

(第1稿) 平成20年5月5日  
非欧米的ポスト功利主義時代の到来

滝沢 無縛

(注) 当著作は先の著作：「アナログ思考のすすめ」(簡易版、やはり無料配布)  
<http://www.geocities.jp/oseh13/sub9/analog2.pdf> の姉妹品です。

(章目次)

- 1、物質文明の時代
- 2、欧米社会の構造
- 3、科学技術の本質と限界
- 4、東洋の知恵に学ぶ
- 5、内的世界の構造化
- 6、アナログ数字
- 7、来るべき時代の素描
- 8、地方の時代
- 9、22世紀の展望

(詳細目次)

- 1、物質文明の時代
  - 1 - 1、現代文明の本質
  - 1 - 2、世界標準という落とし穴
  - 1 - 3、数値主義
- 2、欧米社会の構造
  - 2 - 1、「キリスト」教
  - 2 - 2、プロテスタント
  - 2 - 3、極度の功利主義
  - 2 - 4、共産「主義」
- 3、科学技術の本質と限界
  - 3 - 1、デジタル主義
  - 3 - 2、「主義」の限界
  - 3 - 3、科学技術と真の知恵
  - 3 - 4、日々の判断
  - 3 - 5、アナログな知恵の例



#### 4、東洋の知恵に学ぶ

##### 4 - 1、東洋の知恵

##### 4 - 2、全体観察

##### 4 - 3、広大な沃野：アナログの世界

#### 5、内的世界の構造化

##### 5 - 1、内的世界の位置づけ

##### 5 - 2、内的世界の表現方法

##### 5 - 3、数字の限界

#### 6、アナログ数字

##### 6 - 1、アナログ集合論

##### 6 - 2、親集合と子集合

##### 6 - 3、アナログ数字の例

##### 6 - 4、演算

##### 6 - 5、非距離空間

##### 6 - 6、連続体同士の関係

##### 6 - 7、連続体と点の関係

##### 6 - 8、蓋然論理

#### 7、来るべき時代の素描

##### 7 - 1、宗教論

##### 7 - 2、教育論

##### 7 - 3、アナログ的思考回路例

##### 7 - 4、社会構成

##### 7 - 5、富の分配

##### 7 - 6、物質的富の最低保障

##### 7 - 7、経済の位置づけ

##### 7 - 8、国際関係

#### 8、地方の時代

##### 8 - 1、世界標準は必要か

##### 8 - 2、地方の時代

#### 9、22世紀の展望



## 1、物質文明の時代

### 1 - 1、現代文明の本質

現代の文明の発達には眼を見張るものがあります。ナノテク然り、遺伝子工学然り、再生医療然り、素粒子論や宇宙論然り。あらゆる分野で、特に五感をはるかに超えた「遠い」あるいは「小さい」分野で人類は新発見や新発明を積み上げ、その具体的な恩恵として人々の生活レベルは日々向上しています。現代のどんなに貧しい人でも、おそらくはかつての江戸時代やそれ以前の殿様よりも豊かな暮らしをしていることでしょう。極めて喜ばしい限りです。少なくとも多くの人々にとってはそう見えますね。でも果たして本当にそうでしょうか。

確かに外界に属する物質文明や物質の知見は目覚ましい進歩を遂げました。でもそのことが直ちに人の幸せと同意義なののでしょうか。よく周りを見回してみましょう。一方で義務としての食うためだけのつまらない仕事や満員電車、ノルマ主義など数値的競争社会のストレスに晒される日々、その結果としての過労死や精神疾患の増加、度を越えた極度の貧富社会、兄弟同士の財産(不労所得という財)の奪い合い、こういった面に目を向けるならば、たとえ社会が物質的には豊かあるいは便利になったとしても、実はそれらは、人間の根本により近いところにあるけれども定量化・数値化できないので見えにくく表現しにくいもの、つまりその人間の本性や根本を犠牲にした上に成り立った向上であるとは言えないのでしょうか。

私にはそう思えてきます。現代の物質文明は、実は人間性を犠牲にしての見せかけの繁栄を続けているように見えます。もしそう納得して頂けるならば、現代文明は極めて偏ったもの、実は一方で人を不幸にしているものとすら言えるのではないのでしょうか。人の本当の幸せや心の安住はその「人の根本」を豊かにしない限り実は得られないものではないのでしょうか。私にはそう思えてなりません。もし直ちにそう思えなくても、この続きを読んでいただければ私の言おうとしていることが分かっていただけだと思います。

さて、人の心、人の根本と言うとこれは本来宗教が担当する分野です。しかし今の(広い意味での)宗教は、宗教すべてとは言わないものの、宗教すら金銭まみれになっていて、特に新興宗教といわれるものにはいい加減なことを言って人を惑わすものが多く存在しています。そしてその他方で旧来の宗教には「いわしの頭」のような、もはや生気を失って抜け殻でしかなく、何の役にも立たないお題目のようなものも多くなっています。その結果多くの人々が宗教と言うと敬遠したり近寄ろうとしないようになっていきます。



確かに本物と偽物を区別するのが難しいのならまとめて避けるしかないですよね。ここで偽物がはびこる余地があるのは、「霊」という実は人のもっとも根本のものが正しく理解されていないからであり、本物と偽物を弁別する手段がないからでしょう。つまり物質文明や科学技術という外的世界の真理が科学技術の進展によってこれだけ明らかになった今も、なお依然として人の心の内と言う内的世界は、人類にとってほとんど全くアルゴリズムが見えない無知無力の世界なのです。

日々向上する外的世界と暗闇で居続ける内的世界、これは大きなアンバランスではないでしょうか。つまり、内面対外面という観点に立ちますと、人類の文明は実は、ひねこびた松のようにアンバランスなのです。そしてこのアンバランスが、例えば会社において人の生物的境界を超えたノルマを要求して人を精神疾患に追いやるような隙を許しているのです。さらにさかのぼれば、それらノルマは会社や社会の成果向上、ひいてはG N P (国民総生産)の維持と向上と言う経済学の数値や鉄則を守るためにあるわけです。果たして人類は、経済と言う名の神様に使い捨てにされる奴隷や道具に過ぎないのでしょうか。

### 1 - 2、世界標準という落とし穴

そう、私は断言したいです。現代世界においては人一人一人はG N P という数値を維持向上させるための使い捨ての道具、数字の帳尻合わせのための奴隷に過ぎないのです。政治は自殺者の増加よりもG N Pのアップダウンに一喜一憂しています。でもこれには、「人々が毎日あくせく働いて物質を生産し科学技術を発展させ世界経済を発展させるからこそ、今の物質的豊かさがあるのではないか」、つまり我慢があるから裨益があるのであってこれらは抱き合わせだから仕方ないのではないかと反論があることでしょう。

そのこと自身はかなりそのとおりです。ただこの議論は、現代の世界標準である競争社会の競争の本質、つまり複数の、場合によっては数十の人や企業が似たことをやっていると言う壮大な無駄を見逃しています。加えて周りを見渡せば人々の大半は決して楽しく仕事をしてはいません。むしろ嫌だけれども生活のため、食うためや家族を養うために義務で、必死で、自らの時間と自由を放棄して自分を言い聞かせて仕事をしています。なぜかと言うと後に述べる理由によって現代社会においては、「人々からの搾取を通して経済発展させること」が世界標準的手続き（グローバルスタンダード）になっているからです。



つまりあたかも飴と鞭の組み合わせのように、物質の恩恵と奴隷状態を抱き合わせで強制することにより世界のルールは成立していて、人々には物質の恩恵の面を特に強調して手なずけている。そして人々は小学校から始まってこの方、この強制を当然と受け取る暗示と教育を受けて成長してきたため、いつの間にかこの抱き合わせを疑う感覚すら麻痺してしまっています。そして極め付けに、この世界標準的手続きに逆らう者は、「怠け者」とか「ニート」とか「ドロップアウト」とかの反社会的な烙印を押されて地獄に落ちてしまう仕組みになっています。この部分だけ平等感と相互監視によって抜け駆けできないようになっているわけです。

私はここに、現代の世界標準である欧米文明の影響を見ます。欧米文明は近代史をちょっと紐解けば分かるように、武力で世界標準になりました。帝国主義時代の欧米列強による世界の国々・民族の植民地化がその典型です。つまり今世界標準とされている欧米文明は、その中身と実態は、高邁な哲学によるものでもなければきらめくような美学に基づくものでもなく、ましてや徳に満ちたヒューマニズムや道徳に根付くものでも決してなく、むしろ武力や経済力に基づく、力の文明なのです。

これは、言うことを聞かなければ玉を打ち込んで相手を滅ぼして、「負けるほうが悪いのだ、強くなる努力を怠ったせいだ」と言わんばかりに平然として疑わず、そして既成事実の積み重ねで他の文化や文明をあたかも狩りでもするかのように葬り去る野蛮な文明です。そして、この野蛮な形態の「文明」の源泉である力の維持向上のためには科学技術の進歩が不可欠であり、また経済成長が不可欠であるというからくりになっていて、世界中がいやおうなしにこの枠にはめられているわけです。日本の明治維新は一面、必要悪とは言いながら、自らこの野蛮な世界にはめられに行った、屈辱的なタイミングでした。

### 1 - 3、数値主義

さて、ところでここで挙げた科学技術と経済、実はこれらに共通するものと根本的なものがあります。それは論理至上主義、数値至上主義、実証主義、還元主義、分解主義、デジタル主義といったものです。欧米人は一般的に理屈っぽいですよね。実体が伴っていなくても、素朴な感情と逆方向であっても、表明的な論理を優先します。特に相手の言い分に矛盾を見出すと途端に勝ち誇ってゲーム終了を宣言します。まさにすべてがゲーム、狩です。また数字と言う極めて分かりやすく使いやすい道具を、実は使いやすいがゆえに危険でもあるのですが、さようなものを留保も無く金科玉条のごとく用いて、なんでも数



値化しあるいは数値目標化するという数値中毒に気づかず、むしろ数値や数値化を少しでも増やそうと手段を目的化し、そして数値が多いほど立派だと信じて疑いません。数値が少ないもしくは目標に達していないと、たとえ社長であっても周りが評価してくれず、降板に至ります。この辺の根拠のない頑固さたるや、ほとんど信仰の領域と言えます。

特に科学技術では「再現性」が命であって、いつ誰がどこでどのようにやっても同じ結果が出るものだけが異常に尊重されます。そしてこれの短絡的な反対解釈で、論理性や再現性の無いもの、ちょっとでも欠けがあるものは、くずや誤りとして直ちに棄却されます。これらについては、東洋人、特に日本人すら明治以降の欧化主義によってかような教育を受けてしまっているために、残念ながら多くの人々が当然であると信じて疑わなくなってしまうのです。このような態度は生活のあらゆる面に及んでいて、例えば法律と言う人文科学に属する社会秩序維持の道具も、西洋発祥のものが世界標準となっているが故に、基本的にこれらのデジタルな、イエスかノーか、0か1か、無罪か死刑かといった中間値の無い、過度に融通の無い硬くて非情で厳格な文書主義・前例主義に則ることが要請されています。こういうデジタルの特徴を羅列されて、「随分狭量で排他的だなあ」と感じませんか。感じたとしたらあなたの東洋度、日本人度は健全です。逆に感じないとしたら明治時代以降の欧米風教育に慣らされてしまっています。

さてさて、根本に帰りついでに、世界標準を押し付けている欧米人のもう一つの更なる根本に戻っておきたいと思います。それは彼らの宗教であるキリスト教、中でもプロテスタント(新教)というものです。世界でG N Pの高い国、いわゆる先進諸国と言われて世界をリードし国力のある国々の分布と、プロテスタントの国々の分布がほぼ重なることからプロテスタントの影響力が分かるでしょう。キリスト教は一般に勤勉を奨励し、他方サボりはもとより余裕や余暇、さらには魂の再生のための瞑想さえも無駄物、いや反社会的行為として排斥し、白い目で見ます。

なぜこれほどに勤勉に執着するのでしょうか。それはキリスト教の教理を見れば明白です。キリスト教の最終目標は、地上におけるパラダイス(天国)の実現です。そしてパラダイスのためには人々のそれに向けた勤勉が必須であると説きます。だから彼らキリスト教徒にしてみれば、馬車馬のように働けば働くほど、パラダイスが1日でも早く到来して神様に褒められると言う仕組みになっているわけです。つまり現代の異常な勤勉主義は、実は特定の外来宗教に由



来する押し付けであるところが多分にあって、非キリスト教国であり続け、古来自然と調和し余裕を尊重してきた我々日本人や東洋人にとっては、はなはだ迷惑で且つ本来根付くはずのない異質なもののなのです。

## 2、欧米社会の構造

### 2 - 1、「キリスト」教

さてここで、無意味に勤勉を要求し、経済や科学技術といった指標・数値に異常に拘泥する欧米人の精神構造の基礎をなす、キリスト教の本質について見ておきたいと思います。ここまで根本に帰ることは、後の理解のために重要です。キリスト教に対する一般の理解は、「イエス様という神の子によるありがたい教え」と言うものでしょう。このように思い込んでいる人々が欧米はもちろんのこと東洋や日本でも大多数だと思います。が、実はこれが羊頭狗肉もはなはだしいのです。キリスト教はその実態はむしろ、「パウロ教」とでも呼ぶべきもののなのです。ここでパウロとは、新約聖書の後半に出てくる伝道者「使徒パウロ」のことです。

キリスト教の聖典のうち新約聖書は、大きくイエスの教えを記述した前半の「福音書」と、使徒パウロの手紙を集めた後半の「パウロ書簡」から成っています。そして福音書に見られるイエスの教えは、いかにもユダヤ人らしい機知と警句、頓知に満ちた知恵深いものなのですが、パウロの「教え」はこれと正反対で、その言動は単細胞で偏屈で朴念仁な人柄を丸出しにしたものです。キリスト教聖職者たちが手放しで褒めちぎる、パウロのトレードマークである3回の伝道旅行も、東洋の奥深い知恵から見れば単に忌むべき「匹夫の勇」（愚か者のつまらない勇気）を絵に描いたような、ドンキホーテ顔負けの思慮のない突貫、突撃以外の何物でもありません。彼の常軌を逸した女嫌いは、若い頃よほどこっぴどく振られたことがあるのではないかと思われるほど度を越しています。

そして現代に至るまで、キリスト教会では福音書のイエスの言葉にも一応言及はしますが、その知恵の構造について理解しようということはめったに無くて、単に十字架やパウロに至るイントロに過ぎないことが多く、教会の全体の特徴や雰囲気はむしろ、パウロの言動や性格や命令や生き様をそのまま体現したものになっています。しかも現代教会はこの朴念仁を「愛の人」などと言って持ち上げるのに必死です。その結果イエスさんは棚上げされてかすんで見えません。



これだけ水と油のような両極端な2人があたかも一体に取り扱われているため、結局キリスト教は、神の子イエスの看板を掲げつつも、その内実は人間であってうんちもするパウロに見習うことを強制する羊頭狗肉な内容になっているわけです。こうなってしまった主な理由はおそらく、イエスが基本的に高度の機知や悟りを説いているのに対し、パウロは外見的な態度や形式といった分かりやすいことを指示しているために、理解や真似がしやすかったからでしょう。そしてこのパウロの単細胞で極端な性格は、それ以前から西洋で支配的であった論理的演繹的単純思考をますます助長させ定着させました。欧米人の少なくとも表向きの極端な禁欲主義や性に対する異常なほどの忌避も、多分にパウロの女嫌いの反映です。実際、同じく西欧でもキリスト教以前の例えばローマ帝国ではここまで極端ではありませんでした。

そもそもパウロはイエス生存時代の十二使徒ではなく、イエスの死後に転向した人でイエスを直接知らないのです。勝手に観念化した自分流イエスに帰依しているだけなのです。独り相撲の茶番もいい加減にして欲しいです。具体例として、パウロの影響下で初期教会において成立し、今でもどこの教会でも毎日曜日唱えられている「使徒信条」を見てみましょう。この長い「お経」にあってイエスの地上の足跡に関する記述は「乙女マリアより生まれ、ピラトにより苦しみを受け、死にて葬られ」だけです。イエスの公生涯における具体的な教え、頓知や悟りのただの一例も引用されていずに、ばっさりと切り落とされ、「活きるイエス」が完璧に脱落しています。これがパウロの、そして現代キリスト者のひからびひねこびた、およそイエス様とは縁遠い「信仰」の実態です。

### 2 - 2、プロテスタント

そして時代は下って宗教改革、これによってキリスト教にプロテスタントという新興宗派が成立しました。そして新興宗教やカルトの例に漏れず、プロテスタントは結果として、ますます開祖イエスや神を祭り上げて遠ざけました。教祖イエスが死んでから千数百年も経っていたので仕方のないこととは言いながら、彼らは聖書と言う書物を神としてあがめ、聖書の一字一句を平たく平等に守ることに汲々とし、その結果世俗の権化であるパウロがますます肥大化し、霊に関する体験や具体的理解もほとんど無く、宗教と言うよりは単に「良い人でありなさい」と社会秩序を奨励する、神秘のかけらも無い道德に堕してしまいました。

そして活きた宗教感情、異言とか恍惚とかは、これをやると返って異端視



され、ご利益を求めると白い目で見られて、書かれたものに関する形式的論理思考や還元思考のみが重要視されるに至りました。あたかも神を知性で理解しようと言う態度です。事実上文献学なのですから当然と言えば当然のことですが。霊について語ることが即ち宗教であるところ、この「宗教」では「三位一体の聖霊さま」とか言いながら、その具体的な説明や体験は全くありません。

そして先にも述べましたが、このプロテスタントの世界分布と、先進工業国の分布はほぼ一致しています。主として欧米です。これは決して偶然ではありません。つまりプロテスタントこそが実は科学技術や経済至上主義の守護神なのです。なぜでしょうか。積極的な意味では先に記した論理主義や還元主義等科学技術や経済の実践で具体的に用いる道具の偏重があります。

しかし、目立たないけれどもこれに負けずに重要な「裏からの守護」があってこちらの方がむしろ極めて特徴的であり、余り語られていませんが決して見逃せません。すぐ上に記したようにプロテスタントは、現状道徳に限りなく近い低い「宗教」です。つまりプロテスタントは、他の宗教に対しては「宗教でござい」と主張して他の宗教の進入を防ぎつつ、一方の自分の影響範囲内では、ほとんど宗教でないが故に、宗教にはつき物の原理主義や守旧根性がほとんどないため、本質的に無宗教あるいは反宗教であるところの科学技術や数値主義の無制限な成長を許したのです。宗教はどんな宗教でもその本質は守旧にあり、その宗教の理念が許す以上の科学技術や知識の無制限な成長は許さないものです。

まとめますと、科学技術の現代の大発展は、人の心の栄養である宗教の観点から見れば、隅っこの枝に咲いたちょっとしたあだ花に過ぎません。それが今なぜか世界標準、世界を動かす原動力になっているわけです。

### 2 - 3、極度の功利主義

このようにデジタルで世俗的・道徳的な新興宗教が守護神である世界は自然に、極度の功利的な社会を形成します。今すぐ役立たないものや休憩はサボリであり悪である、金や数字にならないものは無駄である、貧乏はサボリと無能の当然の結果だ、従業員は奴隷のようにこき使え、イエスかノーかですべてを決める、といった社会です。その結果社会に余裕がなくなり、精神病患者が増えます。科学技術の進歩は多少早いかもしれませんが、精神文化という見えないものにしわ寄せをしての成果です。一度転落した者にはセーフティネットはありません。



このような拝金的経済第一主義のこの世界にもっとも適合した集団形態は会社組織でしょう。会社とは階層化されて指示命令系統のはっきりした非人間的な金銭獲得マシンで、目の前の現時点での利益のみが目標ですが、それ故に功利主義社会には最適のシステムです。でも、会社というところでは現在の儲けしか評価されませんし、それ以上の事項が社員の頭にあることは無駄を通り越して返ってじゃまです。つまり会社中心主義の国はその瞬間は良くて、20年、100年先を見通してものを語る偉大な預言者を醸成する機運は皆無で、小物ばかりが活躍する、性格的にはプロテスタント生き写しの低俗で余裕の無い社会です。

経済力・軍事力等の力がすべてで、負けるのは力を蓄える努力を怠ったばかりか怠け者の当然の報いと言うわけです。この調子でプロテスタント諸国は、アジアにアフリカに南米に、多くの植民地を作って搾取しました。その土地に固有の文化を根こそぎにして地上から消滅させた上に、パウロ教という自分に都合の良い独善宗教をさも親切心からのように勿体をつけて押し付けました。自分でルールを作ったゲームに嫌がる選手を参加させて、「やあい俺の勝ちだ、負けたお前はパンツまで置いていけ」と言っているようなものです。全くの我田引水、独り相撲、自作自演です。日本は結局植民地にこそならず済みましたが、それは欧米に強制される前に科学技術と経済と言う欧米標準を、他に選択肢が無いことを知って、ならば火中の栗をとばかりに自発的に取り入れたからであって、いまだに欧米流の力の世界標準の中に居ると言うことは、日本は欧米の、事実上・精神上の半植民地なわけです。日本古来の高い文化、自然より出でて自然と融合する広大無辺な文化である神道や仏教は隅に追いやられています。

### 2 - 4、共産「主義」

そもそもが新興宗派であるプロテスタントは、その成立の300年ほど後に、極め付きとも言うべきもう一つの新興宗派を発生させました。それは共産主義です。共産主義が新約聖書の原始共産制をヒントに誕生したことは良く知られていますが、ドイツで生まれロシアで育ち、中国にはまだあるこの新興宗派は、プロテスタントの極端な面、パウロ的要素を更に躊躇無く徹底的に発展させたものでした。一神教が一党独裁に、理屈だらけの神学が革命思想の体系に、教派争いが派閥争いに、世界宣教命令が世界同時革命に、相互破門が粛清に、神学論争が聖典の解釈争いに、伝道が思想教育に、それぞれそのまま横滑りしただけでした。そして近所迷惑を顧みない傲慢と独善、いつも突貫するおるかさ、建前と本音の使い分けと決して自分は自己批判や内省をしない態度、



一般市民が主人公と言いながら実は一握りの特権階級がすべてを決めていること、異教徒に対しては平気で嘘を突き通す態度、どれを見てもパウロやプロテスタントの延長です。

しかも共産主義は、理屈は色々あっても最終的には信じるか信じないかの問題です。ですから私は共産主義のことを「マルクス・パウロ主義」あるいは「マルクス・パウロ教」と呼んでいます。自由を標榜する国アメリカの精神的基盤はプロテスタントですが、その米国が必死で潰そうとした国ソビエト連邦の元凶である共産主義が、実は自分らのプロテスタントの双子の兄弟であったとは何たる皮肉でしょう。実際この争いは近親憎悪の面があります。一種の破門のしあいです。そしてキリスト教の影響範囲は共産主義も含めると世界の人口の約半分を占めます。言い換えれば世界の半分に亘る地域の独自性や独自文化をつぶし壊し葬り去ってきたのです。なんと言う悪逆非道、まさに人類の敵なことでしょう。

### 3、科学技術の本質と限界

#### 3 - 1、デジタル主義

こうして図らずもパウロやプロテスタントに保護されて際限なく発展し続ける科学技術ですが、その本質は先にも述べたように論理主義や還元主義です。実験科学は有限個の測定点からものを語ると言う意味で帰納主義的要素もありますが、その目的はあくまでもより一般的な法則を導出するためであり、その意味で還元主義といって良いでしょう。これに加えて二値主義、分解主義、再現主義等も挙げられて、これらは極めて緊密に関連しています。一言で「デジタル主義」と言えましょう。科学技術的手続きにおける真理とは、公理や再現性ある実験データのみに基づいて、主観が一切入らず水も漏らさず従って知恵も入らず、それ故に機械的に導ける還元論理のみを適用することにより求まる事項のみ、に極めて厳しく限定されます。

イエスかノーかがはっきり言えて、矛盾のないものでなければなりません。この態度は実は科学技術に限らず、法学のような人文科学の分野ですら、欧米起源のものである以上はすべてそうです。これらの特徴は、事物に対する心構えがデジタル(「点」という「無いけどあるもの」が基本の**ぶつ切り主義**)であることです。例えば人を何人殺しても、責任能力ありなら死刑、なしなら無罪、この2通りしかありません。イエスかノーか、オンかオフか、それのみです。そしてこれらに適合する態度と結果のみが現在**世界標準**(グローバルスタンダ



ード）と呼ぶに値するとされているわけです。

もちろんこれらの合理主義的態度は人類に多大な貢献をしました。分解主義はデジタル主義を通して個人主義を生み、個人主義は平等主義とヒューマニズムを生み、その結果世界の人々は無意味な慣習や迷信や地域社会の束縛から解放されました。人は誰でも生まれや育ちによらず、実力や特性によって原則何にでもなれるようになりました。あるいは別の例を挙げると、徹底的に証拠に基づく裁判制度は冤罪を大きく減らしました。以下の議論では欧米流のデジタル主義の風潮にある意味批判を加えていくのですが、それは単なる懐古趣味ではなく、むしろかようなデジタル主義の良い成果を積極的に取り入れた上で更にアナログなマインドを取り戻そうというもののなのです。

### 3 - 2、「主義」の限界

欧米的世界標準はこのように重要な良い成果も挙げたのですが、それにもかかわらず、主義であり論理であるからには行き過ぎると現実との乖離を引き起こし、いつか素朴には不自然なものが堂々とまかり通ってしまう恐れがあります。加えてそれらの主義に合致しないものは無反省に排斥しようという独善と傲慢と自己欺瞞を常にします。主義や論理はそれがどのようなものであろうと「明示の記述や論理である」、つまり点から点に推移していく典型的なデジタル手続きであるがゆえに、人が事理を分別理解する端著としては便利な道具であるものの、他方ではデジタルであって、単純化しすぎているが故の危険や陰も伴う、いわば両刃の剣なのです。言ってみれば真理に至るためのはしごのようなものであり、悟りに至ることをあるところまでは促進してはくれますが、ひとたび悟りに至ってしまえばもはや無用を通り越して有害な存在です。真理や悟りは言語道断、つまり言葉や論理を超えたところにあるのです。これは東洋の教え、悟りそのものです。

ここであえて東洋の例を挙げましょう。仏教では殺生の禁止を主張しています。この主張は第一義的には良いことなのですが、一步間違うといわゆる部落民差別の問題や生類憐みの令のようなものがまかり通ってしまうわけです。キリスト教を例にとりますと、ここではユダヤ教と異なり殺人を無条件に禁止しています。これも第一義的には正しいのですが、陰謀に対する正当防衛も許されないという硬直した論理第一主義がイエスの十字架につながったと言う指摘もあります。なおここでかつてニーチェも看破したように、パウロの自己流解釈とは正反対に、イエスは決して罪人の身代わりとして十字架についたわけではない点に注意してください。以上は宗教の例を挙げましたが、科学技術だ



って一定の主義や手続きに基づく以上、かような何らかの限界、現実からの乖離は避けられません。固有の呪縛があるのです。

### 3 - 3、科学技術と真の知恵

それでは欧米的手法、科学技術や経済の論理主義や還元主義の陰、呪縛とは何でしょう。それは一つには科学技術的手続きと言うマンネリ且つワンパターンな手続きになじまないものはすべて誤謬であるとの烙印を押されてしまう危険性、なんでも数値化しないと物が語れない危うさ、分解や再現性に徹する余り木を見て森を見られなくなる可能性、そして人を人たらしめている所以であるところの最も高貴な「深い知恵」「洞察力」の活用が制限されたり、師とか知恵者、預言者といった卓越した人々の知恵と経験によって得られた「真実」「気づき」「予言」すらもが「証拠がない」というそれだけの理由で地上から棄却されてしまう暗愚性です。

そもそも西欧文明は、「人は愚かでズルをする」という性悪説寄りの人間観に基づいているために、これらの愚かやズルを防いで最低限を保障するための「つまらない」「悪平等な」「馬鹿でも分かる」システムしか提案できず、その典型が多数決という分かりやすいだけの数のシステムですが、賢人の知恵を活用すると言った、より人間らしい高度で躍動的でひらめきに満ちた活動の器を積極的に提供することについては、全くの無力を通り越して妨害すらしています。考えてみてください、科学技術あるいは経済学といった分野を担っている人々は、今はエリートの代名詞のように言われていますが、誰がどこでいつやっても同じ結果と言うことは、知恵のない愚か者でも同じことができるということではないでしょうか。

### 3 - 4、日々の判断

そして振り返ってみてください。私たちは日々の判断において常にこのような水も漏らさぬ完璧論理に基づいて行動しているのでしょうか。むしろ「こういう場合は通常はこうするだろうなあ」とか「こう言ったら相手に誤解されるかもしれないなあ」と言った風に、主観や常識や体験や直感に基づく多面的な情報を付加して、知恵をかませた蓋然的な論理の連鎖で圧倒的に多数の物事を判断して行動に移してはいないでしょうか。ここで「蓋然的」とは、如何にもありそう、絶対に当たると言う保証はない、その結論は機械的に導出されるのではなく外界からの付加情報と内的な知恵を伴う、という三要素があるということです。絶対に当たると言う保証がないということは、その信憑性がある時点でイエスからノーにぶつ切りに出来るものではなく、むしろゆらぎと



か広がりとか推移とかにじみ出しとか亡羊とか、そういった要素があるということです。なぜならばイエスとノーがあるところでブツ切れるのならば、その切れる範囲を定義域にすれば自動的に絶対法則になるからです。そして今からこういう「あいまいな」世界に飛び込んでいくわけです。

絶対的な演繹推論でしたら100%当たるでしょうがそれはむしろ単に当たり前だからに過ぎません。推論の過程でなんらの新たな情報も付加されていないということです。数学の証明が典型です。三平方の定理の証明、この定理はピタゴラスが「この世で最も美しい真実」と絶賛したのですが、この定理が証明できるのはこれが当たり前だからであって、定理の内容が不思議に、あるいは美しく見えるのは、単に人の知恵や見通しがその程度だからです。チンパンジーにとっては「 $1 + 2 = 3$ 」すら偉大な定理でしょう。数学がよく「当たり前のことを証明しているだけ」と揶揄される所以もここに 있습니다。この上もなく厳密ですが現実とは必ずしも適合しません。

さて、非機械的だけれども現実により即した蓋然論理の特徴を一言で言えば、「デジタルな点のようにスパッとブツ切れる」のではなく、むしろ「何かゆったりと広がりを持っていて融通が利き人間臭い」「スキャンすると山のように自然に視界に入り、肝の部分で立ち上がり、再び自然に去っていく」ということで、従来の既存の概念で敢えて表現するならば「あいまい」とか「ファジー」の理念をもっと徹底した感じ、ということでしょうか。欧米系の手法をデジタルと呼ぶのなら、こちらは詳しくはあとで説明しますが東洋系で、「アナログ」と呼ぶと直感にも合致しますよね。演繹的な絶対推論ではないので100%真とは言えません。仮に確率で言ったら50%を切る場合だってあります。でもそこには「なるほど」と感心させる知恵の一まとまりが光っているのです。それなりに、何かそれらしく頼るに足る機知、頓知、気づきが存在しているわけです。一まとまりの傑出した知恵を感じるわけです。実際、もし100%当たらないと全く行動が起こせない人が居たとしたら、そういう人はむしろ精神障害者と呼ばれるべきです。

一般にアナログはデジタルに比べて「時代遅れで不正確」といったイメージを有していますが、むしろデジタルな演繹推論は早晚計算機でもできるようになるのであって、アナログな蓋然推論の方が生きた賢人の知恵を要するのではないのでしょうか。数学の「当たり前のことを証明しているだけ」を揶揄する次のような笑い話があります。「ある人が気球飛行をしているうちに風に飛ばされてどこに居るのかわからなくなってしまった。その気球の人は地上に人を見



つけたので、『私はどこに居るのですか』と尋ねた。すると地上の人は『あなたは気球に居ます』と答えた。気球の人はつぶやいた、『あいつは間違いなく数学者だね、だって彼の答えは100%正確で100%役に立たないんだから』」。

### 3 - 5、アナログな知恵の例

アナログな蓋然推論の典型に「ことわざ」があります。ことわざは古来の多くの人々が自然や人間を相手にしてきて知恵や直感で気づいた傑出した機知や頓知の凝縮です。「天気は西から変わっていく」「鰻とスイカは同時に食べるな」「笑う門には福が来る」「無理が通れば道理引っ込む」「過ぎたるは及ばざるが如し」、たくさんあります。どれも絶対真ではないですが、「なるほど」、あるいは「言い得て妙」であります。こういった気付きが出来る、少なくともこういった気づきに感心できるところがまさに人の霊長類の長たる所以、人を人たらしめている、高貴で賢いところではないでしょうか。

もちろん相反することわざの並存と言う現象もあります。「子はかすがい」（子供が居るから離婚等できない）と「子は宝」これらは逆のことを言っています。西洋流の論理学を適用するならばどちらかが真ならば他方は偽でなければなりません。互いに矛盾するからです。でも蓋然論理の世界では、言い換えればアナログな東洋論理の世界では、矛盾があるからといって推論は直ちに棄却されません。むしろ矛盾があるからこそ世の中は面白いのです。この辺は東洋特有の「融通無碍」「頓知」「悟り」「侘びさび」「もののあわれ」さらには「滅びの美学」に通じるところです。「嘘も方便」であって「矛盾の中に遊び楽しむ」のです。この辺については次章で詳しく述べます。

大衆芸能であってことさらに偉大だとは認識されていない「落語」「漫才」といったお笑いの世界にさえもこの頓知、機知が山とあります。笑いのパターンは実は多種多様で、芸人たちはこれらの中から瞬間的に笑いのネタを連発しています。お笑いという庶民芸能は、人が思っている以上に知恵と直感と真実と意外性に満ちている広くて深い世界です。人の知恵と人情という典型的にアナログな要素が光っています。では蓋然論理の典型と思われる「風が吹けば桶屋が儲かる」はどうでしょうか。残念ながらそうはいきません。蓋然論理なので推論を繰り返すごとに蓋然性が薄くなっていき、いつからかスパッと切れないにしても蓋然性はある時点で事実上消えます。つまり一種の散逸過程であるわけです。そして潔癖症の人には座りが悪いかもしれませんが、あらゆる時点で「どこかでスパッと切れる」ことがない、必ず「ゆらぎ」が存在する、つまり端の点が明確でない、むしろ「端」とか「点」とか言う概念が存在しないこ



とも蓋然推論の大きな特徴です。この辺については後でもっと詳しく述べます。

庶民の娯楽ですらこのようなのですからましてや人の至るべき最高の境地である悟りにおいてはなおさらです。悟りとは世の、あるいは天や宇宙の本質を知るということで、うわべは欧米流の本質抽出、単純化、不変量の発見と似ていますが、決定的な違いは総合力により全体観察により、体験を通じてのみえられるということです。この意味で蓋然論理の最たるものと言えます。一般に蓋然論理は100%の自動推論ではないので人により異なった、発散したところにそれぞれ行き着くのではないかと思われがちで、そういう面も多分にあるのですが、本物の悟りのその一番本質的な部分は人によらず実質同一です。なぜでしょうか。同一たらしめているのは、欧米流の演繹論理によっているからではもちろんなく、むしろこれまた西欧論理や科学技術が忌み嫌っているところの、人間生まれながら持っている天の映し姿、即ち「本能」や「常識」や「直感」です。実際本能や常識の無いPCは決して悟りに至れません。

悟りは実に、西欧人が敗北の象徴としている矛盾を逆に、前向きに活用していこうという態度を通じてこそ、たどり着くことができます。世の中は大局的には本来的に矛盾を抱えているのであり、矛盾を通じて理屈を脱却したところに悟りがあるからです。是非「隻手の音声」(拍手したときの右手のみからの音)を聞いてみてください。加えて悟りは欧米式の机上の論理、座学では決して得られません。体験で得るものです。なお、悟りと神秘の無いものに宗教の資格はありません。キリスト教は「祈り」を強調しますが、霊も神秘も無いのに何に対して祈っていると言うのでしょうか。

最後に科学技術のど真ん中から例を挙げましょう。わたしたちが日々便利に使っているものも、すべてがデジタルに一点でポイントできるものではありません。例えばお酒、アルコールとチオールを主成分としていますが、その「うまみ」を何千とある化学物質の名を列挙すれば理解した気になるのでしょうか。むしろ「および類似構造を主成分とした部分」と中央と大まかな幅のみ示す形で表現しないでしょうか。コメや食事の栄養部分だって生薬だって雲や山の形だってみんなそうです。「この点ピタシでそれ以外は一切ありません」と言うケースの方が現実的にはまれなのです。実際アナログ論理は蓋然論理ですから現実性すら喪失したときは意味を成しません。つまりマニャックな理論の壮大さよりも実用性を重視するものの見方なのです。



#### 4、東洋の知恵に学ぶ

##### 4 - 1、東洋の知恵

さて、肝心の蓋然推論なのですが、これは実は欧米人だって日常やっていることですし、更に言えば絶対推論にどっぷり漬かっているはずの数学者や理論物理学者たちも実は証明発見の過程で暗黙に知恵や直感、つまり蓋然推論を用いているのです。この意味で蓋然推論は、絶対推論など到底比較にならないほど万人の万物にかかわっていて、しかもこれ自身是個々の体験を通してのみ得られるものなのです。この意味で蓋然論理は広く体験の対象なのですが、仮に譲って（机上の）研究の対象として見ても、従来の絶対論理世界よりもはるかに広い沃野と裾野を有しているのです。

ところが欧米の流儀では蓋然推論を「私的かつ主観的な過程である」と決め付け、これを敢えて表に出さないですまして気取っていることが正常な社会人の当然のマナーであるとされています。そして世界標準である欧米思想が蓋然推論を、あたかもセックスを扱うかのように闇の世界の代物と位置づけてしまっているために、蓋然推論の世界にもっと光を当て、知恵と構造を引き出し、さらにはその構造について系統的な思索・研究・利用の対象としようという試みは、少なくとも世界レベルではまだほとんどなされていませんし、認知もされていません。

しかしながら東洋思想では、古来より「言挙げしない」、つまりへ理屈を言うのを嫌い、体験に基づく蓋然推論及びその表現であるところの「中身のある知恵」を重要視してきました。そして今でも脈々と実践され続けています。その意味で蓋然論理は東洋思想と相性が良いといえます。例えばインドではヨガや仏教、中国では儒教や易経をはじめとする四神思想や五行思想等の四書五経の知恵、日本では神道や武士道の教えさらには茶道華道など「道の教え」があり、明治以降日本にメッキされた皮一枚の欧米的手続きを剥ぎ取ると、今でも精神的バックボーンとして生きています。

ヨガでは人の本質をさかのぼるとそれは天と同化する喜び（アナンダ）の境地（三昧、涅槃）に至ると教えます。仏教では5つの蘊（スカンダ）はすべて空（シュニヤ）であって病老死苦はこれを滅却できると教え、その具体的手段まで解明しています（プラージュナ）。易経においてはこの世の諸相を64個の卦によってまとめこれらの関係を易（流々変転）と極（不変なるもの）の組み合わせに見出しています。また四書五経が教える四神思想は方角、季節、色、守護神、人生等宇宙の多様なものの運行が、すべて重ねあわされた上で循環すると



いう、含蓄ある一まとまりとして表現されています。神道は古来より人と自然とのかわりを深く洞察し体験し実践し、武士道では人の道の潔さを教えています。

禅においては公案が用いられますが、ここでは矛盾を「敗北の決定打」と言うような負の指標としてでなく、かえって逆に、真理と悟りへの突破口として積極的に有効利用しています。我々は此岸（こちら岸）にあり一方浄土は彼岸（あちら岸）にあり、この間の非連続な深い溝は理屈では決して渡れず、理屈が死んだときに浮かび上がる矛盾こそが船頭になってくれるのです。先に挙げた隻手の音声の外にも「無に有を見る」「あふれてもなお注ぐ茶」「画餅を食う」「同じしぐさに逆評価」等たくさんあります。悟りは「迸啄同時」であり、カラスの鳴き声で悟りを得た人も居ました。

これらの例は東洋思想の主なものですが、その一端を挙げたに過ぎません。そしてこれらのいずれにおいても、その教えはいずれも知恵に満ちていて心あるものにとっては明らかに真なのですが、その「証明」は論証によらず、むしろ知恵と実践と体験によって気づくように仕組まれています。加えてその内容は、決して万人が理解できることを企図しておらず、むしろ器のある弟子にだけ師弟関係で親授されてきました。その深くて鋭利な内容ゆえに知恵のない者、愛の無いものに与えると危険ですらあるからです。危険の典型例がオーム真理教でした。

ただ残念なことにこれらの高い教えはいずれもナレーティブ(言葉による断片表現)であって、また欧米思想のように単純で誰にでも分かることを旨としていないために、一般に西洋思想ほどの浸透力を有していないという現状があります。そう、まさにここに、先に述べましたアンバランスに行き過ぎたデジタル社会、科学技術や経済の肥大化、数値・完全論理の偏重、力の国際秩序という現代アンバランス文明の根っこそのものがあるのです。今の「ひねこびた松文明」を矯正するには、もちろん東洋思想が有力なのですが、従来のようなナレーティブなレベルでは足りず、一定の定式化が必要だと言うことです。そして、東洋思想はアナログ世界の構築や蓋然思考過程の定式化・アルゴリズム化に非常に有力なヒントをくれます。

### 4 - 2、全体観察

東洋系の思想には蓋然推論に加えて、これとあわせて総合的に用いる重要な視点に「全体観察」と「帰納論理」の視点があります。欧米系はひたすら分



解しひたすら細かくしていくのに対し、東洋系はむしろぱっと見た全体印象、ぱっと見た全体の中でどこが一番の肝であるかを知恵により看破し感得します。この意味で知恵を本格的に使うのは東洋系です。そしてこれも知恵がないとできないのですが、東洋系は全体を決して部分の単純な足し算としては見ずに、全体を部分の単純和を超えたものとして見ますし、しかもその超えたところにこそしばしば肝があることを知恵と経験で知っています。

つまり欧米の手続きでは脱落してしまうところにこそ一番の要諦があるわけです。書物を、文字そのものでなくむしろ心で目で行間を読むわけです。例えばあるチームを見たときに力を発揮するのは個人個人というよりも個人を超えたチームそのものであるという現象です。この「全体が部分の単純和ではない」「 $1 + 1 > 2$ 」と言うものの見方はまだアルゴリズム化されていないので、従来の科学技術とは現状馴染めていないものです。現代において学者とは西洋式に分析する人たちであり、彼らの集まりである大学はキリスト教の修道院をその起源としています。ですから彼らは失職しないためにも「全体は部分の単純和だ」という悟りの低い信仰の中から抜け出すことなどもってのほかなのです。これが即ち「学者馬鹿」の一因となっています。

東洋系と西洋系の違いの実例には医学のケースが分かりやすいでしょう。西洋医学はあくまでも分析的で且つ人間機械論に基づいています。元素や低分子レベルから有機合成した薬を投与し、また、体の状況は種々の測定器具が指し示す数値に基づいて判断し、更に不具合部分についてはあたかも車でも修理するかのように切除して取り替えます。西洋医学はもちろん周知のように大変有力です。けれども決して完璧ではありません。例えば隙間な分野は診療科間でたらい回しや譲り合いされたりします。複数の科にまたがる総合的疾患は診断不能であったり、部分的解明と言う未解明に終わって無関係な薬を投与され、かえって別の部分が悪くなったりします。さらに、東洋医学で「未病」と言われる、症状が顕在化していない段階の診療や治療や予防は西洋医学では不可能です。また、「医食同源」のような雄大な思想は決して出てきません。細分・演繹ゆえの構造的欠陥を抱えているわけです。

それに対し東洋医学は、MRIのような細かい分析技術はないですし、脳ロボトミー手術のような荒業もしませんが、体全体の血の巡り、気のめぐりを切らずに判定し、本来のありように戻そうと言う人に優しい対応をします。その効果は科学的証明と言う手続きに乗るものではありませんが、現に患者が全員とは言いませんがかなりの割合で、つまり蓋然的に直っているのです。最近



流行の音楽療法、色彩療法、香り療法とかのヒーリングも実は東洋では古代から行われており、アニミズムの時代、例えばベエダに詳しい記載があるものです。一言で言えば西欧系は部分より始めてひたすら細分化し、東洋系は全体から始めてひたすら大局を見ます。

一般に東洋思想と西洋思想では方向ややり方が対照的な場合、逆方向な場合が多いです。でも対照的で逆方向であるということは相補的でもある、つまり互いに補いうるものだと言う点に注意してください。具体例として欧米系は個人主義に陥りやすく東洋系は全体主義に陥りやすいところ、これらの良いところを組み合わせるといづれの極端にも走ることが無いように、少なくとも原則上はなしえるわけです。この点については最後の章で触れます。

### 4 - 3、広大な沃野：アナログの世界

さて、ここまでで蓋然推論と全体観が、いかに広大な沃野を持ちながらほとんど手付かずであるということを見てきました。そして強調してきました。なぜ強調してきたのかと言いますと、西洋的なデジタル主義、科学技術であれだけの成果を上げた人類が、もしその活動と観察対象の場を更に東洋的アナログ、蓋然・帰納論理と全体観察の世界にまで広げたならばどれほどの豊かな成果を得ることが出来るだろうと、そう思うととても心がうきうきしてきますし、同時に今の人々や研究者の、自らをデジタルな西洋世界に縛り付け限定している態度を見ると、「人類の知恵をほとんど生かしていない」として余りにももったいなくて仕方ないからです。確かに科学技術の手続きを踏んだ成果は事実でしょう。でも事実はそれだけに限られるのでしょうか。科学はそこまで神のように万能でしょうか。科学の手続きに乗らないものはすべて虚偽であると言うという決め付けは科学の驕り、あるいはパウロ教のばい菌に汚染されて気づいていない一種の病気、集団的な狂気と言えないでしょうか。

ここで先のことわざや悟りの例に加えて、現在世の中で「似非科学」「疑似科学」のレッテルを貼られて棄却されている事柄、例えばマイナスイオンとか血液型人間学とか手相占いとかを挙げると眉をひそめる人は多いと思います。確かにこれら占いや新興宗教にはインチキや詐欺まがいがたくさんまぎれています。でも一方の科学技術の方だって、「パウロ教の焼き直し」の名に恥じずに、異端審問や魔女狩りに病的なほど、また過度の潔癖症なほど極度にうるさくかつ無慈悲で、しかも非生産的なことたるやこれまたまるでキリスト教そのものです。



実際異端審問という職業、何が「正当」で何が「異端」かを弁別できないと勤まらない仕事ですから、相当の能力の人が知力をかけて臨んだのでしょうか、この職業ほど後世に何の良い実も残さなかった不毛な職業もないでしょう。彼らほど偏屈で非生産的な人種もいないのです。でも考えてみてください。こういう「科学の隣」にいんちきやペテンが多いのも、これらの分野が正面切って扱われていないからであって、これら蓋然科学の分野をもっと系統的なアルゴリズムで纏め上げられれば、いんちきや詐欺をかなり自浄できるようになるのではないのでしょうか。

今この「科学の隣」はかつてのニュートン出現直前の錬金術のような状況にあると私は考えています。人々はニュートンを「最初の科学者」と呼びます。しかしニュートン自身は実は錬金術に多大な興味を持っていて、彼のことをむしろ「最後の錬金術師」と呼ぶほうが適切であることが分かっています。20世紀は科学技術の時代、欧米の時代、力の時代、デジタルの時代でした。21世紀は全体観や蓋然論理の時代、東洋の時代、アナログの時代、そして力でなく科学の隣たる心の時代となるべきだと私は考えています。

## 5、内的世界の構造化

### 5 - 1、内的世界の位置づけ

さて、西欧文明は外に向かい東洋文明は内に向かうと申しました。また、21世紀は力の時代ではなく心の時代となるべきだとも申し上げました。言い換えれば外的世界から内的世界へ、デジタル世界からアナログ世界へのパラダイムシフトです。欧米的科学技術的手法は外的世界の整理統合や創造には有効でも内的世界に対してはほとんど無力であることも申し上げました。遺伝子組み換えや再生医療が日常化する一方で心療内科や脳の研究は、それなりの測定器具や数値化手法が無いわけではないのですが、あまり威力を発揮せず外科等のそれらに比べれば隔靴搔痒で、むしろ依然として患者本人からの症状聞き取りが診断の手がかりのほとんどになっています。

同様に経済という数字だって現代社会を我が物顔で振り回しているほどに、決して世界の幸福の完璧な表現ではありません。GDPはその国民の総生産を表すということになっていますが、生産と恩恵、つまり心の満足とは全くの別物です。単に生産してGDPを向上させるだけだったら、最も手っとり早いのは戦争です。手当たり次第に作って即壊し続ければ経済はぐるぐる回転して好況になります。もちろん地球資源や地球環境を犠牲にしてのことですが、そん



なことは経済学の知ったことではありません。とにかくGNPという数値、つまり経済学の神様が大きくなれば良いのです。ここまで行かなくても商人やたちやあらゆる企業において、消費者を煽る「売らんかな」精神が奨励されているのは日常茶飯事です。ゲームのルールとしては決して褒められません。

個人の収入や富の分配についても同様です。富が現実にはヒートアップしたマネーゲーム、投機の対象になっていて、分配が働きに比例していません。こつこつ働いている人たちの収入は知れていて、一方でトレーダーや投機者たちが大きな収入を上げています。IT系の社長・企業家たちの収入も相当なものです。果たしてこういう人たちがこつこつ働いている人たちの何桁倍もの貢献を人類に付加しているのでしょうか。むしろこつこつ働いている人たちが人類に何らかの富を付け加えているのに対し、投資家・投機家たちは単に人類の中で金銭を右から左に平行移動させているだけではないでしょうか。ここにこそ数字と言うものがたどり着いた最終の姿、成れの果てが見えます。

しかも自由主義経済の中心である株価決定にかかわる株取引がこのゲームの要素を大きく保有しているために、問題は根深いのです。もちろんだからと言って共産主義を擁護するつもりは全くないのですが、この貧富の差は日本ではまだましな方で、米国では貧富の差は当たり前、さらに中国やロシアなどはかつての革命前の状態に戻ろうかと言うほどの貧富の差が生じ始めています。このままでは再び共産主義が息を吹き返しそうなほどです。彼らは一度共産主義の土壺にはまってしまった割には何も懲りて学習していません。これが経済と言う数値至上主義の一つの現れです。数値は科学技術にしろ経済にしろ、実は極めると、極めて非人間的でねじけています。

しかしながら少なくとも日本や東洋では、心構えの重要性は昔から訴えられてきました。「過度の精神主義」と言われるほどです。剣道や柔道などの武術で最も重要とされるのは勝ち負けではなく礼節、礼に始まり礼に終わる心構えの問題であると教えられます。また最近では藤原正彦さんが「国家の品格」という本を出してベストセラーとなりました。日本や東洋では幸いなことに概して、内的な精神を尊ぶ気風が残っています。西欧文明においてもいわゆる心構えの問題はあるのですが、どちらかと言うと単に、勤勉を奨励する見え透いた薄っぺらな教訓話の傾向が強く、精神論としては余り取るに足りません。

外的諸科学の一応の決着に伴い、あるいは行き詰まりとともに、科学技術のいわば最後ターゲットとして、脳の研究は21世紀最大のテーマと言われ始



めていまして、今までに心の問題が今ほど盛り上がったときも早々無いでしょう。でも依然として数値主義や合理主義を振り回す欧米的手法でどれほどのアプローチが出来るのか、私にははなはだ疑問です。

### 5 - 2、内的世界の表現方法

さて、このように日本人や世界の人々に心や脳の問題は重要視されているにもかかわらず、社会構造は依然として外的社会の生産物の量と質を競い合う力の原理が世界標準となっており、それを担う会社等組織は上下方向の、個人の時間と自由を制限した犠牲の上に成立する、あくまでも物質生産第一の組織となっており、組織間でも組織内部でも競争原理と淘汰を基本原理とした、人の欲望を逆手に取った極めて野蛮な原理が最も効率の良いものとして世界標準になっています。投機・株・銀行なども良く見ると人の「楽をして金儲けをしたい」という欲望につけ込んでいます。この傾向は緩むどころかますます強化され、居直って正当化すらされています。

心や脳の重要性が常に訴えられていながら、基本的な態度や世界標準がちっとも直らない、定着しない。そこには何か構造的欠陥・構造的不足があるといわざるを得ません。それは心や内的空間を表現する簡便で明白なツールが無いということです。外的世界には数字と言う子供でも理解でき、子供のうちから教育される手ごろな手段があるのに、内的世界にはそのようなツールが無いのです。ですからおのずと心構えの問題はナレーティブになってしまい、訴えてもその効果は一過性で、常に訴えられてもじきに忘れられてしまいます。「精神主義」と称してわざと難しく分かりにくくしている面も無いわけではありませんが。

先に挙げた「国家の品格」も昨今はベストセラーでしたが果たして10年後はどうでしょうか。品格の重要性、心構えの重要性、武士道の再認識、形から入ることの重要性、こう言ったものを藤原さんは訴えていましたが、組織レベルでこれらを正面から導入しようと言う動きは見えてきません。こういったものは「組織の長や管理職の成果」という数字による点数制度になじまないからです。今後も藤原さんのような卓越した人が現れ続けてそれぞれの時代にそれぞれのやり方で品格や心構えの重要性を訴え続けていくでしょうが、それでも定着には限界があり、労働者が1日の大半を過ごす組織レベルには馴染まず、人民救済には限度があるようです。

### 5 - 3、数字の限界



では心の中も数字で表現すればよいのではないのでしょうか。心の中を端的に示す数値指標をいくつか見出せば、内的世界も外的世界に比べてハンデが無くなって対等な勝負ができるでしょう。この議論は一理あります。でもまだ誰もそのような指標の見出しに成功していません。もっと脳について理解が進めばできるようになるのでしょうか。私にはそうとは思えないのです。例えば「品格度」とか「心の健康度」さらには「能の働き度」とか「能の健全度」「心の優しさ度」「感動指数」「幸せ指数」「親切指数」、こういったものは分解主義・還元主義・論理主義・全順序主義・演算主義的な従来の手続きに本来的になじむものなのでしょうか。それらの指標が数値化できるというのなら、それら指標値の間に加減乗除はあるのでしょうか。ないならば単に数字に名前を借りたに過ぎません。そしてこれらデジタル主義の記述手段である、一列に等間隔で無限個並ぶ点列に1個1個名前をつけてその間に和や積の演算を定義すると言う数字が指標ツールとしてなじむのでしょうか。

例えばある絵を見て人はさまざまに感じるでしょうが、その感じ方は十人十色であり、同じ人ですら見るときの背景やちょっとした心持ちによって評価が変わったりします。その変わり方は決して物差しの上で一列に並ぶものでないですし、物差しを何本も組み合わせて座標系にした「多次元空間」にしたとしてもなじむものではないのです。「点付け」になじまない、そもそも客観的な数値化には向かないものなのです。確かに画商は絵画に値段をつけます。値段は数字です。視聴率も数字です。でもそんな値段はその絵本来の価値、心に与える感動の何たるやを示してはいません。こういったものが「連続体(一定の量や長さや面積)を無限個の点(量や長さの無い粒)の集まり(集合)である」と定義するような、土地の面積やお金の量を測るのに便利な点や線、さらには線形空間(我々の住む3次元空間)を記述・計量するために開発された数字と言う「ぶつ切り」「ポイント指し」「デジタル」の手段に素直に乗るのでしょうか。

例えば雲を眺めてみましょう。雲は一様に端の方はかすんでいて、中のほうに色々な形や模様があります。その模様や形を人は先ず全体観察して、「鳥のようだ」とか「魚のようだ」とか認識・形容して楽しめますが、この時に、空間を無限個のピクセルに分けた上で、その中のある点(粒)が何色だとか、長さがどのくらいかとかそういう考え方をするのでしょうか。人の心の中は本人以外、場合によっては本人さえも掴みきれないものですが、その心の表れである物的心象によって推し量るならば、心象とはまず全体を適当な位置で適当な大きさで観じ、そのレベルのひと掴みに納得が言ったらその納得加減に応じてより細かく見たりより広く見たりしてだんだんと加筆訂正しながら必要な全体観を必



要な深さと広さで広げ掘り下げて見ていくことでしょう。

そういった世界に対して「これは点だ」「点から始めよ」「点の無限個の集合だ」「範囲はこの点からこの点までだ」「集合とは個別の物(点)を並べ立てた集まりに名前をつけたものだ」などと言っても的外れ、何か違うのではないのでしょうか。素朴な感覚として手段と目的の間に不協和音があるのです。つまり内的空間を正しい姿勢で把握し、20世紀の力の時代を克服して21世紀が心の時代とするには、それに合った、数字とは違うけれどもあたかも数字のように重宝なツールが必要だということです。

### 6、アナログ数字

この章はいささか技術的な面がありますので、読みにくい人は読み飛ばして、「ものの見方」の部分だけを感じ取ってください。他方でこの章の内容についてもっと詳しく知りたい方は、拙著の「アナログ思考のすすめ」(簡易版無料配布 <http://www.geocities.jp/oseh13/sub9/analog2.pdf>) を参照してください。

#### 6 - 1、アナログ集合論

それでは以上の前提を元に、内的空間の「数字」の掘り出しにかかります。そのためには思考の対象を、数字よりももっと基本的な「集合」のレベルまでさかのぼる必要があります。集合は数学と哲学の接点であり、物の本質に直結しています。従来のデジタル数学の集合はというと、出発点はあくまでもデジタルの権化である「点」(量や長さの無い極端な粒)です。そして点をいくつか(時には無限個)集めたものに名前をつけてそれが集合です。

こうして出来た集合は、それ自体イエス・ノーがはっきりしていてあたかも点のようなので、別の集合の要素となり得ます。こうして集合は「上へ上へ」と非連続に整数段だけ階層に積み重ねられていきます。特に点から出来ているために、デジタル集合論における連続体の捉え方は、「端の点が入っているか否か」でその集合の性質は全く違ってきます(閉集合と開集合)。つまりデジタル集合論においては肝は中央にではなく端っこにあるわけです。自然で素朴な感覚からは明らかに乖離しています。

なお、本論に入る前に一言断らせていただきますと、現実性を犠牲にしても簡単化・単純化・モデル化を旨とする西欧系の哲学や数学とは逆に、東洋系の思想は複雑をありのままに受け入れることを旨としていますので、「アナログ



集合」と言ってもデジタル集合ほどまではどうしても単純になりません。更にアナログ集合が対象物の本来の姿そのものなのか、それとも人の認識の側の問題かと問われても、デジタル集合がそうであるように、どっちにもなりえます。

さて、では今からデジタル集合に対抗する「アナログ集合」を見てみます。アナログ集合は究極的には東洋哲学の本髄である悟りや内観を記述するための道具となるものなのですが、ここでは先に例に挙げた雲の内観を規範に見ていきましょう。まず一まとまりの雲、この時点から始めます。これが「親集合」(とりあえず)になります。デジタル集合論では集合は点の集まりとしてそれを構成する要素の並びで定義しますが、アナログ集合の場合はここでも逆向きに、まず親を決め、必要に応じてそこから子を取り出して分解していきます。

デジタル集合の場合基本要素が長さのない「点」なので、更にさかのぼって「点とは何か」を考える必要はありませんでした。ですから基本要素の中身について無知であっても厳密な理論を構築できたわけです。厳密性第一主義の立場からは極めて便利ですし、厳密性を闇雲に求めるとどうしてもこういう構成に成ってしまいます。これに対しアナログ集合の「雲」は、いきなりまだら等があって複雑なので、これを基礎にしろといわれても無理ではないか、どうやって判った気になるのかという反論はあることでしょう。雲を見て脳はどう作用して雲を認識するのかと問われそうです。でも実際はデジタルの点だっていろいろな属性を持っているのであって、単に強引にかつまことしやかに押しつぶされているだけなのです。まやかされないでください。

アナログ集合についてもう一つ注意をしておきます。アナログ集合ではデジタル集合のように、「どの点からどの点までを言うか」と問うてはなりません。この問い方自体がすでに特定の思想を押し付けているからです。アナログ集合の肝は端にあるのではなくむしろ人に自然に中ほどにあるのであり、かつ「点」という概念もないので「端」の具体的な位置は「この辺」とは言えても「まさにここ」とは言えません。もっともポイントアウトできないのは中央付近にある肝の位置でも同じことです。

例えば山があったとして、デジタルにはその山はどこからどこまでかを、例えば国土地理院など公的機関の決定によって言うことはできるのですが、それにどれだけの意味があるでしょう。アナログ的には「山はどこにあるか」と聞かれれば頂上の辺りをさして「常識的にこの辺」と答えられます。こっちの答えの方がよっぽど有用でしょう。



デジタルな科学技術では客観性を金科玉条としているため、常識とか主観とか直感をまず捨てろと指導されますが、だから知恵も人間性もないのですが、アナログの立場からは常識や主観や直感は重要です。もちろん常識や主観には人や背景による違い、「ゆらぎ」があります。そしてこのゆらぎこそがアナログの世界の特徴です。あらゆるところに、肝の位置さえもゆらぎます。ゆらぎは根っこのところで蓋然論理と結びつきます。そして全体観、このところがアナログの、空間を無限個の点に分解してその各点についてイエスまたはノーの2値のいずれかしか許さないデジタル集合とは物の見方が全く違うところです。

ですから雲を見てその同じ雲全体を、大きめに取り人も居れば小さめに取り人もいて、端のほうのとり方は人と場合によって様々なのですが、それでもその重きを成す肝の部分が実質的に同じであればそれらの集合は、端の取りかたにかんにかかわらず同等（同値類）です。この辺にすでにアナログ数学の東洋思想を体現した「融通無碍」な性格、あるいは欧米の潔癖症に対してここでは過度に厳密でない「ゆるい」性格が現れています。厳密性の代表と言える理論物理学の不確定性原理でさえも、 $\Delta x$  や  $\Delta p$  の幅は「大体このくらい」でしょう。一方アナログ数学ではこれに「点」を持ち込むこと、つまり仮想的な厳密の極限を取ろうとするとそこだけデジタルに化けてしまって無理が生じ、結局全体が破綻してしまいます。この事実はアナログ集合の蓋然定理の一つでありまして、極めて重要です。

物の本質は往々にして全体観察の中から出てくるものであって、欧米式の分解主義で残るのはカスばかりです。このカスにありがたがっているのが現代社会のこっけいです。もう分解・分析はやめましょうよ。本を読むときも最も重要なことは各行よりも行間にこそあるのです。キリスト教会では「行間を読む」ことを「客観性がなくなり収集がつかなくなって異端にはまる恐れがある」という理由で禁止されていると聞きました。まさに文献学以外の何物でもありません。

さらに端が不明確で隣通し互いに貫入しあうということは、アナログ連続体と言うものは「染み出す」性格があるということを意味しています。これは波動としての性格を有することになります。量子論ではすべてが粒子と波動の性格を併せ持つと言ったときの波動です。この視点からデジタルを語るとすればこれは粒子的であり、この面からもデジタル点集合とアナログ集合の点と波動の2面性・相補性のアナロジーが見えます。



さて、同じ雲を見ても一人はそれを「魚」と内観しもう一人は「羊」と内観するということが良くあります。これらの違いは第一義的には認識側である人間の受け取り方の問題ですが、その当てはめの奥にある内観そのものが異なっている限り同じ雲を見ていても異なる集合です。もっともこの「異なる」についても異なるか同じかの境目はある時点でぶつ切り切れる物ではなく、「なんとなく遷移」していくものですが。つまりアナログ数字の場合はあらゆる場面で定義がゆるくて、どの場面でも必ず「あいまい」「ゆらぎ」が出てきます。一定のゆらぎの存在こそがアナログ集合の際立った特徴です。

## 6 - 2、親集合と子集合

さて、続いて親集合を元に子集合を出していきます。雲が羊に見えていたとします。親集合がとりあえず把握できたとしてそこから「羊の頭」を抽出します。抽出するといっても端の方は亡羊としているので、必ずしも完全に親集合の内側にあるとは限りませんが、なんとなく顔の部分です。同様にして「足」や「胴体」も見ます。これらを見るとこれらそれぞれについてより詳しく見たこととなります。その詳しい知識を携えてもう一度親集合に戻ります。すると、親集合の見方も当初のものとはかなり変わってくるでしょう。その変わり方たるや、単に子集合(部分)についてより詳しく分かったからという理由だけではなく、それら子集合を調和を持って合併させて再び親のレベルに戻してみると、その全体観が新たな味わいを持って見えてくると言うことです。

先のクラスの例で言えば、個々のクラスメンバーの集合が単純和を超えた「クラスの雰囲気」とか「クラスの団結」を生み出して、こちらの方がよっぽど本質的で重要だと言うような状況です。これがアナログ集合の「単純和以上」という性質を反映しているところです。この「単純和以上」があるからこそ、部分を越えた「全体観」が非常に重要になってきます。一方デジタル集合論では要素は点なので、個別で寸断されていて、互いに交わって総合的效果を奏するということはありません。たとえ「隣の点」も永遠に全く無関係な別物です。それに対しアナログ集合論では十分に「 $1 + 1 > 2$ 」足りうるのです。

こういう操作において、子集合のさらに子集合を見出すことも出来ますし、子集合のレベルも例えば「羊の上半身」のように、親集合と先の子集合の間に連続的に任意のレベルにはさむことが出来、「要素と集合」という限られた離散的な整数値のレベルしかないデジタル集合論と対照的です。さらに、先に親集合とした「羊」よりもより広い視界を取って「雲たち」つまり「羊たち」を観



ずることもできます。この意味でアナログ集合論にはデジタル集合の点に当たるような「絶対レベル」と言うものはありません。その場合場合の目的や状況によって、どんなに広くもどんなに狭くも取れます。特定の部位に注目しているときは子集合のちょっとした違いが親集合の大きな違いとなって現れるでしょうし、全体を亡羊と見ているときは子集合の大きな違いすら親集合の本質に影響を与えません。

### 6 - 3、アナログ数字の例

前節まででアナログ集合の視点を見てきました。デジタル集合とは対極の位置にあるでしょう。あとは、デジタル数字がデジタル集合のうちある特殊で典型的なものに名前を付けたものであるように、アナログ集合からそういうものを抽出すれば良いのです。それはデジタル数字と異なり、一列でもなければ1通りでもないでしょう。但しそのような重宝なツール、実は私もまだ満足なものを見つけ出しては居ないのですが、多少の考えるところはありますので今から披露します。この部分については読者の皆さんのヒントや提案も欲しいところです。

その前にデジタル数字について一つだけ注意を与えさせてください。それは、数字は個々の点に名前をつけたものなので極めて具体的に見えますし小学校では暗黙にそう習っていますが、実はかなり抽象化されたツールだと言うことです。第一に、象だろうが蟻だろうが1匹は1匹で数字の意味からは同等だと言う点を見てください。第二に、点という量や長さの無い存在を本当に「極限でなく実在である」として認めうるのか、常識に基づいて考えてみてください。素朴な直感からは明らかに違和感があるでしょう。つまりデジタル数字だって決して1通りでもなければ、絶対でも完璧ではないのです。

さて、以上の注意を元に私が今までに思いついたアナログ数字の例を挙げてみます。その例は「これ1つで決まり」と言うわけではありません。デジタル集合でも巡回群とか環とか、広い意味での数字が何種類もあるのと類似の状況とを考えてください。で、先の雲の例でも良いのですが、雲は余りにもいろいろな形がありえますし名前も付けにくいので、ここはもっと単純に例えば「福笑い」という日本古来のアナログゲームから名前を借りることを考えてみます。「顔」を親集合として「目」「耳」「鼻」「口」「頭」「まゆ」などが子集合になります。まあ「目 + . . . + まゆ = 顔」と言うわけですが、実はここでの「=」は単純和以上、つまり「<<」であって、だからこそこの新たに追加された単純和を超える要素、それは即ち全体観でもあります。この付加要素によって



笑えて、ゲームとして成り立つわけです。つまり、このゲームにおいては、和によって付加された元の要素以上の要素にこそ要部があるわけです。こういうことは多いです。

なお、これら子集合の配置が許容範囲を超えてへんちくりんであるときは、顔はも早親集合とはなりえませんし、子集合も子集合とは呼べません。これは子集合の単純和が必ずしも常に意味を成すわけではない、合算は常に解を持つわけではないことを意味します。「ばらばらなすさんだクラス」も当然存在するわけです。ただしこのときでも、どの時点からへんちくりんかはスパッと切れずにゆるく遷移します（ゆらぎ）。

更に別の具体例として、碁や将棋の例を挙げてみます。これらの競技に詳しい方ならご存知なのですが、石や駒の特定の配置、つまり定石に名称がついているでしょう。ああいった特定分野の用語（ジャルゴン）もアナログ数字の具体例になりえます。この場合「定石」がその分野の蓋然定理となり要素ともなります。相撲や剣道の決まり手でも良いです。さらにこれら要部は、俳句や短歌、小説や音楽の「味わい」にも当たるところです。そして個々の要素は「型」にもなります。これらは「形」を表現しているという意味で藤原さんの「形の重要性」に対応していますし、ひとまとまりとして名前を与えておいた方が何かと便利だからです。さらにきわどい決まり手の場合、実況アナウンサーのそれと公式発表のそれが異なることもたまにあります。これはゆらぎです。

さて、このように個々の例を見ていくと、個々には「定性的」とはいえ演算であっても、「これこそアナログ数字と演算である」と言えるような「代表的な1つ」は見えてきませんね。ここで更に華道や茶道の例を見てみましょう。典型的な「道」であり、「型の美」です。これらの道では精進の段階を順に「守・破・離」と表現します。先ず師を真似て型にはまる（守）、次に基本が出来たところで師の型を敢えて自分流にしてみる（破）、そして自分流を確立して師から離れる（離）、というわけです。

もちろん守・破・離の個々の要素は必要に応じてもっと詳しく分解できるのでしょうし、またどのタイミングで次の段階に移るのかも人それぞれのゆらぎがあるのですが、基本的にはこういうわけです。そして一つの道に通じると他の道も歩みやすい、つまり応用が利きます。ということはこの3段階は華道に限らずあらゆる芸術の道に通じる普遍的な蓋然法則であり、アナログ数字の1つとしても良いと言えます。アナログ法則はこのように導出されます。



併せて守・破・離は、この順に進展する演算と見ることもできます。ちなみに雅楽では「序・破・急」と言います。似ている側面がありますね。美術以外の柔道とか空手とかそういう競技にもあるいはより広くあらゆる修行の道に、道である以上はやはり類似の段階があり、アナログ数字であるということです。

#### 6 - 4、演算

さて、デジタル数字が外的世界で威力を発揮したのは、単にそれが一列に並んでいたからだけではなく、それらの間に演算が成り立っているからでした。ただし「演算」といっても現代数学の壮大な体系をイメージしてしまいますとちょっと困ってしまいます。と言うのは現代数学の壮大さの多くの部分が実は、虚数のセレンディピティ（コーシーの定理：特異点をまたがない積分は積分路に依らない不変量である）、群論（代数的に閉じた演算と逆演算）及び無限と言う人が知りえないものへの体の良いしわ寄せ、と言う便利なツールを使って壮大になっているのです。

しかしこれら便利なツールはその一方で、大抵の場面で同時に、その「理論」を非現実的にして、実際現実と乖離して理論が無意味に壮大になっている現実があります。一方でそもそも現代文明のアンバランスを補正することを目的としてアナログ数学が提案されているわけですから、もちろん今後の多くの人の努力によりそれなりに壮大になる可能性が無いとは言えないものの、たとえ大して壮大にならずに数学者の方々に大して興味を持ってもらえなかったとしても現実には即する方が重要であり、いたずらにアルゴリズムが複雑である必要はないと思います。

で、演算とはその集合のある元と別のある元の相互作用の結果が再びその集合の内部に落ちれば何でも採用され得ます。先の例で言えば、そして定石間、つまり要素間にも類似とか同時使用とか順序とか、あるいは用いられ方とかがあって、それぞれの関係は演算を形成します。個々で演算とは要素間の「和」の結果が再び要素足りうることを言います。福笑いで目や鼻に相互関係という演算を定義しても良いでしょうし、あるいは全体観の理想からの近さ遠さに演算を定義してもよいでしょう。

この例で演算を見ますと、「目・・・まゆ、及び顔」がアナログ数字になり、その間に「+」という演算が定義されていることになります。但し「+」は必ずしも単純和ではありません。例えば「目+まゆ」は明らかに一まとまりを形成する一方で、「目+口」は余りそういうことはありません。デジタル数字の演



算と異なり、その集合の要素間のどんな和でも意味を持つわけではありません。先の服笑いの例で、「目 + . . . + まゆ = 顔」であるならば直ちに逆演算の「顔 - まゆ」、このくらいはかろうじてあるかもしれませんが「顔 - 口」もうこれは意味を成しません。デジタル数字のようになんでも機械的に足し引きできるわけではないのです。一方先の和で生じた総合効果としての「面白み」ですが、これも要素として「目 + . . . + まゆ + 面白み = 顔」として良いかですが、これは採用できてしかも先の式と同値と言えます。

さらに子集合の改変あるいは更なる分解と言う状況を考えて見ましょう。これも演算です。福笑いゲームを作る立場からは、まゆ等パーツの形を微妙に変えることができ、この変化に応じて出来上がった顔の面白みも微妙に変化します。このうちちょっと変えただけで結果に大きな変化を及ぼす部分は肝で、そうでない部分は周辺です。そして肝を如何に見出すかは知恵です。更に余りにも本来とかけ離れたパーツというのはありえません。変形にも許容限度があるのです。例えばまん丸なまゆとか目玉が2つある目とかはありえないわけです。つまり集合の要素となりえません。集合の名称を「福笑い」でなく「妖怪」とでも変えれば別ですが。

微少量が定義しにくい（実質同一になってしまう）アナログ数学ではちょっと解析学に当たるものは定義しにくいかも知れません。代数ですが、アナログ数学の代数は群論のように内にこもるものではなく、むしろ碁や将棋の一手一手やその定石の連鎖のように発展しつつ作用していくものになると思います。定石は碁や将棋に限らず、ことわざや行動様式的一种として、我々の日常に満遍なく存在しているでしょう。いずれにしましてもデジタル数学や科学技術がこれまで何万人何億人の人々の労力によって今の姿に至ったことを振り返りますと、この辺の演算の発展はむしろこれからと言う気がします。

さて、デジタル数学では連続体を点の無限個の集まりであるとした、つまり零を無限個集めると滑らかな有限になるとしたために、色々な不自然が起っています。例えば選択公理という「神の手」を認めざるを得ないこと、無限の階層の問題（連続体仮説）、ひいては種々のパラドックス（ラッセルの逆理など）の問題も「点の無限」を暗に陽に仮定するがゆえに起きています。アナログ集合論ではこういうことは起きにくいのですが、その理由が単に「点という概念を消したから」であるとすれば、従来の数学者には面白みを感じてもらえないかもしれません。ただ、先にも述べましたように、アナログ数学の存在理由は壮大でなくても良いから人に自然であることですので、数学として面白さ



に欠けていたとしても、それが致命傷になることはないと思います。

#### 6 - 5、非距離空間

続いてアナログ空間の幾何に移ります。ここでの幾何の特徴は、「距離」という概念が成り立たない「非距離空間」(前報では「擬距離空間」と呼んでいた)であるということです。これはどういうことかと言いますとつまり、アナログの個々の連続体が形成する「全体空間」を見たときに、その上の2つの要素(連続体なので実は「幅」が本来あるのだが、ここではその中心で代表する)の離れ方が、直接に計るよりも別の点を経由して計ったほうが短いことがある(三角不等式がなりたたない)ということです。

その理由をここで詳しく議論すると技術的になりすぎてしまうので、詳しくは前報に譲るとして、そのような空間がどんな感じか見ますと、それは今我々が住んでいるような3次元空間とか4次元時空のようにベクトルで表されるようなどこまでも平に広いすべすべしたようなものでなく、むしろセルロイドの下敷き(2次元空間)にアイロンや火箸を当ててねじれさせたり穴を開けたような感じの空間になります。具体的にはたとえば、「バリカン」と言う空間上の点があったとして、「2倍のバリカン」などという点は、線形空間には当然あるのですが、アナログ空間には通常ありません。かなりグニャーと非線形に曲がっています。次元も定義できません。

思うにビッグバン直後の、クウォークが自由に飛びまわっていたころの、26次元空間に空間自体が結晶化する前の「原初の空間」「原初の幾何」とはこのようなものだったのではないのでしょうか。そのようなビッグバン直後にしかなかった世界が、我々の心の中に今も生きていると想像するのはなかなか楽しいことです。

#### 6 - 6、連続体同士の関係

さて続いて、連続体同士の関係、ありよう、遷移の仕方について見ておきます。例えばよく出す雲の例で、空を「雲」と「青空」に分けてみましょう。分けると言いましても、もちろん実際の雲の境目は薄くて亡羊としています。すでに何度も断っているように、ゆらぎの存在です。その結果、「雲」と「青空」はデジタル集合のようにある点(線)でスパッと切れるのではなく、徐々に雲から青空へと遷移していきます。つまり境目の辺りでは2種の集合が徐々に薄くなりつつも、互いに交わりつつ染み出しつつ滑らかに並存していくことになります。これが連続体相互のありようです。



この「遷移する」は、仮に新たに「雲と青空の遷移部分」という第三の集合を新たにピックアップして陽に名づけると言う演算を行って追加しても、要素の数が増えるだけで、互いに交わりつつ滑らかに並存するという本質、ありようは変わりません。例えば「まるっきり雲」の部分と「雲の境のあたり」の部分が、やはり割り切れることなく徐々に遷移していきます。加えてこの例は、「要素の個数」というデジタル数字がアナログ連続体にとってはほとんど意味がないことの好例ともなっています。

状況を、もっとあいまいが目立つケースとして、子供に対する態度を「子はかすがい」と「子は宝」の2集合に分けてみます。この場合これら2つの集合は、定義がより性質的であるのに起因して、むしろほとんどの領域で並存し拮抗します。その並存しているところにどこでも良いからデジタルな切れ目（覗き窓）を入れて「点」の視点から状況を見てみましょう。するとその点では、互いに矛盾する「子はかすがい」と「子は宝」が何の困難も無く並立しています。

つまり矛盾があるからといって直ちにどちらかが棄却もされなければ何の問題も起こしません。これはたいていの人にとって「子は宝であると同時にかすがいでもある」という実感にも素直に対応する蓋然法則をうまく表現しています。アナログ集合では矛盾は論理の終点では決してないのです。デジタル集合のモデルしか頭にない人は、こういう状況に納得がいかないでしょう。アナログ集合は東洋思想と同様に融通無碍なのです。そしてこの矛盾するもの同士の存在は、むしろそのおかげで極めて深い全体観を得ることが出来る重要なきっかけになっています。

そして、絶対論理の世界ではないために「絶対にありえない」と断言は出来ませんので、厳密には連続体自身はあらゆる定義域でまるでなくなるわけではなくきわめて薄く残るのですが、しかもそういう含み・余韻を残しておくことはアナログ的な本能による全体観察、うわ滑らない自然な内観にとっても重要なのですが、一方でそれをいちいち口で言い出していますと議論と言う思考活動が非生産的になってしまいます。そこで、こういう場面では必要に応じて「**実質的に**」という形容詞を付けて打ち切ることにします。

それでもデジタル的割り切りで、薄くでもある部分を「まるで無い」と思い込み決め付けることが論理を現実から乖離させてうわ滑った詭弁に陥ること



を考えると、上記の「薄い連続体」という含みは同じ議論対象に対してより適切な視点となり、現実と乖離した空の空転した詭弁を避けることが出来ます。そしてこの態度は東洋思想の「全体観」にもつながってきます。ブツ切って切り捨てるのではなく、肝は深く、そして全体は広く見渡すのが全体観察のやり方です。

### 6 - 7、連続体と点の関係

続いて現実には起こりうる、連続体にデジタルな楔（くさび）を打ち込むと言う問題を取り上げてみます。以上見てきたように、この世の実相は連続体なのですが、実生活では法律はもとよりあらゆる決断において、この連続体を特定の点であえて無理を承知で二分しなければならないという問題が起こってきます。身近な例では「何センチ以上の人を背が高いと言うか」とか、「今日の昼飯はAランチにしようかBランチにしようか」などと言うような問題です。実際人は毎日多くの選択と決断をして割り切って生きていきます。身近な問題としては、無能な人のほうがより高い地位に至ったりすることです。こういう例はかなり日常茶飯事です。決断をするとは即ち別の可能性を捨てることでもあります。

以上の例は日常的な例でしたが、実はことは大きいこともあって、例えばある強盗殺人者を死刑にするか無期懲役にするかと言うような問題も同様です。特に判決が、間接証拠のみを元に論理（デジタル）で築き上げた事実認定のみに基づいてなされる場合などに、この手のジレンマが特に目立ちます。その結果、似たような事案があっても、ある場合はきわどく事実認定され、他の場合はほとんど同様でも事実認定されず、その結果として一人の人間の生死を分けることすらあるわけです。責任能力が問題となる場合には、「死刑か無罪か」の二値論理になります。これは被告にとってはそして遺族にとっても決定的で、結果はまさに天と地の開きがあります。

こういう必要悪としての区切り問題の非合理性・不自然性の元凶は、そもそもの設定に無理があるからで、そのため結果的に結論にしわ寄せが行きます。どういうしわ寄せかと言うと、別々の裁判において、それぞれの判決はそれぞれ合理的であっても、全体を通してみるとどう見ても罪の軽い方が罰が重いケースがあるという、**逆転発生**のしわ寄せです。連続体としては罪が重いにしたがって、あるいは責任能力の程度にしたがって、「無罪の連続体」と「有罪の連続体」が一部重なりつつスムーズに遷移していくわけですが、現実社会ではこれをその遷移の中間あたりで強引にブチ切らざるをえないために、切られた連



続体の「しっぽ」の部分にその事象が落ちる場合があります。かような場合に逆転現象が発生します。「連続体 vs 点」「アナログ vs デジタル」という問題に不条理は必然です。そもそも点と連続体を同じ土俵で扱うと言う設定に無理があるからです。このような不条理の最たるものが、「連続体をただ1点に縮退させる」と言う行為です。直ちに矛盾が噴出します。

## 6 - 8、蓋然論理

アナログ世界（構成論）の特徴は以上見てきたように、全体観察、要部抽出、帰納法、連続体（波動）、ゆらぎ、浸み出し等にあります。そしてアナログ数理に適合した論理は絶対推論ではなく蓋然推論でした。蓋然推論だからこそ推論過程に知恵が必要で、知恵の入る余地があり、推論結果は100%成立するものでもなければ1つの結果しか出ないものでもありませんでした。これら連続体の数理と論理の関係は自然です。全体観察だからこそ、どこまでを全体とし、その特にどこを要部と考えるかで、数理や演算に主体者による相違やゆらぎが生じ、それが必然的に推論過程と推論結果を蓋然的にするのです。この「ゆるい論理展開」は、それをする人の知恵の程度、熟練の程度、経験の程度にも左右されます。そしてその能力も、理解できる、使用できる、創出できる、の3段階の順に難しく高度になっていきます。蓋然論理とは言い換えれば頓知です。蓋然定理とは、デジタル世界での「絶対定理」と異なって100%を決して保障せず、むしろ「自然に面白い」「自然に役に立つ」「自然に知恵を感じる」ひとまとまりの真理であって蓋然推論によって導かれたものを言います。

ただし、アナログ集合では矛盾が常に決め手にならないからといって、「何でもあり」と言うわけではありませんし、「論理は死んだ」訳でもありません。どういうところで論理が実質上止まるかと言いますと、蓋然論理の蓋然性に対応して、「矛盾」にかわり「不自然」が登場します。「常識で考えて普通ありそうも無い」「経験上ちょっとありえない」ところに議論が至ったときです。つまりアナログ数理の世界では、「矛盾」に変わって「不自然」がキーワードになります。矛盾していても自然なら良い一方、矛盾でなくても「普通考えられないよなあ」と言うところに来ると蓋然論理は少なくとも一瞬停止します。

例えば「スヌーピーの実家はラーメン屋だ」とか「ボブサップは白人のなりすましだ」とか「(不正については)一切記憶にございません」とか「吉永小百合さんが裸で歌を歌いました」とか「エルビス・プレスリーが江子田の喫茶店でウェイターのバイトをしていました」とかです。実は本当の可能性も絶対



無いとは言えないだろうし、発言自体には何の矛盾も内包していないけど、ちょっと常識的にありそうも無い、つまり「不自然」なわけです。もちろん蓋然論理ですから、「不自然」と感じるか否かには多少のゆらぎがあって、完全に絶対ではありませんが。

アナログ論理の特徴を見てみましょう。変な配置を顔と呼べるか否かについては全体観を通した推論が要ります。ある人は「これこれの理由で顔だ」と言うでしょうし他の人は「これこれの理由で顔ではない」と言うでしょう。結論は一意ではなくしかも互いに逆ですが、どちらもそれなりの知恵の入った蓋然推論です。加えてこの両者が同じ「顔並び」に対する評価だとしたら、両推論は矛盾するわけですが、だからといっていずれかの推論が直ちに棄却されるわけでもありません。ただし、こういった評価のばらつきがあり「ずれ方」も多種多様であるにかかわらず、うまい下手の順番、場合によっては面白いかな否か、あるいは味があるかな否かとか誰かに似ているかな否かかもしれませんが、一定のしかしゆるい(ゆらぎのある)順位(数値でなく多義的な)をつけることが出来ます。

アナログ世界では併せて、先にも述べた「 $1 + 1 > 2$ 」の要請により元の要素以上のものを創出し、しかもその部分がしばしば肝であるのですが、場合によってはさらにそれが一見の無駄と見える場合すらありえます。従来の常識から余りにも飛んでいるため、その真価が見出されにくい場合です。斬新なものほどその価値は認められにくいという蓋然法則があるからです。つまり、アナログ世界観では一見の無駄を引き受ける懐の深さを持っていること、しかもその深い懐に入ったものが元の要素と言う陽に定義された以上の形而上なものであるために認識されにくく、それゆえ一定の温存期間を経たあとでやっと大化けする可能性が大であることがアナログ数理の蓋然法則として自然に導出できます。つまり、せこい目の前主義や功利主義ではなく逆に一見の無駄を認め、必ず内部に留保します。そしてまさにこの部分が世の中の余裕や潤滑油になります。つまり人々がアナログ思考に移行することにより、人々の間から緊張が取れて余裕が生まれ、より住みやすく、精神上良くなるわけです。

デジタル世界のようにきっちりぶつ切りで切り捨てないからであり、またもっとも重要な教訓は分解すると零れ落ちるような文脈の間の見えないところにこそ存在しているということを良く知っているからです。実際アナログ思考のバックボーンである東洋思想は昔からこのような広い懐を有していました。むしろ目先の無意味な勤勉主義を愚か者として戒めてきました。例えば中国に



は食客を喜んで迎えると言う習慣があります。日本でもご飯の最後の一山は、世の虫や動物のために戸外に投げる習慣があります。

さらに非距離空間のところで見たように、蓋然論理の推移は敢えて遠回りをした方が実は近回りによっぽど良く深く遠くまで見通せるということがあるのです。そしてこういった経路を具体的に見出せるのも知恵です。あるいは、「気づきの非対称性」と呼んでいますが、人はないべきものが不当にあるのは気づきやすいのですが、あるべきものがなぜか欠落していることはなかなか気づきにくいという蓋然法則があります。こういう「何か足りない」「自然に不自然」に気づくのがまさに知恵ですし、こういう事項にどれだけひらめき気づくかでその人の知恵や勘所を推し量ることができます。

### 7、来るべき時代の素描

さて、前節で心の時代つまりアナログ時代の基本的な視座と手法を見ました。そこでは、細かいことはともかく、力の文明から智と美の文明、つまり心の文明に至るためには物の見方やその表現手段の根っこから改変しないと定着しないのだと言うことを知ってもらいたくて、長々書いたわけです。こういったアナログ数字やアナログ数学のこれ以上の進展は専門の数学者に任せるとして、ここからはこういった視点の変換によって世の中が具体的にどう違ってくるか、あるいは世の中の仕組みや世界標準が、仮に世界標準が依然として必要だったとしても、どうなっていくべきかを見て行きましょう。ここで「仮に」留保をつけたのはつまり、世界標準というものが心の時代になっても依然必要かという点も当然に議論の対象になるということを意味しています。

#### 7 - 1、宗教論

まず宗教の問題を取り上げようと思います。その理由は、宗教は数字や言葉と並んで人間の根本であり、宗教自身及び宗教に対する認識が革新されないと新時代は、ましてや心の時代は定着し得ないからです。力の時代の守護神はプロテスタント(パウロ教)でした。契約を基本に据え、信じる者は救われ(ここで「悟りを得る」のではありません点に注意)、信じないものは救われないという典型的なデジタル・ぶつ切りの無慈悲な「宗教」です。そして「ご利益宗教では断固ない」のですから、世のすべては人の努力により成り、かつ人は自然全般を支配する権能を神から授けられていると考えています。人は我欲のために、他人の権利さえ侵害しなければ、自然から切り取り自由と言うわけです。この考えは実は傲慢と独善の限りで、地球環境問題や植民地支配をはじめとする地



地球上の諸悪の根源となっています。「彼らは勝手にやって来て頼みもしないのにすべてを変えちまった、自分たち以外はな」と揶揄されるような傍若無人なことを力任せでやって、しかも褒められてきました。実際に力で引き起こした環境問題を、また性懲りも無く力で抑え込もうとしています。こんなことをしたら地球はダッチロールしながら発散してしまいます。

科学技術が進歩したからといって人類はどれだけ利口になったと言うのでしょうか。どれだけ自然を制御できるようになったのでしょうか。そもそも科学技術の進展によって人類が自然を完全に制御できるという思い込み自体が、たとえそれが現在の世界標準であるとしても、いや世界標準であるがゆえに、キリスト教（パウロ教）に操られた人類最大の傲慢さに過ぎないのではないのでしょうか。

実際、ちょっとで良いから考えてみましょう。こうして毎日人々が生きていられるのも、農業にしても漁業にしても、また運送業にしても、その本質は実は太陽や海の恵み、あるいは自然や地球資源の恵みであり、産物なのです。稲を育てているのも魚を育てているのも実は人間ではなく太陽や海や自然であって、人はそこにちょっと種をまいたり、肥料をやったり、刈り集めたり、分配したりとほんの少し手を加えているに過ぎません。今の人類だって人類は99%自然の恩恵で生きているのです。主役は人でなく、太陽や八百万の自然です。これを「支配して良い」などと言うのは傲慢の限りです。

この事実に気づけば、自然を搾取しようなどというとき狂った「信仰」など捨てて、素直に自然に素朴に、自ずと古代の魂のふるさつであるアニミズムの世界に帰っていくのではないのでしょうか。智と美が支配する人間的な文明、この文明の守護神はずばり**アニミズム**だと思います。アニミズムと言うと人類史の極わめて初期に、人類がまだ自然や外界をどうしようもできないときにあった、超自然的なものを無意味に信じて、「神様がお怒りになっている、どうしよう」と右往左往し、時には人身御供をしたり、シャーマンと呼ばれる自称占い師が根拠の無いことを予言する、反理性的で幼い、宗教以前の迷信だと眉をひそめる人も多いでしょう。日本ならば神道が古来からのアニミズムに当たりますが、柏手を打ち、祝詞をあげてもらって身が引き締まる思いを体験する人が居る反面、「迷信さ」と相手にせずにはさげすんでいる人たちも居ます。キリスト教の宣教師たちも日本人や東洋人をこういった土着の信仰から切り離そうと必死でした。



ここで「アニミズムの出番だから」と言ってももちろん、そう言った過去にはあった人身御供や人身売買が復活するわけではありません。再度幼児死亡率が高まったりペストが大流行するわけでもないのです。得体の知れない占い師がやってきて「お前には狐が憑いている」などと難癖を付けるわけでもないのです。ここで言うアニミズムとは、自然や万物すべてに神が宿っているとして、自然やすべてのものに感謝して自然と共生して生きる、心根の細やかで優しい生き方を意味します。そして記紀や神道でも分かるように、八百万の神は、超然としていて罰を与える「ねたむ神」ではなく、昔から人とともに喜怒哀楽をともにした、人情味あふれる自然な神様たちなのです。そしてもちろん、デジタルな合理主義の産物のうちでも明らかに良いものである平等主義やヒューマニズムや個人の意思の尊重は、アニミズムの世界でも今後においては十分に尊重されます。ただし非理性的であること、少なくともそう見えることはすべて誤謬か迷信で悪でしょうか。これらを取り除いてすべてを理性で処理すべきでしょうか。理性至上主義、それが果たして人本来・宗教本来・心本来の姿でしょうか。

科学的真理というごくローカルな世界ならともかく、広く日常や全体論の世界、宗教の世界においては悪平等と度を過ぎた理性主義は自分たちを不当に限定する過ちと言わざるを得ません。人類にはいつの時代でも、数的には極少数でしたが、預言者といわれる超自然的な能力を持つ人々が居ました。発想を変えてこういった賢人の予言を今度こそまじめに受け止めてみませんか。ややこしいのは賢人と偽物の区別の仕方ですが、この点がややこしいがゆえになおのこと、人類は小さいうちから超自然的な能力や理性を超えた世界についての学習と訓練が必要なのです。この辺で宗教論から教育論につなげたいと思います。

### 7 - 2、教育論

心の時代、具体的にはすぐ上で述べたアニミズム的宗教観・人生観・世界観を達成するのに、重要な役割を果たすのが教育です。今の教育は明治時代以降に世界に伍していくために、敢えて欧米流の数字や実利や科学技術や経済を重視するやり方を取ってきました。その特徴は合理主義の叩き込み、理数系の重視、数値になるものの重視といったところです。これらは基本的に知識の詰め込みのみなのでマスプロの座学で対応できます。実際明治以降これまでの教育は基本的に座学とペーパーテスト中心の、高級奴隷大量生産でした。

高級奴隷のマスプロは、「日本は資源が無い国なのでその分重化学工業による高付加価値を収入源とする以外に国が生き延びる道は無い」という、力の社



会では疑いようの無いスローガンの実現のために必要でした。実際この悲壮な背水の陣を金科玉条として人々に勤勉を強いてきましたし、一定の成果も挙げてきました。中にはこのスローガンを真に受けて、自ら志願して高級奴隷になった人もたくさん居ます。ほとんどかつての満州開拓団のようです。つまり実はこの手のスローガンを振った人々は自らは手を汚さず高みに居て、指示し上前をはねてきただけでした。しかも実際のところ、重化学工業押し付け教育と共産主義諸国で行っているような思想教育と、一体どれだけの違いがあるのでしょうか。

これらのスローガンや教育法は、人間が肉体を持ち食物と言う物を消費しないと生きていけないために物質社会の要素は残るので、今後も依然として存在して無くなることはありませんが、これら欧米流の物や力のための教育は、今後はもう教育課程の半分で十分です。そしてこれらは所詮は座学なので、授業は教科書のみならず授業内容自体もビデオやネットを使ったマスプロとし、教師はそれら標準授業後の質問受付など補助的に小人数居れば良いことになります。そしてその浮いた人数分をより大切な人格教育に回します。人格教育は実践を基本とし、かつマスプロに乗りにくいアナログ教育なので、質の高い人々を多数必要とします。

アナログ教育は全人教育ですから、かつて世界で預言者とか師とか呼ばれたような、思想的に偏りが無く人格的に優れた人になるべきです。授業の内容は徳育教育、運動技能、問題解決法、自己発見法、自己実現法等を基本とし（ここで「学」と言う字を一回も使わなかったことに注意してください）、特に特定分野でぬきんでた人、あるいは分野はまだはっきりしなくとも何らかの見込みの感じられる生徒については、師弟制度を復活させます。そして科学技術奴隷のような目先の国策人間の養成ではなく、次の節で述べるように自由時間の増加を自分の目標に向かって自己鍛錬し自己制御できる人間になることを目指します。

そうなることによって、現在の会社や会社人間のように「今の時代のために今の自分たちがある」というような視野の狭い人間ではなく、「次の時代のためにこそ自分たちがある」という境地に至るべきです。人類に全く新たな方向の文化を付け加えて豊かにすることがその本人にとっても真の幸せに繋がるのですし、「生きて良かった」「本来の自分を発揮できた」と思えるように、また他の人に「ああいう人になりたい」「あの人の分野に入りたい」と思わせるほどの迫力と余裕のある人一人ひとりを養成してあげるようになるのが教育として



自然です。

加えて一見の無駄をも認めない窮屈なこれまでの功利主義は廃止すべきです。人の教育は従来のように「主要5教科の合計点」と言うような点付け差別によるのではなく、もちろん点の高い人がその方向を目指すならそういう方向も一方向としては残りますが、基本的には一人ひとりの長所を見つけてそれを伸ばしていくことに専念します。途上で自分に新たな才能や興味を見出したら、何歳であっても方向転換できますし、それまでに消費したエネルギーが無駄などということは決して言いません。

最近面白いと思った現象に「大食いチャンピオン」があります。これについては良い評判はありません。「もったいない」とか「世界には食料のない人も大勢居る」とか「体に悪い」とかで、「あっぱれ」などという評価はありません。でもこれほどに奇想天外で、今の常識からは却下されるか無視されるのが明らかに正当評価だと思われる分野こそが、「大食いチャンピオンそのもの」とは言わないまでも何らかの形で、かつての延長としての小手先の小難しい理論よりもはるかに、世の中の方向を大きく変える力となるのです。

### 7 - 3、アナログ的思考回路例

さて、従来の教育は重化学工業の発達と言う国策のため、理数系人間の優先的育成と言う面が強く、そのため日本人でも過度に論理的、数値的に行動するパターンが増えてしまっているのですが、かような西洋の数学や理論物理には「不変量信仰」があります。不変量とは途中の経過によらず一定な量のこと、最も良く知られているのはポテンシャルです。ポテンシャルの定義された空間では、総エネルギーは経路によらず一定値を取ります。例えば地上では位置ポテンシャルと運動ポテンシャルの和は摩擦による損失を除いて一定です。こういう不変量は、あると見通しが立てやすく且つ理論の構築がしやすい（数式がうまくはまる場合が多い）ので数学や理論物理では大変重宝されます。

化学ですらアボガドロ数という不変量があります。また最近では素粒子論で「サイバーグ・ウィッテン不変量（ドナルドソン不変量）」が注目を集めています。で、アナログ世界でも不変量はそれなりに重要視されますが、第一に、そもそもアナログ世界ではゆらぎがあるために完璧な不変量というのは存在し得ません。また第二に、現実世界を考えても「余りに不変量な人」とは目の前の仕事に全く興味の無い、三無主義（無関心、無感動、無責任）な人を意味します。ですから現実社会では不変量を尊重しすぎるのは危険です。



では不変量にこだわるのはやめて、前章で見たアナログ数字を使ってどんなことが出来るのか、具体的に見ていきます。一例として「感性工学」という分野があります。この分野は感性を種々の測定器による測定結果を集積した「離散デジタル」なデータバンクを用いて感性もどきを工学的に果たさせようとする分野です。デジタル計測により例えば顔の輪郭の特徴抽出をし、その結果を用いて例えばその人にフィットするファッション（めがねとか）を見出そうというわけです。学習システムと組み合わせると結構満足度の高い結果を出してくるようになるのですが、それにしてもそのデータ列やパソコンが感性自体を理解するわけではありません。これは絵画をデジタル的に取り込んで精度良く保存することは出来ても、パソコンそのものはその美を永遠に理解しないのと同じことです。

一方でこのような感性をアナログ的に見ようとすると先に挙げた福笑いゲームのようになります。感性獲得希望者は師について、あるいは自らの試行錯誤で、全体観察と連続体的視点から、どこに要部がありどの部分が結果にセンシティブであるかを体験を通じて学んでいきます。でもそれでは昔の徒弟制度と変わらないのではないかなと言われそうです。そうですね、徒弟制度を基本とすることそれ自体は昔と変わらないのですが、アナログの視点より、よりの確に且つよりすばやく、その「技」を獲得し、且つ次世代に伝承・伝達することが出来るでしょう。前から断っているように、アナログ世界は座学ではありません。

そして種々の、例えば福笑いその他ゲームを通じた経験獲得作業を通じて、アナログ過程による全体観察と要部抽出になれてくると、その経験はより広く類似のゲームや競技や作業における全体観察と要部抽出に応用できます。この意味で、アナログ世界全体に、より形而上の抽象的な蓋然法則があるわけです。この観点を更に推し進めていくと、現実世界と相似なアナログシミュレータを組み込むことにより、コマンドを入れられるアナログPCを作ることが出来るかも知れないわけです。ここまで行けば「機械（アナログマシン）が能動的に事物を理解する」と言うこともありうるわけです。

### 7 - 4、社会構成

さて、以上で人の究極の幸せ、つまり自己実現のために、心構えや社会の雰囲気の変革を見てきましたが、それに劣らず、そういうことに打ち込めるだけの時間が、文化発展や自己実現には必要です。今のように平日は丸1日会社



に拘束、そして土日は平日のための骨休めと言うのでは、生ずるべき文化も生じる余地がありません。現行の社会構造は、常勤になってそこそこ資金はあるが毎日毎日朝から晩まで奴隷のようにいいように誰かにこき使われて息をつく暇もないか、あるいは自らフリーターになり自由はあるけどお金が無いという境遇になるか、の二者択一しかないのです。これは人の人生観の多様性に比べてオプションが余りにも貧弱です。

そこで先ず現行制度を、徐々にではありますが週休3日制や4日制に持っていったらどうでしょう。あるいは今は大学教授のみの既得権であるサバティカル制度を、国民全員を対象に広げるのはどうでしょう。そして増えた自由時間を、人々の一人ひとりが自分の人生の目標達成、例えば自らを磨くために、あるいは芸術文化を高めるために当てるのです。これでやっと心の時代、アナログの時代がやってきます。

こうすれば、やりたいという心、それを可能にさせる時間的余裕の双方が揃います。音楽好きは音楽に、山登り好きは百名山登りに、スポーツ好きはスポーツに、料理好きは料理に、トリビア好きはトリビアに、大きなジグソーパズルを極めたい人はパズルに、温泉を制覇したい人は温泉めぐりに、それぞれ義務としての強制労働はそこそこにしておのの目指すところに十分に励むことができるわけです。こうした場合、世の中の物質文明の側の進歩のペースは当然に落ちるでしょうけれども、それにもかかわらず人々はより充実した人生を送ることが出来、その結果文明がより光り輝き多彩になるのではないのでしょうか。さまざまな新しい文化の百花繚乱です。こうして余暇と自由の拡大によって人々の間には真の人間中心の、そして併せて自然を愛する社会を作る余裕が生まれます。

そして物質文明のありうる一時的停滞に対しては、従来の仕事のうち人間を労働から解放する技術を優先的に成長させていき、かつ機械等でも出来る部分は極力機械に任せることにより、できる限り生産性の維持を計っていきます。つまり従来とは異なり、例えば宇宙開発や素粒子加速器のような、基本的に知的興味に基づくだけの金食い虫な巨大科学は、優先度を落としかつ基本的に愛好者たちの自助努力だけでやってもらい、老人介護ロボットとか物質自動生産システムとか、人間の時間的労働的解放と福祉の向上に直接役立つものを最優先にしてもらいます。

### 7 - 5、富の分配



次に富の分配の問題です。今の資本主義は賃金や金銭が「成果比例」を通り越してゲーム化し、極度に非線形な、貧富の差が生まれる構造となっており、決して正直者や文化寄与者が報われる構造になっていません。ではもし今の資本主義が是正されて寄与比例になれば理想的なのでしょうか。もちろんはるかにましですが、それでもまだ対策不足です。先に「生産に対する人の寄与は極わずかだ」と述べたことを思い出してください。漁業者の取ってきた魚を育てたのは太陽や自然で、漁業者は単にこれを集め運んだに過ぎないのです。このアニミズムの原点に帰って、太陽や自然はどんな人にも等しく恩恵を降り注いでいるのだと言うことを思い起こせば、富の分配もまずこの太陽や自然の恩恵に見習うべきだと言うことになるでしょう。つまりその人の「手柄」に寄らずどの人にも一定の基礎額を、具体的には今の年金よりは少ないが生活保護よりは多い、そこそこの衣食住のための最低額は一人ひとりに留保なく分配し、剰余分を業績比例になるように再配分すべきでしょう。

つまり、太陽や自然の恵みに相当する分はあたかも太陽の光のように自然と与えられ、それ以上にやりたい部分、具体的には自己の夢実現のために相当の費用がかかる人についてはその相当分について働いてもらうわけです。同じ働くにしても生活のためにいやいや働くのと、自分の目的実現の手段と言う具体的な目的を持って働くのでは、その労働の意味や意欲が大きく異なってくると思うのです。人の趣味や目標はそれぞれ人によって千差万別でしょうし、人が現在の物作りの束縛から解放されて自由になれば更にその何十倍もの多様な文化が花開くでしょうが、例えば居住域周辺の絵を描いてささやかに過ごしたい人と宇宙旅行をしたい人では夢の実現のために借りる他人の手の大きさが格段に違います。その違いに応じて働いてもらうわけです。

さて、今述べた基礎分について、本当に全員一律で良いのか、それこそ悪平等であって、むしろ文化を創造できそうな人により多く傾斜配分すべきではないかという議論はあるでしょう。この論点について考えてみます。まず、美と知恵の時代において効率を偏重しすぎてはいけません。太陽や自然は人類にあふれんばかりの恩恵をもたらしているのであって、ある程度の無駄はそもそも許されているのです。それに過去の文化史を紐解くと、どんな人が新たな文化を提案するか、ほとんど予測できないではないですか。

強いて「合理的な」選択するとすれば、今の時代では「識者集団による選択」という方法になるのですが、この方法こそ実は見掛け倒しの悪平等であって、いわゆる過去の権威者でも理解できるようなつまらないものしか選ば



れないのは周知のとおりです。専門家は往々にして視野が狭い上に、集団効果により評価が平均化されてしまうためです。実際過去の歴史を紐解いてみると、集団指導体制の時代より王朝時代のほうがはるかに優れた作品を多く残しています。専門家による集団討議方式、これが一番非生産的で、ほとんどなんらの新しいものも生み出しません。但しこの点について、単なる権威者の円卓会議ではなく、力ある預言者を認知できる時代になれば、その人に選んでもらうと言う方法はあるかもしれません。

一緒に振り返ってみましょう。例えばゴッホとか初期のモーツァルトとか、ああいう真に革命的な人々が時代時代で文化の舵を大きく回してきたのですが、ですから心の時代にはこういう人たちにこそ義務や貧困から解放されてより幅広い活動をしてもらい、より多くの遺産を子孫に残して欲しいのですが、コンクールや専門家の合議でゴッホやベートーベンやモーツァルトが選ばれるとは到底思えません。最近の例ではねじめ正一さんとかフジコ・ヘミングさんとかいわゆる遅咲きの人々、特に、ねじめ正一さんのような若いころは余り仕事をしなかった人を無駄として切り捨てずに、生涯を通じて生かすような余裕と度量の広さがこれからの心の世界には必要です。

そして先に述べましたように、アナログ世界ではその総和を超える構成論の効果によって、かような一見無駄な人々を抱え込む懐の広さを持っています。ですから、大きすぎて多数の凡人にはその意義が直ちには気づけないような大きな文化を育むためには、前提として人々の発想や社会構造がアナログ化して、ものの見方も余裕のありかたも改善されて、むしろ「石つぶし」と言われている人やその時代にはまりきらない奇人変人こそが、全員とは言いませんが天才に大化けしうることを知るべきです。そしてこういう潜在的な人をこそ大切にしたいわけです。

さらに言うならば、上に挙げた人たちはおそかったと言えども幸い存命中に認められましたが、そういう彼らの影には存命中に認められずに世を去ってなおも忘れられ、今も存在しながら忘れられている人々や文化が、結構というか、既に見えているものの何倍もあるのではないかと思います。一種のハイソリッヒの法則です。そしてこういう無名の人たちにこそ文化を、自分の世界を極めて欲しい、そういう人にこそ自由と資金を与えたいのですが、専門家会議はおよそその正反対の阻害要因としてしか働きません。こう考えてくると、悪平等の嫌いはあっても人頭がまだ一番ましに思えてきます。いつ花開くかわからない町のミュージシャンたちやアングラ劇場の売れない俳優たちも、少な



くとも生活苦におびえることなく会場代や楽器代だけ稼いであとは自己の芸術のために生きることが出来るようになり、そしてこういった人たちがこそが今まで思いもよらなかったような新しい文化を作り出していくわけです。

### 7 - 6、物質的富の最低保障

でも強制労働を削減すると国民総生産が減って人類の生活の質が退化しないでしょうか。従来のいやいやながら働かされていた分に相当するGDPが減少するのではないのでしょうか。たしかに物質的には多少は退化するかもしれませんが。科学技術や経済の進歩は確実に鈍化するでしょう。だから移行は徐々にやらないと、いきなり変えても人々がついてこないでしょう。でも物質的充足を望んでいるうちは「欲望は限りない」を数字で裏打ちしたようなもので、いくら進歩しても人は永遠に満足しません。「もっともっと」とより多くを望んでいる人たちは、数字の無限のマジックの奴隷のままで心の中はいつまでも満足せずに暗いまなのです。この辺で考え方を改めて「足るを知る」べきです（ちなみに私は当局の回し者ではありません）。実際科学技術は総体としても十分に進化していることですし、進歩の鈍化や停滞は十分受け入れられると思います。

そもそも20世紀に花開いた科学技術や経済原理は、宗教から見ればあだ花であることを理由として、も早無用の長物なのではないでしょうか。決してそういうことは言いません。文明の物質的側面は今後も未来永劫に渡って必要ですから、無用になることはありませんし、ここまで発展したので今後も放っておいても発展し続けるでしょう。ただしその位置づけは今の世界標準のように、人を奴隷にするほどのモンスターではなく、それなりの適正な大きさと位置に収まることになり、アナログ的なものが相対的重要性を増大させる形で収まるということです。

物質的退化については時間をかけて世の中を移行させる必要はありますが、ここで重要な打つ手があります。それは科学技術の進歩を人口増加という方向に垂れ流さないということです。過去の科学技術の進歩の足取りを歴史的に振り返ってみてください。産業革命はもとより、あらゆる科学技術の進歩に伴って、多くの人々には目の前の自分に対する恩恵しか眼に入らないのですが、実は同時にいやそれ以上に、地球上の人口を増やす、地球上の可住領域（たが）を広げると言う副産物を及ぼしてきました。むしろ副産物の方が多いほどです。自然淘汰という人口調整手段を持たない人類は、科学技術発展の恩恵の極限まで、毎回人口を増やしてきました。200年前には1億人、50年前には30



億人だった人口はまもなく100億人に迫ろうとしています。果たして地球上にこれほどの人間が必要なのでしょうか。せいぜい3億か5億人も居れば十分ではないでしょうか。

でも過去の科学技術の進歩は常に垂れ流しの人口を増やし、それが常に環境汚染や食糧難といった問題を深刻にさせるという悪循環を繰り返してきました。ですから今ここで立ち止まって、科学技術の恩恵をたがを増やさない、むしろ減らす方向に持っていくことは極めて大切です。こうすればおのずと解決する問題も多いことでしょうし、鈍化した科学技術の発展でもさほど不便を感じずに人類は生き続けられると思います。

### 7 - 7、経済の位置づけ

さて、本論の冒頭でも述べたように、経済は科学技術と並んで代表的な世界一元化・デジタル化の強力なツールでした。ではアナログな世界に移行することによって経済学もやわらかなアナログ的なものになるのでしょうか。答えから言うと、これも科学技術の運命と同様です。つまり経済学が無くなることはないのですが、それ以外のアナログ的価値、喜びとか感動とか幸福とかの重要性が増すことによって経済の相対的重要性は低くなります。つまり、金銭的に損であってもより面白い方を選択する機会が増えるようになってきます。

ところで今アナログ的メリットの例としてあげた喜びとか感動とか幸福とか、これらは経済学と同様に交換可能でしょうか。経済の本質は交換可能性にあります。金銭は本来、人の果たした労働の大きさを測る尺度であり、また同時に他人の労働を借用することが出来る大きさの尺度でありました。それがいまや極端に「発達」し、「楽をして儲ける手段」の要素が増えてきました。投資とか投機とか利息とか配当とかです。これらの行為はその行為を行うために頭脳を用いており、その行為によって資本主義の価値体系の調整と公平化が常に行われているから立派な労働だと言えばそういう面もあるのですが、人類に対して外界から新たな富を付加していないという意味では虚業の面もあります。そして資本主義の「成熟」に伴って経済は実業より虚業の面が強くなり、も早個人の働きに比例しなくなっていました。大富豪とパートのおばさんの人類に対する貢献が、その収入ほどに何桁も違うとは到底思えません。

この意味で経済も一種数字のまやかしであり、これを追求することは手段の目的化という取り違えと言えます。ではアナログの世界ではどうなるのでしょうか。喜びとか感動とか幸福とかはなんと言ってもゼロサムではありません。



やり方によって同時に幸福にもなれば同時に不幸になってしまうこともあります。同時に幸福になる方が良いに決まっています。そのためにはデジタル社会のように矛盾点で止まらないことです。矛盾点を協力で乗り越えたときに双方の幸せと言う最高の状態がやってくるのです。そしてその喜びを知った人はも早、目先に経済の云々に支配されなくなります。経済学が万能でなくなり、人が経済の奴隷であることがやまるのです。

### 7 - 8、国際関係

世界をだんだん広くしていった今度は理想とすべき国際関係のあり方を見ましょう。国際関係とは言いながらこれは個人同士の隣人関係にも適用できるものです。連続体的世界での国家間のありようも「ぶつ切りから相互貫入へ」をキーワードに理解できます。隣国同士は土地という即物的なものについては国際法上境界線と言う幅のない線によってデジタルにブツ切れていますが、メンタル的にはその線を双方から染み出して相手側に滑らかに入っていきます。つまりお互いの立場を尊重し思いやります。

この視点からの今後あるべき国際関係は、自らの立場を堅持しつつも同時に相手の立場を思いやる関係です。先ず自分の国に誇りを持ちあるいは持てる国とするとともに、その上でそれと同時に隣の国が別の形でやはり自らの誇りを持つことを同時に理解するわけです。このやり方は国同士にかかわらず宗教同士、民族同士いずれもそうです。原理主義に走りすぎると相手の立場との軋轢、矛盾を生じます。そして矛盾が生じたところで投了してしまう、つまり殴り合いが始まって勝ったほうが負けたほうをすり潰すのが従来のやり方でした。でも先にも述べましたように、矛盾はアナログ世界では絶対ではなく、むしろ矛盾をきっかけにその相違を克服することにより新しい文化が生ずるのです。そもそもデジタルなパウロ教的社会では、信じないものは地獄に落ちるのですから、相手を思いやることは出来ません。また自然を人の下に置いた時点でこの世には人しか居ないのですから、おのずと目障りな異教徒や他国を殴ってつぶすことしか思いつけないのです。もうこんなとち狂った世界観は止めましょう。

そうです。主義や文化の違いによる矛盾は、それ故に相手を非難するのではなく、むしろ協力して新たなものを生むきっかけとしてください。なお、アナログの時代では次章で詳しく見ますように、世界標準というものがなくなりそれと同時に、国の違い、宗教の違い、民族の違いといった従来極めて重要且つ基本的といわれた要素が、今ほど重大なものではなくなってきます。むしろ



文化の違いや趣味・特性の違いが前面に出てきます。そしてどの国のどの地方に生まれた人でも、それぞれの好みに応じて自分の好きな文化を継承できるように、世界のあり方が変わってきます。広い意味での「地方の時代」です。では地方の時代について詳しく見てみましょう。

### 8、地方の時代

#### 8 - 1、世界標準は必要か

ところで先ほどから、「21世紀は美と智を指導原理とするアナログ文明が世界標準になるべきだ」と申し上げてきました。でもそもそもこの新しい、心の時代に依然として「世界標準」なるものが必要なのでしょうか。科学技術や経済と言うデジタルな部分集合では相変わらず世界が一体化しているでしょうが、美術や文化といった分野では、「智や美が指導原理である」という指導原理さえ明確であるならばその具体的な態様はそれぞれの地方や個人独特であって、場合によっては互いに矛盾するものでも同時に存在して構わないのではないのでしょうか。

これは全くそのとおりです。「美と智」がそもそも地域性、地方性、多様性を予定しており、固有に内在しています。ですから産物は多様であればあるほど面白いし良いのです。これからは中央や統一の時代ではなく、地方と分散の時代になるでしょう。元氣は地方に始まり地方からやってきます。そしてもしこの地方と多様性を阻害するものがあるのならば、それは排除されあるいは適正化されるべきなのです。

心の世界に帰りますとその多様性を阻害するもの、その典型が一神教、中でもキリスト教（パウロ教）です。この宗教は自分勝手な理由で、たいした中身も無いのに他人の家に土足で入り込んではいと強引に人々に自己流を押し付けてきました。その無礼さ加減はパウロの独善的な個人的性格そのものです。「奴らは頼みもしないのに勝手にやってきてすべてを変えていきやがった、自分たち以外はな」と揶揄されるとおりです。そして今や世界の3分の1が狭義のキリスト教徒、双子の兄弟のようにそっくりな共産主義も合わせると世界の実に半分を占領しています。明白な単色化であり世界のさまざまな地方文化の圧迫と取り潰しを平然と犯して、反省するどころかなおも手綱を緩めません。現代風に言えば独占禁止法と不正競争防止法違反です。

実際この宗教は世界から、インカ文明とアフリカ文明と言う2つの大きく



て特徴ある重要な文化・文明を抹殺してしまいました。本論で私は、西欧デジタル文明と東洋アナログ文明の並立を基に議論を展開してきましたが、もしこれらに加えて中南米文明とアフリカ文明も加わっていたら議論はさらにどれだけ豊かになったかと思うと、この傲慢と独善のキリスト主義者たちの暴挙に怒りに震えずには居られません。

### 8 - 2、地方の時代

アナログ時代が来ると、今の力による世界標準という構造は発展的に消滅します。そもそも世界標準がなくなるのです。何であれ、力に依るよりはましかもしれませんが、世界標準と言う一元化は文化の多様性というアナログ社会のもたらす益を帳消しにしてしまうからです。では世界標準に変わってどのような時代が来るのでしょうか。それは地方の時代です。国すらも通り越して地方です。地方とは究極的には個人単位の文化なのですが、ここではもう少し広く、例えば津軽地方とか会津地方とかいう地方です。祭りとか方言とかふるさととかは大体このスケールで現状なされているでしょう。ここ最近こういった単位のふるさとの文化が見直される機運にあり、あちこちで伝統文化が復興しているのは喜ばしい限りです。もしかしたら世界よりも地方の方が先に、あるいは無意識に、アナログ文明に移行しつつあるのかもしれませんが。

そしてアナログ文明に移行した暁には、どの地方に生まれ育ったかに無関係に、どの地方の文化が好きかで一人ひとりが自分の文化圏を決められるようになります。移住してもしなくてもいいんです。そしてかような文化の行き来が活発になると、今度はそれらが互いに影響・融合しあって、新しい文化、ゲームであったり競技であったり祭りであったりそういうあらゆる文化が興るようになります。しかもそれは、高度の教育を受けたいいわゆるエリートからではなく、むしろ一般市民、埋もれた天才の中から、今までの常識からは全く思いもよらないような文化が発生し、しかもゴッホやベートーベンのころと違って、すぐにはと言わないまでもより早く、その価値が認められるようになります。このころには人々の心がすでにかなりアナログ化されているからです。加えて、どうしてもオリンピックとかで日本一、世界一にならないと気がすまない全順序的デジタル的順位を競うのではなく、ある地方で「その地方一」であること、さらには一番ではなくても気持ちのような演技をすることが十分満足な目標になってきます。このように種目も増え目標も増えで、目指す目標の幅がぐんと広がり、多様な文化に対応するようになります。

この地方の時代への移行を早めるには財源の早期な地方委譲も必要でしょ



う。例えば基礎となる地方の財政資金も、今のように国からの交付と言うやり方はやめます。地方の財政は地方が直接集め、単に地方ごとの貧富を是正する調整機関があれば良いのです。いつまでも国が地方予算を握っていてコントロールするようなやり方は、国による国内標準化というスケールは異なるものの画一化の一種にほかなりません。そして地方の単位が県以下ですから、最近話題の道州制も不要です。屋上屋を作って公務員を増やすだけです。

### 9、22世紀の展望

このようにして21世紀が美と知恵を指導原理とする社会に大変革をすることに成功したとします。ではこの時点で「世界標準革命」は完成でしょうか。私はその先にもう一つやり遂げるべきステップが残っていると考えます。今までの議論では、科学技術や経済を代表とするデジタル文明と、美と智を指導原理とするアナログ文明が相反するもの、対立するもの、全く逆方向に作用するものであると見てきました。それはそれでそうなのですが、22世紀に至るとこれらが、実はより高い文明の異なった2側面に過ぎないとして、統一されるのではないかと考えています。単なる羽目合わせや住み分けでなく真の融合です。これは例えば量子力学においてあらゆる実態は粒子性と波動性を持っているようなものです。光は粒でもあり波でもあります。こういうように文明がより高いところで統一されることにより人類は過去の成果と恩恵すべてを受け取ることが出来ます。そして今でもちらほら見えている予兆、古くからある東洋思想と最先端の素粒子論に見える不思議な並行性の問題もこの時点では予兆の中身が素直に理解されるのではないかと考えています。あるいはこの並行性が指導原理となってアナログ文明とデジタル文明の融合がなされるのかもしれませんが。

以上