



中村純二先生の「正反合と進化」から考える

田中文夫（神奈川県）

2013年夏におこなわれた東京大学山の会・記念祝賀懇親会において、中村純二先生の「物事は正・反・合の状態を通じて進化している」という乾杯発言要旨の写しと、お手紙をいただきました。

「正」の立場とは、世界の山岳界がエベレストやヒマラヤ 8,000m 峰の初登頂を目指し、人類として未踏の高みへ到達するような登山様式とされています。「反」の立場は初登頂終焉以降、個人の能力や趣好に応じて岩登りやボルダリング、その他様々な関わりで山に入る多様な登山様式とされています。「合」の立場とは、「正・反」の次の「新しい世代」として「正・反」併せ持ち、尚且つ旧来に囚われない自由な登山発意の様式とされています。そして「進化」とは、「正 → 反 → 合」へと移行する様態を示されます。（先生の注：乾杯発言の中にて、十分に意を表現することができませんでした。）

哲学的な意味で【正・反・合】の考え方は、ヘーゲルによって定式化された弁証法論理の三段階を示すとされています。第一段階：ある判断を定立(正)とし、第二段階：それに矛盾する判断を反定立(反)とし、第三段階：正反二つの判断を統合したより高い判断を総合(合)とする。（大辞林：参照）

現在の登山は、【正・反・合】三つの世代が混在しています。「正」の世代は戦前派と云え、少人数となりました。「反」の世代は戦後派とも云え、団塊の世代とも呼ばれて定年退職期を迎え、あるいは過ぎ、新たに「老いの山」に取り組んでいます。昭和後期から平成に亘る「合」の世代は、登山とともにスポーツ要素が拡大浸透してきました。さらに近年「合」は進化し、「新」の世代を考えなければなりません。「合」と「新」は混じり合い、「合と新」にて括ることにします。つまり各世代の表現は、「正・反・合と新」としてみます。

現代の電子空間情報社会(PC、SNS)は、「合」の多様化とともに、デジタル電子回路による「時分割、空間分割」技術は、脳の次元意識を変えています。それらは「サイバー空間(cyberspace)、ネット空間(net space)」とも呼ばれ、脳にバーチャル・リアリティ(仮想現実感)を与えるようになりました。「合」の目に見える形での多様化から、「新」の目に見えない多様・多層化への進化を促します。多様性はさらなる重層構造(多層、多次元)となり、各層(layer)を積み重ね構造となります。これまで身体がおこなってきた運動(登山も)は、電子機器(ゲーム機)の中で仮想現実感覚に代替されるようになってきました。それらはいずれも脳が意識する「虚な社会」であり、現実の身体が存在している「実な社会」とは異なる層(相)にあります。これまでは機械を用いず、脳と体の中から意識する「心」として、その実態を他者の前にさらすことができませんでした。目に見えない虚な世界だからです。しかし現代の科学(分子生物学、他)とデジタル技術は、人間の「心」の解明に大きく迫っています。

このような現代社会において、「正・反・合」のアナログ的感覚の分析だけでは足りず、デジタル技術がもたらせる「バーチャル・リアリティ(仮想現実=虚実)」の感覚も、併せて理解することが不可欠な時代に入ったと考えるのです。「合」の目視的多様性と、「新」の虚構現実を組合せ、「合と新」へ進化する、新たなグループを考えねばなりません。このことは山岳だけでなく、社会共通現象です。

世代間ギャップで、何が一番異なるかを考えてみると、「死生観」が浮き上がります。ゲーム機の中では、何度死んでも生き返ります。このゲームに慣れた小学生の多くが、リアルな“自然生命感”を失っていると云われます。さらに在宅で、“老いの死を看取る”習慣も薄れています。老いの病は病院へ

隔離し、医師が死の判定を下す社会制度とも重なり、日常生活の中に「死生観」を体験する契機が失われました。重ねて新技術は、iPS細胞を始めとする再生医療の進化と、遺伝子操作による生命体の複製(クローン)も成功させ、従来の「カタストロフ的死生観(生と死の断絶)」へ大きな影響を与えています。これまで一人の人間のサイクルは、出生をもって心身生命活動の始まりとなり、死をもって物質に還り生命活動は終了することにありました。生と死は個人人間周期の始めと終わりであり、その前後は断絶(カタストロフ)と認識されていました。

一方で新技術は、機械をより人間に近づけようとするロボット化と、生物そのものの複製(遺伝子操作)と再生(万能細胞)という二つの面から、“人工的生命”を造る努力をしています。現代文明は、これまでの生殖による生命継承・種の保存とは別に、人工的生命操作技術の開発努力を、日進月歩の勢いで重ねています。このような技術進化の一方方向性は、文明とする人類欲求の必要条件でもあり、宇宙変容の方向性と位相を同じくするものと云えます。

“自然生命と人工的生命”の違いはまた、文化の一大転換をもたらせます。世の中は常に移ろいゆくもので、同じもの同じことは永遠に続かないと、無常を唱える仏教。断絶のはかなさを美しく語る文学。それらは過去の概念となります。「正・反」による登山意識もまた死を媒介として生を燃焼させるスタイルから、もはや死は交通事故のような想定外のアクシデントと受けとめられ、生死の意識を除外した「スポーツ」へと変遷してゆきます。では自己に向かって問う哲学は、どうなるでしょうか。極論を示せば、もはや個性は無きに等しく、物質の分子や元素同様、ある特定な種類に類型化されてゆくのでしょうか。物質の最小単位を対象とする素粒子物理学同様、人類行動の基本類型が集約され、基本類型哲学は社会学と一体なものとなりそうです。重ねてこのことは、極論です。

では、「正・反の登山」と「スポーツ登山」の違いは何かといえ、やはり前記の「死生観の違い」にあると云えましょう。自然に分け入る「正・反の登山」の場合、「安全(生)の保障」はありません。「スポーツ登山」とした場合、「安全の保障」は競技開始の基本条件となります。この違いによる行為者の意識と感性の差は大きく、行為者の性質を決定的に異なるものとします。しかしながら、この視点を正面から論じた記述を、浅学にて私は知りません。

これまでのアナログの身心体験(実体験)がデジタル的心身体験(疑似体験)に代わることにより、脳の意識がバーチャル・リアリティを受け入れやすくなっている新世代を育むこととなります。それゆえに、「新」の世代は「正・反」の「実な社会」へのこだわりはなく、「虚な社会」をも受け入れられる、虚実が組み合わさった「複素数的世界観」に至るのではないかと、考えるのです。

山岳人は【合と新→反→正】の順に減少してゆきます。多数派「合と新」の世代は多層化し、「正・反」による実存的登山観を超えたスポーツやレクリエーション、レジャーというように、身心の様態よりも頭脳的バーチャル化してゆきます。「正・反」の命(心身)を賭けた冒険・探検・初登頂・初登攀は、もはや過去の歴史となります。そのことはまた、宇宙的進化の要請でもありましょう。

「合と新」世代のテクノロジー、コンピュータと各種センサ、インターネットに代表される「電子・ロボット化ネットワーク社会」は、人間の脳機能とともに五感を代替するようになり、直接体験を経て獲得してきた知性・感性から、電子情報をもたらせる蓄積プログラム知性・感性(バーチャル・リアリティ)へと変化をとげてゆきます。身心のアナログ的形態よりも、頭脳のデジタル的バーチャル化へと進化してゆきます。「正・反」は、ただ見守るだけで精一杯な、飛躍的技術進化なのでしょう。テクノロジーは人間の特性を変質させ、文化要素も変えてしまいます。「正・反」の身心アナログ的体験世界から、「合と新」世代はコンピュータと情報によるバーチャル・リアリティな虚の世界へと進化してゆくと考えられます。

以上のことから中村先生の「正・反・合」を重ねてみると、次表へと整理できます。

| 進化 = 正 ⇒ 反 ⇒ 合 への変遷 (中村先生の分類から) | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 状態 | 正 | 反 | 合 |
| 1995年5月 | エベレスト初登頂(イギリス) | | |
| 20世紀後半 から 現代へ | ヒマラヤ初登頂(8000m峰) | 岩登り、人工登攀、ボルダリング (アルパインクライミング、フリークライミング) | 正・反こだわりのない 学業優先 新しい世代 |
| | 未踏の高さへ:初登頂 | 未踏のルート:初登攀 | |
| | 極地法登山 | 速攻登攀、競技登攀 | |
| | 心技体の練磨 | 個人の能力・趣好 | |
| | 世界・国家目標達成の時代 単一目標(世界初) | 個人目標達成の時代 多様化(自己充填・満足) | |
| 東京大学山の会の例 | バルトロ、キンヤン、アラスカ、 チューレン | シヴリン、K7、ヨセミテ | ヒマラヤからボルダリングまで |
| | 正・反の交流・支援 ⇒ | | 新世代の育成 |
| 進化 = 正 ⇒ 反 ⇒ 合と新 の理解 (田中の分類) | | | |
| 呼称 | 正 ⇒ 文明 | 反 ⇒ 文化 | 合と新 ⇒ 複素的世界 |
| 次元 | 1次元 : 直線的 | 2~3次元 : 空間的 | 多次元 : 多次元、多局面 |
| 意識 | 無意識なままに ⇒ 自然のままに一方的に進化 (科学、技術、生命、記録) | 意識的に ⇒ 自然に意識的に逆らう (思想、文芸、スポーツ、遊戯) | 意識と無意識の複合 身心 = 体と心 [知性(意識) + 感性(無意識)] |
| 進化の方向 | 一方向な宇宙時間の中で技術 的適応が進化を図る(直線性) ~物質の性質 | 一方向な宇宙時間の中で同質 性が繰り返し現れる(周期性) ~波の性質 | 多次元世界(少なくとも4次元) を理解し、過去と未来を統合 する今(脳と身体) |
| 評価・比較 | 絶対評価・比較 1局面での強者/弱者 | 相対評価・比較 多局面での強者/弱者 | 評価・比較は無意味 異なる次元・局面・世界相互の 比較は無意味 |
| | 絶対的単一要素 | 多様性の中で要素の条件設定 | 多層構造化 |
| 人間の条件 | 生命 : 自然の中 | 生命 : 自然の中 | 生命 : 自然 ⇒ 人為的 |
| | 自然な欲求(本能) | 意識的欲望(心=理性+感性) | 統合(心身と世界) |
| | 必要条件(生存に不可欠) | 十分条件(生存の付加価値) | 適正条件(生存の最適化) |
| | 探検・冒険・発明発見 | 開拓・開発・創造・模索 | 統合(バランス) |
| | 人類史観 | 個人史観 | 宇宙史観 |
| | 鳥の目(自然) | 虫の目(心) | 宇宙の心眼(目と心) |
| 数式表現 | 実数 = a | 虚数 = b i | 複素数 = a + b i |