諸機械はその存在感を再び強めていく。機械との異同において人間的領域の分節（延長／思惟）が保証される以上、諸機械それ自体がこの分節を超えて人間に接近すれば、「自然の主人にして所有者」たる人間の地位は保証で

きなくなる。思想的な機械と違って、現実的な諸機械がいかなる性質を持ちうるかはあらかじめ確定できない。こうして「機械製造の先行性」が再生する。それは、生物と外見上区別できない精密な動作をする機械、人間的な思惟を実現した機械、オートマトン、ロボット、AI などと呼ばれる知能機械が実際に制作されることへの期待と恐怖という形をとり、大衆文学と諸技術が交わる領域において再び開花していった。先行性の忘却に支えられた思想の言葉にとって、具体的な諸機械を語ることは常に二次的な営為となる。先行する諸機械の人間的領域への参入が思想的な話題となっても、思想的機械への変換を通じた人間的問題への接続が中心化することは一面において避けがたい道筋だと言えよう。

2　ハイブリッドな見世物

では、以上でみてきた思想と機械の断絶、後者の先行性の前者による忘却を乗り越えることはいかにして可能だろうか。「技術的機械」や「装置」といった思想的機械の現代的形象やその系譜を精査し現実的な諸機械との接点を賦活することも当然重要であるが、本稿ではまず具体的な諸機械とのわたりをつけるために、思想的伝統を意図的に軽視する幾分野蛮な議論、ブルーノ・ラトゥールが提唱する非近代論的人類学を参照することにする。

ラトゥールはまず、近代という機構（Constitution）を支えてきた二重性に注目する。すなわち、近代的な知や制度は、自然と社会、科学と文化、人間と非人間、主体と客体といった対句によって表される二つの領域を表面上は全く切り離されたものとして「純化」し、両者を非対称的に把握する一方で、それらを常に暗黙裡に結びつけ「翻訳」や「媒介」を通じて両者が混じり合ったハイブリッドな存在を増殖させるという二重の実践によって駆動さ

れてきた、と論じるのである(7)。

近代主義者は「純化」と「翻訳」という二重の実践のうち前者のみに焦点を当てることで近代社会とそれ以外の社会、あるいは近代科学と文化的伝統を鋭く対立させ、両者を非対称的に把握する。これに対してラトゥールが提示するのは、「翻訳」や「媒介」がなされる局面に焦点をあてて両者を対称的に捉える「非近代論」（Non-Modernism）の立場である。

非近代論においては、近代と非近代、科学と文化がその本性上の差異によって還元論的に把握されることはなく、ただ人間と非人間を問わず様々なアクターがおりなす関係の網の目がいかなる規模・いかなる仕方で組織されるかという点から連続的に把握される。こうした関係の網の目が「アクターネットワーク」と呼ばれるものであり、そこにおいて、あらゆるアクターの形態や性質は、常に他の存在者との諸関係（ネットワーク）を通じて生み出される。アクターネットワーク論（以後、ANT）は、ネットワークの運動を通じて様々な存在が現れ、変化し、消滅していく過程を追跡し記述するための方法論として提唱されてきた。

ラトゥールの議論を踏まえれば、なぜ近代人がロボットやAIといった知能機械にこれほど熱中してきたのかは明らかである。デカルトの行ったアナロジカルな概念操作は、有機体を機械と同一視することで、その余剰（「動物＝機械」ではないもの）としての近代的な人間像を確立し、人間に固有の領域（「社会」や「文化」）と自然（を解析・制御する科学技術）の領域を厳密に区別する「純化」を推進するものである。だが同時にそれは、人間に無限に接近する知能機械という特権的なハイブリッドを純化の傍らに浮上させる。純化の裏面で遂行される野放図な翻訳が捨象される一方で、知能機械――ありていに言えば「機械人間」――だけがあたかも唯一の重要なハイブリッドであるかのように表象され、諸機械の発

展が可能にする未来への希望と諸機械による人間の支配や反乱への恐怖が語られることになる。知能機械は、近代的な枠組みが捨象する翻訳の領域へと理性を誘ってくれる貴重な回路であると同時に、極端な支配／被支配の物語を通じて翻訳の運動から即座に目をそらすことを可能にする、ハイブリッドな見世物として活躍してきたのである(8)。

一日の対人コミュニケーションの多くの部分をSNSやメールを介して行う現在の私たちの生活は、半世紀前の人々からすれば機械に支配されハイブリッドと化した人々が住まうディストピアのように見えるだろう。だが彼らは純化の区分を勘違いしているだけである。私たちは自らの主体的な有様がスマートフォンやフェイスブックやラインといった諸機械とのハイブリッドであることを捨象し、それらを便利な道具として活用する人間であるという純化された自己イメージを見事に保持している。だから、二〇四五年までにどれほど有能な知能機械が現れようとも心配することは何もない、半世紀前の人々と同じように私たちは三〇年後の人々を誤解しているだけなのだ。真の近代主義者ならば、そのように断言できるはずだ。だが、現在において問題となっているのは、単なる諸機械の指数関数的な発展の可能性ではなく、そうした発展に伴って主体として働きうる人間の有様を想定することが端的にできなくなる可能性である。私たちが目の前にしているのは、先行する現実的な諸機械の加速にともなって、純化と翻訳という二重構造それ自体がもはや思想的にも技術的にも妥当性を失いつつあるという事態なのである。

3　ネットワークの穴

ラトゥールの非近代論的人類学に基づけば、近代人にとっての知能機械の重要性を的確

に把握することができる。だが、その具体的な方法論として提唱されてきたANTは、残念ながら現代における知能機械の働きを精査する上であまり有用ではない。もちろん、ロボットやAIと呼ばれる動力機械やソフトウェアをアクターとして捉え、それらが科学的・社会的・文化的要素を巻き込みながらいかなるネットワークを形成しているのかを分析することは可能である。だが、そのような分析は、それらの機械／ソフトがなぜロボットやAIと呼ばれるのかを説明できない。

というのも、ロボットやAIは機械やソフトが人間や生物との類比性において把握されたときに現れる存在だからである。人間や生物に「似ている」という述語的要素が付与されない限り、機械やソフトはロボットやAIとはならない。一般的にロボットやAIの研究者とされる人々が専門分野においては機械工学者や認知科学者を名乗るのは、それらの存在が科学的な定義を常にすり抜ける多様性を持っているからである。類比性がいかなる形で見いだされるかによって、知能機械の定義は常に変容し更新されていく(9)。したがって、知能機械とは人間や生物が機械と取り結ぶ関係性の只中に存在するものであって、それらのいずれにも還元できるものではない。

これに対して、ANTにおけるアクターは、他のアクターに対していかなる作用を与えるかが精査される「試行」の過程を通じてその働きが明確に定義される(10)。アクターは様々な作用を他のアクターに及ぼす主語的な存在者に他ならない。人間的主体性と比べれば遥かに非力であっても確かな主体性をもつ無数のアクターが相互に能動的／受動的に作用しあうことでアクターネットワークは運動する。このため、ANTにおける分析では、ネットワークの運動が安定化し自明な現実が作られていく過程において中心的な役割（「必須の通

過点」）を担うアクターに焦点があたる。まさにそうした中心的なアクターとなりえた化学者を主役にすえたラトゥールの著作『フランスのパストゥール化（the Pasteurizaiton of France 1984)』が、マキャベリズム的科学者像に安易に依拠した分析として社会学者ブルデューに激しく批判されたのも、無理からぬことであろう(11)。ANT 論者がマキャベリズム的発想で方法論を組みあげたわけではなくとも、無数の微小な主語的アクターのせめぎあいからなるネットワークモデル自体が、そうした発想を引きつけてしまうのである。

非還元論を標榜してきた ANT は、だが、知能機械を単なる機械へと還元してしまう。それは機械的アクターと有機的アクターの関係性が生みだす述語的要素自体が「知能機械」という実体となってネットワークの一部を担うという事態を ANT では想定できないからである。述語的要素が常にアクターへと還元されるアクターネットワークの世界には、アクター同士の関係性それ自体が実体化された存在者という無数の穴が穿たれている。では、関係性自体が実体化するとはいかなることであろうか。ここで私たちはようやく思想的圏域を離れ、現実的な諸機械と人間の相互作用に注目することになる。事例として取り上げるのは、ソフトと人間の熾烈な戦いによって近年大きな注目を帯びた将棋電王戦である。

4　怖がらない機械

2011 年の第一回から 2015 年の最終シリーズまで、四度にわたって行われた将棋電王戦では、トップ棋士に匹敵するソフトの実力（通算 10 勝 5 敗 1 分）が示されると同時に、棋士とソフトが将棋というゲームを異なる仕方で捉えていることが明らかになっていった（2016 年から叡王戦優勝棋士と電王トーナメント優勝ソフトが戦う二番勝負となる)。両

者の違いについて、第五回最終局を戦った阿久津主税八段と第二回第一局に登場した阿部光瑠六段はそれぞれ次のように述べている。

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なと考えて、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うか、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。人間は、一手前とは違う人が指したような手に対応しなければならないので、読みの量は増えるし、疲労もたまるわけです(12)。

人間は、自分が不利になりそうな変化は怖くて、読みたくないから、もっと安全な道を行こうとしますよね。でも、コンピュータは怖がらずにちゃんと読んで、踏み込んでくる。強いはずですよ。怖がらない、疲れない、勝ちたいと思わない、ボコボコにされても最後まであきらめない。これはみんな、本当は人間の棋士にとって必要なことなのだとわかりました(13)。

「線の思考／点の思考」、「怖がる／怖がらない」という異なる対句によって棋士とソフトの差異を捉える二人の語り口は、だが、実戦的な局面においては密接に結びついたものとして現れる。まず、線の思考と点の思考という対句が鮮明にあてはまるケースとして、第二回

電王戦第三局・船江恒平五段—ツツカナ戦を検討したい。「角換わり」と呼ばれる戦型となった本局では、先手・船江がやや優勢のまま突入した終盤の局面において、後手・ツツカナが銀をタダで捨てる△６六銀という奇妙な手を指す。指し手の意図を掴みかねた船江は、その時の激しい動揺を後に次のように語っている。

受け切った。そう思った次の瞬間、信じられない手が飛んできた。６六銀。終盤も終盤、ド急所の局面で読みにない一手を指され、私は本能的にやられたと思った。緊張、不安、焦り、色んな感情が心の中で激しく渦巻いている。私は暴れる心を押さえつけ、局面に向かう。すると不思議なことが起こった。いくら考えても△６六銀はタダにしか見えない。何度も何度も確認し、私は▲６六同龍と取った(14)。

局後の検討では、△６六銀に対して▲６六同龍と銀を取るのではない仕方（▲２七角△５五銀▲５七角）で明らかに先手が勝つという結論が出されている。船江の指した▲６六同龍は、結果的にやや安全策と捉えられる手になった。▲６六同龍を受けて再度計算を行ったツツカナは銀を犠牲にして相手玉を先に詰ますという一手前の読み筋（実際にはツツカナの玉が先に詰んでしまう）を放棄し、一転して△４二歩と守勢に回る。まさに阿久津の言う「一手前とは違う人が指したような手」である。どちらかの詰みに至る変化をお互いに回避したために、局面は再び終盤の入り口に戻る。優勢を意識した船江は急所の端攻めによって勝利を目指すがその指し手は次第に乱れ、惜しくも敗北を喫した。彼は次のように述懐する。

思えばこの辺りから私の精神は不安定な状態になっていたのかもしれない。[...] 待ちにまった▲１六歩。そして私は思ってしまった。勝ちになったんじゃないか。いや間違いなく勝てる。遂に私はパンドラの箱を開けてしまった。実際にこの局面は本局で私が最も勝ちに近づいたところだったと思う。だが私の精神のタガは外れてしまった [...] 早く勝って、楽になりたい。その誘惑に私は負けてしまったのだ(15)。

ツツカナの△６六銀→△４二歩という指しまわしは、阿久津の言う「一手前とは違う人が指したような」手であると同時に、阿部の言う「ボコボコにされても最後まであきらめない」手でもある。本局を観戦していた遠山雅亮五段は自身のブログ記事(16)のなかで、「(△６六銀に対して船江が指した▲６六同龍に）人間相手なら△５八金ときて、以下（船江が相手の玉を）詰まして終了という呼吸でしょう」と述べている（括弧内は筆者)。人間同士の対局であれば「あきらめる」ことが当然に思われる場面でもソフトは「怖がらず」、「あきらめない」。本局だけでなく、電王戦の随所で発揮されたソフトの度をこした粘り強さは、阿部が言うように棋士や将棋ファンに大きな衝撃を与えた。

しかしながら、ツツカナをはじめとする将棋ソフトは、そもそも恐怖や諦念や疲労に対応する機能を持たない。「怖がらない、疲れない、勝ちたいと思わない、ボコボコにされても最後まであきらめない」。これらの性質は全て、怖がり、疲れ、勝ちたいと思い、最後にあきらめることもある人間の棋士との関係性において生じるものである。人間とソフトの関係性の只中に発生する述語的諸要素が一つの塊となって当初の関係性に再導入されるとき、「怖がらず、あきらめない」ソフトの姿が現れる。

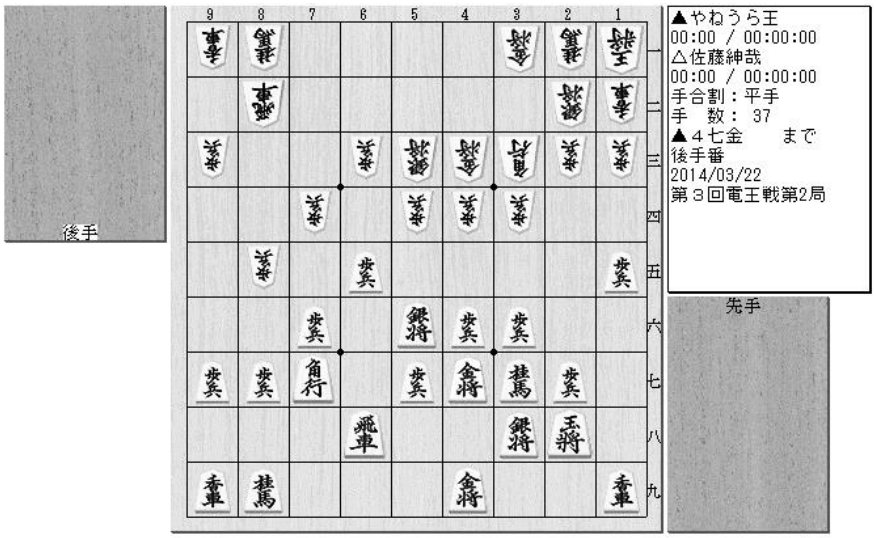
否定形によって語られるソフトの有様は、極めて滑らかに関係性と実体のあいだを移行し、その強さの要因とされていく。例えば、第三回電王戦第三局では、居飛車穴熊に組んだ後手・佐藤紳哉六段が四間飛車に組んだ先手・やねうら王に圧倒的な敗北を喫した。飛車を初期位置から動かさず穴熊（盤上隅に王を移動させ金銀三枚で守る囲い）に組む居飛車穴熊は、飛車を四筋に動かして美濃囲いに組む四間飛車に対して優勢を築きやすく、現在の将棋界においてこの戦型の四間飛車側をもって指す棋士は極めて少ない（図１）。不利とされる四間飛車で居飛車穴熊に立ち向かい、淡々と勝利をおさめた本局でのやねうら王の指しまわしは棋士や将棋ファンに大きなインパクトを与えた。

糸谷哲郎竜王は、筆者との対談において、ソフトが対穴熊戦に強いのは「恐怖がない」からではないかと述べ、次のように分析している。

ソフトが恐怖を感じないために対戦する棋士は穴熊囲いに組みにくいのです。穴熊というのは、ある意味で人間の恐怖を軽減する方法なんですよ。盤上の利点だけではなく、感情面でも利点があるわけです。思考を軽減できるということもあります。美濃囲いと違って攻められ方のバリエーションが少ないですし、自分の王様が詰むかどうかがわかりやすくなるので。[……] 誤解を恐れずに言うと、対穴熊のほうがコンピュータからするとパーフェクトゲームがしやすい、あるいは悪手を指しにくいということだと思います。おそらく、対穴熊の方が実は読みやすいのではないでしょうか。より正確には、コンピュータが悪手を指しにくいというより、人間同士の対局では四間飛車側をもつ方が悪手を指しやすい（のと比べてソフトは悪手を指しにくい）ということかもしれません。もともと穴熊側

のほうが計算は楽です。美濃囲いと穴熊がぶつかった場合、美濃囲い側は自玉と敵玉を両方見る必要がありますが、穴熊側はあと何手で自玉が寄るかが見えやすくて、そのうえ最後の金が剥がされるまで自玉が一発で詰むことはあまりないので戦略面でも穴熊側が有利なわけです。自陣の守りをあまり考えずに相手陣の方だけ考えていればいい。だから、人間同士の対局の場合、穴熊によって恐怖が減るわけです。これに対してコンピュータにとっては、穴熊であろうが美濃囲いであろうが変わらないわけですね。どちらでも同じ量を読んでいて、精神的な動揺もない。そういったマイナスがないのが大きいかなと思っています（括弧内は原文ママ）(17)。

図１　第三回電王戦第第二局やねうら王（盤面下部）VS 佐藤紳哉（盤面上部）３７手目



糸谷による分析は、ソフトの特性を棋士との関係において捉える視点と関係性それ自体を実体化する視点の間を滑らかに移行している。人間の棋士の場合、穴熊に囲うことで詰み

に関わる思考が縮減され、恐怖が軽減される。ソフトは穴熊であろうが美濃囲いであろうが精神的な動揺もなく同じ量の分岐を探索できる。したがって、人間同士の対局で四間飛車側をもつ方が悪手を指しやすいのと比べると、四間飛車を持ったソフトは悪手を指しにくい。ここまでは、棋士との関係において現れるソフトの特性を述べた表現である。だが、こうした表現は「ソフトは悪手を指しにくい」という判断を介して、「(それは) ソフトが恐怖を感じないため」だという表現と滑らかに結びつく。怖がらない機械。単なる機械ではなく人間との類比性において捉えられた知能機械の有様が、こうして実体化される。

このようなソフトの有様は、人間による一時的な勘違いの産物にすぎないものではなく、確かな実効性を持って現代の将棋界に大きな影響を与えつつある。阿部が言うように「怖がらない、疲れない、勝ちたいと思わない、ボコボコにされても最後まであきらめない」ソフトの指し手を「本当は人間の棋士にとって必要なこと」ではないかと考えるプロ棋士は徐々に増えており、人間の棋士が残した記譜ではなくソフト同士の対局記録を検討し、特定局面におけるソフトの形成判断を精査することをトレーニングの中心に据える若手棋士も現れている(18)。棋士によるタイトル戦の中継では、強豪ソフトによる形勢判断や候補手が適宜参照されるようになり、対戦する棋士だけでなく対局を解説する棋士の判断や思考法が、ソフトの示す評価や選択肢によって絶えず相対化される。棋士とソフト、線の思考と点の思考、両者の部分的な確かさが日常的に精査されることを通じて、現代将棋をめぐる考え方の全域が次第に変容しつつあるのが現状だと言えよう。

5　ネットワークと抽象的観念

前節で検討したように、関係性自体の実体化はその関係性を担う項が持つ特性へと容易に読み替えられる。通常、私たちはAIやロボットを特定の性質をもった確固たるアクターのように扱っており、それらがソフトや機械と何が違うのかと問われれば明確に答えるすべをもたないにもかかわらず、特に不都合を感じることはない。だが、私たちにとって全く馴染みのない関係性が問題になる場合、同様の読み替えを行うことは容易ではない。

人類学の歴史においては、マナやハウ、精霊や妖術といった抽象的で内実の不確かな観念が長らく異文化理解の鍵となってきた。マナやハウを道徳的な強制力を持つ価値の体系を支えるものとして捉えたモースの呪術論と贈与論、それらを認識論的な体系においてゼロの象徴的価値を持つ記号として捉えたレヴィ＝ストロースの「野生の思考」論に見られるように、人々が世界を認識し解釈し意味づける体系として文化を捉えることが主流をなしてきた２０世紀の人類学において、これらの抽象的観念には認識体系の中軸をなす重要な役割が付与されてきた。

これに対して、ラトゥールやANTの議論から影響を受けながら形成されてきた「存在論的転換」と呼ばれる現代人類学の潮流(19)では、マナやハウ、精霊や妖術など、私たちにとっては「一見して非合理的な信念」の産物にしか見えないものであっても、現地の人々の集合的な実践を通じて確かなリアリティをもつにいたる過程を分析することが試みられている。だが、これらの存在者をANTにおけるアクターのように関係性の中で現れる主語的な存在として描いてしまえば、それらの実在を容易に認められない近代的な分析枠組との乖離が進み、「彼らはそれらの存在を信じている」とか「彼らはそれらの象徴を通じて世界を解釈している」という既存の語り口を「彼らの存在論によればそれらは実在する」という語

り口に置き換えているだけではないかという疑念を拭い去ることができない(20)。さらに、抽象的観念をアクターに置き換えてしまえば、精霊や妖術師が現地の人々にとってもしばしば内実の不確かな存在であり、にもかかわらず彼らの日常生活に大きな影響を与えるものであるという側面が捨象されてしまう。

精霊も知能機械も、それらに馴染みのある人々にとっては他者に明らかな影響を与える実体であり、同時にその内実は不確かな存在者である。このことを素直に認めれば、アクターだけでなく抽象的観念をそのノードとして含む存在者のネットワークを構想することが可能になる(21)。抽象的観念はアクター同士の関係性が実体化することで現れ、確固たるアクターとはならないままに、存在者のネットワークの一部を担っていく。そのネットワークの有様に馴染みの深い者にとって抽象的観念は容易に関係性の一端をなす項の特性において捉えられるが、馴染みの浅い者にとっては確実に存在するものに空想を付加する奇妙なふるまいにしか見えないのである。

ネットワークのノードとしての抽象的な観念の働きをより具体的にイメージするために、私たちにとってそれなりに馴染み深いがその実在は肯定されない観念を取りあげてみよう。小松和彦がレヴィ＝ストロースの言う「ゼロの象徴的価値をもつ記号」の一例として検討した「つき」である。小松は次のような例を挙げる。さほど実力の変わらない四人が麻雀を始めた。そのうちの一人が、普段からは想像もできない勝ち方を続けた時、彼は「今日の俺はなんてついているのだろう」と喜び、他の者たちは「奴は馬鹿つきだ」と不思議がる。そのうちに彼が負け続けるようになり、別の人間が急に勝ち始めると、「奴はつきに見放された」とか「やっとつきが回ってきた」などと言われるようになる。「つき」という観念は、これ

らの異常な勝ち方を引き起こした要因を指示しているように見え、容易に関係項の特性（「やつはついている」）とされるが、その指示対象の内実は極めて曖昧なままである(22)。

「つき」という抽象的観念は、ある行為者による行為の結果が、当の行為者の内的な条件（実力や練習量）にも、関係する他の行為者による介入（助言や手助け）にも起因すると想定できない事態において発生する。麻雀が行われる場を構成する諸アクターの関係性がこうした異常な状況を生みだすとき、異常性を帯びた関係性それ自体が実体化され、「つき」という抽象的観念となって動きはじめる。当のネットワークに接続された人々において、それは非合理的な認識の産物などではなく、確かな影響力と内実の不明瞭さを併せ持ったネットワークのノードとして働く。関係性の只中に発生する「美しい」という術語的要素が「美しさ」になり「美」として実体化され、絵画やアーティストや美術館といったアクターと相互に作用しながらその内実を変えていくように。抽象的観念は、実践を背後から規定する象徴体系の構成要素としてではなく、実践を駆動する存在者のネットワークに主語的なアクターとは別の仕方で参与する存在者として把握することが可能なのである。

以上で提示した、抽象的観念をノードとして含むネットワーク論の構想は、より精緻な理論的整備と豊富な事例による検証が必要な暫定的モデルにすぎない。一般的には人間の内面的な精神活動において捉えられてきた抽象的観念を、具体的な存在者と相互に作用する自律的な概念として捉えなおすことは容易ではないだろう。しかしながら、＜近い未来の特定の時点までに知的能力において人間を凌駕する知能機械が現れる＞という、その内実が曖昧で不明瞭な観念が確かな実効性を伴って科学的・社会的・政治的なネットワークを動きまわっている現在の状況において、その妥当性を客観的なデータや法則において判定でき

るとみなすことも、その意味を人々の空想や期待、文化的認識やイデオロギーに還元して理解できるとみなすことも、ますます加速する諸機械をめぐるネットワークの運動に対して十分に分析的な効力を持つことはないと思われる。知能機械が人間と機械のアナロジカルな関係性を通じて現れるものである限り、その未来における姿も、機械と私たちの日常的な相互作用の積み重ねの先にある。だが、そうしたいくぶん楽観的な見取り図が説得力を持ちうるのは、純化と増殖の二重構造を放棄し、ANT がその入口を提示するところで立ちどまった非近代論的人類学の道筋を、より精緻かつ野蛮なしかたで推し進めることができる限りにおいてであろう。

(1) Hans Moravec 1988 *Mind Children: the Future of Robot and Human Intelligence.* Harvard University Press. Ray Kurzweil 1999 *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence.* Viking.

(2) 大澤　真幸 1990「知性の条件とロボットのジレンマ　フレーム問題再考」『現代思想』18(3): 140-159, 18(4): 270-288, 青土社。

(3) ジョルジョ・アガンベン 2006 「装置とは何か？」高桑和巳訳　現代思想 34(7): 84-96, 青土社。

(4) ジョルジュ・カンギレム 2002 『生命の認識』杉山吉弘（訳)、法政大学出版局 114-146 頁。

(5) クロード・レヴィ＝ストロース 1970『今日のトーテミスム』仲沢紀雄訳、みすず書房、1976『野生の思考』大橋保夫訳、みすず書房、ダン・スペルベル 1979『象徴表現とは何か』菅野盾樹訳、紀伊国屋書店、久保明教 2008「レヴィ＝ストロース×スペルベルの象徴表現論：コード化モデルを超えて」『年報人間科学』29(1): 39-56。

(6) カンギレム 前掲書、129 頁。

(7) ブルーノ・ラトゥール 2008『虚構の「近代」—科学人類学は警告する』新評論、32-88 頁。

(8) 久保明教 2015 『ロボットの人類学—二 0 世紀日本の機械と人間』世界思想社、44-56 頁。

(9) 同書、26-28 頁。

(10) Bruno Latour 1999 *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies,* Harvard University Press, pp. 113-144.

(11) ピエール・ブルデュー 2010 『科学の科学』加藤晴久訳、藤原書店、78 頁。

(12) 夢枕獏, 海堂尊, 貴志祐介 (2013) 『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、71 頁。

(13) 山岸浩史「人間対コンピュータ将棋」頂上決戦の真実【後編】 一手も悪手を指さなかった三浦八段は、なぜ敗れたのか」『現代ビジネス』2013 年 5 月 15 日記事)、4 頁（http://gendai.ismedia.jp/articles/-/35787?page=4）。

(14) 『第二回電王戦のすべて』マイナビ、毎日コミュニケーションズ編集 120-121 頁。

(15) 同書、122-124 頁。

(16)　『遠山雅亮のファニースペース』2013 年 4 月 12 日記事「電王戦第 4 局中継予定と第 3 局△6 六銀について」（http://chama258.seesaa.net/article/355013742.html）

(17)　「コンピュータと戦う、その先に見えるもの」（対談：糸谷哲郎×久保明教）『E!』(6): 12-14 頁（http://www.eureka-project.jp/#!projects/c10d6）。

(18)　千田翔太 2015「コンピューターに触れた者たち（自戦記）」『NHK テレビテキスト将棋講座』2015 年 11 月号、60-65 頁。

(19)　Henare, Amiria, Martin Holbraad and Sari Wastell 2007 *Thinking Through Things: Theorising Artifacts Ethnographically*. Abingdon: Routledge. 春日直樹（編）2011『現実批判の人類学——新世代のエスノグラフィへ』世界思想社。

(20)　Ontology Is Just Another Word for Culture: Motion Tabled at the 2008 Meeting of the Group for Debates in Anthropological Theory, University of Manchester, *Critique of Anthropology,* 30(2) :152-200.

(21)　ANT の批判的拡張として抽象的観念をノードとして含むネットワークを構想する本稿の発想は、近藤和敬との私的な議論、とりわけ後期プラトンのイデア論に関するジル・ドゥルーズの議論とレヴィ＝ストロースの神話論を接続する可能性に関する近藤の示唆を通じて具体化されてきたものである。

(22)　小松和彦　1994 『憑霊信仰論——妖怪研究への試み』 講談社、32 頁。