

ぎり、それは、現在の高温の事物に結びついた熱さの経験とちようど同様に、われわれの存続にとって有用であろう。

同様に、あなたが見ている火の危険性または美しさは、あなたの脳の恣意的な解釈であつて、外界の直接的な特性ではない。実は、これら二つの例は、赤さや熱さの場合よりもっとはるかに複雑な、脳の側の解釈／シミュレーション活動を伴っている。なぜなら、今や、美しいものとか危険なものといった、外界についての感情的な評価が事物自体の解釈／シミュレーションに追加されたからである。われわれは火として見、それから、そのこととは別けて、それを危険あるいは美しいと決めることができるのだが、しかし、しばしば、われわれはただちに危険な火あるいは美しい火を見る。かくして、われわれが直接的に気づいているものは、われわれの脳の解釈／シミュレーションであつて、外部の現実それ自体ではない。これが、われわれが世界シミュレーターの「中で」生きるということの意味である。

すると、世界シミュレーターの中で生きるということは、物質界の直接的な知覚だとわれわれが思っているものは、われわれの脳の恣意的な解釈であつて、事物それ自体ではない、ということ在意味する。われわれの一見して直接的な世界経験は、実は間接的なのである。

もしこれが世界シミュレーターの中で生きているということが意味することの全てだとしたら、それはさほど大きな問題ではないであらう。諸々の知覚を日常生活の中でもちろんのこととみなすことができる。火の真的物理的性質が何であれ、それが私にかゆい思いをさせようが、私を身震いさせようが、冷たく感じさせようが、緊張させようが、リラックスさせようが、高揚させようが、にもかかわらず、火はやけどを負わせる可能性があるということを私は覚えたので、それを慎重に扱うであら

う。もし私が、外界それ自体の本来の固有の性質を知りたいのなら、科学的な道具および手順を使つて、——自分の（恣意的に解釈される）感覚的な知覚で適当に表象されるものではない、——その特性について調べることが出来る。あいにく、世界シミュレーターの中で生きることが、もつとはるかに重要な意味を持っているのだ。

知覚の感情的・心理的解釈

もし知覚が現実のシミュレーションについての複雑で能動的な解釈を伴うなら、なぜわれわれはその解釈プロセスに気づかないのだろうか？ あるいは、それを解釈することに伴う努力になぜ気づかないのだろうか？ 私が頭を右に向けると、ただちに本棚が目に入る。あいまいな形や色に気づかない瞬間もないし、これらを過去の知識と比較対照させ、「本棚」というのがこれらの特定の形と色について解釈できる最良のものだと決めるためのいかなる努力感もない。即座に本棚が目に入る、というのが私の経験である。

知覚が能動的な解釈であることを了解するのが難しいのは、その働きが容易に自動化されるので、その後われわれがそれに伴った努力を感じないからである。また、それは認めうるほどの時間もかからない。人生の初期、幼児の頃は、われわれは知覚を解釈すべく努めなければならなかったのだが、しかしそれはずっと昔のことで、今は忘れ去られているのである。今でもわれわれは、時折あいまいな知覚の経験を持つ。暗がりの中のあの形は何だろうか？ 茂みだろうか？ 人がうずくまっているのだろうか？ 動物かな？ なんだ、駐車中のオートバイを後ろから見ているのか！ いったんそ

れがオートパイだとわかつたら、それを再び茂み、動物、あるいはうすくまっている人として見ることは困難になる。そのような経験は、知覚の解釈的性質についてわれわれの覚醒を促すべきなのが、しかしそれはわれわれの自動化した知覚による瞬間的な事物認識と比べてあまりにも稀なので、ほとんどインパクトを及ぼさないのである。

知覚の解釈と自動化の目立った例は、古典的な心理学的実験から来る。被験者に特殊なゴーグルを装着してもらう。このゴーグル中のプリズムは視野を垂直的および水平的に逆さまにし、したがって上にあつたものは今や下になる。床はあなたの上であり、天井は下にある。左にあつたものは右に、右にあつたものは左にある。被験者の反応を混乱として述べることは、控え目な表現である。動き回することは特に難しく、そして何人かの被験者は吐き気を催す。あなたが人生で集めてきた世界についての視覚的・運動神経的シミュレーションの貯えと、世界に対するそれらの反応が、今や主要な点で間違つたものになるのだ。

逆さまに見えるゴーグルを数日あるいは数週間装着してもらう。最初のうち、被験者は知覚と運動を自動運転させる代りに、意識的な行為にしなければならない。自動化した反応は働かない。たとえば、もし彼が自分の欲しい物を見つけた時、それが明らかに自分の左にあれば、彼は自分の体が右と思う方向に動かなければならぬのだ。

ところが、数日後、驚くべきことが起こる。物がもはや逆さまに見えないのだ！ 右と左が本当はどこにあるかを少しも計算に入れずに、直接物に手を伸ばすことができるのである。一組の全く新しい知覚的シミュレーションが解釈され、自動化されたのだ。それは、あたかも彼が現実を直接、ありのままに知覚しているかのような感じであり、逆さまに見えるゴーグルを装着する前に持っていたの

と同じ感じである。

この新たな適応の後、最後にGoogleが外されると、世界は突然逆さまになり、逆転してしまう！意識的な左右補正が再び必要になるのだ。けれども、ある程度の視覚経験を経ると、古い「正常な」パターンが再確立される。古いシミュレーション・パターンがあまりにも完璧に身につけているので、その再確立には、Googleが装着された時に新しいシミュレーション・パターンを確立するのに要したよりずっとわずかな時間しかかからない。もちろん、古いシミュレーション・パターンは、新しいパターンとちよつと同じように恣意的である。

あなたが自分で試すことができるさほど強烈ではない例として、読書が挙げられる。あなたは右側を上にして読むわけだが、ページを上下逆さまにすると、意味をなさなくなる。逆さまでも、個々の文字と単語を確認し、見分けることはできるが、しかし通常の読書と比べると、それはのろく、難しい。通常は自動的な意味の知覚というものが、この場合、いかに能動的な、努力を要するプロセスかがおわかりになるだろう。

一ページか二ページ、上下逆さまにして読んでいたきたい。心理学的実験の結果、驚くべきことに、一、二ページ読むだけで、多くの人々がほぼ通常の読書速度まで上達できることが判明した。最初に努力すれば、その後は知覚的シミュレーション／解釈プロセスの自動化が驚くほど速くなりうるのである。

読書自体は、知覚の持つ解釈的な性質の好例である。目の動きについての研究は、われわれがあらゆる単語を見ているわけではないことを示している。代りに、われわれの目は、一度に数個の単語を、一秒当り約四回の速さで飛ばし見する。われわれの視覚の鋭敏さをもつてすると、通常の読書距

離では実際にはたった一単語しかはつきり見ることができず、そのためわれわれは一つの単語を見て、その周辺の特徴——節の終りを示す長い余白など——についてのあいまいな印象を持つのである。自分が読んでいるものの全般的な意味をつかんでいる場合は、それでかまわない。われわれの心は、見つめられている単語と単語の間にとんな単語があるべきかを感じし、それを解釈するのだ。

話題が変わるとそうできなくなるので、その行にあるより多くの単語に注目しなければならぬ。そうしないと、言われてきたことの意味をつかみそこねるかもしれないのである。事実、われわれはしばしば広範囲に走り読みをし、しばらく読み進めた後、自分が読んでいることを実は理解していないことに気づき始め、そこで前に戻って、もっと詳しく読み直さなければならなくなる。何度われわれは自分が読んでいるものの正しい意味を見失ったことに気づきそこなつたたま、歪められた印象とともに読みやめることだろうか？ これは、自動化した知覚の払う代償の一つである。

この、自分が読むものについての解釈は、実際にそこにあるものの単に部分的な知覚の故に、校正——特に自分自身が書いたものについてのそれ——が非常に困難である理由の一つになっている。われわれはそこに何があるべきか知っているので、実際にそこにあるものの代りに、自分の期待を知覚してしまふのである。校正におけるこの知覚の歪曲——普通、冷静で知的な期待のみに基づいた歪曲——は、感情的な期待と願望が活発になる時に起こることに比べれば、小さい。

知覚的防衛

無意識のプロセス、われわれに影響を与えるのだが、しかしわれわれの意識的な気づきの外にある

精神的または感情的プロセスの現実、現代心理学では広く認められている。「知覚的防衛 *perceptual defense*」(望ましくないものを無意識的に見聞きしないこと——訳注)として知られている特定の形態の無意識のプロセスは、十分な実験的証拠があるにもかかわらず、一般に認められずにきた。知覚的防衛の現実をめぐる論争があまりにも激しかったので、その考えは積極的な抵抗にあつてきたのではないかと私はうすうす感じてきた。それは、いかにわれわれが機械的であるかをあまりにもはっきり思い出させるのだ。

知覚的防衛は、われわれの中の不快あるいは受け入れがたい感情を呼び起こすであろうような外界の出来事をわれわれに気づかせないようにさせ続けるべく働く、一種の防衛機制である。その効果はまず、知覚閾、*perceptual threshold* に関するいくつかの研究の中で実験的に認められた。もしある単語がほんの一瞬間、ちらつとスクリーン上にフラッシュ表示されたら、その意識的認識に要する最小タイム露出——識閾——はどれぐらいだろうか？

そのフラッシュ表示が極端に短かければ、——たとえば百分の一秒以下であれば、——あなたは一瞬の閃光を目にするだけで、その文字全体のパターンを知覚することさえできず、ましてそれらを認識することなど不可能だろう。もしフラッシュ表示が長く、たとえば四分の一秒以上であれば、難なくその単語を知覚するであろう。認識するには短かすぎるフラッシュ表示から始めて、正しい認識が起ころまで徐々にフラッシュ表示持続時間を増やしていけば、正しい認識に必要なフラッシュ表示の長さが識閾値である。

単語の長さやそれとの馴染み度合いなどの要因が、認識閾に影響するであろう。長い、馴染みの薄い単語は、短い、よく馴染んだ単語より高い識閾を持つ。また、研究者が気づいたことは、感情を帯

びた単語、特に被験者の内面に感情的葛藤を引き起こすかもしれない単語は、威嚇的な感情的含意を持たない、同じ長さおよび馴染み度合いの単語よりも高い識閾を持つことである。今より性的に抑圧されていた時代の、確固とした性的アイデンティティを通常は持っていなかったであろう三世代前の単科大学生の被験者についての研究では、たとえば、*fuck* (性交) は *flex* (曲げる) のような単語よりも一般に高い識閾が示されたであろう。

これらのより高い識閾について採りうる説明の一つは、それらは知覚するためのより大きな刺激強度(より長いフラッシュ表示)を要するからだということではなく、それらの単語は社会的に容認しがたいものであるため、かなりの確信を持つまで、それらを口に出すことを被験者たちに躊躇させるのだ、というものである。これは、単語認識が遅れる理由の部分的な説明にはなるが、しかしなお知覚的防衛の要因は残るということが、さらなる研究によって示された。知覚的防衛についてのより直接的な証拠は、被験者の意識的な知覚閾のずつと下にある感情的に威嚇的な単語を示されると、皮膚の電気抵抗の急激な変化といった、感情に結びついた生理的反応が時々見られるという事実から来る。

心理学者たちは、知覚には三つの段階があるという結論に達した。まず、意識の外での最初の知覚／認識がある。それに続いて、その刺激が与えうる潜在的な感情的脅威の識別を伴う段階がある。この第二段階で、もしその刺激が威嚇的であるとして分類されれば、精神(心)に影響が及ぼされ、プロセスの第三段階——すなわち、刺激の意識的知覚——のために、識閾が引き上げられる。

この識閾の引き上げは、一般に、当人が扱わないようにすることによって防衛する、そういう話題を持ち出す刺激に適用される。より能動的な防衛スタイル(第十三章「防衛機制」参照)を持ってい

る人々の場合は、関連する刺激の識閾の引き下げがあるかもしれない。他の人々の場合には、あるいは同じ人の場合でも時間が違えば、刺激の歪曲が起こり、そのため、実際の刺激がさほど威嚇的でないくなるほど充分に、意識的に知覚されるものが実際の刺激とは異なるものになるかもしれない。

われわれの世界シミュレーター・モデルに照らせば、知覚的防衛は理解しうる現象である。ある特定の刺激パターンが、感覚の持つ物理的構造によつてすでにある程度まで修正されてから、脳に届く。そこで、現実のこの側面のシミュレーションを解釈すべく、後天的プロセスが働き始める。適切な解釈／知覚／シミュレーション引き起こしの部分として、この種の特定の刺激に関する記憶データが引き出される。知覚的防衛の場合、これはある一定の点で感情的に威嚇的であるという情報を記憶データは含んでいる。これがさらに、この種の感情的脅威にどう対処したらいいかについての、より多くの記憶データを呼び出す。もし防衛スタイルがそのような脅威に気づくことを避けるべく努めることであれば、この刺激のシミュレーションは、なるべく意識の目にとまらないような仕方では解釈される。および／または、意識が知覚するであろう最終的シミュレーションが何か他のものを表象するまでに、シミュレーションが変更される——最初に起こされた刺激との類似度からすれば、「歪曲される」と言いうるであろう。この、何か他のものは元々の刺激に似ているが、しかしそれと同一ではない。したがつて、*Blur*は、見分けのつかない特徴を持った単なる閃光になるかもしれないし、あるいはそのシミュレーション／知覚は、*Rock* (群れ) またはあひる *duck* (あひる) または *ruck* (たくし込み) になるかもしれない。刺激があまりにも強烈すぎず、さほど識閾を超えていないかぎり、シミュレーションのプロセスは、この種の変更され、歪められた解釈を行うことができるのである。

シミュレーションに関するこうしたすべての議論は、シミュレーションにはどこか非現実なところ

があるという感じを引き起こすかもしれない。確かに、ある意味ではそうである。けれども、知覚されるものに関して言えば、われわれの心の中のシミュレーションは間違はなく、現実である。あなたの中にはつきりと物陰でうずくまっていると感じている人は、たとえ後になってそれが見誤りで、実は暗がりの茂みのお粗末なシミュレーションだったとわかるとしても、あなたがそれを知覚した時点で完全に現実的な知覚であり、あなたにとつて、現実なのである。このモデルにおいては、われわれが住んでいる現実¹はシミュレーションなのである。

今やわれわれは、「人間は目覚めていない」というグルジェフの言明の重要な側面を見ることができる。夜間の夢の中で、われわれは現実には存在しない事物の全世界を見るが、しかしわれわれはそれを現実と思ひ違える。それと対照的に（そうわれわれは思っているのだが）、われわれの目覚めている状態で、われわれは現実を知覚している。が、われわれが知覚するのは、現実のシミュレーションなのである。もしシミュレーションがひどく歪められ、にもかかわらずわれわれがそれを現実だと思ひ違えるなら、厳密に言えば、われわれは本当に目覚めているのではなく、一種の白昼夢の中にいるとみなすことができるのである。

知性的な機械と人間行動との相似点についてのわれわれの検証の中に、感情という話題がいやおうなしに忍び込んできた——たとえ厳密には、機械にはそれに匹敵するものは何もないとしても。それでは、感情についてより仔細に検討することにしよう。

【原注】

(1) 一般に受け入れられている最新の科学的見解によれば、精神／心とは、われわれの世界をシミュレートするわれわれの脳の活動以外の何ものでもなく、専門用語で精神神経的アイデンティティ仮説と呼ばれている。これは、われわれの眠る仕方を理解するというわれわれの目的にとって有用な説ではあるが、しかし私としては、意識を完全に神経活動と同一視することは間違っているということとをせひとも注記しておきたい。超心理学的研究データは、精神／心は神経活動よりはるかに以上のものであることを断固として実証しており、また実際の配慮はわれわれに二元的であることを求め、精神／心を部分的に神経活動と、部分的に何かそれ以上のものとみなすよう求める。私はそのような説について、B. Shapin and L. Coly (eds.), *Brain/Mind and Parapsychology* (New York: Parapsychology Foundation, 1979), pp. 177-200G 「人間の意識に関する新生の相互作用説的理解」という論考中で詳述しておいた。しかしながら、第二十章を除き、本書中では超心理学の問題を追求しない。なぜなら、それは何人かの説者の中に不必要な抵抗を呼び起こし、有用な情報の伝達を妨げてしまうと思われるからである。超心理学的観念を好まない説者に対して私は、本書中の有用な情報は、たとえあなたが精神神経的アイデンティティ仮説を信じていても完璧に意味をなすと讀み合っておく。

第七章 感情

感情というものは、われわれの合理的的精神にとって困惑の種である。われわれはそれらを愛し、それらを憎む。感情なしには人生は無意味であるが、しかもそれらは人生をだいなしにしようのである。われわれはそれらを刺激し、コントロールしようとし、また、いくつかはなんとしても避けようとする。

われわれの進化した選別クレীনは、人間とは全然違う。感情に類する特徴を持っていないのだ。人間の場合は、多くのことを成し遂げた時は誇らしく感じ、意気揚々とし、あるいは、自分が病気で、徐々に死につつあると知ったら、意気消沈するかもしれない。が、われわれの選別クレীনの場合は、たくさんの箱を効率良く移送したり、あるいは人が危険区域に侵入した時にクレীনを停めて人命を救った時、「良い気分になる」と思い描くことはできない。また、ベアリングがあまりにもしばしば磨耗してしまうからといって、クレীনが「落ち込む」と思い描くこともできない。

感情的行動のシミュレーション

われわれの選別クレীনが、あたかもそのような感情を感じているかのように外面的に行動するよう、そのコンピュータ中枢部をプログラムすることができらるだろう。ある期間生産性が高かった後

は、元氣そうに汽笛カイフスルを鳴らし、あるいは、ある期間生産性が低かった後には、言うことをきかず、非効率的にふるまうようにすることができらうが、しかしなぜわれわれは選別クレーンがそんなふうにすることを望むのだろうか？ どちらの行動も、その目標の最適な達成には寄与しない。事実、汽笛はエネルギーを使い、そしてエネルギーにはお金がかかる。言うことをきかない、非効率な仕方でクレーンをふるまわせることは、さらに生産性を低減させる。

人間の場合は、話が全く違ってくる。感情は目的にかない、成績に大きな影響を与えることができ。あなたが自分が行っている仕事について気分良く感じるなら、そうでない場合より、多分もっと長く、もっと効率的にそれを行おうとするだろう。否定的感情は一種の混合物である。それらはあなたの成績を悪化させるかもしれないし、または、時には向上させるかもしれない。たとえば、もし自分の仕事がうまく行っていない時にあなたが腹を立てれば、あなたはその仕事により多くのエネルギーを注ぎ、それをうまくやり遂げてしまうかもしれない。

それ自体が目的としての感情

感情は、外面的行動を動機づける強力な要因となる。それはまた、外部環境との結びつきにかかわりなく、それ自体だけで愉快または不愉快である。気分良く、または気分悪く感じるための外面的理由をわれわれが持つていようと、いなかろうと、われわれは気分良く、または気分悪く感じる事ができるのである。感情はまたそれ自体が目的となるので、われわれはしばしば、外部環境にかかわらず、好ましい感情を生み出し、嫌な感情を避けようとする。この、必要なはずの外部環境との結び

つきの欠如が、選別クレーンには存在しない可能性と思いがけない危険を人間の心にもたらす。

選別クレーンが、生産性を向上させ、かつ、ベアリングの磨耗を減らすための新しい戦略をちょうど算定したところだとしよう。クレーンは、過去の経験をシミュレートした世界でその新しいパターンを作動させ、それが事実はるかに効率的な戦略であることを見出し、したがってその新しい戦略を反映するよう、その運転プログラムが変更される。けれども、選別クレーンはそのことについて何も感じない。達成したことに誇りを感じるわけでも、自分の賢さを嬉しがるわけでも、仕事があまくできたことに満足するわけでもないのである。クレーンは感知チェック・サイクルの遂行へと戻り、次に入ってくる箱を待ち受ける。次の箱がやって来ると、それは新しい戦略に従って処理される。十分な時間が経過し、新しい経験が蓄積されると、箱とベルト・コンベヤーの現実世界において、その新しい戦略の有効性が評価され、然る後にそれは修正され、破棄され、あるいは維持されることになるだろう。このすべては無感動かつ客観的である。

けれども、もしあなたがこの仕事を行う新任の労働者だったら、自分の仕事をより効率的にこなすやり方を思いついた時には大得意になるだろう。事実、よりうまい仕事のこなし方への最初の洞察とともに、それが実際にうまくいくかどうか確かめる前にさえ、自分は賢くて有能だという気持ちが起こる。洞察感、通常、直ちに感情的に報われる。われわれは皆、賢いと感ずることを好むのだ。たとえ洞察が間違いだと判明し、したがって後であなたを失望させるとしても、依然としてあなたは、洞察とともに訪れた元々の良い感じを手放さないだろう。後で実際にその洞察を試して、もしそれがうまくいかなければ、あなたは腹を立てるかもしれない。なぜこの世界は私の素晴らしい思いつきに協力しないんだ？ ええ、いまいまい！

選別クレーンは、自分の洞察になんの喜びも味わわないし、その洞察がうまくいきそとなった時に失望したり、腹を立てたりすることもない。もしそれが古いやり方よりうまくいけば、それは採用される。うまくいかなければ、算定し直される。

感情のメトリック

あなたが持っている、仕事へのこのさまざまな感情を経験する能力は、あなたに有利に働くかもしれない。自分は賢いと感じることをあなたは好むので、たとえ要求されなくても、あなたは物事を改善するやり方を考えることに多くの時間を費やすかもしれない。自分が賢いと感じることそれ自体が報いである。賢いことはまた、外部的な報いをあなたに与えるかもしれない。あなたは失望を感じたことはないので、うまく思いつきそこなうと、そのことが、そうでなかった場合よりもっと、あなたを賢い考えへと駆りたて、したがって結局はあなたが成功する機会を増やしてくれるかもしれない。好ましい感情と嫌な感情という「鉛と鞭」は、強力な動機づけ要因なのである。

コミュニケーションによる感情の誘発

人間以外の動物では、感情は、ほとんどもっぱら外的な出来事に結びついている。動物は、もし脅されれば怖れや怒りを感じ、何か愉快なことが起こると喜びを感じる、等々。それと対照的に、われわれ人間の最大の能力の一つであり、かつ、最大の災いの元の一つは、世界の（および、われわれ自

身の内部状態の)シミュレート・シモン——すなわち、現実についての想像上の投影物および観念——を創り上げる能力である。動物はある程度まで彼らの世界をシミュレートするかもしれないが、しかしわれわれ人間はもつとてつもなく大きな規模でそれを行うと、わたしは確信する。これらのシミュレーションは、それらが世界を正確に反映しているようがいが、結果的に感情を誘発することができる。感情は一種のエネルギーであり、力の源である。あなたが現実のシミュレーションに力を付与する時、特に、もしそれが不正確なシミュレーションだったら、どうなるだろう？

あなたが自分の仕事のより良いこなし方について考えたり、あるいはそれをシミュレートする時、それによってあなたが得る肯定的で、報いのある、強く力づける感情は、世界の中でのあなたの実際の状況によって生み出される肯定的な感情とちょうど同じくらい、あるいはそれ以上、強力でありうる。うまくいかないかもしれないことについて悩んだり、思いめぐらしたりする時、その結果生じる怖れや苦しみや怒りや意気消沈は、実際の出来事によって生み出される否定的感情とちょうど同じくらい、あるいはそれ以上、強力でありうる。あなたが想像することは、あなたの現実と同程度あるいはそれ以上の力さえもあなたに及ぼしうるのである。

もしあなたが選別クレールン人間として職務に戻る時、あなたの世界についてのシミュレーションに感情が付与する力は、あなたが良い仕事をし、成績を向上させるよう、あなたを鼓舞するかもしれないし、あるいは、あなたの感情はあなたの成績およびあなた自身をだいなしにするかもしれない。

あなたが自分の職務の改善についてちょうど良いアイデアを思いつきつつある時、コンペヤーベルトに乗って箱が一つ入って来て、あなたの邪魔をしたとしよう。選別クレールンだったら、その時点までに終えた計算結果を保存して、箱の選別・移送作業を遂行し、それから再びその計算に戻り、次

の箱が入って来るまでの許された合間に、すでに終わっているところから計算を続けるであろう。他方、あなたの場合は、思考のつながりを見失い、それを思い出すのに苦勞するかもしれない。ちょうど計算して答えを出そうとしていた時にあなたの邪魔をしたと言って、その箱に腹を立てるかもしれない。箱のような無生物に腹を立てることは「論理的」ではないかもしれないが、しかしわれわれはそのようなことを実にしばしば行っているのだ。事実、もしあなたが邪魔されたことに充分腹を立てていたなら、あなたは強すぎるほどの力で箱をつかんでそれに傷をつけたら、あるいは、あなたが移送する気になるまで箱を積み重なり放題にさせることによって、うつぶんを啖らすかもしれない。

感情と空想上の満足

仮にあなたが、自分の成績を向上させるための素晴らしいアイディアだと思われるものを思いついたとしよう。あなたの性分からして、あなたはこの考えとそれに伴う感情的満足に固執したがるかもしれない。けれども、あなたの性分の内には、過去に味わった挫折から来る不安感がある。あなたは、その満足感を、自分のアイディアを実地に試すことによって味わうかもしれない失望と引き換えにする危険を冒したくないのだ。現実は一筋縄ではないか。それはあなたの素晴らしいアイディアに従って動かないかもしれない、だから、あなたの心の中、あなたの世界シミュレーションの中で優秀さの感覚とともに留まることが最善なのだ。事実、グルジェフの言う基本的「偽りの人格」[false personality] 類型の一つで、——おそらくは同じ出所から来ていると思われる、——彼の後期の教えの中で「エゴ・プラン」[Ego Plan] と呼ばれているものは、まさにこのように行動する強い傾向を持って

いる。世界それ自体に立ち向かうよりはむしろ、世界の素晴らしい、輝かしい改善をずっと夢想し続けるほうがまだ。そこであなたは、あまり効率的ではないかもしれない旧来のやり方に従い続けるのだが、しかし、自分がいかに優秀かを知っている、顔に少々微笑みを浮かべているのである。

仮にあなたの頭に素晴らしいアイデアが浮かび、あなたがそれを実地で試すでしょう。あいにく、あなたが考えていなかった困難な事態が生じ、そのため、新しい戦略は古いそれよりまずいものになる。もし選別クレーンが新しい戦略を試み、それが明らかにならないうまくいかなければ、その操作的思考による算定の結果、試すに値するもつと良いやり方が示唆されるまで、それは単に古いやり方に戻るだけである。その新しいやり方は、もっぱら現実世界での実際の有効性に基づいて再び評価され、そして受け入れられるか、または退けられる。が、あなたの場合は、自分の洞察がうまくいかなかったことに腹を立てるかもしれない。あなたはあなたのアイデアではなく、世界がどこか間違っているのだ。あるいは、あなたの知覚が歪んでいるため、自分の新しいやり方がまずいことになったか気づかないのかもしれない。あなたは自分の新しいやり方に感情的に執着しているので、もちろん、そのほうがうまくいくと思っているのだ！

選別クレーンのために考案されたシミュレーション・プログラムは、特定のどのシミュレーションを受け入れ、どれを退けるかについての明確な判断基準を持っている。選別クレーンの価値と目標を仮定すれば、シミュレーションで策定された戦略は、それらの価値と目標の最適な達成を促進させるだろうか、それとも遅滞させるであろうか？ シミュレートされた戦略で達成を促すものはどれか「良い」ものであり、感情の干渉なしに試される。

かなりの程度まで、われわれ人間の計画は、それと同じ判断基準によって、自分自身ならびに他の

人々によって判断されるべきである。われわれの価値と目標を仮定すれば、操作的思考——シミュレーション——によって策定された新しい戦略は、現実われわれの価値と目標の最適の達成を促進させるだろうか、それとも遅滞させるだろうか？ けれども、さらにシミュレーションは、あなたが良いまたは嫌だと感じる感情を喚起する可能性があり、そしてこれは、現実の世界に対処する点でのシミュレーションの妥当性に加えて（しばしば、にもかかわらず）、あなたがすることに大きな影響を及ぼしうるのである。

感情が加わることで、何か際立って人間的なものが付け加えられたが故に、われわれは、選別クレーン・モデルとの相似物によって人間の反応をさらに理解するための能力を喪失する。しかしながら、われわれの感情ははなはだしく自動化され、そして機械と同じくらい機械的に機能しうるのであつて、このポイントについては本書で何度となく論ずることになるであらう。われわれは、感情的な機械でありうるのだ。

われわれは感情に触れ始めたばかりのところ、その肯定的な面よりはむしろ否定的な側面に焦点を当ててきたが、しかし後の数章で感情の問題に戻る予定である。とりわけ第十四章で、人間は「三脳 three-brained」(三つの脳を備えた)存在であり、知性 *intellect* がその領分で聡明 *intelligent* であるのとちょうど同じように、感情 *emotion* は潜在的にその領分で聡明であるという考えを入れる。われわれは感情的に有能になる力、多分感情的天才にさえなり、そして自分の人生に光と活力を取り戻す力を潜在的に持っているのである。ワーズワースの詩をもじって言えば、

かつて見た光を

私は、今、もう一度見るだろう。

そして、大人の充分な力量と感受性をもってそれを見るであろう。

では、われわれの眠りの状態の、とりわけ人間的な次元のいくつかを考察してみることにしよう。

【原注】

(1) タート「意識の諸状態」chap. 8.