



脳と心の対話

玉川大学グローバルCOE特別講義

脳科学の時代に〈心〉をどう知るか………第

4

回講義

作家

島田雅彦

S H I M A D A M A S A H I K O



ニルヴァーナ・ミニから 広がる 言語という妄想

言語は「コミュニケーションの道具」であるという考え方が一般的ですが、もうひとつ忘れてはならない重要な機能があります。それは「分ける＝境界を引く」機能です。この世とあの世をきちんと分けて認識できるのも言葉があるからこそで、言葉がなければ、あの世の存在すら無きに等しくなってしまう。

今回は、そうした言語の存在意義を改めて考えるとともに、現実でこの世からこっそり抜け出して、時空を超えて妄想の世界で遊べる究極のマシン、「ニルヴァーナ・ミニ」についてご紹介します。さて、エンジンも計器もないタイムマシン「ニルヴァーナ・ミニ」は、あなたをどこに連れていってくれるでしょう？

しまだ・まさひこ

作家。法政大学国際文化学部教授。1961年東京生まれ。東京外国語大学在学中に書いた『優しいサヨクのための嬉遊曲』が芥川賞候補となり作家デビュー。84年『夢遊王国のための音楽』で野間文芸新人賞、91年『彼岸先生』で泉鏡花文学賞、06年『退廃姉妹』で伊藤整文学賞受賞。近著として朝日新聞の連載小説をまとめた『徒然王子1』『徒然王子2』（ともに朝日新聞出版）などがある。





脳と心

脳科学の時代に〈心〉をどう知るか

の対話

言葉を獲得したことで
世界に境界線を引き、
人は、あの世とこの世を
分けて考えることができた。
やがて、「分ける」は
「分かる」へとつながりました。



本日は物書きの立場から、まず「言語と人類の歴史」についてお話しします。

我々の祖先が言語能力を獲得したのは、今からおよそ五万年前のこと。言葉を手に入れた人類は、それまでとは比較にならないほど複雑に脳を駆使するようになり、さまざまなものを発明・創造していくことになりました。

遺跡から発掘された出土品を見ても、言語を獲得する以前と以後では人間の生活に明らかな変化があったと分かります。五万年以上前の地層から出土するものは、斧や鏃^{（やじ）}といった石器類が中心で、形もきわめて単純。それに対して言語獲得以後の地層から出てくるものは、道具ひとつとっても非常に独自性や多様性に富んでいます。

身近なところで縄文式土器を思い出してみてください。煮炊きのための道具という観点からすればシンプルなほうがいいはずなのに、形も複雑だし、表面には一見無駄と思えるような装飾がびっしり施されています。また、言語獲得以後の地層からは、生活とは直接関

係のないネックレスのような装飾品も数多く出土しています。

ちなみにヨーロッパに残るアルタミラやラスコーの洞窟壁画も、言語獲得以後の時代に描かれたものです。こうした事実を見ていくと、言語能力を獲得した人間たちが最初に創造したものは「アート」だったのではないかと考えられるわけです。

さらに想像をふくらませていくと、アートの発明と連動する形で「欲望の刺激」というものが生まれてきたとも考えられます。

皆さんも、友人がお洒落な服を着ているのを見て「それ、どこで買ったの?」と、つい訊ねてしまうことがあるでしょう。古代人もたぶん同じだったはずです。誰も持っていない個性的なものや、見たことがない美しいものを見て、「自分も手に入りたい」欲望を抱くのは、人間として至極当然のことですからね。

おそらくそうした欲望が、いわゆる物々交換^{（ぶぶくわん）}のシステムを加速させ、やがては交易の営みに結びついていったのではないのでしょうか。つまり順序からいうと、まずアートの誕生があり、それがきっかけとなって人間は経済活動を営むようになったと考えても、あながち間違いではないはずです。

言葉には、自然界に存在しないものを創造する機能が備わっている

洞窟壁画の話に戻りますが、考古学者によ

つしやるかもしれません。部屋や住まいについての嗜好は人それぞれです。

しかし、ロケーションはともかく、部屋としての機能だけを突き詰めて考えていくと、広さや形、構造の部分では、ひとつの「原点」に帰着するように思われます。

人間のボディサイズは、民族によって多少差はあるとはいっても、身長一〇〇メートルなんて人は存在しません。だから無駄に広い部屋に住んでも意味がない。そう考えてどんな贅肉をそぎ落としていくと、最終的にはかなり狭い空間に行き着くことになる。

私はそうした人間の容器としての究極の空間を「ニルヴァーナ・ミニ」と呼んでいます。ニルヴァーナには理想郷、涅槃などという意味がありますが、その最小の形が「ニルヴァーナ・ミニ」極小彼岸^{（ごくせうへん）}というわけです。

ちなみに、ミニマムで無駄がなく、それでいて多機能、多目的な空間を追求した結果、私が行き着いたのは日本古来の「茶室」のような空間でした。

茶室はサイズとしては完璧なミニマリズムを実現しているといつていいでしょう。千利休がつくったとされる京都の国宝茶室「待庵」^{（たいたん）}などは、たった二畳のスペースしかありません。キングサイズのベッドも入らないし、刑務所の独房よりも狭いんです。

京都の山崎に「待庵」のレプリカがあるとあるので、実際に中に入ってみたことがある

れば、アルタミラやラスコーの壁画は、なんらかの儀式の一環としてシャーマンによって描かれたのだそうです。

人類における儀式の歴史は古く、ネアンデルタール人の時代からすでに葬式らしきものはありましたが、言語獲得の後、私たちの祖先はますます儀式を重要視するようになったようです。

おそらく、言葉のない時代の葬式は、ただ人が死んだことを悲しむだけの儀式だったはずです。それが言語獲得以後の葬式は、言葉によって、生きていた世界と此岸と、死後の世界と彼岸の間に「境界線」を引き、死者をあちら側の世界に送り出すためのものに変化していったのではと思われま

つまり、言語を身に付けたことで、人間は「この世とあの世」水のある世界とない世界「食べ物がある世界とない世界」などといったものを、明確に「分けて」考えられるようになったわけです。

たしかに言語のもっとも有効なすぐれた機能といえば「コミュニケーションの道具」としての役割だと考えますけれど、それ以前に言語は、「ものごとを分ける」という非常に重要な役割を担っていた。さらにいえば「分ける」行為がそのままスライドして、「分かる」という概念に変化し、やがて「分かる」は、理解する、把握する、認識するという意味を持つようになったのでしょう。

んですが、あまりの狭さに最初は驚かされました。でも、しばらくすると不思議なことに狭さが気にならなくなってくるんです。

これは部屋自体にさまざまなトリックが仕掛けられているためです。壁は黒く塗られているんですが、均一^{（ひとし）}の黒ではなくグラデーションがかかったような非常にニュアンス豊かな黒が使われている。さらに壁の縁の部分には、鋲^{（びり）}で柔らかなアールが施されている。

分^{（く）}かりやすいえば、写真スタジオや舞台のバックに使われる「ホリゾン^{（ホリゾン）}」と同じ効果を狙った工夫が施されているんです。そのため壁がすぐ目の前に迫っているのに、向こうに無限の奥行きがあるように錯覚させられてしまう。

さらに上部に目をやると、床の間の天井部分だけ高くなっていて、使われている竹の素材や編み方もそこだけ違っている。つまり狭さよりも、ディテールのほうに注意が向くようにも工夫されているんです。

そうはいっても、やはり圧倒的な狭さですからね。大人が二人で座ると、さすがに息が詰まりそうになります。お互いに見つめ合うと気まずくなるから、おのずと視線をはずして、床の間の掛け軸なんぞに目をやることになる。で、「ほう、素晴らしい書ですね」なんてことをきっかけに会話が始まるわけです。そんな空間にしばらく身を置いていると、

徐々にお互いの距離感が計れるようになるし、

＊3 ものごとを分ける
私たち日本人は、凍った水を手で「氷」と表現するが、北極圏の民族は「氷」を表す言葉を何種類も持ち、上を歩く割れてしまう水と歩いても平気な氷を「名詞」で区別している。つまり、分けるという行為はまず言葉ありきで、言語の存在がなければ「分ける」概念は存在しなかったといってもいい。

＊2 物々交換のシステム
肉や魚など食物をお互いに交換したのが、物々交換の始まりとされているが、アートが誕生した後につくられるようになった装飾品などの品々が人間の物欲を刺激し、物々交換を加速させたとも想像できる。



＊1 アルタミラやラスコーの洞窟壁画
スペイン北部のカンタabria州にあるのがアルタミラの洞窟壁画で、フランス西南部のドルドニ県にあるのがラスコーの洞窟壁画（写真）。どちらも旧石器時代の一万四〇〇〇～一万八〇〇〇年ほど前に描かれたものと考えられている。

＊4 待庵
京都の訓都大山崎町の仏教寺院「妙喜庵」の敷地内にある日本最古の茶室建築物。千利休作と信じている唯一の現存茶室でもある。見字は「一月前までに予約が必要だが、にじり口から見ることはできない（急須は内部）。近くには、建設当時の原寸大レプリカが展示されている「大山崎町歴史資料館」がある。



＊5 ホリゾン
舞台やスタジオで背景として使われる幕や壁をホリゾンという。人物や商品の写真撮影を行ったり場合、グリーディングの幕や巨幕などを床から壁へと伸ばして背景に使うと、ただの壁の前で撮影したものとは違って、奥行きが感じられる仕上がりになる。



脳と心

脳科学の時代に〈心〉をどう知るか

の対話

第

4

回講義

島田雅彦

*6 ミール

旧ソビエト連邦によって一九八六年に打ち上げられた宇宙ステーション。四〇〇日以上もの長期滞在実験などに成功し、宇宙における研究に大きな足跡を残したが、一五年を経て老朽化し、二〇〇一年に廃棄された。

*7 歴史小説

島田雅彦氏は朝日新聞に二〇〇八年一月から二〇〇九年二月まで『徒然草』と題し、古代から現代へ時空を自由に往来するユニークな歴史小説を連載していた。

*8 ゲーテ

一八一―一九世紀に活躍したドイツの文豪。島田氏によれば大作『ファウスト』の第二部で主人公ファウストが、トロア戦争の原因となった絶世の美女・ヘレンに会いにくぐたりなを讀むと、ゲーテが完全に古代ギリシャにタイムトラベルしているのが分かること。

*9 トルストイ

一九世紀を代表する帝政ロシアの小説家。平和主義者でもあり、政治とロシア文学の両方に影響を与えた人物。『戦争と平和』はナポレオン戦争が終って六〇年後に書かれたもの。近過去をテーマにしてはいるが、トルストイ自身はナポレオン戦争を体験してはいない。

*10 妄想や幻覚を見せる物質

幻覚がどんなプロセスで生まれるのかについては諸説あるが、ドーパミンの過剰分泌が幻覚の基となっているという説が有力とされている。

*11 農業ブーム

食料自給率四〇パーセントの日本をなんとかしなければという風潮や、食の安全性への不安から起こったブーム。不況で雇用縮小に伴い、農業を旨とする若者も徐々に増えている。

*12 仏像ブーム

今年三月六日に東京国立博物館で開催された『国主 阿修羅展』には、若い女性が大挙して押しかけ、九四万人もの入場観客を記録。マスコミが若者を取り込むための仕掛けをつくったこともブームの裏にはあるようだが、多くの現代人が癒しを求めている側面も肯定できな。

なんとなく空間が身体に馴染んでくるんですよ。そしていつの間にか狭くて窮屈だと思っていた空間が、居心地のいいものに変わっていくんです。

ニルヴァーナ・ミニは、癒しの空間でありタイムマシンでもある

お客様を接待する茶室本来の目的とは異なりますが、茶室のような極小空間は、人間が一人になりたいときに避難する一種のシエルタリ的な役割も果たします。

一人になれる孤独な空間は、人間には絶対に必要なものです。ロシアの宇宙ステーションに「ミール」というのがありましたが、あの中にも一人になれる空間がちゃんと用意されていたそうです。そうでなければ、暗黒の宇宙空間で何カ月も生活するなんてことは到底無理だったはずですよ。

人間は一人の空間に身を置くと、気分が落ち着くだけでなく、開放されて自由な妄想に耽りたくなるようです。人にはいえないようなえげつないことを考えたり、エロティックな妄想に浸ったり……（笑）。時には過去にワープして思い出し笑いをしたりもする。

つまり、居心地のいいプライベート空間とは、癒しの場であるとともに、妄想と戯れる場にもタイムマシンにもなりえるんです。

私もずいぶん前に、ダンボールで路上生活者のような小さな部屋をつくって籠ったこと

のような気分になってくるんです。

こうした人間にとつての原初的な空間であるニルヴァーナ・ミニは、もともと洞窟からスタートし、日本でいえば堅穴式住居へと向い、その後は木造住宅へと形を変えていくことになりました。そして、やがて建物、巨大寺院や巨大墳墓といった権力の象徴のような存在になっていった。

これはある意味、進化ではなく退化といえるのかもしれませんが。ニルヴァーナ・ミニがもともと持っていた機能とは、どんなかけ離れた方向に向かっていったわけですから。しかし、最近の世の中の流れを見ると、いずれ人間は最終的に堅穴式住居や洞窟のようなミニマムで原初的な空間の中に帰っていくような気もしているんですよ。

原点回帰という意味では、経済活動についても同じことがいえます。これまでの日本では他人の金を借りて投資することで資産を増やす時代が続いていました。いうなれば実体のない錬金術を駆使して富を得ていたわけです。それがついに破綻して、資本主義にも行き詰まりが見えてきた。その反動からか、最近では、経済活動も原点に戻るべきだという声が盛んに聞かれるようになりました。昨今の「農業ブーム」などは、まさにそうした原点回帰の現れといえるでしょう。

「仏像ブーム」も根っこは同じです。しばらく前だったら仏像を訪ね歩くなんていうと

があるんですが、あのときは面白かったですね。人間が一人やっとな横たわれるような極小空間に身を置くと、時空を超えてどんな妄想がふくらんでいくんです。物書きとは、そうしたニルヴァーナ・ミニの中のタイムトラベルや妄想の旅を、日常の中で行っているといつてもいいでしょう。

とくに近ごろの私は、歴史小説なんぞを書いているから、毎日、脳の中ではタイムトラベルを繰り返している状態ですよ。そうじゃなきゃ何百年も前に活躍した人物のことを、まるで会ってきかのようにスラスラ書くことはできませんからね。

もちろん事前に書くこうとする人物が、どんな性格だったのか、何をやったのかぐらひは調べておきます。でも、そのデータを元に物語を紡いでいくのは、妄想のなせる技。自分にその人物が憑依したかのような、「なりきりプレイ」つまりコスプレを脳の中でやらしながら書いているんです。

これは何も私に限ったことではなく、昔から文学者とはそういうことを当たり前にやっ

私たちの遠い祖先が繰り返してきた原始的なものに回帰するのは、現代人にとつてはリハビリのようなものです。



講義を終えて

玉川大学グローバルCOE拠点リーダー・坂上雅道教授

心の動きを物語として提示してくれる小説の中にも、脳科学の課題は隠されている



今回は作家の島田雅彦氏に特別講義をお願いしましたが、多くの人は「なぜ、脳科学の講義に小説家の先生を呼ぶのか？」と疑問に思ったはずですよ。しかし、これには理由があります。脳科学とは比較的新しい学問で、今はまだ社会が脳科学に何を求めているのか、ニーズを探りながら研究を進めている段階にあるんですよ。

ニーズは当然のことながら医学や生物学の分野の中だけに転がっているとは限りません。「脳が心のすべてをつくっている」と考え、人間の「心」に注目している私たちは、社会科学や人文科学といった異分野はもちろんのこと、生活や文化すべての中からニーズを探る必要があるわけです。ですから、社会における心の問題をストーリーとして提示してくれる小説家の仕事、ずっと気になっていたので。

今回の島田先生の講義は、小説家の頭の中を知るとい意味でも非常に興味深いものになったように思います。