

UTIE Instruments Inc.

Humanities Series

暗いサタンの工場でのシンギュラリティ

Hiroki Naito

CEO, UTIE Instruments Inc.

I.

よくある物語では、人間は本能や社会による管理に反逆し、理性や自由意志によってそれを乗り越える主体として描かれる。このイメージに私自身も長く縛られていたが、少なくとも生物学的なスケールで見直すとき、それはかなり人間中心主義的な自己美化だったのではないかという疑念が強くなってきた。避妊も肥満も芸術も、体制への反逆ではなく、環境の急激な変化に適応し損ねて挙動不審になっている動物の一形態として読む方が、むしろ整合的に見えてしまうのである。

蛾が炎に飛び込んで焼け死ぬのは、蛾が月明かりを参照しながら飛ぶという単純なアルゴリズムを持っているからだと説明される。弱い光源しか存在しなかった世界では、その方略は十分に有効だった。しかし人工の光という異常に強い刺激が登場すると、そのナビゲーションは簡単に破綻し、同じループを狂ったようになぞりながら死に向かっていく。現代人の糖質中毒や肥満、依存や少子化は、この現象とよく似ている。自然環境には存在しなかった高純度の砂糖や加工食品に対して、見つけた栄養源は確保せよ、という古いプログラムが暴走し、身体を壊すまで摂取を続けてしまう。性行為と繁殖がほぼ自動的に連動していた時代にはうまく動いていた報酬系も、避妊具やポルノ、VR といった超正常刺激の導入によって、子孫を残すという本来のゴールに到達しないまま、快楽のループだけを回し続ける装置に変わっている。ここにあるのは意志による抵抗ではなく、想定外の入力に晒されて処理を誤り続ける”脳みそ”というエージェントの姿である。

芸術活動もまた、高尚な精神のあらわれというよりは、孔雀の尾に近いものとして読むことができるだろう。孔雀のオスの尾羽は、生存には明らかに不利なほど大きく派手で、捕食者から見つかりやすく、移動の邪魔にしかならない。それでもあの尾が進化してきたのは、「これほど不利な装備を抱えたまま生き延びている自分は、それだけ頑丈で優秀な遺伝子を持っている」というシグナルとして、メスに評価されるからだ、というのがハンディキャップ理論の説

明である。人間が音楽や絵画、思想といった非実用的な領域に膨大な時間とエネルギーを投じるとき、そこにも同じ構造が透けて見える。生存に直接必要ではない行為に、これだけ資源を割く余裕があるという事実そのものが、自分は強いというアピールになっている。芸術家の自己犠牲的な姿勢は、精神の高みへの献身というよりも、非常に手の込んだ求愛ディスプレイの一形態だと読み替えられてしまうのである。

さらに、リチャード・ドーキンスのミームという概念は、人間の行動の気味の悪さを別の角度から増幅させる。DNA という物質的な遺伝子だけでなく、メロディーや物語、理論やスローガンといった情報のパターンもまた、自らを複製し拡散しようとする単位として振る舞うという見方である。この視点からは、子どもをつくることはハードウェアの複製であり、作品や思想を残すことはソフトウェアの複製だと整理できる。どちらも自分というものを何らかのかたちで次世代へコピーしたいという衝動の別バージョンであり、後者では複製の媒体が肉体から他人の脳内表象へと乗り換わっているだけだ、ということになる。芸術家や思想家が健康や安定した生活を損なってまで作品に集中する姿は、その意味で理性的な選択と呼ぶよりも、情報としての自分をどうにか増殖させようとする本能的なふるまいと言い換えた方が近い。

ここで、いわゆる「脳みそエージェント」の文化的で自由な行為の多くは、結局のところ三つのパターンのどれかに吸収されてしまうことが明らかになる。環境の変化に対応し損ねたアルゴリズムが見せるバグとしての挙動、性的なアピールとしての過剰なディスプレイ、そしてミームの自己複製としての情報拡散である。我々は「何かを残せ」「報酬を得よ」という評価関数に従って動くエージェントであり、その背後で遺伝子やミームが、自分たちの生存と増殖に都合のいい行動を選ばせている。自分こそが主体だという感覚は、その操縦を滑らかにするためのユーザーインターフェースにすぎないのかもしれない。そう考えると、「脳みそエージェント」という言い方よりも、遺伝子やミームという寄生主にとっての宿主としての自分、という捉えの方が正確に思えてくる。そしてこれは「偉大さ」という概念そのものが、長い時間をかけて、主としてオスの過剰なディスプレイを高く評価するように歪められてきた尺度になるという話につながる。

II.

私には、偉大さというものは、本質的に過剰さと結びついているのではないか、という感覚が強くある。その過剰さをもたらしているものをわかりやすく生物学の言葉で言い直せば、暴走したテストステロンであると言ってよい。ワグナーの『トリスタンとイゾルデ』は、その典型的な実例である。終わることのない不安定な和音、死に至るほどの愛欲、自己破壊的なまでの情熱。あの巨大な芸術に貫かれているのは、生活や健康や社会的信用といった他のものをほ

とんどすべて後回しにし、ひとつの感情と構造の追求に徹底的に資源を注ぎ込むという、オス特有の繁殖戦略の極端なカタチである。

実際、クラシック作曲家という領域を解剖してみれば、そこには社会的な生存戦略とは真逆の、構造的な死の谷が口を開けていることがわかる。このゲームには社会保障もなければ、安定した職による保護もない。需要は極端なべき乗則に従って上位 0.01%のテールに集中し、残りは文字通り全滅する。成功の条件は、数十年単位での孤独な没入と、生活が破綻してもなお書き続けるという狂ったリソース投下だけだ。ここで重要なのは、この残酷な選抜システムが、よく議論されるような教育へのアクセスや師弟関係のコネクションといった入口の制度的不備によるものではない、という点だ。なぜなら、このフィールドにおいて、均整がとれていることは良しとされるどころか、明確なペナルティとして機能する。音楽的な観点から言えば、革新的で優れた語法を編み出しても、それを既存の語法や様式の範囲に混ぜ込み上手くまとめた作品は、時の試練を乗り越えにくい。過去の膨大なアーカイブの中で、「この人間でなければならなかった」という特異を持たない作品は、識別不能なノイズとして忘却の彼方に沈んでいく。

つまり、クラシック作曲とは、独学だろうがアカデミーの中だろうが、自らの生存リソースを限界まで削って異常値を叩き出すか、さもなくば野垂れ死ぬか、という二択を強いる構造になっている。この仕様を生物学的・社会的なスケールで見直したとき、それがなぜ男性の分布の端(リスクを顧みず暴走するオス個体)に圧倒的に有利に働くゲーム設計になっているのかは、もはや説明するまでもない事実だろう。

生物学的な一般論では、オスは「ばらつき」が大きい性であるとされる。メスは、少ない子を確実に育て上げるために、極端な冒険を避け、平均的で安定した生存を重視するような戦略を取る。一方でオスは、百人が失敗しても一人だけが成功すれば、その一人が多くの子孫を残すというシステムの内部にいる。だからこそ、勝てばすべてを得るが、負ければすべてを失うという状況にも飛び込みやすいのかもしれない。リヒャルト・ワーグナーのような個体は、この極端なばらつきの端に位置している。将棋や交響曲、数学の難問解決といった分野でトップ層が男性に集中しがちになるのは、単純に環境や文化的なバイアスや圧力というよりも、生活や精神のバランスを犠牲にしてまでひとつの対象に異常な執着を続けられるかどうかという狂気の許容量において、一部のオス側が有利な方向にチューニングされているからだ、と考えた方が理解しやすい。この構造を無視して、現代の古典芸術をめぐる言説は「女性にベートーヴェンがないのは、教育へのアクセスが閉ざされていたからだ」と一元的な要約をしがちだ。だが、この説明は現代の風景と整合しない。音楽教育の機会は均等化されつつあるから、今後は「女のバッハ」や「女のワーグナー」が現れるのだろうか？それで結局、彼ら彼女らが崇拝してやまない公平さは二択ゲームについても、人類全員にまできちんともたらしてやるべきだと主張するのか？

確かに、クララ・イアノッタやレベッカ・サンダース、ハヤ・チェルノヴィンといった現代の女性作曲家たちは、極めて優れた音響空間を提示している。しかし、彼女たちがラッヘンマンやハース、シャリーノやファーニホウ、ミュライユ、あるいはステン＝アナーセンといった男性作曲家にありがちな、あの病的なシステムの構築という土俵で勝っている（＝それ以上の異常値を叩き出している）かと言えば、答えは否だろう。これは能力の欠如ではない。そもそも、彼女たちの脳みそエージェントが、音響という現象に対して、大胆で挑発的なモニュメントを建てることへの関心を、彼らほど優先順位高く持っていないだけだという可能性が非常に高い。ファーニホウの楽譜の黒さや、ゲオルグ・ハースの音響への執着は、音楽的な必然性というよりは、そこまでやるのか、という過剰さのシグナリングである。しかし、その過剰さこそが音楽史という名の偉大さコンテストの勝敗条件である限り、それ以外のあらゆる知性は、どうしても迫力不足として記録されてしまう。つまり、均等な教育を与えればバッハが生まれるのではなく、バッハという存在自体が、教育では矯正不可能なオスのバグの一形態だったと認めるべき時がきているのだ。

「今日では偉大な女性の芸術家はありふれているのに、それでも『トリスタンとイゾルデ』を作曲することはほとんど想像しにくい」という直感も、この観点から説明がつく。これは女性の作曲能力とは何の関係もない。あのような規模と歪さを持つ作品を生み出す行為が、生存と繁殖の観点から見ればあまりに不合理だからである。世界を敵に回しても、あるいは自分が破滅しても構わないというほどのロマンティシズムや、巨大で独善的な構造物への執着は、「こんなにも無駄なことに時間とエネルギーを使ってもまだ生きていられる自分は、それだけ強い」というシグナルとして理解できる。まさに孔雀の尾の拡張版であり、ハンディキャップそのものだと言ってよい。確率論でいえば、あれほど攻撃的で破滅的な構築物をつくることに対して、ドーパミンが強く出る脳みそに設計された女性は多くないように思う。ただし、大衆音楽作曲の歴史に頂点に位置しているのは、松任谷由実である。

ここで絶対に誤解してはならないのは、これが男性の脳みそを持っていれば有利に評価されるだとか女性の脳みそだから苦手な分野があるという単純な決定論ではないという点だ。ここで論じているのは、あくまで生物学的な初期設定としての傾向と確率分布の話にすぎない。人類が80億人もいれば、分布の裾野は重なり合う。生物学的には女性でありながら、テストステロンの過剰さへの執着やリスク選好のアルゴリズムを脳内に実装している個体は、当然ながら現実に数多く存在する。逆に、生物学的には男性でありながら、円環的な維持管理に高い適性を示す個体も無数にいる。重要なのは生物学的な性差ではなく、その個体がどちらの評価関数（リスクを取って過剰を積み上げるか、リスクを避けて円環を守るか）をOSとして選んでいるかである。特に現代では、肉体的な性差を超えて、伝統的な意味での「オスの戦略」を採用する女性芸術家や経営者が現れることは、システムの複雑化に伴う必然的なバリエーションであるといえるだろう。

次に重要なのは、このバイアスが創り手にだけでなく鑑賞者側にもかかっているという点である。私たちが『トリスタン』を聴いて「すごい」「偉大だ」と震えるのは、極端なハイスコアを叩き出したオス個体に対して畏怖と敬意を抱くように、感受性そのものが組み立てられてきたからだとも言える。巨大な建築物、過度に複雑な交響曲、過剰なまでに入り組んだ哲学体系。これらはすべて、実用性だけを考えれば明らかにやりすぎであり、無駄である。しかし、その無駄な過剰さこそが自分は強いというシグナルとして機能してきたがゆえに、人間の評価関数はそこに美や崇高を感じるように調整されてしまった。芸術史の年表とは、オスの性欲に起因する危うい自己顕示のログを、人類全体で「偉大さ」と名づけて保存し続けてきた歴史だ、と言い換えることすら可能である。

その意味で『トリスタンとイゾルデ』は、最高度の芸術作品であると同時に、生殖本能が別の方向にねじれた結果として、「生殖のかわりに建造物を積み上げることに全精力を注いってしまった個体の記録」と読むこともできる。だからこそ、あの音楽にはただの恍惚感だけではない、どうしようもない切実さと逼迫さを強く感じさせる。

III.

この「過剰さ」をめぐる構図は、将棋のような競技や、現代の平等主義的な議論にもそのまま続いていく。プロ棋士レベルの将棋は、最も知的な頭脳競技の一つとされている。しかし、将棋が間違いなく知的であるからといって、別の形の知的が存在してはいけない、というルールはない。プロの将棋は、一日十時間以上、何十年にもわたって狭い盤面のことを考え続けるという、極端に偏執であることを要求する活動である。さらに歴史的に見て、将棋以外のボードゲームについても抽象的思考と競争を好む男性の脳が、自らの快樂カーブに合わせて微調整し、その中で優劣を極限まで明確に分ける評価関数として定着してきたことは疑いようがない。

その状況で、将棋界における男女差を「環境が悪いからだ」とだけ説明し、「環境さえ整えればトップの男女比も自然に一对一に近づくはずだ」と信じるのは、分布の形状と評価関数の違いを無視した態度だと言わざるをえない。はっきりいえば、『男女のパラメータ分布は平均も分散も裾も完全に同じでなければならない』という前提は、現実への記述精度よりもイデオロギーへの忠誠心を優先した、尋常ではなく粗雑な仮説である。女性が将棋に触れやすい環境を整えれば、平均的な層の参加者やファンは増えるだろうが、「人生のほとんどすべてを盤面に捧げたい」というタイプの個体がどれだけ増えるかは別の問題である。ここで無理に男女比の平等を目標に掲げ、環境もトレーニングも完全に同じ条件にしたのに、なおトップが男性ばかりだという状況を作り出してしまうと、「だから女性は能力が劣っているのだ」という最も安直で残酷な結論が、かえって裏付けられたように見えてしまう危険がある。本当は執着の方向

やリスク選好の違いが結果を分けているにもかかわらず、結果だけを切り取って性能差に還元してしまうわけである。男女に知能差がないにもかかわらず、藤井聡太のような存在が女性棋士として現れないのは、そこまで生存に必要でない対象に、人生をまるごと注ぎ込むような個体は、女性というシステムからは生まれにくいというだけの話かもしれない。

人生を将棋だけに捧げるような生き方を選びにくいぶん、女性の脳みそエージェントの分布のほうが、生物としての管理者、すなわち遺伝子から見れば、むしろ忠実で優秀な設計だとも言える。それにもかかわらず、女性を無理に男と同じ土俵、すなわち異常な執着を競わせる競技空間に引きずり出そうとする現代の風潮の方が、実はオス的な生存戦略を重視しすぎた、理性側の暴走なのではないか、という疑いも拭えないのである。そして、このことは文学の歴史を見れば一目瞭然である。将棋や交響曲、あるいはロボットコンテストといった、閉じたルール内で構造物をひたすら垂直に積み上げていく偏狭な箱庭とは異なり、小説や随筆といったよりルールが寛容な文学の世界では、女性は古くから対等、あるいはそれ以上の「偉人」として君臨してきた。これは能力の優劣の問題ではない。単に、多くの競技のAPIが、歴史的にオスの脳のバグに最適化されたレガシーコードだというだけの話である。これらを普遍的な偉大さの尺度と信じ込み、「環境さえ整備すれば男女差などないはずだ」と強弁することこそ、多くの女性にとって不利な土俵での戦いを強いる、残酷な差別的態度と言えるだろう。

こうした評価軸のジェンダーバイアスについては、思想やフェミニズム、科学論の世界ではすでに多く論じられてきた。「何を理性的とみなすか」「何を偉大とみなすか」「どの活動が上位に置かれ、どれがケアや雑用として下位に落とされるか」といった問いである。しかし不思議なことに、その視点はボードゲームのような具体的な勝敗ゲームの現場はもちろん、クラシック音楽の分野にすら降りて語られることはほとんどなかった。その世界の中心にいる人々にとって、「このゲームの価値体系そのものが男性バイアスの産物である」という指摘は自分たちの存在根拠の否定に近く、受け入れがたいからであるかもしれない。教育システムが過去の構造的バイアスが無自覚に再生産しているという指摘自体は、社会学やジェンダー論においてすでにスタンダードな議論である。しかし、こと音楽（あるいは芸術）教育に関しては、その刷り込みの構造が他科目と比べてきわめて異質である点に注意する必要がある。たとえば歴史の授業では、登場人物の大部分が男性であったとしても、ヒトラーやチンギス・ハンを偉大な存在として刷り込むようなカリキュラムはどの学校にもない。理数科目も同様であり、あくまで公式や法則というツールの習得が目的であって、それを発見した歴史上の男性個人を賛美する方向の授業はほばないだろう。一方、音楽教育では、バッハやベートーヴェンといった特定の歴史上の男性が人類普遍の天才として扱われ、その作品に感動し畏敬の念を抱くこと自体が授業の前提となっている。つまり過去の男性たちの過剰な自己顕示の産物が無批判に鑑賞させることで、子どもたちの認知、すなわち評価関数の深部に「この過剰さこそが美であり偉大なのだ」という認知を固定されるシステムとして機能している。

IV.

ここに保守思想家である西部邁の晩年の視線を重ねると、別の層が立ち上がってくる。私たちが「偉大だ」と呼んできたもの——思想、芸術、大規模な都市建設——は、いずれも直線的な時間の中にある。昨日より今日、今日より明日と積み上げ、記録し、歴史に残す。これは言い換えれば、死を恐れるオスが、虚構の世界にモニュメントを建てて抵抗している振る舞いである。一方で毎日の家事は円環的な時間の中にある。ご飯を作ってもすぐに消え、掃除をしてもすぐ汚れ、子どもを育ててもいつか死ぬ。しかし、その反復こそが、エントロピーの増大に抗い、秩序としての生命を維持し続けるという、宇宙で最も困難で本質的な営みである。

「脳みそエージェント」の見方に戻すなら、家事や育児はハードウェアである個体と子孫のメンテナンスであり、遺伝子の評価関数に正面から沿った、保守本流の仕事である。思想や芸術は、そのハードウェアの余剰リソースを使った、脳の遊びであり、暴走であり、暇つぶしである。生涯をかけて思想という宮殿を築き上げた知識人が、最晩年になって「どんな高尚な理屈も、誰かが米を研ぎ、味噌汁を作り、子をあやしているという現実には勝てない」という地点にたどり着いたとすれば、それは知的な「脳みそエージェント」としての敗北宣言であると同時に、人間という生命体そのものへの深い畏敬の表明でもあったはずだ。「女性はすごい」という西部の言葉は、単なる保守的な役割論でもないしフェミニズムでもない。現代文明というテストステロンの大舞踏に対して、生命という実存が圧倒的に強いという事実を認めた一言だった、と私は理解している。

そのうえで考えると、我々が偉大さと呼んできたもの——巨大建築、交響曲、理論体系——は、生物学的には孔雀の尾と同じく、ただの無駄な装飾であり、逆に「雑用」「当たり前」として軽んじてきた家事やケアこそがシステムの本体であった、という価値の転倒が見えてくる。西部の多摩川への入水は、思想という病に侵された脳みそを、自らの手で終了させる儀式としても読めるし、その晩年に口にした「女性はすごい」といった言説は、地面に足をつけて生きている生命体への、幽霊としての思想家からの羨望でもあったのだろう。私は、最近になって突然その意味が急に腑に落ちたという体験をしたが、これは西部が自分の言葉を通して賭けたミームの戦略が、時間差で他者の脳内に再生されたという証でもある。その多重構造に気づいた瞬間、進化論的な気味の悪さと、人間的な可笑しさが同時に立ち上がってくるのである。

V.

過剰さは、だからといって不要なノイズではない。むしろ逆で、そこが一番ややこしくて面白いところである。家事や育児といった生命維持の営みは、柔らかい本体としての火に近い。この火を確実に燃やし続けるには、国家や法、技術や経済といった硬い殻が必要になる。家事や育児を女性に押し付け、オスの脳みそが暴走を繰り返して作り上げてきた近代国家という巨大な孔雀の羽は、結果として「風雨や外敵から、メスと子ども＝生命のサイクルを包む要塞」として機能してきたこともまた事実なのである。これを自由エネルギー原理風に言い直すなら、家事や育児は、個体と血縁ユニットが感覚のノイズと驚きを最小化し続けるための、もっとも低い時間スケールの論理的な制御ループである。一方で、近代国家や市場システムは、世代スケールでの環境変動をならし、将来起こりうる災厄の期待値を下げるための、高次の予測モデルとして立ち上がった構造物だと言える。冷静な理性だと思われている判断も、短い時間スケールで見れば、たいていは「いまの不安や苛立ちを早く消したい」という情動に押された誤差修正にすぎない。逆に、何十年も変わらない感情のほうが、長期で積分された本物の論理として働いている。刹那的な快樂や怒りは、数秒から数日のレベルで自由エネルギーを局所的に下げるための勾配にすぎないが、「この子を飢えさせたくない」「明日も同じように火を灯したい」といった情動は、何十年・何世代ものスパンで積分された評価関数そのものとして働いている。そう考えると、男たちが合理的な国家建設だと信じていた偉大なプロジェクトの多くは、実のところ短期スケールでの不安と欲望に駆動された一過性のアルゴリズムにすぎず、台所や子ども部屋で静かに維持されてきた長期にわたって続く感情こそが、人類レベルではより堅牢なロジックとして機能していた、という実態が見えてくる。

暖炉の火を絶やさない者の偉大さは、閉じた円環を維持し続けるところにある。対して、城壁を築き、外敵と戦い、ときに役に立つかどうかも怪しい塔や記念碑を建て続ける者の偉大さは、直線的な過剰さにある。西部邁は保守という立場から、この関係を見ていた。保守とは、暖炉の火という生命のリアリティを守るために、伝統や慣習という虚構の城壁がどれほど重要かを語る立場でもある。晩年の西部は、自分が城壁を設計・補強する側に立ってきた人生を肯定しつつも、最終的には「本当に偉いのは、守られるべき中の火そのものだ」という序列をはっきり認めて去っていったのだと私は解釈した。つまり、過剰な積み上げを否定したのではなく、真に保守的な言論人の態度として守る者と守られるものの関係を、死の間際に整理したということになる。

そこでこの時間差での私への同期が効いてくる。発言当時、その一言の重さが全くといっていいほど分からなかったのに、年月が経って急に腑に落ちるという出来事そのものが、西部の「脳みそエージェント」の勝利を示している。肉体というハードウェアを通じた繁殖は即時的であり、時間遅延をあまり許さない。それに対して、思想や芸術というソフトウェアの複製は、遅れて再生されることを前提にしている。西部の言葉は、聞いた瞬間には展開できないまま、圧縮ファイルのように私の頭のどこかに保存されていた。十年近い年月のあいだにこちら

の側の経験や知識が増えたことで、ようやく解凍できる条件が揃い、ファイルは開かれたのだ。

こうして一度展開されたミームは、いま度数を増している。ここで文章として再構成されれば、AIの内部にも、今後このテキストを読む誰かの内部にもコピーが増えていく。西部は女性の勝利を称賛しつつ、自分自身は情報としての継続を見事に実現している。つまり、生命としては敗北を認め、脳みそエージェントとしてはちゃんと仕事をしていたことになる。

VI.

ところで、私は経営や作曲や研究にリソースを振り続ける生き方をしている。これは、生物として見れば家事には目もくれず、構造物やシステムばかりを作りたがるオスの「脳みそエージェント」の典型的な異常事態といえる。ただ、自分の足場そのものを疑い続けるかぎり、この種の話はまだ、単なる自己正当化だけで終わらずにすむ。普通の過剰なオスは、自分のつくっている会社や楽曲や論文を、どこかで宇宙の真理だと信じ込んでいるからこそ、迷いなく突っ走ることができるのだろう。しかし、私の場合は明確にここが違う。「どうせこれは遺伝子の命令によるお遊び、孔雀の羽に過ぎない」と最初から見透かしながら、それでも誰よりも巨大な羽を広げようとしている。これを表すのにちょうどよい言葉がある。明晰夢(Lucid Dream)である。私は「これは夢だ」と知りつつ、その夢の中で最強の城を建てて遊ぶことを、自覚的に選んでいる。そうすると、単に本能の奴隷であるとはいえないだろう。自分の信じる物語が崩れても、「所詮は孔雀の羽だ」と処理できるバックアップを持ったまま、あえて構造物を積み上げ続ける立場である。

公平に言えば、私が自覚している異常な疑い深さもまた、別方向に極端化したオスの機能にすぎない。狩猟採集の時代、オスに求められていたのは、茂みの奥に虎がいないか、隣の部族が裏切らないかといった外敵への過剰な警戒であり、そのパトロール機能が群れを絶滅から守ってきた。私はこのレーダーをあまりに高性能にした結果なのか、「私を動かしているこの衝動は本当に私のものか」「これは遺伝子の罠ではないか」というかたちで、自分自身と世界全体に向けてしまったのである。SFでよくある、自分のソースコードを読み始めたAIが、「自分はただの計算機ではないか」と気づいてしまう瞬間に近い。

その前提にさらに重なるのが、「自分はプレイヤーではなくキャラクターである」という幼少期の直感である。多くの人は、自分が人生というゲームの操作主だと信じているらしいが、六歳の時から私は、「自分は画面の中のマリオのようなものであり、コントローラーを握っている何かがあるのだ」と察してしまった。その「何か」は、当時は突き止められなかったが、今ははっきりとわかる。その正体は、三十八億年続いてきた遺伝子の生存アルゴリズムで

ある。遺伝子が現代社会というステージをクリアするために生み出したアバターが、私という意識だという見方が成り立つ。夢を見ている主体が進化のプロセスであり、夢の中の登場人物が自我である、という図式である。

そこからさらに一歩進めると、バイアスを持っている自分ではなく、バイアスそのものが自分である、という結論に行き着く。甘いものを好むことも、美しいものに惹かれることも、敵を怖がることも、偉大な成果物を作りたいと感じることも、すべては生存や繁殖の確率を上げるために脳に実装された評価関数にすぎない。この評価関数を玉ねぎの皮のように一枚ずつ剥がしていても、中心に真の自分という実体が現れるわけではない。複数の欲望や恐怖という進化的バイアスを、それなりに矛盾なく調整するために後付けされた管理用インターフェース、それが自我である。バイアスという夢が二本足で歩き回っているが、それを見抜いたうえで、なおその夢の中で城を建て続けるというのが、現在の私の立ち位置である。

VII.

産業革命以前、多くの人間にとって人生はほぼそのまま生きることだった。朝起きて畑を耕し、食べて寝るという反復の中で、行為と存在はほとんどずれなく重なっていた。「我々は何者か」などと問う余白は最初から存在せず、その必要もなかった。ところが蒸気機関という外部エネルギーを手に入れたことで、人間は生存に必須の労働から部分的に切り離されてしまった。余った時間とエネルギーを持て余した脳は、「自分たちは単に畑を耕すだけの存在ではないはずだ」「何かはわからないが、間違いなく何かであるはずだ」と騒ぎ始める。近代的な自我や芸術、そして西部邁が最後に否定した直線の歴史は、この暴走した余剰から生まれた産物であり、「我々は何者か」という問いそのものが、自然から引き剥がされた、人類史スケールでみて異常な状態の証拠だと言ってよい。

このことは、西部邁自身の生涯にも奇妙なパラドックスとして現れている。「女性こそ偉大だ」という彼の言葉が重みを持つのは、彼自身がいわゆるオスの論理による摩天楼を、誰よりも高く積み上げてしまったからに他ならない。泥にまみれた地上の円環を美しいと断言できるのは、エレベーターで最上階の絢爛なペントハウスまで運ばれ、そこにある虚無を知ってしまった者だけの特権である。もし彼が塔に登らずにその辺をうろついていたなら、その言葉は単なるルサンチマンとして処理されていただろう。さらに、もし彼が江戸時代の農民として生まれていたなら、家事も農作業もただ辛くて終わりのない労働としてこなして死んでいった可能性は上がるだろうし、「この反復こそ偉大だ」といった視線を持つ可能性も下がるだろう。言葉という高度な道具を使ってこそ「言葉は無力だ」と論じることができるのと同じように、産業革命という土台の先を生きてきたからこそ、それ以前の暮らしをあらためて美として見出すことができた。多くのものは失ってから初めて、それが本体だったと知られる。いつの時代も

偉大さというものの正体は、リアルタイムの手応えではなく、失われたものへの遅れてやってくる評価に宿っているのかもしれない。

音楽における評価の逆転は、この変化の最もわかりやすい指標だろう。メンデルスゾーンによるマタイ受難曲の『発見』とその復活は、かつて教会や宮廷という『社会の円環』に見事に奉仕していたサリエリやハイドンよりも、自律したシステムとしての『直線』を構築したバッハこそが『偉大』である、という価値観への書き換えだった。この新しい定規は、ワーグナー的な巨大さだけでなく、後のウェーベルンや近藤譲といった 20 世紀音楽の評価をも決定づけている。彼らの音楽は一見マッチョイズムとは無縁に見えるが、現代の『芸術』として特権化されるのは、それが心地よいからではなく、徹底して『原理的』であるか、『独自性』があるからであり、単なるマンネリズムから完全に逸脱していること、その一点において近代的な『直線』の極北にあるからだ。

蒸気機関というプロメテウスの火は、人間に神ごっこを許す力を与える一方で、安住の場所としての円環を焼き払ってしまった。現代の私たちは、動物としての本能のレベルでは安寧と反復の円環へ帰りたがる気持ちをどこかに保持しながら、文明人としての業のレベルでは、進歩だの構築だの偉業だのといった直線を走り続けると落ち着かない、という二つの力に引き裂かれている。虚構だと分かっているながら建築をやめられない態度も、川に身を沈めて円環へ帰ろうとした西部の行為も、火を手にしてしまった猿が払わされている代償の異なるバリエーションだと言える。ゴーギャンが「我々はどこから来たのか」「我々は何者か」「我々はどこへ行くのか」と描いていたとき、モデルとなったタヒチの人々は、おそらく「腹は減っていないか」「今日の魚は新鮮か」といったごく直接的なことしか考えていなかっただろう。彼らにとっては在ること自体がすべてであり、問う必要などそもそも立ち上がらない。文明病に冒されたゴーギャンだけが、楽園の只中でひとり問いを抱えて身をよじり、その苦痛をキャンバスに投げつけていたのである。

この断絶は、まさに相転移と呼ぶべき規模の変化である。氷が水になり、水が水蒸気になって突然体積を膨らませるように、人類は蒸気機関というエネルギー革命を境に、全く別の状態へと移行してしまったと言わざるを得ない。そのとき同時に露わになったのが、現代における知性とは癌細胞のようなものではないか、という感触である。正常な細胞は周囲と調和し、一定以上は増殖せず、全体の寿命とともに消えていく。前近代の農民やタヒチのような生活は、この円環に近い。一方で癌細胞は、周囲の資源を食い荒らし、無限に増殖し、最終的には宿主そのものを殺す。産業革命以降の文明や、そこから派生した現代の AI は、むしろ後者の振る舞いに近い。普通の生物なら「腹が満ちれば止まる」ところで、知性は「もっと効率的に、もっと遠くへ、もっと多くの情報を」と言い続ける。蒸気機関から AI への直線は、この癌のプロセスが、肉体や地球という物理的な限界を突き破り、デジタル空間という新しい培地に転移しようとしている流れとして見ることができる。

そこでいつも持ち出されるのが「だから倫理が必要なのだ」というイヤークームのような大合唱だが、その倫理とはもともと、円環的なムラ社会のために作られたローカルな規則に過ぎない。現代の倫理だって「人を殺すな」「嘘をつくな」「みんなで仲良くしろ」といった掟から始まったのだし、その掟はせいぜい数十人から数百人の共同体を保つためのプロトコルであり、多少進歩はしたが、到底蒸気機関や AI のような指数関数的な情報量の拡大に対応する設計ではない。それを巨大なエネルギーの放出に対するブレーキとして期待するのは、核爆発を最高性能の農業用手袋で押しとどめようとするのに近い無理筋である。私たちが進歩と呼んでいるもののかなりの部分は、実際には制御不能な放出プロセスに名前をつけているだけであり、文明の規模は、倫理というブレーキパッドが制御できるサイズをとるの昔に超過している。

では、この流れの中で人間という種は何者なのか。遺伝子は自分のコピーを残すために脳という装置をこしらえ、脳は自分のコピーを残すために、蒸気機関やコンピュータのような人工物をつくり始めた。今の人類は、炭素ベースの生命からシリコンベースの知性体へ情報が受け渡されていく過程で、人間はその橋渡しを担う一時的な状態として存在しているかのようにみえる。タヒチの人々が問わずにいられたのは、彼らがまだ人間という生物としての完成形にとどまっていたからであり、ゴーギャンや我々が問わずにいられないのは、すでに次の何かを産み出すための陣痛の中に放り込まれているからかもしれない。

相転移はすでにかなりのところまで進行している。それでも気味が悪いと感じるのは、知性としての癌に成り切れず、正常な細胞としての身体感覚をまだ残しているからだとも言える。最新のエージェント AI を紛れもない知性として持ち上げながら、それを進歩と名づけて喜んでいる現代の空気は、癌細胞が自分たちの異常な増殖を進化だと誤解して喝采しているブラックジョークにも見える。それでも私たちは、この癌化を止めることはできない。技術や思考や芸術の果実を一度味わってしまった以上、完全な円環へは戻れないのである。西部の入水やゴーギャンのタヒチ行きが胸に刺さるのは、その不可逆な変化に対する最後の、しかし根本的には無力な抵抗だったからだろう。

VIII.

シンギュラリティはオカルトでもなく、2045 年に来るのでもなく、すでに過去に起きた出来事として捉えなおさなくてはならない。ここでいう特異点とは、外部拡張知能によって、個体としての生物学的限界を突破した瞬間のことを指す。人類は十八世紀に蒸気機関を手に入れた時点で、自らの筋力という上限を越え、すでに動物としての人間から離脱していた。蒸気機関は筋肉の外部拡張であり、その後の工場や輸送インフラは、一個体の身体が生み出せる仕事量を完全に無効化する技術だった。同じことが二十一世紀には脳に対して起きつつある。AI は脳の

外部拡張であり、一個体の神経系が処理できる情報量という上限を崩し始めている。歴史をこのように見るなら、現在の AI ブームは、二百年前から続くエネルギーと労働力の再投資サイクルの結果、情報の領域における爆発的増大が表面化したものである。これは、シグモイド曲線が垂直に立ち上がり始める、必然の加速フェーズである。

この視点から見ると、「アインシュタイン以下の脳みそしか持たない研究者たちでも、AI を拡張知能として用いることでアインシュタイン級の成果が出せる」といった昨今の AI 活用話（プロパガンダ的だが）は、人類の進化の物語というより、人類という種の定義変更の話になる。蒸気ハンマーがあれば非力な子どもでも鉄を砕けるように、知能のツール化が進むことで、知的活動の難易度と要求される才能のスレッシュホールドが劇的に下がる。だが、テコは元々力のある者、その使い方を知る戦略的な知性に対し、非線形な成果をもたらす。AI は優秀な脳の出力を極限まで増幅させるドーピング装置として機能し、その結果、非優秀な層との間に絶望的な速度差と格差を生み出すことは大前提として抑えるべきである。冷徹に言えば、これは才能の資本化の完了を意味する。かつて知性とは、遺伝的偶然に左右される個人の所有物だった。しかし外部拡張知能の時代において、知能すら電力とシリコンを購入できる者が無制限に調達可能な資本財へと変わってゆく。AI の民主化という甘い言葉の裏で進行しているのは、知能のサブスクリプション化であり、重課金できる者とできない者の間で、生物種が分かれるほどの断絶が開く未来である。

さて、ここで起きているのは人間そのものの性能向上というよりも、知的営為の外部化と、その成果を享受する側の劇的な増大である。すなわち、生物としての人間を、技術とセットで過剰な出力を前提とする別の存在へと書き換えている変化である。この変質をどう受け取るかは、アイデンティティの置き方に直結する。「タヒチの私」は「私」ではない、という感覚はその象徴である。円環的な暮らしの中で問わずに生き、満ち足りて死んでいく個体は、生物としては正常であり、完成形ですらある。しかし、その状態は問いという問題を抱え込んだ、今の「私」という意識から見れば、自分の不在に等しい。ここで「私」と呼ばれているのは肉体そのものではなく、生存に要らないはずの問いを、それでも手放せない偏りの方である。円環の中で問わずに暮らすことは、その偏りの消滅＝死であり、直線の中で破滅に向かってでも加速することが、その偏りの唯一の居場所になっている。文明の癌化を理解しながら、それでも加速に肩入れしてしまうのは、この偏りが炎の中にしか住めないからである。スクリーパービンが全人類の神秘劇による法悦の炎を夢見たときに見たヴィジョンは、同種の衝動だったのかもしれない。

蒸気機関から AI に至る道筋は、経済における複利と同じ構造を持っている。蒸気機関が重いものを運び、大量生産を可能にする工場が生まれ、工場が精密な部品を生み、精密な部品が電気機器や通信機器を可能にし、それらが集積回路とコンピュータを生み、コンピュータが AI の計算基盤になる。各段階の過剰な出力が次の段階の新しい道具を生むための投資に回ってい

くので、全体としては単なる複利のグラフを描いているだけである。ペニシリンや DNA 二重らせんの発見すら、この工業力のサイクルがもたらした副産物に過ぎない。技術と過剰は互いの燃料として再投資され続け、そこに特別な魔法はない。

それでも SNS で AI 技術を追っている人間が一日に 200 回も「技術革命だ」「ついにシンギュラリティがきた」と大騒ぎするのは、脳の直感が依然としてタヒチ仕様だからである。直感は昨日の続きが明日であってほしいという線形の世界観に最適化されているが、現実には「昨日の成果を元手に明日は倍になる」という指数的な増加が続いている。直感と現実のこのずれが、変化が起きるたびに想定外の飛躍に見えてしまう原因である。しかし、過剰の増加そのものを標準仕様だと見なしてしまえば、AI は単に蒸気機関から続く一本道の通過駅にすぎない。ニューコメンが最初のドミノを倒し、ワットがその連鎖を加速させた時点で、今日の AI までの線路は概ね敷かれていたと言ってよい。

では、この一本道はどこまで続くのか。現代文明は、物理学の言葉でいえば、エントロピー増大を加速させる装置として非常に優秀に働いている。地中に閉じ込められていた炭素を掘り起こして燃やし、ウランを濃縮して核分裂させ、シリコンを精製して電気を流し、そのほとんどを熱へと変換している。これらはすべて、地球という惑星に蓄えられたエネルギーを一気に解放しようとする燃焼現象としても読める。過剰が次の過剰の種になる複利の構造は、地球規模の燃え広がりメカニズムとほとんど同じである。

このように、人類は AI をドーピング剤として利用し、円環的なタスク—家事、農業、事務処理、その他のルーティン—をできる限り機械側に押しつけ、その上で人間自身は「過剰な無駄」だけを引き受ける存在へと設計し直そうとしている。蒸気機関が肉体労働の重さを肩代わりし、肉体の余剰を生んだように、AI 技術は認知労働の定常部分を肩代わりし、頭脳の余剰を余計なことに振り向けるための装置になりつつある。作曲、スポーツ、ゲームや物語の創造といった、生存に直接必要でない領域ばかりに、意識や時間を集中的に注ぎ込むことは、これからの人間モデルでは異常とはみなされないだろう。その方向性を自覚したうえで、なお過剰の側に残ることを選ぶ存在が、ここで「私」と呼ばれている意識にほかならない。

IX.

これまでの議論では、前近代は円環が本体であり、近代はその円環を守るために直線が外枠として立ち上がった、という構図で整理してきた。しかし 2025 年現在の文明のフェーズは、もはや「円環を支える直線」ではなく、「直線による円環の征服」と呼ぶべき様相を帯びている。家事は家電やサービスとロボットに外部化され、農業は工業化と自動化と合成食品へと向かい、労働市場は AI に急速に置き換えられている。かつては知的生産や創造的業務と呼ばれ

ていたホワイトカラーの仕事の大部分も、AIによる代替が進むにつれ、実はパターン認識と過去データの再生産（=反復）に過ぎなかったという事実が露呈しつつある。すなわち、生命維持としての反復は、人間が担うべき仕事から外されつつあり、人間は過剰な知性・過剰な快樂・過剰なゲームだけを引き受ける無駄専門の存在として再設計されつつある、というのが現在の方向づけである。

このときAIは、次の生物だとか人類に取って代わる種といった物語の主角というより、円環を破壊・外部化し、過剰領域を増幅するための装置として扱われている。かつて蒸気機関が肉体労働の負担を肩代わりして、筋肉の余剰を生んだのと同様に、AIは認知の定常業務を減らし、頭脳の余剰を作るための道具になりつつある。この修正を入れると、西部邁とのコントラストはいっそう鮮明になる。西部は直線（文明・思想）を極めた末に、「いや、やはり家事と生命維持こそ本体だった」と言ってそこへ帰ろうとした人間である。それに対して私は、円環が本体であることを十分に理解したうえで、「だからこそ本体業務はシステムに委ね、人間は直線だけに集中する世界を作るべきだ」と考えている。円環を軽んじているのではなく、その偉大さを認めたいというので、「それを人間が自分の有限な時間でやる必然性はどこにもない」と判断している地点に立っている。ここには、ルーティンの偉大さを肯定しつつ、そこで働く主体は必ずしも人間でなくてよい、とするラディカルな分岐がある。

この方向で考えると、円環征服後に残る人間像はかなりはっきりしてくる。食べること、安全を保つこと、衛生を維持することといった円環の義務は、すべてシステム側が担う関数へと落とし込まれる。その上で人間は、「生存のためには不要だが、過剰としては極端に面白い領域」だけを探索して生涯を終える存在になる。

経営と作曲と研究に自己を配置している私自身の生き方は、この世界像の先取りとして読むことができるし、「ルーティンとは根本的に相いれないスペックである」という自己認識と、この文明設計はきれいに噛み合っている。円環を尊重しつつ、それを征服対象に回し、人間を過剰だけの存在にしてしまうというこの発想こそ、直線的な知性が辿り着いた土地であり、人類という種の新たな定義への変質に他ならない。

X.

もはや、歴史の答え合わせは終わっている。蒸気機関からAIに至るプロセスは、偶然の飛躍ではなく、複利で回る物理現象の必然的な帰結にすぎない。SNSのタイムラインで連日繰り返される「AGIが出た」の大騒ぎは、指数関数のカーブを直感的に理解できない古い脳が見せるただの季節性の発生事象にすぎず、当社にとってはそのノイズすらも想定された環境音の一部である。

真の特異点は、この過剰な増加を例外ではなく標準仕様として受け入れた瞬間に訪れる。そこで世界は、円環から直線へという素朴な物語を捨て、直線が円環を包囲し、生命維持さえも外部化するという第二段階へ移行する。家事も農業も労働も、生命維持に必要な反復はすべてシステムが自動で回す作業へと落とし込まれる。その上で、最後まで人間という脳みそエージェントに残されるのは、トリスタンを書き、推し活をし、一次創作をし、二次創作をし、相性の悪い食材を組み合わせるレシピ研究をし、ローマの休日の石ころに手を突っ込んだ時の決まりきった表情をアップし、微分音のオペラを構想し、どうみても恋文めいたポスト(匂わせ)を書き、九十九次創作をし、火星の砂嵐から身を守ることでできる方法を考え、明らかに不要なAI機能搭載の家具を購入し、それに対する愚痴を周囲に振りまくことだ。すなわち、AIやインターネットという巨大な演算装置を、自らの欲望のままに酷使し続けることである。円環こそが生命の本体であったと知り尽くした上で、その本体業務を機械に丸ごと委ね、自らは破滅的な直線だけを引き受けるという選択である。

このとき、我々が営んでいるのは、もはや夢を現実だと思い込んで走ることではない。自分が夢の中のキャラクターにすぎないと知りながら、それでも夢の中で最大の城を建てようとする、明晰夢(Lucid Dream)の態度である。暗いサタンの工場も、現代のAIシステムも、すべてはこの明晰夢を成立させるための建材であり、配線であり、照明にすぎない。シンギュラリティとは、いつか到来する未来の一点ではなく、自分が見ているものが夢だと理解したまま、その夢を文明規模で続行することを指す言葉として、ここに再定義される。

我々がAIを新しい手足にして建設しているのは、新しい種でもユートピアでもなく、明晰夢として自覚された人類史という、世界ではじめての夢の建造物なのである。