

特集 ■ 心と脳, リアリティと身体

ゲストエディタ巻頭言

心と脳, リアリティと身体



北崎充晃

豊橋技術科学大学

KITAZAKI MICHITERU

1. はじめに

心と脳の関係は、心理学や神経科学の根源問題であるが、哲学的色彩が強く、科学的議論の俎上に載せるには困難が伴う。特に、専門化された現代の科学研究において、データを持たずに議論することは、丸腰で闘うようなものである。リアリティと身体の関係は、同様の構造を持つ問題であるにも関わらず、ほんの少しだけ敷居が低いかもしれない。ただし、リアリティが何なのかは、心が何なのかに比べて、いっそう曖昧だからかもしれない。それでも、少しは有利に闘いを進めることができるだろう。

本特集は、「心と脳, リアリティと身体」の関係を考えるために企画した。日本バーチャルリアリティ学会の専門研究委員会であるバーチャルリアリティ心理学研究委員会での話をしたところ、概ね賛同を得たが、予想外の反応として、心理学者やバーチャルリアリティ研究者ではなく、それ以外の幅広い専門家に論文を頼みたいという意見がでた。去年の2月、沖縄での会議のことである。そして、脳神経科学者の藤井直敬氏、科学ジャーナリストの青野由利氏、アート作家の大崎のぶゆき氏からそれぞれの専門に立脚した貴重な論考を頂くことができた。そして、新しい試みとして、バーチャルリアリティ研究に近い認知神経科学者あるいはバーチャルリアリティ心理学者として、唐山英明氏、伊藤裕之氏、妹尾武治氏が、それぞれの論考を読者へ導いてくれる。私に残された紙面は2ページである。企画の最初の段階では、予想された原稿の量が少なく、代わりに私が巻頭言を多めに書かなくてはいけいということで、仕方がないですねという謙虚な態度を示しながらも内心喜んでいただけ、蓋を開けてみれば、むしろ逆に紙面は足りなかつ

た。ゆえに、もちろん、個々の論考とそれに対するコメントはどれも奥行きのある楽しいものとなっている。巻頭言としては、個々の論考の背景を少しだけ紹介し、心理学者としての立場から少しだけ心と脳, リアリティと身体につれて触れる。

2. 身体なき意味は可能か？

藤井氏の論考の中に、脳機械インタフェースの可能性として、「脳へ直接『意味』を伝える」「五感や主観を経ない抽象的意味の伝達」というアイデアが出てくる。バーチャルリアリティの初期の目標の一つは、究極のヒューマン・インタフェース構築であり、人間の五感に実世界と全く同じ情報を人工的に生成・制御して提示することであったと思う。その流れにおいて、脳機械インタフェースは、五感や身体すらも透明化して、脳と脳をつなぐ至高のインタフェースを目指していると言える。しかし、五感と身体なしに『意味』は体験されるのだろうか。攻殻機動隊、マトリックス、そしてアバター等は、未だ身体に囚われている。ゆえに、十分なリアリティを持って（古いタイプの）私たちに理解されているのかもしれない。脳機械インタフェースによって、五感と身体から解き放された『意味』の体験やコミュニケーションが可能となり、ヒトの脳がそれに適応し、そこにリアリティを感じる時には、現在の「心と脳, リアリティと身体」の関係はもはや特殊なものとなってしまっているだろう。少なくとも、「一つの身体に、一つの脳」とは言えないだろう。そこに身体なき心の可能性がある。

でも、その世界はなんとなく楽しくないんじゃないかという気もする。

3. モモ、たまごっち、トロ、そしてはやぶさ。

PostPetのモモは、1年くらい毎日メールを運んで、叩かれたり撫でられたり、時々メールをくれていたのに、突然いなくなった。最後のメッセージを残して、僕は泣いたと思う。青野氏は、報道メディアで顕著となった「はやぶさの擬人化と心の付与」を取り上げている。少なくとも日本人は、チューリングテストをパスしない単純な機械やソフトウェア、フィギュア、アニメーション、時には静物にさえも心を見る。心は、脳そのものか、脳の発現特性か、他者によって認識される機能か、あるいは物質とは全く関係ない独立のもの（魂のような）かという議論がある。人間になりたいくて毎日働き、話しかけてくれるトロがいて、一方で優位性が明らかなので二次元の女の子しか好きになれない学生がいる。ふたりの心はどれほど違うだろうか。少なくとも私は、身体があり、コミュニケーションするのに心を感じる。コミュニケーションの質はそれほど関係ないかもしれない。認識される心に脳は必要ないのだろう。ただし、生成する心と認識される心の関係はまだよくわからない。

4. リアルなアートとフェイクなアート

かつて芸術はその時代の文化、宗教、歴史によって成立しているように思え、少なくともそれらを元に評価する者たち（貴族、教会、富裕層等）によって支持されてきた。そして、作品の評価は、作家（誰が制作したか）にも依拠する。そのとき、贋作は評価において真作の対極にある。現代アートと呼ばれるものは、もう少し自由に見える。文化や歴史の制約・文脈から自由であり、古典的評価から自由であり、所有からもかなり自由である。そして、作品の目的は、作家自身のナイーブな思いを他者に体験させるもののようなのである。このとき作家の有するナイーブさの方向性と質が、作品の多様性と鑑賞者が感じるおもしろさに関係していると思う。作家が何に対して専門性が高く、何に対してナイーブであり、何に対して表現したいと考えているか。大崎氏は、リアリティに対してナイーブに向き合っている。一般物体でなく身体であること、コンピュータグラフィックスでなく実際に描いたものが変化することに拘っている。そこからリアリティやその不確かさを明らかにするのは、作家なのだろうかそれとも鑑賞者なのだろうか。

現代において、リアルなアートあるいはフェイクなアートとはどのような意味と価値を持つのだろうか。

鑑賞行為の違いによって、リアルとフェイクが入れ替わるアートもあるのかもしれない。そのとき、フェイクは必ずしもリアルに劣るものではないはずだと思う。

5. おわりに

これまで漠然と、「心は脳の機能か、あるいは脳の発現特性であり、リアリティは身体を基盤として、脳との相互作用で創出され、経験される」と考えていた。しかし、事態はそう簡単じゃない。身体に囚われないリアリティがあれば、身体を必要としない心の可能性もある。しかも、そのための脳機械インタフェースという道具が用意されつつある。脳を必要としない心がある。すでに私たちの生活では、そうした脳なき心によって優しく暖かい気持ちが維持されている。リアリティは、作品の中でも曖昧であると同時に鑑賞者を揺さぶる。村上春樹氏の小説において一貫して迫ってくるリアリティ、逃れたり元に戻ったりは決してしない事件性、世界がそうであること、それが起こることはあまりにも厳しいけれど、それがリアリティなのだろう。



「心と脳、リアリティと身体」(北崎充晃 撮影)

【略歴】

北崎充晃 (KITAZAKI Michiteru)

豊橋技術科学大学 大学院工学研究科 准教授

1992年東京大学文学部心理学専修課程卒業、1994年同大学院人文科学研究科修士課程修了、1997年同大学院総合文化研究科博士課程修了。1997-2000年同大学院人文社会系研究科助手、2000年より豊橋技術科学大学工学部講師、助教授を経て、現在は、同大学大学院工学研究科情報・知能工学系准教授。バーチャルリアリティと知覚心理学に関する研究に従事。博士(学術)。