

時間作品，時間価値，時間享受（VIII）

武井 勇 四 郎

序

第1章 運搬される時間情景

（第1節 モノ的時間 第2節 コトの時間 第3節 虚構の時間）
（以上，第17巻第3号まで）

第2章 モノとコト

（第1節 時間的対象とその位相 第2節 時間質と展相質
第3節 コトの諸相）

（以上，第19巻第1号まで）

第3章 時と解き

第1節 解決と解体 （本号）

第2節 時間対象の開閉システム性

第3章 時と解き

第1節 解決と解体

わが国の国語学者大野晋氏が「時」の語源が「トク」という四段活用動詞の連用名詞形「トキ」ではあるまいかという試見を披瀝されてもう十年余り経つ（『日本語をさかのぼる』岩波新書，1974）。だが，その後この含蓄に富む氏の試見を取り挙げてその哲学的意義を深め展開した時間論者は寡聞にして知らない。それまで「時」は「月」の転か，「疾」の転であるとされそれらが通説となっていた。月相の盈ち虧けには一定の周期があり，それを計時単位にして暦がつくられている。このことよりすれば「月」の転が「時」である

と見るのはごく自然で無理のない語源的解釈のように思えるし、人はこのことに疑義を差し挟む気も起さなかった。また「光陰矢の如し」(Time flies like an arrow.)の俚諺にもあるように、またたくまに過ぎ去るものが「時」である。このことよりすれば、「疾く」(「トシ」の形容詞の連用形で、たちまちとか速くの意味)も「時」の語源と見られるのも少しも不自然でない。むしろ日常的な時間感覚の上に立っている。しかし、大野氏の試見はこのような通俗の見地に立ってはず、斬新な発想に拠っている。氏によれば、「紐をトク」「衣をトク」「氷をトク」の用例で表象されるように「トク」とはある締った、固まったものがゆるんだり、くずれたりすることで、この「崩壊流動の感覚」が「時」の観念につながり、「トク」という四段活用動詞の連用名詞形〈トキ〉が「時」となったのではあるまいか、と。まず興味深いことは、「月」が事物名詞であり、また「疾く」が形容詞の副詞化であるのに対して、「トク」はまさしく動詞である。時間が〈モノ〉的に把握されたり、また〈モノ〉の性質として理解されるよりは、〈モノ〉の動きや流れや移り行きとして動詞的に把握される方が真当であることは、これまでの論述で明らかにされたことである。筆者が提示した諸々の時間質の用語をもってすれば、月相の推移は主として周期質か単位質を、「疾く」は速度質を表現しているが、大野氏の言う「崩壊流動の感覚」としての〈トキ〉には、それらの質とは違った方向質が表現されているように思える。つまり、「時の矢」である。「時の矢」には何かしかの向き、傾向、動向があり、そこにいかなる向きがあるかが大きな問題である。この向きのある時間については、爾来、いろいろな言葉で表現されていて基本的には相反する二方向をもつ。生成の時間と破壊の時間、生物の時間と無生物の時間、上昇の時間と下降の時間、エントロピーの時間とネグエントロピーの時間、進化の時間と退化の時間、生の時間と死の時間等々である。大野氏の言う「崩壊流動」はどうやら破壊の時間と深くつながり合っているように見受けられる。もし大野氏の言うように「トク」が〈時^{トキ}〉という大和コトバを産みだしたのであれば、それは世界

存在の成行きの様を直観的に洞察しているコトバであり、〈モノ〉、〈コト〉の両大和コトバと相並び深い哲学的意味合いをもち、またそれらは相携えて世界存在把握の枢要なカテゴリーとなる。つまり、〈モノ〉、〈コト〉、〈トキ〉の三者が世界存在全体の根本的カテゴリーであり、そのいずれを欠いても世界存在の把握は毀損的であり片輪となろう。〈モノ〉の物と者、〈コト〉の事と言、〈トキ〉の時と解き——これらは自然、生物、人間の根元的有り様を、素朴だが直観的に把握している卓抜な哲学的カテゴリーであり、外国語にはおよそ見出せない代物である。

さてここは大野氏の語源学的試見を語源学的に深めたり、その真偽を云々する場所ではない。もとよりそのような言語学的資質は筆者にはない。筆者にとっての問題は、「トク」の現代語的用法に「崩壊流動」の方向と正反対の生成解決の方向性も併せ含意されてはいないかという提議である。つまり、「トク」は解体、破壊、無秩序化、分解、溶解の方向性とその逆の生成、建設、秩序化、組織化の方向性も合せ持っているのではないかという素朴な疑問である。そしてもし「トク」に相反する二つの方向性があるとすれば、両者の関係も問われなければなるまい。そのことは熱力学の第二法則とネグントロピーの関係、システム形成と制御を司る情報の機能、決定論と意思の自由の古くからの論争、スポーツ作品に機能するルールの役割等々の問題考察に資するであろう。そして更に次節の「時間対象の開閉システム性」の提題への前段となろう。最終的には続く本題の時間作品の構造と機能の考察に資することになろう。生物こそ希有な、不可逆な時間的存在であって、そこから方向質を抜きとることは出来ない。このことは既に個体としてのチョウの一生の考察において示されたことである。諸位相の進行順序はきちんと決まっている。一試合の野球という一時間的对象も後に詳述するように生物とよく似た在り方を示し、そこから方向質を抜きとることは出来ない。一般に時間作品はそうである。大野氏が試見として提示した「解く」としての〈トキ〉はわれわれの時間の考察にとって哲学的示唆に富む。「解く」に解体の

方向とは別にもう一つ生成の方向が補填されれば哲学的時間論はもっと面白い深いものとなろう。

そこでまず、現代的用法としての「トク」がどんな意味合いをもっているか辞典で調べることにしよう。

「トク」を漢字でしるすと「解く」「溶く」（「融く」「鎔く」「熔く」）「説く」の三つがあり、おおかたの国語辞典では三者は同語源とされる。また『古語辞典』（岩波、1974）、『日本類語大辞典』（講談社、明治42年）にあっても、「トキ」「トク」には「解」「溶」「説」の漢字三字が当てられている。従って意味の上で「解く」「溶く」「説く」の三つに大別されると見てよい。筆者流に整理すると以下の四つのタイプ I, II, III, IV に分類要約出来る。

I <モノ>（物，者）の解体，解散

a) 「結んだ帯を解く」「縫目をほどく」「編んだセーターをほどく」「船のともずなを解く」/解紐，解繩，解船，解纜，解帯，解衣，解装

固く結合した <モノ> 全体がゆるむか他の <モノ> から切り離される。切り離された部分は依然として <モノ> の形象を保持する。

b) 「機械を部品に分解してバラバラにする」「水を電解すると水素と酸素が出来る」「ビルを解体して建直す」「人体を解剖する」「議会の解散」/分解，解離，解体，瓦解，解散，電解，解党，解組，解社

一つのまとまった組織体とその構成諸要素に分れその統一的機能を失なう。

c) 「水に砂糖が溶ける」「絵具を水で溶かす」「雪がとける」「冷凍食品を解凍する」「鉄が融けてどろどろになる」「銅と亜鉛が融け合って合金真鍮が出来る」/溶解，溶融，融合，氷解，解凍，融解，融化

固形物が流動物になるか，固形物が溶液に溶け込むか，固形物が別の固形物と融合して混合物になる。一口で言えばある <物> が別の <物> に推移する。この <モノ> の流動化現象は融通，融資，融然等の比喻をうむ。

II 〈事〉の状態の解消，消滅

a) 「部長職を解く」「労働者を解雇する」「今日が狩猟解禁日である」「洪水警報が解除される」「監視から解放される」「婚約を解消する」「停止処分が解ける」「包囲網を解く」「この薬は解毒剤です」/解職，解任，解雇，解備，解禁，解斎，解菜（精進おとし），解停，解毒，解熱，解団，解田，解陣，解除

現に保持されている客観的なある事柄，状態，事態，ききめ，働きがなくなるかなくすこと，つまり現状の解消，無化。

b) 「心のわだかまりが解ける」「胸襟を開いて相手とうちとけ合う」「神の怒りがとける」「疑いがとける」「悩みがとける」「責がとける」/解愠，解顔，解悶，和解，解衿，融和，解脱，解悟

主観的なある心理状態や意識状態がきれいさっぱりとなくなるか，なくすこと。

III 〈事〉の分節，整理

「乱れた髪を櫛でとく」「集めたデータを解析する」/解紛，解析

乱雑な，漠然とした状態を整理すること。このIIIは次のIVと深いつながりがあるので後に詳述する。

IV 〈言〉による解決，解説

a) 「質問に対して解答する」「難問を解く」「問題を二次方程式の公式を用いて解く」「謎かけが解ける」「曼陀羅の絵解き」「わかりやすく図解する」「これは了解事項」「このことは理解出来る」/解，解答，図解，解法，絵解，謎解，夢解，理解，了解，知解

未知数を既知数にする，曖昧な漠たるものを確定化すること，ある事柄の情報を取得したり，事物を認識すること。

b) 「釈迦の教理を説く」「難解な説を解説する」「事件を解明する」「事情説明を求める」「文意を解釈する」「暗号を解読する」/解説，解明，論説，叙説，詳説，縷説，演説，弁説，解釈，解読，解義，字解

コトバを費して〈事〉的事態、〈言〉的事態を細かく分りやすく解明すること、分節化作用。

c) 「彼を説得して了解を得る」「先生が生徒を説諭する」/説得、説諭、説教、説法、講釈

コトバを費して相手に分りやすく言いきかせ、納得してもらうこと。

以上四つのタイプをおおまかに分類要約した。IとIIとに厳格な区別を設けることは難しいが、IとIIにおいて結合したものの分離へ、まとまったものの分解へ、かたまったものの散逸へ、あるものの状態の消滅への方向性を読み取ることが容易に出来る。もっと一般的に言えば、集中から分散へ、差異から無差別へ、秩序から無秩序へ、集積から放散へ、区別から一様化へ、整然から乱雑へ、有形から無形へ、定常状態から平衡状態への方向性が看取される。

これに対して、IIIとIVにはニュアンス上の相違はあるが、IとIIからかなり厳格な区別が設けられるように思われる。つまりIとIIとが存在論的性格をもつものに対してIIIとIVとは認識論的性格を濃くしている。例えば「氷がとける」ことには人知が関与しなくてもよいが、「難問をとく」ことは人知の介入を必要としている。そして「乱れた髪を櫛でとく」とか「釈迦の教理をとく」とか「先生が生徒を説諭する」とかの事象では解体、分解、無秩序、散逸への方向性はどうも認め難いのである。むしろIとIIの方向性とは正反対の向きをつくりだす何か潜んでいるように感じられる。大野氏の言う「崩壊流動の感覚」はどうやらIとIIのタイプの現象についての着目であって、IIIとIVへの言及ではないように思える。氏は「問題を解く」とか「教典を説く」とかの「トク」については触れていない。『古語辞典』(岩波書店、大野晋・佐竹昭広・前田金五郎編)では、「と・き」【解き・溶き・説き】《締まり固まっているものをゆるくして流動できるようにするの意。……》とし、「説き」については「① 道理を立てて説明する。説教する。② (謎や問いか

けを) 解明する。」としているが、「説き」も上の《……》の定義に収まるものなのか随分怪しい。確かに教理を「固まったもの」と見立てればそれを「説く」ことは流動化と見做せるが、その流動化が「崩壊流動」の崩壊の感覚につながるのかは疑とするに十分であろう。

今ここでただちにⅢとⅣのタイプの事象の向きが、ⅠとⅡのタイプのその向きと正反対であると速断することは避けよう。つまり、後者の事象が破壊の方向性を内在し、前者のそれが生成の方向性を内在すると断じて能事終りとするのではない。むしろ前者（ⅢとⅣ）の認識的性格が、事物の解体分解ではなく、全体の知的分節化の知的活動に拠っていて、それがどうしてももの秩序化、組織化、全体的統一化、統一的層序化をもたらすかを明らかにすることの方が重要である。そして更にこの知的活動による方向付けが、散逸、解体の方向性と常に同時に同居してはいないかという提議である。一口で言えば破壊の方向と生成の方向が一枚のコインの表裏のような形で存在してはいないかということである。もしそうであれば「トク」に由来する大和コトバの〈トキ〉は世界の根元的有り様を洞察している存在論的且つ認識論的な根元的カテゴリーとなろう。そしてある意味ではその大和コトバの意味内容は現代情報理論の素朴な直観的な先取りであろう。

これらのことを論述するためにまずⅠとⅡの存在論的タイプの現象から始めよう。「解衣」というコトバがあるので日本の着物に事例を取ろう。着物を身にまといそれをきちんとさせるものは帯の結びと言ってよい。帯の結びは身体と着物と帯そのものの三者を一つの秩序ある状態に纏め上げる働きをしている。さて着ているうちに帯の結びが自ずとゆるみ、着崩れが起ればその行き着く先は言わずと知れた三者の離散で、着付けの統一性は失なわれ、乱れる。人が再度帯を締め直さないことには元に戻ることはない。解帯は解衣へと続く。ここで注目しなければならないことは、着付けより解衣の方がはるかに容易であることである。着付教室はあっても解衣教室はない。着衣にも解衣にも労力（エネルギー）は必要だが、着衣にはいかばかりかの経験

と知識が必要とされ、着衣の労力の方は解衣のそれと違って人知に裏打ちされ技術化されている。

今一つ例をとろう。一つの結晶した角砂糖をコップの水に入れておけば自ずと溶けて砂糖水となる。元の形は消え、その面影もない。ここには人知の介入はない。今度は逆に、水が自然に蒸発して砂糖の塊に戻ることはあっても元の角砂糖の形に戻ることはまずない。もし元通りの形に戻したいならば何かしかの化学的力学的装置が必要とされよう。この装置が自然に出来上ることはなく、その製作には人間の知識と技術が要求される。角砂糖も水に溶けるよりも元に戻ることははるかに難しいのである。「覆水盆に返らず」である。

古典力学は事象の可逆性を前提していたが、熱力学の第二法則は閉じたシステムにおけるエントロピーの増大、つまり変化の全くない平衡状態へと移行しその逆向きの不可能性を説いた。つまり、断熱的に遮閉されたシステムにあって高熱源と低熱源とはいずれ平均的な熱源の平衡状態に移行し、再び元に戻ることはないのである。IとIIのタイプの現象は、エントロピー増大に類したものと見てよい。因みに entropy (en+trópê) のギリシャ語の原意は言葉や語句をデタラメに用いるの意味で、無秩序状態を示す。大野晋氏の言う「崩壊流動」はこのエントロピー増大現象の日常的な直観的な把握と見て差支えないだろう。

IIIとIVのタイプに移ろう。「結たる髪をとく」の場合と、「乱れ髪を櫛とく」の場合とでは同じ「トク」でも現象は異なり、前者にあっては結合を失い乱雑へと向うが、後者にあっては髪に整然たる秩序がもたらされる。そのような違いが十分に感知出来る。髪に整然さをもたらしものはこの場合にあっては明らかに櫛という用具である。櫛には整然とした歯並びがあり、髪はこの歯並びにかけられて整序される。歯並びは乱れた髪を「分つ」が、その分ち方は乱雑に分解してバラバラにするのではなく、髪全体の中に分節を設けて混乱をととのえるのである。竹の節とか節足動物の関節から容易に表象

出来るように分節化とは、全体の中にいくつかの部分をつくり、その部分に独自の機能をもたせながらも部分と部分を共属させ全体を有機的に組織化することである。竹の節や節足動物の関節は決して分断や分割、分解や解体ではなく、むしろ部分を部分としておきながらそれらを接合することで部分間の機能の連繫をはかり、上位部分と下位部分の従属関係をつくり全体を層序化して、全体としての機能を高める。分節は分解を拒否して結節を要求する。結節は結節で分枝的、網様的な共属と従属を要求し、全体の有機化による動態化を要求する。しかしこれは「崩壊流動」ではなく秩序流動である。一般システム論の説く「定常状態」(von Bertalanffy)である。ここでシステム論に深入りするつもりはない。次節の「時間対象の開閉システム性」の課題である。ともあれ櫛というのは文字通り、節をつくる用具であり、それは人知を介した技術品である。一旦髪が乱れば自然に元通りになることはまずなく、人為的な作為によって、つまり知識や認識の技術化したものによって回復されるしかない。注目すべきは、ある事象についての知識、認識、情報なしでは乱雑から整然への向きをつくりにくいのである。マックスウェルは熱平衡に達したカオス状態の分子分布からそれを再び高熱源と低熱源に振り分けるには速い分子と遅い分子を見分ける魔^{デモン}の存在が不可欠であるとした。この魔がエントロピー増大(第二法則)と逆向きの方向をつくり出すとした。この見分ける魔とはまさしく観測者の認識にはかならない。観測者が感知器となっている。ここで「見分ける」「分る」「判る」「解る」「別る」「訳る」とかについて言及する前に、「ある問題を公式を用いてとく」(例えば、二次方程式の解法式を用いて数学の問題をとく)という用法に注目したい。これは先きの「乱れ髪を櫛でとく」と同じ構造をもっていて、櫛に相当するものがこの場合では公式である。式は形式、儀式、構造式、図式にしろ櫛の歯並びのように一定のパターン(整序した形)をもっている。公式 formula は forma に由来し、形式の小型版、つまり持ち運び可能な手軽な雛型の意味である。数学なら公式は記号から出来ているが、この公式にかかれば

解かるべきものに解が出、未知数が既知数となり、不確定要因が確定要因となる。公式は恰もマックスウェルの魔に相当する感知器と言っても大過とはなるまい。こう見ると櫛も公式と同類で言うなれば感知器である。この点でⅢのタイプとⅣのタイプの事象の背後には知という共通分母が隠れている。櫛も公式も知の小型の技術品である。〈モノ〉の技術品であるか記号（〈言〉^{コト}）の技術品であるかの違いだけである。

さてⅣのタイプの「トク」について論及しよう。Ⅳの a)「難問を解く」、b)「釈迦の教理を説く」、c)「先生が生徒を説諭する」はいずれも〈言〉にかかわる事柄であり、ことのほか言語的認識の性格が強い。「問題を解く」とか「問題を解決する」とかの「解く」とはいかなる作用なのか。これはある〈モノ〉を包丁やナイフで分断したり分解したりする物理的作業でないことは一目瞭然である。あることが問われることは、まずそのことが意識の上で「判って」いないこと、つまり「分たれて」いないことである。問いとは「分たれないもの」を「分たれないもの」として特定し、その「分たれないもの」を「分けらるべく」要求することである。「分たれた」時に、解が出る。それは意識の上で「分別がついた」ということの謂、つまり「判る」「別る」「解る」「訳る」ということである。「これは何んですか。」という疑問文で、「これは a です。」という返事（解答）を聴いて、「はい判りました。」と言う場合、質問者にとって「分たれない」不分明な〈これ〉が、〈a〉という分かたれた分明によって答えられ、その答えを得て初めて、〈これ〉を他の事柄から識別出来たことを意味する。〈これ〉と指す以上、〈これ〉は他と区別された特定であるが、それは未知部分を含んでいる。質問はこの未知部分のある既知化を求めている。この既知化が「解」に外ならない。疑問文は絶対的無知においては成立しない、つまり絶対的無分別においては成立しない。ある程度の分別の上に立っている。この意味で問うこと自体既に何かしかの分別、区別、識別、差異、弁別を前提している。そしてもし〈a〉と答えられても、それが了解出来ない場合、更に「a とは何か。」と

問うことによって〈a〉が更に分たれることを要求することが出来る。このことは〈a〉がある程度は確定されてもいまだ未知部分をもっていることを意味する。従って〈a_x〉と表記するのがよい。それが更に〈a₁〉、〈a₂〉……と答えられるなら、「解」の続行であり、「解」の細分化である。このことはとりも直さず先に述べた分節化作用に類した事柄である。しかし、これは認識上の識別の分節化作用と呼べるものである。こう見ると「問を解く」とは、分たれないものを意識やコトバの上で「分つ」ことに外ならない。あることを識別すること、あることを知ること、あることの情報を得ること——これは意識の上で、コトバの上で未知部分を既知部分にすること、つまり「解」を出すことに外ならない。これは分解ではなく、分節化作用の分化であり、全体の物理的解体でなく、部分識別による全体の認識である。この認識の細分化の方向がどうやら人間の感覚器官や言語中枢の発達の方^向と対応しているようである。一般的に言えば生きものは何かしかの認識の上に成立していると言える。一口で言えば生成の時間の方^向は、認識の分節化の方^向と合致する。

破壊の時間と生成の時間の両方向の相違についてはこんな比喻が通じようか。今一枚の白い紙があってこれを任意にデタラメに鋏で次々に切り刻み続けるなら、バラバラの小片の紙の屑となろう。これは分解の方^向である。これに対してこの同じ白紙の上に色々な間取りを^考え、細部の線引を行なうなら建てらるべき家の設計図が出来上る。この設計図は、こうも言ってよければ未分化の白紙にこまごました線を与えて分節化した全体図であり、それは大工が建設に際して則る解法式である。人は設計図の紙上の「家」に実際に住むことは出来ないが、想像の上でその虚構の「家」に住むことは出来る。設計図は虚構的解決の図式であり、これなくしては「家」は実際の家として建てられない。

「説く」に立入ろう。「問題を解く」「問題を解決する」の「解く」や「解決」が一種の分節化作用であることを認め難い人も、説法師が教典を縷々と

説き、教師が生徒を諄々と説き聞かす有様を思い浮べれば、「説く」ことは多くのコトバを述べることによる分節化作業であることに思いを致すであろう。「教典を説く」ことは分り難い処を多くのコトバを費して分り易くしたり、教典の確かでないところ（無規定箇所）を確かにすることである。教典をたったの一文で述べることは抽象模糊たることを免れない。何故ならこの一文は続く多くの文によってしか文意が明らかにならない。もともと文は述べるべき全体の中の分節的部分であり、諸々の文の全体的連関の中でのみ生きている。一文意は文脈の中でのみ生きている。「教典を説く」ことは、教典そのものがコトバの一体系である以上、それについて更に数多くの文を線条的につらねて未知なところを既知なるものにする作業である。従って文を次々と筵を展ぶるように述べることであり、一文が述べられればその分だけ明らかになり、とりも直さずその分だけ教典全体は更なる分節化を受けて分りがよくなる。多くのコトバを費すことは、こうも言ってよければ分節化に伴なう文節を要求する。文節は意味の統一的単位であり、文節と文節のつらなりは意味の統一体を創る。もしこの意味統一がなければ教典の解説は意味分解を起し訳けが分らなくなろう。

先きに櫛とか公式は知の技術品であると指摘しておいたが「説く」にあつてはコトバそのものがまさしくこの櫛や数式に相当する知、認識の技術品である。コトバは分節器である。人は対象を認識する場合、用語、術語、カテゴリー、命題形式で言語的に思考し言語的に表現し、いわば対象を言語的に切り取り、そこに区別を設け詳細な規定を与える。対象を言語的に分節化し再構成することが言語的認識、〈言〉による解決である。コトバの「ハ」は語源学的には「端^{ハツ}」（大野晋）とか「葉」とされているが、櫛の「歯」の如きものとして受け取りたいところである。歯は固いものをかみくだいて流動化し、栄養物を摂取する前段である。

以上のように考察すると「説く」ことは解体や分解のことではなく、細部の分節化による更なる理解の深まり、知の増大を意味していることが分る。

既に指摘したように entropy の原義が語句やコトバのデタラメな使用の意味なら、「説く」は〈言〉による分節的秩序づけ，理路整然化である。あるいは〈言〉による知的解決，〈言〉の上での解決と言ってよい。

ともあれⅣのタイプの事象はⅠとⅡのタイプのそれと同一視出来ないし，ましてやそれに還元するなどのことは不可能である。Ⅰ，Ⅱの事象はエントロピー増大に類したものであり，Ⅲ，Ⅳのそれは情報理論や理論生物学が提唱しているネグエントロピー増大に類したものである。そして両者の向きは正反対である。Ⅰ，Ⅱのタイプのものが熱力学的時間と呼べそうであり，それに対してⅢ，Ⅳのタイプのものは生物学的時間と呼べそうである。しかし，われわれが扱っている領域は熱力学や生物学ではないので前者を解体の時間ないしは破壊の時間，後者を解決の時間ないしは生成の時間と呼称した方が適切であろう。

いずれにせよ以上の考察で大和コトバの〈トキ〉は二つの向き，破壊の向きと生成の向きとを含意していることが分った。そしてこの二つの向きは計時尺度（時計）としての時間にはない。計時尺度はどこを起点にして測るかは全く人為的であり，既に時相質で論じたように（第2節「時間質と展相質」のⅠ「時相質」の項参照のこと）視点の設定如何にかかわっている。今日現在から未来に向って何時何分と測れるし，過去に向って何日前とも測れるし，紀元元年に起点をおいて紀元後何千年とも測れるし，21世紀に起点を設けることも出来る。これらは時間の流れの固有の向きではない。等質的時間の間隔の計測であってそこには構造上の流れの向きはない。

われわれは以上の指摘に踏みとどまっておれない。この相反する二つの時間が如何なる関係をもっているかである。そして〈言〉の上で解決するとは如何なる意味をもち，目的論と決定論のもつれた論争に如何なる成果をもたらすかである。このことを身近な事例でもって説明したい。

いきなり過程的事態（プロセス）の制作に事例を求めるよりか〈モノ〉の制作のそれから始める方が分りがよい。そこで一塊の大理石から一つの彫像

を彫ることしよう。一つの〈作品〉としての彫像を創ると言っても、出来るまでの過程（工程）を無視してかかることはこれからの考察において誤りを犯すことになる。それはいかばかりかの時間経過の中でしか制作されない。この一つの工程には主として四つの大きなシステムが参加している。1) 制作者、2) 大理石、3) 工具、4) 解決図式（=構想図）。この四者は工程中色々な変様は受けても、少なくとも彫像の完成時まで〈モノ〉として持続している。しかし大理石から彫像になるまでの工程を時間軸に設定して、作品完成後の時点 t_1 から過去を眺め渡せば以下の図 I となる。 t_0 の構想図の樹立終了時点から未来に向けて見透せば図 II となる。

〈□→○〉は実際の制作過程（工程）であり、 t_s はその開始、 t_e はその終了を、□→○は大理石が彫像になることを示す。〈□→○〉は思想上ないし図面上の制作過程を示す。勿論、生起事象の時間推移からすれば図 II が先で図 I は

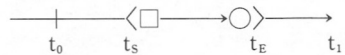


図 I

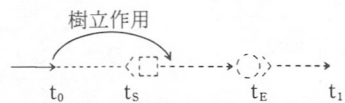


図 II

後である。制作者は t_0 の時点で構想図 〈□→○〉を志向的に未来に設定樹立する。この樹立作用は通常 project と言われ、前方へ投げ出すとか投企とか投影とかと表現されるが、時間的に先取りして為さるべき事柄を思考や図面の上で虚構的に解決することの意味である。従ってこの構想図を解決図式とも筆者は表現したい。この構想図が 100% 実現するか否か、制作途中で若干変更や修正を受けるかは、今差当っての問題ではない。問題なのは実際の制作が始まる前にシミュレーション（模擬操作）が行なわれ得るということにある。大急ぎで注意しておきたいが、この構想図を彫像の図像だけに限ってはならず、制作の手順、作品の用途や目的、仕上げ日、工具の整備、大理石の手配等々の諸々の事象とその連関を含む総合的プランである。爾来、構想図と言えば彫像の図像にしか眼が止まらないのは、〈モノ〉としての完成品の彫像に眼が奪われて工程を無視するからである。筆者がわざと構

想図を $\langle [] \text{-----} \rightarrow () \rangle$ と時間的過程を入れて表記するのはこの反省をこめてである。

さて事に当ってあらかじめ志向的に樹立されるこの構想図とは一体何か。実際の大理石から一つの特定の彫像を制作することは一つの現実的な問題の現実的解決である。何にしろそれは一つの作品の成立である。しかし、構想図は決して現実的な解ではない。それは意識の上での、思考の上での、図面の上での、しかも虚構的解である。別言すれば本番にそなえての模擬試験である。図面や記号やコトバで表記されるなら間主観的な〈言〉の上での解決と言える。この点を更に吟味してみよう。

生徒に三本の直線を用いて白い画用紙に図形を画きなさいと命じたら、その図形は百人百様で一つとして同じものは見当たらないであろう。線の長さはまちまちであり、交叉したものもあれば、端と端を結んだもの、平行のものもあろう。確かに画かれた図形は多様であるが、三本の直線は確定部分であり、三本は二本でなく、直線は曲線でなく特定されているからである。確定部分は何の生徒にも所与のものであるが、それによって出来る図形は原理的には無限な数をもつ。同じ生徒でも画く毎に異なる。生徒が画用紙に画いた一つの図形は無限に可能な数の一つの選択と言ってもよいし、あるいは無限可能性の一つの実現と言ってもよい。三本の直線が引かれているならどの図形も正解であり誤りの解はない。別の視点から見れば、画用紙という白い空白の未知部分に三本の直線分だけ確定部分が出来たことになる。だが、このことによって確定部分に全然未知部分が含まれていないことにはならない。直線としてその長さは未知のままである。従って常に、確定部分が増えても未知部分は影のようにつきまとう。例えば、今度は三本の直線の端を相互に結びつけて三角形を画く場合、確定部分は更に増すが（限定されるが）、画かれた三角形は依然として百人百様で、鈍角三角形あり、鋭角三角形あり、正三角形あり、直角三角形あり、二等辺三角形あり、しかもその大きさはまちまちである。そしてどの三角形も正解である。これをまた別の視点からみれ

ば三角形の多様化である、つまり三角形は確定部分と未知部分をもって、その内の未知部分が既知化される分だけ多様な三角形が生まれる。これは普通一般的なもの（三角形一般）の分化による具象化（特定の三角形）と言われている。多様化は未知部分の更なる確定化によって成立する。

同様のことはわれわれが前もって樹立した構想図においても成立する。それは既に分節化作用によってつくられた統一的な解決図式であるが、それでも確定部分と未知部分を兼ねもった図式であり、なにかもすべて確定済みなのではない。彫像の素材として青銅、鉄、木等を選ばずまさしく大理石を選定し、それからオヴジェでなく女神像を定めていることは確定部分である。そして更に胸像でなく全身像であれば分節化は進み細部の規定は細くなる。全体の中での四肢の立体的構成と配置が決まるからである。構想図をどの程度まで制作時間を含めて決定するかは実際の制作工程との兼ねいで決まる。あまり細部の細部まで決定してしまうことは、場合によっては工程作業の動きがとれなくなる。むしろ多くの未知部分を残しておく方が工程に余裕をもたせることすらある。もともと構想図は抽象的解決図式であってその抽象性を完全に拭うことは出来ない。それを何千枚の紙面に図式やコトバで描き尽しても尽せなく、必ず無規定ないし無決定の箇所が残される。既に第3節「虚構の時間」の(イ)「作言」において述べたように、〈言〉^{コト}の形成体には必ず無規定箇所が伴ない隅々まで具体的に細かく完全に規定し尽されることはない。それでも構想図は未知部分を少なくした確定部分の多い分節的図式であり、事前に〈言〉の上で解決されている図式である。しかし、それは現実的な解決ではない。図式の解決は間主観的志向的であり、現実的解決は実在的であり、両者の存在性格は異なる。

ここで是非とも予言的解決と構想図的解決とを区別しておかなければならない。天文学者はハレー彗星が何年後に夜空のどこに何等星の明るさで出現するかを予言する。これも図IIに見られる樹立作用であるが、これは彗星の軌道計算から導出された結論である。その軌道は天体的な因果作用に左右さ

れていて、天文学者の観測や意図に左右はされない。人間は因果的物理的時間、あるいは出来事の因果系列の法則に則って行動は出来てもそれを勝手気儘に変更することは出来ない。その軌道運動は、筆者が「時間質と展相質」の節で指摘した機能質の内の純然たる客観的因果作用が作り出す時間であり、予言はこの意図的に動かし難い物理的時間の未来時点を数理計算によって割り出すことである。その予言は未来の必然的な生起事象に対応している〈言〉の図式である。予言通り事象が実際に生起した場合、的中したと言われる。しかし、予言がもとでその事象が生起したのではない。その生起事象は予言にはいささかも左右されないのである。もしそうなら予言が的中しないということは生じないはずである。この点で予言は必ず起る未来事象の予想であり、そのまたの解決図式である。構想図はこの「また」の図ではなく、それに則って未来事象を創り出す原図であり、未来の生起事象やその成行きを原図の枠組に、こうも言ってよければ嵌めこむことである。それは自然の成行きにまかして為されるのではなく、人知を介して実現されることなのである。予言には的中、不的中があるが、構想図にはそれがなく、どの程度現実となったかならなかつたかである。

そこで構想図 $\langle \square_{t_s} \text{-----} \rightarrow \bigcirc_{t_e} \rangle$ が、実際の制作工程において如何なる機能を生果すかを問わなければなるまい。爾来、この二つの関係については色々な表現がなされている。図像は作らるべき作品の原像 (prototype) であるとか、設計図は実現さるべきものの模型であるとか、^{アイデア}観念は現実の手本であるとか、構想は行動目標であるとか等々と表現されている。われわれが構想図と言うとき、図像だけでなく制作の手順、工具の準備、大理石の手配、場合によっては他者との協力等をも含むものであることを指摘し喚起を促しておいた。アリストテレスが大工が家を造る際に示した四つの原因 (目的因、始動因、質料因、形相因) は斟酌に価するが後に示すように不十分である。

先きの図 I と図 II に注目しよう。図 II の $\langle \square_{t_s} \text{-----} \rightarrow \bigcirc_{t_e} \rangle$ が図 I の $\langle \square \text{-----} \rightarrow \bigcirc_{t_e} \rangle$ に成るためには既述したように前者の全体が分節的にあらかたの枠組

みをもっていて実際の作業工程を導くいわばルールとなっていなければならない。つまり〈言〉の上で全体の構成、その細部の分節化、細部間の接続が決着を見ていて、為さるべき作業、その方向、その手順を方向づけ統制するほどのものである。一口で言えば制作工程の規範の役目を作品の完成まで引受けているほどのものでなければならない。それは事前に解決を見出している虚構的形成体、模式である。もしこれがなければ制作者は何から手をつけてよいか分らず、彼の作業は混沌とした出まかせのものとなり、作品も行き当たりばったりの出まかせのものとなろう。よく偶然性を取入れた作品があるが、それとて偶然性のもたらす結果が意図されてのことである。解決図式としての構想図は、制作者、工具、素材の三つのシステムを制禦すべく、三者を連繫せしめ秩序づける役割と機能をもっている。サイバネティックスの創始者 N. Wiener はこのような役割と機能を、物質とエネルギーと区別して情報 information と呼称している。form の中におくか form を打ち込むことが情動的機能である。これは力学的、機械的、エネルギー的、運動的等の客観的因果的作用ではなく、記号的、シンボリック的、情動的、指示的、命令的等の間主観的言語的作用であり、むしろ後者の作用が前者の作用を規制制禦するとき作用である。客観的因果的作用は爾来エントロピー増大の方向をもつとされ、間主観的言語的作用はネグエントロピーの方向をもつとされている。そこで両作用の関係はどうかという重大な問題が生じる。この関係は丁度一枚のコインの表裏のような背中合せの同居関係にあるというのが筆者の主張である。アリストテレスの四原因についての考察ではこのような問題は全く触れていない。目的因や始動因が時間の問題であったのにそれが十分に意識されず、〈モノ〉的に把握され、〈コト〉的に把握が背景に退いたのである。

そこでこの同居関係を浮彫にするため、一塊の大理石から一つの彫像作品が出来上る過程をつぶさに考察して吟味したい。今度は解決図式の虚構的形成体の意味や機能ではなく、実際に工房^{アトリエ}で生起している現実的事象の考察

である。しかし常に解決図式を脳裡に置いておかないとエントロピーの増大とネグントロピー増大の両者の関係は正しく捉えられない。以下の概略図が説明に役立つ。

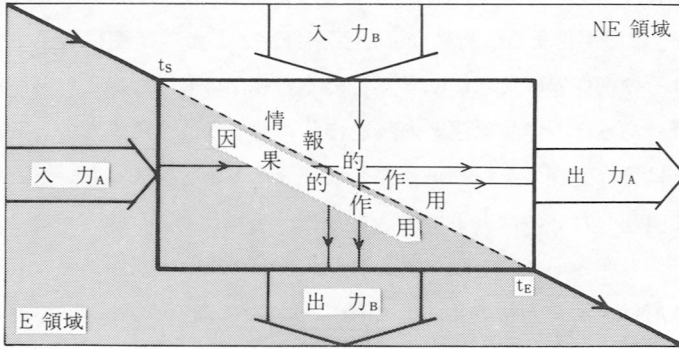


図 III

□: 開閉システム (工房)

t_s : 開始 t_e : 終了 →: 時間の流れ

入力_A: 大理石 出力_A: 作品

入力_B: 構想図, 心身活動, 外的エネルギー, 工具

出力_B: 大理石の細片, 疲労, エネルギー消費, 工具磨耗

E 領域: エントロピー領域

NE 領域: ネグントロピー領域

全体はエントロピー領域 (E の影部分) とネグントロピー領域に分けられる。中央の工房は時空的な開閉システムでその周辺は外部環境である。一種のいわゆる暗箱^{ブラック・ボックス}と見てよいが孤立の閉鎖システムではなく、入出力の口を部分的に開いている $\langle \square \longrightarrow \bigcirc \rangle$ である。時間の流れを左上から右下へと表記したのは E 領域と NE 領域とを同時に併せたがためであるが、E 領域を左下に NE 領域を右上に設定したのは後述するように上下の支配関係 (層序性) を表現しなかったためである。美術館で出力_Aの女神像を観賞している観者にとっては中央の開閉システムは全くの暗箱と言ってもよいが、制作者からすればこの表現はあまり適切でなく、その中は決して暗いわけではない。と言って、構想図に未知部分があり、工房内で生起する事象の完全

な認識が得られない以上、白昼のような明るさであるわけではない。ひとまず開閉システムの内的構造と機能について論ずることは措いて入出力に止目しよう。

一塊の大理石から女神の作品が出来るという場合、普通左右の入力 A と出力 A の向きに眼が止まる。特に作品が芸術作品として美術館に展示されるなら、人はその創作過程などには考えをめぐらせないものである。魅惑的な作品であればあるほど作品は観者の眼を作品に惹きつけて離さない。しかし、このことは創作過程（工程）が存在しなかったことを意味しない。われわれが図Ⅲで喚起したいのは上下の入出力の内、特に出力 B の行方である。ミロのヴィーナス像といえども削り落された大理石の細片の屑があったはずである。その屑は工房から掃き出されて捨てられたであろう。問題なのは出力 A と同時に出力 B が出てきて、前者が作品の名前をほしいままにするが後者は屑として人の眼に触れなくなるということである。当然のことながら美術館の観者は排泄物にも等しい大理石の細片には思いを致さない。否、制作者にとっても同じことが言えるのである。制作者は意図される彫像に専ら注意を注ぎ削りかすには眼もくれない。細片の行方は彼にとっての関心事ではない。そして大理石細片はバラバラの大理石であり、それが統一的秩序に向うことはない。それは解決図式の埒外にある排泄物である。入力 A は暗箱の中で二手に分れ、一つは出力 A の彫像作品となり、他方は出力 B の一部の削り屑となる。前者の作品は解決図式の規制を受けて分節的部分（四肢、目鼻等）をもった有機的全体としての秩序をもたされ、入力 A の素材大理石とは異なったものとして出てくる。しかし、このことは細片の産出をまってしか出来ないことに注意しなければなるまい。端的に言えば暗箱の中では入力 A から出力 A に向う生成の時間と入力 A から出力 B に向う破壊の時間が同時に進行しているのである。その向きは t_s から t_e への現実的な生起事象の推移の向きと同じである。アリストテレスは生成の時間（素材に形相を打ち込んで作品にすること）のみに注目して破壊の時間は考慮の外においた。それ

がためここに二つの時間の流れのあることに気づいていない。

さて以上のことを念頭において上下の出入力を考慮しなければならない。事はかなり複雑である。何故ならば制作者の心身的活動が構想図とはまた別個にするからである。そして何にしる制作者の活動抜きでは作品は創造されない。制作者は構想図を見ながら工具を手にして大理石に力学的力を加えてそれを削り取る。何よりもまず制作者の認識活動は構想図，大理石，工具，自らの身体運動を組織的に制禦しなければならない。これはすぐれて情報的活動である。そして身体について言えば制作者は自由に処理し得るまとまった高エネルギーの持主でなければならない。作業中，制作者の生化学的エネルギーは力学的，熱力学的エネルギーに転換され，外部に放散される。更にまた電動工具なら電気エネルギーはいずれは熱エネルギーとして放散されるし，工具も磨耗する。生物の排泄物とよく似ているし，制作者は制作中これらのことどもにはほとんど注意を払わないし， $出力_B$ を全体として再組織しようなどとは少しも考えないのである。いずれにせよ $出力_B$ はより無秩序な非組織的な平衡状態に近いものとなる。このことが t_s から t_E への時間経過において生じている。そしてその経過の向きと同じである。つまり熱力学の第二法則の不可逆なエントロピー増大の向きである。

反面， $出力_A$ に注目するなら素材としての大理石には意図された形象が浮かび上り，素材としての大理石が持合せていない価値，意味，美が新たに創出される。一口で言えば文化物がとして出てくる。これは単なる大理石の出現ではない。〈言〉の上だけの解決が今や現実的な解決として姿を現わすのである。これは明らかに新たなものの生成の方向をもち，分節化した全体的秩序の出現であり，平衡状態から遠くかけ離れている。

さてここでE領域の， $出力_B$ とNE領域の， $出力_A$ とを比較して見ると前者はエントロピーの高い，力学的，熱力学的な平衡状態に向うものである。これに反してNE領域のは乱雑な平衡状態からかけ離れて定常状態を保っているエントロピーの小さい（低い）ものである。構想図は

分節化を受けた情報的な解決図式であり、制作者は生物であり、工具は人知を介した技術品である。いずれもまとまった秩序ある形成体である。そして出力_Aの作品も一段と高度に分節化を受けた価値文化物である。いずれも周界の中であって自由エネルギーの集中、定常状態を保っている組織物である。

このようにE領域とNE領域は水と油のように背中合せとなっているが、入力_Aの一部は出力_Bに、その一部は出力_Aに、そして同様に入力_Bの一部は出力_Bに、その一部は出力_Aに向う。その両入力の分枝の様は、因果的作用の三角プリズムと情報的作用の三角プリズムの貼り合せ面で光線が二手に分れる様とよく似ている。そしてE領域の出力_Bに向う二手の出力は統合されることがないのに対し、NE領域の出力_Aに向う二手の出力は一つに統合される。どうしてそうなのかについてはすぐ後で述べるが、ここで暗箱の中の構造と機能が分らなくとも入出力の行方だけを見てもE領域においては破壊の時間が流れ、NE領域において生成の時間が流れ、共に同時に流れ、共に流れる向きが現在から未来への向き、つまり t_s から t_E への向きと同じである。このことは何を意味するのか。どうやら暗箱の中の二つのプリズムの働きが同時に層序的に作用しているようである。

われわれはここで暗箱（開閉システム）の中に入ってみよう。図Ⅲは入力_Aが出力_Aとして出てくるには、また入力_Bが出力_Bとして出てくるには、いずれも因果的作用と情報的作用とを受けそれらをくぐり抜けなければならないことを教えている。大理石も工具も人体も〈モノ〉としての物理化学的性質を有し因果的作用を常に受けているし、また因果的作用を互いに及ぼし合っている。そして同時に構想図による指示作用、制作者の知覚判断、思考、測定等の情報的作用を受けるのが出力_Bや出力_Aである。しかし、出力_Bは情報的作用よりも因果的作用の方をより多く受け、出力_Aはその逆のように思える。現に、例えば大理石の細片の屑の山は構想図の埒外であり、制作者の認識活動の考慮外におかれている。認識は出力_Bにはほとんど参与した

い。それに対して彫像の制作には制作者の全神経が注がれ、解決図式がそれに対して支配権を揮っている。しかし作品（出力_A）は因果的作用抜きでは成立しない。われわれは両者の作用が作品に対して対等に働いているのかという疑問にかりたてられる。むしろ上下の支配関係か層序関係が成立しているのではないかと思えてくる。本当はどうなのか。

素材としての大理石に焦点を絞れば、それは自然的物として様々な物理的性質と化学的組成をもち、ことのほか因果律に支配されている。例えば一定の硬度があり一定以上の力学的衝撃を外部から適当の角度で与えなければ削り落すことは出来ない。いかなる名工でもいきなり内部から彫り出して眼を完成させて顔全体を彫り刻むことは出来ない。大理石はまさしく立体的容積をもつため、外部から削り出して徐々に目鼻立ちを仕上げるしかない。Aの作業の結果Bが生じ、更にBの加工の後にCが生じるといった系列は、生起事象の因果的連鎖であり、制作者はこの因果律に則ってしか作業が出来ない。則ることはかような物理的力学的性質やその原因と結果のつながりを認識していることを前提とする。構想図もこの因果律を無視してかかれぬ。制作者の技能もこれに則って培うしかない。この点で力学的、熱力学的因果作用は制作者の意図、意識、認識に対して厳然たる立場を守り現実的規定力をもつ。人間の身勝手な気儘には服さない。

しかしながら削り取って何を残すべきかということは因果作用だけによっては決まらない。それを一重に決定しているのは、まさしく事前に樹立作用によって出来た構想図であり、また制作中の制作者の認識活動である。それは決定力をもつ。それは制作者にいかなる制作行為を因果律に則ってとるべきかを指令する力である。もしこの暗箱の中がすべて因果的作用によって占められるなら、いわば制作者が意図もなく無闇矢鱈にハンマーで粉碎することと同じことになる。それは丁度、閉システム内の高熱源と低熱源の平衡状態への移行と同じ現象となろう。彫像は出てこない。しかし逆に暗箱の中がすべて情報的作用によって占められているとするなら、構想図か思考のみ

で、いわばコンピューターのシミュレーション操作だけでこれまた現実的な
 彫像は出現しない。従って暗箱の中はいわば因果的作用というプリズムと情
 報的作用というプリズムの両プリズムが貼り合せたような構造があつて、い
 ずれの入力も同時にこの作用を受けることになる。しかし、両作用が対等に
 機能するかと言うとそうではなく、NE領域にはいわばマックスウェルの魔
 がいて入力のすべてが平衡状態に移行するのを阻んでいる。つまり構想図や
 制作者の制作中における認識が出力_Aに秩序とより高い組織をもたらすよう
 に働いている。因果的作用の規定力と情報的作用の決定力との両者の関係は
 人^{オルガニスム}体の器官に比喻を求めることが出来よう。手足は運動を、胃の腑はエネ
 ルギーをつくり、頭脳はそれらを統制する情報をつくる。脳はエネルギーを
 絶たれば機能しない点でエネルギーに支えられている。この意味で胃の腑
 は規定力をもつ。しかし、頭脳の機能がなければ手足の運動もエネルギーの
 行方も無方向のデタラメなものとなろう。両者の作用は一体でありながらも
 上下の層序関係をもっている。下層は上層を規定するが上層は下層を決定す
 る（解決する）のである。この層序関係は制作中常に働いていて、途中の成
 果が常時確かめられ、それに応じて次の作業に移るようにフィードバック情
 報が重層的に、作品が出力_Aとして出るまで流れる。フィードバック情報は
 目標に向けて作業軌道を修正決定する。続く成果を修正された成果として
 たらす情報上の解決決定である。それは原因—結果の連鎖的作用をわきまえ
 た上で結果を、予期した結果にもたらす指示的作用である。フィードバック
 は現在位相において働く情報的機能であり、常に解決の決定的機能をもつ。

情報の決定作用と因果の規定作用を混同して次のように言うなら正しくな
 い。図像が原因であつて作品がその結果であるとか、目標が原因であつて
 それへの到達が結果であるとか、われわれの例で言えば構想図 $\langle [] \dots \dots \rightarrow [] \rangle_{t_s}$ が原因であつて $\langle [] \rightarrow [] \rangle_{t_e}$ が結果であるとか、と。これがプラト
 ンをして第一原因を求めさせ、アイデアを現実の原像たらしめた所以である。
 いくら図面上に家の設計図を描き上げても、それが原因（原動力）となつて

現実の家が結果として産れはしない。^{イデア}原像は現実的なデミウルゴスでもエネルギーでもない。情報は物質，エネルギーを制御しても後者を産出したり創出したりするわけではない。因果的作用と情報的作用の両作用の存在性格の相違を見落したり，混同視する時，誤謬が生じる。むしろ，存在レベルの相違，存在性格の相違を前提にした階層構造（N.ハルトマン）を考えるのが問題解決への鍵である。筆者が図Ⅲの作図に当ってNE領域を右上に，E領域を左下にしたのは，この層序性を直観的に示したかったからである。

因果的作用の時間の向きについて止目しよう。鑿への一撃は大理石の粉碎や鑿の磨耗や身体的エネルギーの消失の原因であって，後者はその結果である。後者が前者の原因とはなり得ない。この因果作用の過程は不可逆なエントロピー増大である。そして因果連鎖とエントロピー増大の向きは t_s から t_E への向きと同じである。それに対して情報的作用の方はどうか。情報的作用は原因—結果的作用ではなく指示作用である。例えば構想図が四五枚の図面に記号的に表記される場合，第一枚目には全体的概略が，続く第二枚以下にはその細部が表記されるのが普通である。第一枚目の記号的表記が第二枚目の原因であるなどは人は誰も言わない。第一枚，第二枚，第三枚……等には一定の配列順序はあってもその順序が因果的順序ではない。後のものが最初の概略図の一部を指示したり，最初のもが最後の細部を指示したりすることはざらにある。指示系列は必ずしも因果系列に対応することすら必要がない。このことは小説のような数多くの文のつらなりから形成される言語作品ともなればもっとはっきりしよう。中間に配列されてある文はずっと先きの文と，またずっと後の文と意味的つながりを持ち，その指示方向は変化自在である。ここには文の系列の擬似時間はあっても，物理化学的，熱力学的，生物学的意味での真の時間はない。情報的プログラムがいかに複雑に「有機的に」組立てられようともそれは因果関係網をつくることはなく，情報的な指示網にすぎない。そして何度も強調するが，思考や〈言〉の上での分節的解決であり，ネグエントロピーの増大の類のものである。

しかしここで図Ⅲにおける出力_Aと出力_Bの相違に注目するなら、恰も一つの時間がまるで暗箱の中で二手に分岐しながらもそれが背中合せになって現在から未来へ、つまり t_s から t_E へと流れているかのようである。即ち破壊の時間が下層の水として、生成の時間が上層の油として同じ流れで一緒に同じ方向に流れているかのようである。油が水よりも速く、水が油よりも速く流れることはなく、むしろ一心同体で下層の水の流れに合せて上層の油も流れている観がある。これが筆者の言う両時間の同居性と層序性である。こうも言ってもよかろう。下層の時間が流れていなければ上層の時間が流れない。しかし人が見るのは上層の時間であって下層の時間ではない。下層は上層に蔽われているからである。基礎付ける時間と基礎付けを受ける時間、運搬する時間と運搬される時間については、既に第一章「運搬される時間情景」の中で述べたが、人が一般にこの層序関係に気付くのは下層の時間が圧倒的威力を示し、上層の時間を全く許さなくなった時である。生物の定常状態にあってはこの二つの時間は同居性と層序性を示すが、熱力学の平衡状態にあっては下層の時間のみで上層の時間は影も形もない。無機物が強靱であるに対して生物が脆弱であるように、破壊の時間は強く、生成の時間は脆い。確かに脆いが、しかし、その上に立つ自由な時間である。個体としての生物に必ず死が訪れるが、このことと二つの時間の同居性と層序性とがどう関係しているかは、今後の大きな課題である。ここでそう簡単に解決を見出せるような課題ではない。しかし、原始生物が発生して以来、系統樹的に分岐多様化していることはエントロピーの増大による一様化をもってしては考えられない。つまり破壊の時間をもってしては考えようがない。従って未知数部分を既知化し分節化して行く情報の解決決定の機能こそがどうやらこの分岐化多様化をもたらしていると思える。同様に音楽一つとってもその作品が多様化していることを思い併せるなら、生成の時間、つまり上層の時間は多様化をもたらす自由な時間と言っても大過とはなるまい。

ラプラスのような厳格な決定論と意思の自由論との論争で、相反目するの

はこの二つの時間の同居性と層序性を認めず、自らに軍配をあげようとする
 ことにある。因果律で物事を始めから終わりまで隅から隅まで、律する決定論
 では人間の意思の自由は皆無であり、閉システムの熱平衡をおもわせ、ケル
 ビン卿の言う宇宙熱死となる。生物の出現の余地は全くないし、その多様化
 も存在しないだろう。逆に意思の自由をとことんまで高めれば恣意の妄想の
 世界となり、現実から遊離した虚空の世界にただようことになろう。このい
 ずれの場合においても大理石からは女神の彫像は産れない。彫像は専ら因果
 作用に倅さすだけでも、専ら情報作用に従うだけでも産れはしないのであ
 る。人はしばしば制作過程の終位相で出来上った完成作品に眼を奪われて、
 生成の時間と破壊の時間が表裏一体となって流れていることを見落してしま
 う。それがためその際また因果の規定力と情報の決定力の層序関係をも見失
 う羽目となる。

われわれはこのことを念頭において、今度は〈モノ〉的対象の制作には
 なく、〈コト〉的対象、つまり時間対象の制作に焦点を絞らなければならない。
 即ち、図IIIにおける暗箱の開閉システムを過程システムとして制作する
 ことである。□ \longrightarrow ○ではなく、 $\langle \xrightarrow[t_s]{} \xrightarrow[t_e]{} \rangle$ そのものを作品として制作す
 ることに問題を移さなければならない。何故ならば本題で論述する野球の一
 試合とはまさしくそのような過程作品であるからである。次節で時間対象の
 開閉システム性の内的機序を一般的に論及する。

—つづく—