

里山域の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する研究(V) :
アニメ「天空の城ラピュタ」とその「充足情報」の
分析より

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2013-11-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 藤本, 征司 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00007455

里山域の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する研究 (V)
—アニメ「天空の城ラピュタ」とその「充足情報」の分析より—

藤本 征 司*

Ecological Studies and the Maintenance Concept for Forest Landscape in the
Satoyama Area (V) —“Laputa, the Castle of the Sky” and the
Self-Enjoyment Information

Seishi FUJIMOTO

はじめに

別報 (藤本・藤田、2013) では、今後の森林景観情報の資源化や森林景観整備を考える上で重要な意味を持つてくると考えられた「ラピュタの木 (岩付きのフサザクラ大径木)」の現地調査結果の取りまとめなどを行い、その情報資源としての重要性、特に、その「充足情報 (見田、1996)」資源としての重要性や、森林景観整備を行っていく上での重要性などについて論議した。本稿はその別報であり、「ラピュタの木」の情報資源化を考える上で、その前提条件のひとつとなると思われた、「ラピュタの木」の出所であるアニメ「天空の城ラピュタ」(宮崎・亀岡、1986) が直接または間接的に発信していると思われる諸情報、メッセージ・メタメッセージ、特に、その「充足情報」の読み込みを試み、「ラピュタの木」の情報資源化のための一助とした。また、別報 (藤本・藤田、2013) では不十分なまま終わった「充足情報」概念の明確化や、森林景観情報の資源化と森林景観整備の進め方についての検討も本報の課題に加え、アニメの分析結果を参考にして論究した。

なお、本報は、別報 (藤本・藤田、2013) と同時進行的に執筆したもので、その続報にあたるものではない。従って、各所で相互参照されているので、その旨を了解され、両報を同時並行的にお読み頂ければ幸いである。また、本報告では、本来、分析の対象としたアニメ「天空の城ラピュタ」のあらすじをできるだけ詳しく紹介したうえで、分析を試みる必要があるとも考えられたが、私見が入ることを懸念したことと、有名なアニメであり、すでにご存じの方が殆どであろうことを考慮に入れて、概ねこれを省略し、直接、重要と思われた箇所の分析へと論を進めることにした。従って、もし、このアニメをまだ見ておられない場合は、是非、前もって DVD などでご覧頂き、さらには、その小説版 (宮崎・亀岡、1986) もお読み頂いた上で、本報と別報に目を通して頂くこともお勧めしておきたい。

* 静岡大学農学部附属地域フィールド科学教育研究センター 静岡市駿河区大谷 836

Center for Education and Research of Field Sciences, Faculty of Agriculture, Shizuoka University.

分析対象と分析法

本稿の分析対象は、アニメ「天空の城ラピュタ」(宮崎・亀岡、1986)である。

まず、そのあらすじを大雑把に振り返っておく。「ラピュタ」は、科学の力で作り上げた巨大な「飛行石」を抱くことによって空を飛ぶ「天空の城」であり、地球を完全に支配していたらしい。しかし、所詮、大地に根ざさないものは生き永らえられない。やがて、ラピュタは衰退し、ついには、飛行石のみを抱く1本の巨木となって、天空の彼方に去っていく。ここまでがアニメのあらすじだが、その後、一体、ラピュタはどうなったのか? 宇宙の彼方に消え去り、消滅してしまったのか。それとも、飛行石の力が衰退してしまったりして、地球に舞い戻っているのか(ラピュタの木の誕生?)。しかし、一体、ラピュタとは何なのか? それらは一体、我々に如何なる情報を発信しているのか? この作品を見て、充足感を得る人は少なくない。しかし、それでは、この作品の発信している「充足情報」とは、どのような内容のものなのか。この作品を巡ることで、考えさせられることは少なくない。

宮崎のアニメは、どの作品でも結構良質な環境思想を提供しており、それは、たぶん、「天空の城ラピュタ」にも当てはまる。従って、環境倫理の面から、この作品を評価してみることが重要な視点のひとつとなる。また、現在では、リアリティの在り処が「実在的」なものから「潜在的」なもの、「バーチャル」なものに多分に移っており、「(アニメーションのような)仮想現実の方が現実を上回った」(宮崎・庵野、1986)時代、いわゆる「アニメ・マンガ的リアリズム」(大塚、2003)の時代なのだという。もしそうであるならば、「科学」はリアリティのある「現実」を分析する知的営為といえるので、現代では、アニメは完全に科学的分析の対象物だということになるだろう。すなわち、その意味で、この作品を「科学」的に分析することもまた有効な方法となるだろう。また、ジブリの世界は、東洋や日本の伝統にも充分通じた思考を展開していると考えられる。従って、東洋や日本の伝統的思考パターンで読み解く道もあることになる。東洋・日本の伝統思考といっても様々だが、その精華は、何と言っても、近代の物心二元的思考を超える「能所不二(主客不二)」的思考にある。そして、ジブリの世界も、マイクロコスモスがマクロコスモスと相等しく、世界の輝きが個の輝きと共振しあう「明るく力強い無無明の曼荼羅世界」を展開しているように思える。また、能所不二的思考は、現代哲学からの解答でもある(例えば廣松、1993)。従って、「ラピュタ」を哲学的に読み解くこともできるだろう。「ラピュタ」が「充足情報」であるならば、一義的にそれは、意味不明の「真言・陀羅尼」のようなものであり、あらかじめその意味を明かしておく必要はないとも考えられる。そして、「森羅及び万象は一法の所印」(法句経; 友松、1985)なので、何もしなくても、森林・自然から、各人が各人なりの充足情報を引き出せるということもできる。しかし、それは、やはり、正しさの一面を語っているに過ぎず、「之を説き、之を黙する、並びに仏意に契えり」(空海:般若心経秘鍵)で、意を説くも説かぬも、ともに意味あることと考えられる。特に、高質な情報の発掘に期待する場合には、あらかじめ、かなりの程度まで意を解いておくことが必要となると考えられる。

以上のような見通しに従って、「ラピュタの木」のオリジナルであるアニメ「天空の城ラピュタ」について、環境倫理(環境思想)、科学、伝統的思考および哲学的に分析を進めていくことにする。

「ゴンドアの谷の歌」

「土に根をおろし風と共に生きよう。種と共に冬を越え、鳥と共に春を謳おう（一どんなに恐ろしい武器を持って、かわいそうなロボットたちを操っても、土を離れては生きられないのよ）」（宮崎・亀岡、1986）。

「天空の城ラピュタ」から、まず、この一節（「ゴンドアの谷の歌」と呼ばれている）を取り上げてみる。しかし、この一節は、本当のところは一体何を語っているのか。

さしあたり、これを、ひとつの結構良質な環境倫理を語る言葉とみることが、充分可能である。この一節は、文字通りに解釈すると、大地に定着し、大地（土）を耕し、そして、他の生物たちとも共生しあう農耕民的な暮らしを詠っていることになる。そうすると、これは自然・人間共生系を語る「里山」を詠う言葉ともなる。このように考えると、「ラピュタの木」は、大地を離れ、長い間漂泊したのち、やっと本来の場に帰りついたことになる。懐かしい故郷への帰還だ。これから先、「ラピュタの木」は、いのち尽きるまで、本来の大地に根をおろして生きていくことになるだろう。

また、この一節は『土』に根をおろし『風』と共に生きよう」なので、それは「風土」の中で暮らすことを示唆している。「風」は気ままに、厳しい冬を凌ぎがたいほど過酷なものに変え、時には大きな災厄をもたらす。従って、どんな場であっても、風と共に生きている気分になれるとは限らない。しかし、「故郷」という空間では、例え、耐え難く凌ぎがたい「風」であっても話は別で、そんな風も己の別名であり、己も、まわりのものすべても、すでに己自身のこととして了解済みであり、それらが主客未分の状態で「風土」を構成している。そしてそこに人々はあるべくしてある。すなわち、「風土」とは「自己了解」の仕方であるわけだ（和辻、1935）。このように考えていっても、「ゴンドアの谷の歌」は、やはり「帰郷の詩」であるように思えてくる。

しかし、「ラピュタ」が空に浮かび、大勢の人々が大地を離れて空を飛びかう、アニメ「天空の城ラピュタ」の総体風景に目を向けると、「ゴンドアの谷の歌」の真意が、「帰郷の詩」とは少し違ったところにあるかもしれないことにも気づく。アニメ「天空の城ラピュタ」は、そもそも土に根をおろして生きるものたちの物語ではない。パズーは、空に向かってトランペットを吹き、天空に向かって旅立つ冒険少年であり、シータもまた、本質的には然りだといえる。海賊・山賊ならぬ空賊までが出没し、舞台は完全に天空にある。少なくとも、それは天空にまで及んでいる。そんな天空の詩が、天空には「生きる空間」などないことを悟るための試練物語なのだとしたら、物語は最初から破たんしていたとしか言いようがなくなる。「天空の城ラピュタ」が、スチーブンスンの「宝島」や宮崎駿の「未来少年コナン」などと同様の冒険物語であることは自明の前提といえるが、そんな冒険が、地に根を下ろさないものの必滅を知るための旅であり、廃墟（バベルの塔）の確認（中村、2007）に過ぎないものとは考えられない。シータもパズーも、瞳を輝かせ、夢をもって力強く、天空へと旅立ったのであり、大地を離れることへの不安など微塵もなかったのだといえる。このように考えられるのだとしたら、「ラピュタの木」の見え方も変わってくる。「ラピュタの木」の終着駅は「大地」ではありえない。「ラピュタの木」は、いずれまた、天空へと旅立つに違いない。こんな光景が浮かび上がる。

文字通りに解釈すれば、「ゴンドアの谷の歌」は、確かに、「帰郷の詩」となる。この歌のリテ

ラルなメッセージは「帰郷のすすめ」にあるのだろう。しかし、この一節で、大地を象徴するものは、実質的には「土」しかない。「風」も「鳥」も、基本的には、大地から遊離した天空のものである。「種」は地上のものだが、これは厳しい冬を乗り切る「仮りの姿」に過ぎず、春になれば発芽し、天空をめざして成長していく。それに、大地を象徴する「土」というものも、地球の一部として、宇宙という天空を飛び回っているわけで、結局、「土」もまた、天空に親和的なものだと考えることもできる。このように考えていくと、この歌には、リテラルなメッセージとは直接的には真逆の「天空へとはばたけ！ 生きるとは天空へとはばたいていくことなのだ！」といったメタメッセージが込められているようにも思えてくる。

子供は風のように気ままだ。鳥を見れば鳥になり、風と出会えば風になる。猫を見れば猫になる。もちろん、子供は魔法使いではない。だから、鳥になるといっても、実在物である何らかの鳥になるわけではない。そうではなく、そもそも、それぞれの子供は何者かとして実在する（実体的なものとして存在する）のではないし、鳥も風も、あらかじめ、他から切り離されて別箇に実在する何ものかとしてあるわけでもない。本来、それぞれの子供は何者でもないし、彼らが出会う諸々の「もの」も、本来、その名さえ定かでないバーチャルなものに過ぎない。実在的な両者に先立って「出会い」が出会われる。出会いは風景の開示であり、風景は現相的世界として主客分離以前の開かれる（廣松、1988）。従って、出会われた時点においては、両者は能所不二（主客不二）の関係にあり、だから、彼らはまず、必然的に出会われたところのものとなる。

このような能所不二の関係性の開示は、本来、子供だけのものではなく、誰にとっても開かれるはずのものといえる。誰にとっても「風」は、本来、大地や人間から切り離されてある、客観的な無機的環境条件のひとつを意味しない。東洋・日本の伝統的思考を通して考えれば、それは因業（原因・条件・環境条件）を生み出すことがあるように見えても、本来、因業自体ではない（風は風大、風大は訶字であり、訶字は因業不可得（原因や条件を超えていること）を表す（空海：即身成仏義）。それは宇宙の他のもの（地水火・人間）と相応してあるものの別名に過ぎず、風と大地が相応して宇宙（風土）を構成し、風と人間も、相即相入し、人が風を生み、風が人生み、時には人が風になって、主客未分の状態で風景を開示させる。頬を撫でる風は、対象物である風の感覚とも、人間の頬の感覚とも区別がつかない（廣松は腕に刺さったトゲを例に挙げて、己と対象物の主客不二性・能所不二性を論じている；廣松、1972）。出会いによって、人は風と共に生き、主客未分の状態で風景を開示させる。風景の感覚は、それを「能くするもの」の感覚であると同時に、共振した「所のもの」の感覚でもあり、そこでは、本来的に、「能所不二」が成立している。

「 Gondoa の谷の歌」も、結局は、このように自由に羽ばたき、変幻していく「能所不二」の関係の開示の連続を歌っているものと考えられる。

本来的に、あらゆるものが不二的关系にあり、一にして二、二にして一の関係で、共存・共生している。シータの本当の故郷が、「 Gondoa の谷」なのではなく、空飛ぶ「ラピユタ」に設定されていたように、「 Gondoa の谷」と「ラピユタ」は本来相等しく、これらは、互いに別箇の実在ではなく、ひとつの関係性の右と左であるに過ぎない。そして、このような関係があらゆるものに当てはまり、ラピユタは、本来、地球と不二であり、パズーはシータと不二の関係にある。ま

た、パズーやシータは世界の少年・少女のそれぞれと不二であり、そして、世界の人々とラピュタが不二の関係にある。ラピュタと地球が不二の関係にある以上、「天空の城ラピュタ」と「ラピュタの木」も当然不二であり、各人と「ラピュタの木」も不二であることになり、己は、パズーであり、シータであり、「ラピュタの木」であり、さらに膨張すれば「地球」となり、宇宙の総体となり、逆に収縮すれば、宇宙を構成する諸生物、諸分子となり、個々人の心となり、精神とさえなるだろう。そして、このように膨縮しても、能所不二の関係は本来的には消滅しない。

以上のように、本来的には、すべてが不二的關係、さらには能所不二的關係にある。しかし、その場合大切なことは、このような能所不二的關係が、出会いによってしか開かれないことであるだろう。主客がまずあって、それらが不二的關係にあるのではなく、出会いによって能所不二的關係がその都度開かれるに過ぎない。出会いなくしては、能所不二的關係（風景）は開かれず、その意味で、出会いを会おうべく、時には冒険の旅に旅立つことになる。すなわち、「 Gondoa の谷の歌」には、リテラルなメッセージの裏に、たぶん、「帰郷の詩」とはかなり異質な、出会いによって開かれる能所不二の風景へといざなう「旅立ちの詩」がメタメッセージとして隠されていると見ておく必要があるだろう。単なる帰郷の勧めであるならば、たぶん、風と共に生き、鳥と共に謳うとは表現しない。これは、風と鳥という天空と親和的なものとの共生を歌う詩であり、故郷に帰還して、田畑を耕し、地道に生きることを勧める詩としてのみ捉えることはできない。

結局、メッセージとメタメッセージも不二の關係の右と左、シータとパズー、「ラピュタ」と「地球」なのだろう。「土に根をおろし」とは、実在的な土地、特定の場に定着することを意味してはいない。大地と己との關係は、例え天空を目指そうとも立ち消えるものではなく、己が例え飛行体のように、天空を行き来しても、決して、自由運動する「物的・粒子的」存在ではなく、己は、大地と不二の肢體的關係にある一方向を指すに過ぎない。そして、それ故、どんな場合でも、同じ、大地と肢體的關係にある天空と海、そして、風と共に生きていることになり、結局、特定の場に留まろうと、その場から飛び立とうと、それは全く同じことなのであり、ただ、すべては、主客に先行する「出会い」によって開かれる風景であり、その意味で、時には冒険の旅に出かけることも必要となるということなのだと考えられる。

「君をのせて」

出会いによって開かれる「能所不二」的風景は、アニメ「天空の城ラピュタ」のエンディングテーマ曲「君をのせて」にも明確に認められる。

あの地平線 輝くのは、どこかに君をかくしているから
たくさんの灯が なつかしいのは、そのどれかひとつに 君がいるから
さあ でかけよう ひときれのパン、ナイフ ランプ かばんにつめこんで
父さんが残した 熱い想い、母さんがくれた あのまなざし
地球はまわる 君をかくして、輝く瞳 きらめく灯
地球はまわる 君をのせて、いつかきっと出会う ぼくらをのせて

まず、「天空の城ラピュタ」のあらすじにそって考えると、さしあたり、歌い手（主観の側）は少年パズーで、これは、パズーが「君」を探して旅立つ歌と言うことになる。もちろん、出会い

の前に、実体的なパズーは想定できないので、これは「主観・客観図式」に仮託した読解といえる。しかし、まずは、このように想定して解読していくことにしよう。

すると、はじめに、「君」とは何（誰）を指すのかが問題になるが、さしあたりは、シータのことだと見るべきだろう。もちろん、パズーがずっと探し求めていたものが「ラピュタ」であることに留意すれば、「君」は、むしろ「ラピュタ」を指すようにも思えてくる。しかし、パズーが初めてシータと出会ったのちは、パズーの「ラピュタ」のイメージは「ラピュタ＝シータ」となったはずで、「ラピュタ」と「シータ」は本来不二なのだといえる。従って、「君」は、シータと考えても、「ラピュタ」と考えても同じことになり、まずは、主観・客観図式に仮託して解釈を進めるのであれば、「君」は人称なので、人称的なシータと見なすのが順当だということになる。

第一節では、地平線が輝いている光景が詠われ、どこかにシータが隠されていることが、地平線が輝く理由なのだとつぶやく。地平線が輝くのは、主観・客観図式で考える限り、物理的な事象に過ぎない。もちろん、そんな輝きがパズーの目に映るのは、パズーが目を開け、それを眺めているからなので、ここですでに、地平線が輝く光景は、パズーの側も関与した事象となっていると考えることはできる。しかし、ここで大切なのは、地平線はただ輝いているのではなく、美しく輝いていることであり、そして、どうしてそんなに美しく輝くのが問題にされていることといえる。「君をのせて」の英語バージョンでは、ここは“Why it shines so beautifully?”と歌われている。地平線の輝きがパズーの目に映り、地平線の眺めをパズーが模写しているだけなら、それは物理的現象、客観的現象だということになり、それが美しく輝いたり、ましてや、シータを隠しているから美しく輝くなどということは起こりえない。すると、それは物理的（客観的）現象であると同時に心理的（主観的）現象だということになるのか？ しかし、このような解釈は論理矛盾としか言いようがない。そもそも、物理的現象でない現象を心理現象と呼び、心理的現象でないものを物理的現象と考えているのであるから、このような前提に従うならば、物理的現象であると同時に心理的現象なのだとする解釈は論理的に成り立たず、結局、この節の光景は、まず、「物心分離以前の知覚風景的現相」（廣松渉、1988）が浮かび上がったのだということになるものと考えられる。

輝く地平線がまず客観的にあり、パズーが輝く地平線と出会ったのではない。それは、パズーに対して客観的に実在する対象世界であったのではなく、出会いによってはじめて開かれた風景である。そして、この出会いは、まだ、地平線との出会いに過ぎない。この段階では、まだ、パズーはシータとは出会っていない。しかし、その時、一体シータは何処にいるのか？ 輝く地平線の中にいるのか？ それとも、地平線の彼方にいるのか？ さらに、中にいるにせよ、彼方にいるにせよ、その内のどこにいるのか？ もちろん、まだシータと出会っていないパズーにはそれが分からない。しかも、分からないのは、パズーが知らないだけのことではない。そもそも、シータと出会う前に、輝く地平線の中にシータがいるかいないかが予め定まっているわけでもなければ、例えシータが輝く地平線の中にいたとしても、そのどこにシータがいるかも定まっていなはずだ（廣松は、現代物理学的知見を前提にしつつ、ミズスマシの例で、このことに触れている⇒廣松（1977））。しかし、そうかといって、シータはどこにもいないというわけでもない。すなわち、シータはまさに隠されてアルのであり、しかも、どこか特定の地点に隠されてい

るのではなく、地平線が輝く風景の中に、まるで風景そのものであるかのように、遍在的に隠されてアルのであり、だからこそ、パズーには、地平線が輝く風景の総体が美しく見えてきたのだといえる。

たぶん、第二節は、パズーが、シータを探して、輝く地平線にさらに突き進み、たくさんの灯がはっきりと見える地点にまで到達した光景を詠ったものであろう。第二節でもまだパズーはシータと出会っていない。従って、この時点でも、シータの居場所は不明であり、シータはたくさんの灯の総体に遍在的に隠されている。しかし、何故か、パズーにはそれが懐かしい光景であるように見えてくる。そして、そんなにも懐かしく思えるのは、その灯のひとつにシータがいるせいだと思う。このような風景が開かれるのは、たぶん、パズーが以前にこれと同じような光景に出会ったからであり、そして、その時は、そのどれかひとつで「シータ」と出会えたからに違いない。だから、パズーの中に、あのどれかひとつにシータがいるに違いないという確信が生れ、たくさんの灯が懐かしく思えてくるのも、そのためだと一瞬思うに至ったということなのだろう。

「その懐かしい風景は、まるで故郷の風景のように思える。父さんと母さんがいる故郷の風景であるかのようだ。もしそうだとしたら、自分が探し求めている風景も、彼方にある『たくさんの灯』なのではなく、旅立とうとしている背後の風景、戻るべき故郷であるのかもしれない」。パズーに一瞬、こんな思いが走ったかもしれない。しかし、彼方に見えるたくさんの灯は、それにもまして、美しく煌めく。「もどるべき故郷などどこにもない。例え、『故郷』と呼んでもよい風景があり得るとしても、それは、未来において出会われるべき風景であり、そして、如何なる風景であっても、出会いを求めて旅立つことなく開かれる風景など何処にもないはずだ」。パズーはそう思い直したに違いない。

さあ出かけよう。ピクニックではないので、食べものは、一切れのパンで充分で、「ナイフ・父さん・熱い思い」と「ランプ・母さん・あの眼差し」の2つのトリアードで、旅支度は万全だ。第三、第四節からのメッセージはこんなところでよいだろう。

次の第五節の「輝く瞳」と「きらめく灯」の並置は、さしあたりはパズーにとっての対象世界である「シータの輝く瞳」と「きらめく灯の総体」の不二の開示が端的に表現されていると解釈できる。ここで「きらめく灯」は、確かにパズーの目に映っているので、パズーの瞳は実際的にも輝いていることになる。さらに、そんな光景の総体を見ている鑑賞者の目もまた、物理的にも輝くことになるだろう。従って、ここで「輝く瞳」をパズーの瞳や、さらには、作品の鑑賞者の瞳だと見なしたりすることも可能ではある。しかし、すでに触れたように、このような対象物とその写像の関係は、「物理的現象」として、第三者的・反省的・「主観・客観図式」的に捉えられたものに過ぎず、そこから、なぜ灯が美しく輝き、煌めくのかは了解できない。ましてや、このような「物理的現象」から、即座に、世界の総体と己の一致のような、梵我一如（廣松・吉田（1979）では、批判的にこの概念を紹介している）的な境地が浮かび上がるのだとしたら、それはまさに主観的な「思い」でしかなくなる。そうではなく、ここで開かれるのも、主客分離以前の・能所不二的に開かれる風景であり、さらに、シータが遍在的に不在である段階で開かれる風景なのだといえ、結局、そこで開かれるのは、シータときらめく灯の一致だということになる。

しかし、第六節、パズーとシータが再び出会うとき、そこから開かれる「能所不二」的風景は

一変する。まず、シータはラピユタ、パズーはシータとラピユタとなり、そして、シータとパズーのいるラピユタは地球となるのだろう。そして、その延長線上に、「ゴンドアの谷の歌」の解釈のところすでに触れたような、「ゴンドアの谷」と「ラピユタ」、パズーやシータと世界の少年・少女、世界の人々とラピユタ、「ラピユタ」と「ラピユタの木」、地球と「ラピユタの木」、各人と「ラピユタの木」の不二的風景も開示されていくことになるだろう。もちろん、しかし、それらはすべて、主客に先行して開かれる出会いを会おうことによってはじめて現実化する事項であり、出会い以前においては、すべてがまだ、潜在的な事項に留まっている。すなわち、パズーの出会いを求める旅はまだ始まったばかりだし、能所不二的風景は、パズーのように出会いを会おうべく、我々自身は何らかの意味での「旅」を続けることなくしては開かれ続かないものであるといえる。

たぶん、「君をのせて」は「ゴンドアの谷の歌」のメタメッセージのメッセージ化であり、出会いによってのみ開かれる「能所不二」的風景を求めた「旅立ち・冒険」を直截的に歌ったものといえる。パズーはさらなる出会い（さらなる「能所不二」的風景）を求めて明るく力強く旅立ち、冒険の旅（固定的な己を乗り越える旅）を続けることになるに違いない。

総合考察

はじめに

以上のように、「天空の城ラピユタ」を巡って、観想させられることは少なくない。そして、それらは、主客未分のかたちでその都度出会われる「出会いの連続」としての「能所不二的風景」へと収斂していくものと考えられる。

まず、この作品では、以上のような、その都度出会われる「能所不二的風景」のそれぞれが「能所不二的充足情報」に相当していると見てよい。パズーは、「地平線の輝き」に充足し、さらに、「煌めく灯」に充足する。もちろん、シータとの再会もまた充足情報を生み出すだろう。また、パズーの別名であり、シータの別名である、この作品を鑑賞する我々にも、何らかの「能所不二的充足情報」が次々と伝播していく。もちろん、能所不二的風景はその都度開かれるものなので、そんな「能所不二的充足情報」の連鎖には限りがない。それは欲望の連鎖のように（熟考すると、それは「欲望」の連鎖そのものとして把握できるようになるだろう）、さらなる出会い（能所不二的風景）へと、パズーを、そして、我々を促していくことになるだろう。

以下では、そんな風景の開示によってもたらされる「充足情報」、特に、「能所不二的充足情報」について、より詳細に、その何であるかについて考えていく。また、そんな「能所不二的情報」の資源化や、このような情報資源化に向けた景観整備の進め方について、論究の対象を森林風景にシフトさせ、考察していくことにする。

「充足情報」と「能所不二的充足情報」

本稿で問題とした「充足情報」概念は、見田(1996)に従ったものである。

見田によれば、まず、「情報は、基本的に三つの種類、あるいは作用(機能)を持つ」。すなわち、情報は、「認識情報(認知情報、知識としての情報)」、「行動情報(指令情報、プログラムとしての情報)」、「美としての情報(充足情報、歓びとしての情報)」に分けられ、知識情報・デザイン情

報・充足情報の3類型はその言い換えとなる。また、この3類型は、情報を「認知情報」、「評価情報」および「指令情報」の3つに区分する吉田（1990）の情報類型を参考にして構成されたものと考えられ、世界が物質（エネルギーを含む）のみからなるのではなく、もうひとつの構成要素として「情報」があり、情報的世界は極めて広大だと考えるウィーナー（1957）の考え方を引き継いでいる点でも吉田の理論と一致している。また、およそ、「認識情報」と「デザイン情報」は、それぞれ、吉田（1990）の「認知情報」と「指令情報」に対応し、「充足情報」は「評価情報」に対応しており、両者の共通点は少なくない。しかし、吉田と見田では類型区分の基準や視点が違っており、吉田のそれが情報を受け取った側の応答の質的相違（つまり、認知するか、評価するか、それとも指令するかの違い）による区分であるのに対して、見田のそれは、情報が提供する価値に着目し、その価値の質的相違に基づき区分したもので、さしあたりは、それぞれをギリシア哲学以来の3つの価値審級である真・善・美に対応させたものと見てよい。見田も示唆しているように、カントの「純粋理性」/「実践理性」/「判断力」、「認知的」/「意志的」/「審美的」の3つに対応させることもできるだろう。また、見田が情報の持つ価値に着目するのは、それを人間にとっての何らかの「資源」、さらには「消費」の対象と見なしていることと関係しており、これも見田の区分の特徴といえる。また、情報の価値に着目する見田の価値判断の基準はかなり特異で、資源・環境問題など現代社会の矛盾の解決にどれだけ寄与し得るかを判断基準としているところが大きい。その意味で、人間環境への負荷を伴わない「情報」である「充足情報」を重要視した類型区分でもあり、このこともまた、吉田とは異なる見田の区分の特徴といえる。

以上のような見田の類型区分に従って、充足情報概念について取りまとめると、充足情報とは、如何なるもの的手段にはならず、結果的にマテリアルな資源の消費を極力抑え、美や喜び、充足感などが与えられる（開示される）「情報」全般ということになる。

さしあたりは、以上のような情報であれば何でも「充足情報」と呼んでよい。春の芽吹きも、一輪の花も、煌めく灯も、黒と薄緑がおりなす針広混交林も「充足情報」を発している。山々を巡り彼方へと繋がる鉄塔の連鎖さえも、「充足情報」となり得る。「森羅万象」が「充足情報」に満ちていることになる。また、「知識情報」や「デザイン情報」とされるものにも、程度の差はあれ、充足情報が含まれている。人間は知識を得て充足し、色々な技術・手法・レシピを得て充足する。何の充足感も得られない情報を受け取ろうとする人間は、たぶんいない。このように考えていくと、「充足情報」の範囲がいかに広がりがわかる。すでに触れたように、ウィーナー（1957）によると、世界は「物質・エネルギー」のみからなるのではなく、それとともに無限量の「情報」からなる。そして、「情報」は「物質・エネルギーの時間的・空間的、定性的・定量的パタン」（ウィーナー、1957；吉田、1990）であり、それらが遍く世界に広がっている。そして、それらの中には、我々に「知識」を供与するものもあれば、「デザイン・事物のアレンジメント」を供与するものもある。しかし、これら、「手段」を提供する「情報」の背後には、我々に何の「手段」を提供するわけでもない無限量の「充足情報」が控えている。また、これら「充足情報」の中には、目で見えるかたちに顕在化した「充足情報」もあるが、それはほんの僅かで、その多くは、潜在的なまま留まり、出会われ、開示されるべく待機しているものと考えられる。

すなわち、本稿及び別稿（藤本・藤田、2013）で取り上げた「能所不二的充足情報」とは、そ

の本来の姿としては、以上のような、「充足情報」のうちの、全く、もしくは、まだ充分顕在化されていない「充足情報」に相当すると見ることができ、このような「能所不二的充足情報」はまさに無限量のものであるといえる。

通常、「情報」は、端的には「もの」ではないとしても、ものに付帯する価値や機能として客体化された、対象世界の側のもと考えられている。この考え方に従うならば、「能所不二的充足情報」は、対象世界にあらかじめあるものではないので、「情報」には相当しないことになってしまう。しかし、このような解釈は、物心二元的思考にわざわざされた誤謬にしか過ぎず、そのことは、情報開示がなされる場である「風景」の開かれ方に目を向けることで明らかとなる。

まず、「風景」と呼ばれるものは、本来的には、主観と客観に先立って開かれる世界（物心分離以前の開かれる現相的世界・知覚風景的現相；廣松、1988）であり、その意味で、風景の開示に先立って主客があらかじめアルわけではない（藤本、2003、2008b）。風景を知覚・認識する主体のみならず、それを利用し、所有し、支配し、愛で・享受する主体もあらかじめなく、また、利用・所有・支配・享受される客観的世界も、あらかじめアルわけではない。このことは、また、風景が、利用・所有・支配・享受の対象となる価値や機能をあらかじめ内在化させているわけではないことも、当然、意味している。なお、このことは、一般的には、風景が多分に主観的な側面を持つ概念であるのに対して、景観は客観的な対象物を指す概念として理解されているが、本来的には、景観は風景と同義であることも意味している。従って、いくら客観的な対象物を指す「景観」なる概念を用いたとしても、そのことによって、客観的な世界が保障されるようになるわけでもなければ、世界が、利用・所有・支配・享受の対象となる価値や機能をあらかじめ内在化させ得るようになるわけでもないことも、蛇足ながら指摘しておく。

すなわち、以上のことを「情報」の面から捉え直すと、情報の発信源である「物質・エネルギー（そこには、物化され、主観化された人間も含む）」自体が、本来、能所不二的に開かれたものの二次的物象化によってもたらされたものに過ぎず、従って、そんな「もの」に付帯するとされる「情報」も、「能所不二的充足情報」のみならず、すべての「情報」が、本来、主観から切り離された対象世界の側のものとは言えないと考えられる。すなわち、対象側のものと見なすに至るのは、「物質・エネルギー」の場合と類似のプロセスにより、あたかも対象物の属性・価値・機能と錯視するに至るため（すなわち、物性化の所産）に過ぎず、このことは、対象側のものではないという意味で、それを「情報」から除かなければならないなら、すべての「情報」が「情報」に相当しないことになることを意味している。すなわち、以上のように、すべての「情報」が、本来、対象側に付帯するものではない以上、「能所不二的充足情報」のみを、対象に内在したものではないという理由で、「情報」一般から排除する理由はどこにもなく、「能所不二的充足情報」もまた「情報」と見なしてよいと考えられる。

また、以下で触れるように、情報的世界の中で、情報の開示の本来的形態を指し示しているのは、能所不二的充足情報のみであり、顕在化され、対象化された「充足情報」は疎外化された二次的情報にしか過ぎないことの意味は大きく、このような情報では十分な充足感は期待できない可能性が高いことには充分留意する必要がある。例えば、富士山という対象物に美的価値が内在化しているものと見なすことで、富士山から「顕在化された充足情報」が発信されるようになる。

しかし、美が対象側のものである以上、このような「顕在化された充足情報」から受け取れるものは、「美しいとされるもの」の像でしか過ぎず、受け取った側の充足感は、像の取得という、知識情報の取得と大差のない、それほど大きな共感の伴わない一方向的な充足感に留まるものと考えられる。

また、充足情報の一種である「癒し情報」を例にして考えると、「顕在化された癒し情報」は、精神的に病んだ状態にあるものを「本来の状態」に戻させる機能を持つとされているが、このような「癒し情報」によって「本来の状態」に復帰できたとしても、これで「癒し効果」が発揮されたと判断できるかには大きな疑問がある。すなわち、このように、己の「本来的な状態」があり、それが「病的状態・非本来的な状態」に陥ったり、それから回復したりすると考える思考パターンは、主観・客観図式からの帰結であるに過ぎず、むしろ、このように、実体的な本来の己を想定し、それを「本来の状態」の己と考えるような心的状態の方が「病的」であり、その意味で、「顕在化された癒し情報」がもたらすものは、「癒し」とは真逆の「病的状態」への逆戻りである可能性もないわけではないことにも充分留意する必要がある。すなわち、「顕在化された充足情報」とされるものが、実際には、「癒し」とは真逆の状態への逆戻りであるかどうかは不問に付すとしても、いずれにせよ、その「癒し」の質はそれほど高いものとはいえず、本当の「癒し情報」は、むしろ、固定的に閉じ込められた己という病から解放させてくれる種類の情報を指すべきで、その意味で、本稿のアニメの分析から抽出したような、出会うことではじめて己や他者が二次的に開かれてくるような、主客分離以前（主客未分）的に開かれる風景情報、すなわち、「能所不二的充足情報」こそが、本来の意味での「充足情報」に相当するのではないかと考えられる。いずれにせよ、このような能所不二的充足情報を抜きにしては、「充足情報」は語り得ないものであることだけは明らかと考えられる。

なお、能所不二的充足情報は、風景として開示されることから、「能所不二的風景情報」と呼び替えられるが、例えば、さらに、物的情報ではなく、出会いによってもたらされる「事的情報」の一種と言い換えてもよいだろう。また、ドゥルーズの、己と対象世界に先立って開かれる「出会い」にともなう観想（Contemplation）、すなわち、己があつて、それが外部資源や外部情報を得て、己を太らせたり、自己満足にひたるといった類のエゴイズムではない自己享楽（Self-enjoyment；アガンベン、1996）、もしくは、そんな自己享楽をもたらす情報に相当すると考えるのも悪くない。しかし、このあたりについては、今後のさらなる分析が必要だろう。従って、とりあえずの結論として述べれば、もし、「質の高い充足情報」というものが想定されるのなら、上述したような「能所不二的充足情報」がそれに相当し、それなくしては、「充足情報」、さらには「情報」全般は、本来、語り得ないものと考えておくことにする。

「能所不二的充足情報」—まとめ

以上の考察を図式で取りまとめると、図1の通りとなる。

世界は、まず、「物質・エネルギー」とその時空的・質的量的分散パターンである「情報」からなる（ウィーナー、1957；吉田、1990）。また、「情報」は、知識情報、デザイン情報、充足情報の3つに類型区分できる（見田、1996）。そして、これら世界を構成するものは、常識的には、主観から、もともと独立した存在（実在的な存在もしくはそれに付帯する価値的・意味的存在・属

性) と考えられている。しかし、これら「情報」は、実際には、能所不二的 (主客不二的、主客未分的) に開かれる「風景」が、主観・客観図式的思考に従って、主観側のものと客観側のものに截断され、主観からは独立した存在として錯視されるに至ったものに過ぎず、能所不二的充足情報のみが、「風景」が主客未分の状態のまま開示されるという、情報の開示の本来の形態を指し示していると考えられる。その意味で、顕在化された充足情報は非本来的、「能所不二的充足情報」が本来的な充足情報となる。そのため、「能所不二的充足情報」を抜きにしては「情報」の総体は語り得ず、また、その意味で、「情報」の資源化を考える場合も、「能所不二的充足情報」も含めて、その資源化を考えていく必要があることになると考えられる。

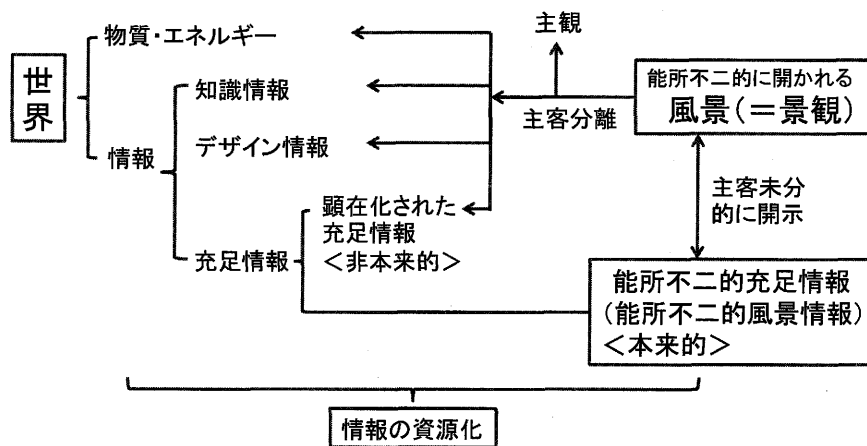


図1. 世界 (物質・エネルギーと情報) と風景の関係 (ウィーナー、1957; 廣松、1988; 吉田、1990; 見田、1996などを参考にして作図)

これからの森林景観情報の資源化と景観整備の進め方

本稿で分析・抽出したような「充足情報」、特に、アニメ「天空の城ラピュタ」が発信しているような「能所不二的充足情報」に着目することで、景観情報は飛躍的に豊かなものに変貌していくものと考えられ、それは、もちろん、森林景観情報にも当てはまる。このような見通しに従って、以下では、森林景観に分析対象をシフトさせて、今後の森林景観情報、特に「能所不二的充足情報」の資源化と、このような情報資源化に向けた景観整備の進め方について考えていく。なお、ここで、直接、対象とするのは、里山域の森林景観、とりわけ、事例対象地である「静岡大学上阿多古フィールド」の森林景観であるが、以下の検討は、他地域等の森林景観における情報資源化や景観整備にも、ある程度まで適用可能と考えられる。

まず、物的資源も含めた森林景観全体の情報資源化や整備の枠組みとしては、近年、かなり一般化されてきた「生態系サービス」論 (横浜国立大学 21 世紀 COE 翻訳委員会、2007; 藤岡ほか、2010 など) で充分だろう。「生態系サービス」は、生態系を客観的実在物の集合体と考え、それが様々な価値・機能を持っているとする考え方を前提にしており、その意味で、物象化・物性化的錯視に基づく思考といえる。上述した通り、生態系という「風景 (= 景観)」は、本来、他から切り離されて実体的にある客観的対象物ではなく、従って、それ固有の価値や機能を内在化

させているわけではないことは論理的に明白で、それは、森林生態系・森林景観にも当然当てはまる。しかし、このことは何も、価値や機能を内在化させた森林景観（＝森林風景）が、如何なる場合にあって想定不能であることを意味しているわけではない。想定可能であるばかりか、常識的にはそのように考えられているのであり、特に、世界の物象化・物性化の進行が著しく、また、自然的世界の市場経済への組み込みが進められてきた近代以降においては、主観・客観図式に従って、森林風景を客観的実在物（もしくはその集合体）とみなし、それが様々な価値や機能を内在化させていると考えるのが思考の常道となるに至っており、また、それにはそれ相応の理由もあると考えられる。また、現に、諸生態系・諸景観が市場経済の中に組み込まれ、また、そのことにより、大きな負荷を受け、あるいは崩壊し、あるいはその存続が危ぶまれるに至っている以上は、むしろ、積極的に、その価値や機能量を高め、それを計量して、経済システムの中に持ち込もうとする方が健全であるとも言え、そうすることで、より多くの予算を環境保全に充当できるようになるという利点もある。すなわち、「生態系サービス」論は、基本的には、森林景観の情報資源化や整備の指針としても充分有効で、本稿で取り上げた、「充足情報」や「能所不二的充足情報」の資源化や景観整備の場合も、その価値の計量化が困難である（見田、1996）という問題はあるものの、充分、「生態系サービス」の観点から進めていけると考えられる。

この方向で、考えていく場合、まず留意すべきことは、「森羅及び万象は一法の所印」（法句経；友松、1985）であり、その意味で、森林景観は、伝統的には、能所不二的充足情報の宝庫であり、そのことは、今日においても充分言えることであると考えられる。しかし、もちろん、森林景観から「能所不二的充足情報」を発信させるための工夫が皆無では、生態系サービスとしては通用しないことも明らかで、また、十分な工夫なくしては、「漫画・アニメ」に伍して、豊かな能所不二的充足情報を発信していくことは殆ど不可能となると考えられる。

残念ながら、今日では、漫画やアニメの世界の方がはるかに盛んに能所不二的充足情報を発信している。本稿では、アニメ「天空の城ラピュタ」が、極めて良質な充足情報、能所不二的充足情報を発信させていることを見てきた。「ラピュタ」に限らず、宮崎のアニメからは、どの作品からも良質な能所不二的充足情報を読み取ることができる。宮崎の作品だけではない。アニメの世界には、能所不二的充足情報を発信させているものが極めて多い。アニメが多くの能所不二的充足情報を発信させ得ているのは、アニメの世界では、**virtual**（潜在的・潜勢的）なものの方が **real**（実在的）なものよりもずっと **reality** がある、すなわち、本物（**actual**）であると考え（例えば、「アニメ・まんが的リアリズム」；大塚、2003）、能所不二的思考に直結する考え方を自明の前提としているため、これでは、実在物の集合体としてしか見られなくなり、表現されなくなった「森林景観」が、「能所不二的情報」の発信において遅れをとるに至ったのも無理はないといえる。しかしながら、このようなアニメも、元を正せば、森林景観のような「森羅万象」の **virtual** な有り様を充分参照して作られたもの（つまり、一種の模倣）であり、その意味で、「森羅万象」の方が **virtual** なものの **original** であったことだけは明白である。すなわち、この点に充分留意して、逆に、アニメに充分学びつつ、森林景観に見られる「潜在（潜勢）的なものの現実化」（ドゥルーズ、1992）を促す森林整備などを進めていくことで、森林景観における能所不二的充足情報の資源化が充分進めていけるようになるものと考えられる。

このような方向での具体的基盤整備として、別報（藤本・藤田、2013）では、能所不二的思考を伝える「森林体験ルート」の設定・整備について取り上げた。このルートは、事例試験地である上阿多古フィールドに設けられた、たぶん山岳修行的な体験ルートであり、河畔から出発し、経巡って山頂に至ることで、「能所不二（主客未分）的」境地が実体験できるように構成されている（中村、2012；藤本、2012b）。林地・岩といった「地」的要素、川・沢といった「水」的要素、樹木などの生き物、さらには、「火」、「風」、そして、「空」が、互いに融合しあったような「virtualな世界」を演出しており、そこに「ラピュタの木」も配されている。この「ラピュタの木」は、「実体的個物」なのではなく、出会うことによって開かれる「virtualな世界」の総体を映し出したマイクロコスモスであり、それは、まさに、土地や岩、沢と融合しつつ、肢体的に総体から分岐し、風と共に生きつつ、一にして多、多にして一の関係性を開示している。そして、それ自身が、このような「肢体的分節体」の様相を示しているものでもあり（藤本・藤田、2013）、これらの延長線上に、出会いにより「能所不二的」関係性が開示されるものと考えられ、それが「能所不二的充足情報」の発信となる。すなわち、能所不二的充足情報の資源化に向けた森林景観整備を進める場合、対象地によって様々なバリエーションが生じてくると考えられるが、基本とする指針・方向性はそれほど変わるものではなく、何らかのかたちでの「地水火風空」の一体的・融合的展示と、構成要素の物的分節化ではあっても、物体（粒子）的分節化ではなく、肢体的分節化（廣松、1975；藤本、2012a）に基づく配置がその基本となるだろう。上阿多古フィールドで試みてきた「原始の森」の復元（藤本、2009）は、肢体的分節化を前提とした動態モデル（藤本、2012a）を用いて、上述したような「潜在（潜勢）的なものの現実化」（ドゥルーズ、1992）の考え方に従い、実体的な「原始林」とは異なる、出会いによって開かれる「virtualな原始林」の復元を目指そうとする試みであり、その意味で、「能所不二的充足情報」の資源化に繋がる試みといえ、上阿多古フィールドだけでなく、他地域における「能所不二的充足情報」の資源化に向けた森林景観整備にも充分応用可能な試みと考えられる。

充足情報資源は、生態系サービスの面からは、文化的サービスの中に位置づけられるが、「能所不二的充足情報」の場合も例外ではないだろう。しかし、文化的サービスにも、既存の形態としても、ハイキング、森林浴、バードウォッチング、森林探検、精神的癒し、森林セラピー、環境教育、エコ・ツーリズム、グリーン・ツーリズムなど様々な形態があるが、「能所不二的充足情報」の場合については、今後期待が持てる文化的サービスとして、どのような方向性のものが考えられるだろうか。「能所不二的充足情報」が、以上に挙げた全ての形態と関係していることは確かだとしても、この情報は、出会うことによってはじめて開かれるものであるもので、あらかじめ出会うものが固定的に定まっている形態や企画は、この情報の伝達には馴染まない。また、本報のアニメの分析でも示したように、出会うためには、旅立つこと（固定的な自己の乗り超え）も必要であることも重要で、その意味で、固定的自己を前提としたものも、この情報の伝達には向かないと言える。

すなわち、このように考えていくと、森林探検、環境教育、「エコ・ツーリズム」当たりが、「能所不二的充足情報」の伝達に適した形態として浮かび上がる。残念ながら、今日における文化的サービスとされるものは、主観・客観図式によって捉えられたものが殆どで、それは、森林探検、

環境教育、エコ・ツーリズムにも、もちろん、当てはまる。森林探検は、結局、固定的な己による新たな事物の発見に行きつき、環境教育は、多くの場合、事物教育と根拠薄弱な環境道德の押しつけに終始しており、エコ・ツーリズムも大人向けの自然環境情報と環境道德の供与に過ぎない場合が殆どなのかもしれない。しかし、森林探検やエコ・ツーリズムには、明確に「旅立ち」概念が前提されており、また、企画次第で、出会われるものが予定されていない形態にすることも充分可能と思われる。また、環境教育には、「旅立ち」概念は前提されていないが、これもやり方次第であり、「教育」なので、出会われるものが予定されていない内容のものにするのは、森林探検やエコ・ツーリズム以上に容易と言える。なお、以上の3者は互いに関連しているため、これらを融合させた形態も考えられ、また、上述した既存の形態のものにも、それぞれ重要な視点が含まれており、これらを取り入れた形態のものを模索することも考えられるだろう。特に、森林セラピーや精神的癒しは、その「癒し」の捉え方を、主観・客観図式を超えるものに変えさえすれば、「能所不二的充足情報」の授受と同一のものとなるため、潜在的に極めて重要な形態といえ、これらの取り込みも重要となると考えられる。

「能所不二的充足情報」の供与を目的とする「文化的サービス」の実行形態が定まったとすると、次には、それに基づく企画立案、具体的企画を遂行するために必要となる景観整備などが問題となってくる。これらの問題は極めて多岐に渡り、また、難解な課題も多々残されているため、ここで詳述することは断念して、以下で、以上の3つの形態の文化的サービスに共通して重要と思われる幾つかの問題について書き留めておくことで次善としたい。

まず、これらの形態のサービスは、いずれの場合も、「能所不二的充足情報」の発信を目的とするものなので、その実行に先立って、情報発信する側が、その前提となる「能所不二的思考」を充分深化・明確化させ、そのエッセンスを情報発信手段として取り込んでおくことが不可欠となる。別稿（藤本・藤田、2013）でも触れたように、「能所不二的思考」の深化には、伝統的思考、環境思想、哲学、科学の4つの方向が考えられ（藤本、2010）、以上の形態のサービスを有効に提供しようとする場合は、いずれの場合でも、4つの方向のすべての深化が前提となる。ここでは、別稿では、詳しく取り上げなかった環境思想に絞って多少論究しておくことにする。

すなわち、環境思想についても、その総体の読み込みが必要で、また、そこから環境思想のエッセンスを取り出し、それを情報発信手段に取り込むことになるが、その場合は、ネス（1997）のディープ・エコロジー、特にそのエコソフィが充分参照に値するものを持っていると考えられる。すなわち、ネスは、「エコロジカルな自己」を考え、「ある人物のエコロジカルな自己とは、その人が同一化したものである」（ネス、1997）と定義し、また、自己を自分の身体やその内部に限らず、身体を超えて拡大していく自己、エコロジカルな活動の対象となる「世界の総体」にまで拡大していく大文字の自己（Self）を考える（ドレグソン、2001）。確かに、以上のような思考の流れには、自己イコール世界の総体と考えるような「梵我一致」的エゴイズムに繋がる危険も指摘できないわけではない。また、神秘主義的思考だという批判もあり得る。しかし、以上のようなネスの考え方が「能所不二」的思考に繋がっていることだけは明らかである。また、能所不二的充足情報を受け取ることが、「エコロジカルな価値観」（廣松、1994）や「エコロジカルな世界観」、すなわち、「共生的世界観」の観取に繋がることを端的に指し示す思索であり、さら

には実践的な環境活動の主体を育む考え方でもあり、環境教育のみならず、森林探検やエコ・ツーリズムの場合でも、能所不二的充足情報のひとつの発信手段と充分なり得る思索といえる。

以上のように、「能所不二的充足情報」は、単に、人間を、環境に負荷を与えない、非マテリアルな資源の消費に向かわせる「機能・価値」を開くのみならず、もっと積極的な意味を持った「価値」を提供するものでもあるといえる。そんな積極的な「価値」としては、以上に挙げた「共生的世界観」の供与や「環境活動主体、環境人」の育成以外にも、伝統的思考に近いかたちの「悟り」や、子供たちへの「固定的自我」や「個性」の強要からの解放（たとえば、米村、2009）などもあり、これらを「能所不二的充足情報」の関連情報として、きっちり取り込んでおくことも、情報を提供する側にとって不可欠となるだろう。しかしながら、一方で、これらの積極的価値のみを重視するのでは、「能所不二的充足情報」の無限の広がりやを結局取り逃がしてしまう恐れが生じることにも充分留意してかかる必要もある。「能所不二的充足情報」は潜在的なものの総体であり、「充足情報」の背後に広がる広大な「潜在性」であるとともに、充足情報も含めた情報全体やマテリアルな資源の中にも遍在する「潜在的情報」であり、その意味で、情報や情報資源全般、さらにはマテリアルな資源全般と並置されるかたちで提供されてこそ、その真価が発揮されるようになるものと考えられる。すなわち、このことは、「能所不二的充足情報」の元となっている「充足情報」（見田、1996）が、環境倫理的な要請から概念化されたものではなく、マテリアルな資源の限りない消費の奥にあるものと同根の、「人間の限りなき欲望」の延長線上に見出されたものであることから明らかといえる。

まとめにかえて

以上の考察の延長線上に、「能所不二的充足情報」の発信を目的とした、どのような、より具体的な「エコ」企画が抽出可能となるだろうか。最後に、現時点で考えられる、このような具体的企画の一例を挙げてみることで、まとめにかえたい。この企画例も、直接的には、静大上阿多古フィールドでの実施を念頭においたものであるが、もちろん、他のフィールドでも充分応用可能な企画となると考えられる。

企画名は、一応、『大学の森』探検隊—森で何に会えるか?—としておく。テーマソングはもちろん「君をのせて」となる。生態系サービスの形態としては、「森林探検」や「新しいタイプのエコ・ツーリズム」であり、また、結果的には「新しいタイプの環境教育」的なものを指向しており、実施に際しては、対象となる年齢層などにより、プログラムの中身の工夫などが必要だが、基本的には、小学生低学年から高齢者層まで、幅広い層に対応可能な企画と考えておく。

まず、「探検隊」は、探検する側と探検される対象の不二性を表現し、同様に、「森で何に会えるか?」は、もちろん、会われるものが、単なる何の気配もない「物の集合体」なのではなく、究極的には、我々と物の集合体に先立って開かれる「出会いの出会い（つまるところは、能所不二的風景情報・充足情報）」であることを予告している（藤本、2008b）。そして、テーマソング「君をのせて」は、そんな「出会いの出会い」を促し、冒険の旅への出発に際し、皆で歌われることになるだろう。なお、ここで、ついでに、探検につきものの「弁当」についても心配しておく、当然、「ラピュタパン（一切れのパンの上に目玉焼き）」で充分だということになる。これは、森林探検隊であり、冒険の旅への出発だ。冒険の旅は身軽に限る。重い食料を持って、

ついでに己を太らせていたら、冒険の旅は続けられないと考えてもよいだろう。

以上のように、この企画は、森林探検であり、冒険の旅と言えるが、これが宿泊を伴うものならば、それを一種の「エコ・ツーリズム」と見なしてよいだろう。通常、森林圏で考えると、エコ・ツーリズムは、原生林のような、いわゆる「自然の本来の姿」が十二分に残されている森林に出かける（しかも結構長期間宿泊する）形態のものを指し、里山域など、人間の影響が大きい森林圏への宿泊を伴うツアーは、グリーン・ツーリズムなどと呼ばれて、エコ・ツーリズムには相当しないものと考えられている。しかし、これまでの「エコ・ツーリズム」は、殆どの場合、「本来の自然」が前もって客観的にあるとする主観・客観図式を前提しているが、それでは、客観的対象物とされるものから知られるのは、その諸特性・諸機能、その像であるに過ぎず、対象物そのものを知ることはできないので、結局、「本来の自然・本来の森」とは出会えないことになるといえる。希少となった「原始林・人間の影響がなかったころの森の姿を留める森林圏・山岳域」を保護・保全していくための方便として、このようなエコ・ツーリズムが企画・展開される意義は、もちろん充分あると考えてよいが、もし、それらが「本来の自然」に出会えない形態のものに留まっているのだとすると、「本来の自然」に出会える形態のエコ・ツーリズムも考える必要が生じてくる。すなわち、「本来の自然」は主客分離以前（能所不二）的にのみ開かれるものなので、今後は、従来の形態のものに代わって、ここで触れてきたような出会いを会おう形態のものが、本来のエコ・ツーリズムと見なされるようになってよいと考えられる。

次に、「探検・エコツアー」で提供されるメインメニューについて触れると、まず、それは、参加者の年齢層や滞在期間等に関わらず、同じものであってもかまわないということがいえるだろう。子供は大人が考えているほど「幼稚」ではないし、子供になれない大人では、それこそ「幼稚」としか言いようがなくなる。「探検・エコツアー」では、「能所不二的充足情報」が提供されることになるが、「幼稚」な自己を確立させてしまった大人より、ペンギンにでも何にでもなれる子供の方がずっと「能所不二的充足情報」の近くにいと考えることもできる。半世紀以上も前ならば、「アニメ・まんが」は「子供」のためのものだったかもしれないが、今では大人のためのものでもあり、どんな世代も楽しめて、はじめて本物の作品といえる。「探検・エコツアー」もまったく同じで、世代の違いを超えて通用するものでないと、全体が低レベルで「幼稚」な企画に終わってしまうと考えられる。

このように考えていくと、メインメニューは自から定まる。すなわち、メインメニューは、当たり前のこととして、子供は子供のまま、大人は子供になって、「出会いの出会い」を求める「森林探検」となるだろう。探検の具体的対象となる探検エリアについては、もちろん、開催フィールドや使える時間によって変わるが、いずれにしても、樹木などの「生物的要素」だけでなく、海、湖、川などの「水的要素」や、岩や大きな山などの「地的要素」も充分あり、できれば、空や風とも共振できる箇所も含まれるエリアを選定する必要があるだろう。また、樹木・樹林要素については、上述したように、「能所不二的充足情報」は、マテリアルな資源全般と並置されるかたちで提供されてこそ、その真価が発揮されるようになるので、いわゆる「自然性が高い林分・樹林」ばかりでなく、針葉樹の人工造林地なども探検エリアの中に含まれていた方が望ましいだろう。その意味で、竹林が探検エリアの中に含まれているのも悪くないといえる。

次には、以上のような点に留意して、メインメニューの具体的探検エリアが設定されることになるが、研究事例対象地である上阿多古フィールドにおいては、上述し、また、別報（藤本・藤田、2013）でも触れた「森林体験ルート」（藤本、2012b；藤田、2013）周辺のうち、西阿多古川から「ラピュタの木」を含む「原始の森」に至る下部ルート周辺が、メインメニューの探検エリアとなるだろう。この下部ルート周辺は、残念ながら、山頂にまでは至らないので、「空的要素」や「風的要素」に乏しい。しかし、「生物的要素」だけでなく、「水的要素」や「地的要素」に富んでおり、森林探検隊のメインの探検エリアとして充分使えるところと考えられる。

探検エリアが定まると、あとは、探検に出かけるまでとなる。テーマソング「君をのせて」を皆で歌えば、森の呼び声は、嫌が上にも高まり、我々の応答を急き立てるだろう。森は何の気配もない静かな「事物の集合体」ではない（「五大皆有響」；空海：声字実相義）。「青山常運歩（青山常二運歩ス）」（道元：正法眼蔵）なので、森に定位さえすれば、森は歩みを速め、我々の身体や心にまで迫ってくるに違いない。メインメニューでは、子供は子供のまま、大人は子供になって、「森が呼び、それに共振・共鳴・応答して、森を探索する」、そんな体験で充分だろう。まずは、「原始の森」にある「ラピュタの木」探しを試みるのも悪くない。そして、その延長線上に、ある意味で「モノ化されてしまった『ラピュタの木』」を超える出会いに出会えば、それだけでも、子供や子供になれる大人なら、「能所不二的充足情報」といえる、主客未分の状態で開かれる「共生風景」の実体験ぐらいは出来ると期待される。

時間的余裕があれば、能所不二的思考を伝える上部ルートを辿り、観音山山頂までいくのも悪くない。思考のパタンが能所不二的になっていなければ、なかなか能所不二的充足情報を次々得ていくことはできないが、確固とした「能所不二的思考パタン」を身に着けるのは、思った以上に困難である。まずは、伝統的思考（大乘仏教・密教的伝統思考）に充分学んでいくことだと考えられるが、上部ルートは、森を巡りながら、能所不二的思考を深めることができるように設定されたルートであり（藤本、2012b）、学ぶべく「発心」し、「修行」をするつもりで出かけさえすれば、能所不二的思考がさらに深まり、豊饒な「能所不二的の世界」により馴染めるようになるものと期待される。さらに時間があれば、哲学的・科学的・環境思想的な能所不二的思考の深化の方途について伝えることも重要となるが、このあたりは、宿泊を伴う場合の夜の話題提供にまわすことにすれば、野外体験ならば、「生産の森」や「情報の森」を巡り（藤本、2003、2008a）、マテリアルな資源や知識情報・デザイン情報の世界に触れることが有益となるだろう。既説したように、マテリアルな資源への志向も、「充足情報」への志向も、同根の、同じ人間の「限りなき欲望」の現れに過ぎず、両者は並置して提供してこそ、「充足情報」や「能所不二的充足情報」の真価が伝えられるようになり、「能所不二的充足情報」と「情報全般」についても同様のことがいえるだろう。このように、これらは、まずは並置して提供することが肝要といえるが、もちろん、これらへの欲望は、同根のものではあっても、その向かう方向や質が異なるので、その旨を的確に伝えることも重要となる。その場合は、図1で示したような、世界と風景、情報の関係を共に考えることから始めるとわかり易いと思われるが、夜の座学にまで持ち込める場合には、「情報」と「癒し」の思想家とされる空海（頼富、2003）について学ぶのも一法となる。そして、その場合は、まず、その思想の集大成といえる「十住心論」（空海「秘密曼荼羅十住心論」；同「秘蔵宝

鑰)あたりを共に学んでみる事が考えられる。この「十住心論」は、自ずから高まっていく「心」の在り方(心品転昇)を十の段階に区分して論じた理論で、人間的欲望の行方を、「欲望する主体」の方から捉え直す上で最重要の思索のひとつといえる。また、その思索を辿ることが、即、能所不二的思考の深化に繋がるものでもあり、読み解くに値する極めて重要な思索と考えられる。

引用文献

- アガンベン(1996、石田靖夫訳)：人間と犬は除いて。現代思想、1996年1月号、58-59、青土社。
- Agamben, G. (1995) : *Sauf les hommes et les chiens*. *Le monde*, November 7, 37.
- 道元：正法眼蔵第二十九・山水経。日本古典文学大系 81 (1965)、301-314、岩波書店。
- ドレングソン (2001、井上有一共編/井上有一監訳)：ディープ・エコロジー—生き方から考える環境の思想。昭和堂。
- ドゥルーズ (1992、財津理訳)：差異と反復。河出書房新社。
- 藤本征司(2003)：里山の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する総合的研究。1999年～2002年度科学研究補助金(基盤研究(C)(1))研究成果報告書。
- 藤本征司 (2008a)：里山域の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する研究 (I) —研究対象地の概要と整備案の提示—。静大演習林報告、32、127-144。
- 藤本征司 (2008b)：里山域の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する研究(II)—野外ミュージアム「賑わいの森」—静大演報、32、155-170。
- 藤本征司 (2009)：里山域の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する研究 (III) —「原始の森」の復元について—。静大演報、33、1-16。
- 藤本征司 (2010)：生態学から見た風景モザイクと造景—ひとつのヒューマン・エコロジー。「ヒューマン・エコロジーをつくる(野上啓一郎編)」、49-68、共立出版。
- 藤本征司 (2012a)：持続的針広混交林景観を再現する肢体的モザイク動態モデルについて。静大演報、36、87-102。
- 藤本征司 (2012b)：上阿多古演習林—原始の森の復元と森の思想。グリーン・エージ、39、42-45、日本緑化センター。
- 藤本征司・藤田美沙子 (2013)：里山域の森林景観の生態学的基本構造とその整備に関する研究 (IV) —試験地の拡張と「ラピュタの木」—。静大演報、37、1-11。
- 藤岡伸子・谷口義則・宗宮弘明共訳 (2010)：生態系サービスという挑戦—市場を使って自然を守る。Daily, G. C. & Ellison, K. (2003): *The New Economy of Nature: The Quest to Make Conservation Profitable*. Island Press, Reprint.
- 藤田美沙子(2013)：上阿多古フィールドにおける森林景観の構造とその情報資源化に関する研究。2012年度静岡大学大学院農学研究科修士論文。
- 廣松渉(1972)：世界の共同主観的存在構造。勁草書房。講談社学術文庫(1991)
- 廣松渉(1975)：事的世界観への前哨。勁草書房。ちくま学芸文庫(2007)。
- 廣松渉(1977)：科学の危機と認識論。紀伊國屋書店。
- 廣松渉・吉田宏哲 (1979)：仏教と事的世界観。朝日出版社。

- 廣松渉(1993)：存在と意味・第2巻．岩波書店．
- 廣松渉(1994)：東北アジアが歴史の主役に一日中を軸に“東亞”の新体制を．朝日新聞、3月16日夕刊．廣松渉(1997)：廣松渉著作集、14、497-500、岩波書店．
- 廣松渉(1988)：哲学入門一步前—モノからコトへ．講談社現代新書．
- 空海：秘密曼荼羅十住心論．弘法大師空海全集第一卷(1983)、筑摩書房．
- 空海：秘藏宝鑰．弘法大師空海全集第二卷(1983)、筑摩書房．空海コレクション1(2004)、筑摩書房．
- 空海：即身成仏義．弘法大師空海全集第二卷(1983)、筑摩書房．空海コレクション2(2004)、筑摩書房．
- 空海：般若心經秘鍵．弘法大師空海全集第二卷(1983)、筑摩書房．空海コレクション2(2004)、筑摩書房．
- 見田宗介(1996)：現代社会の理論．岩波新書．
- 宮崎駿・庵野秀明(1988)：何を作るのか、何を作るべきか．アニメージュ・特別編 宮崎駿と庵野秀明、18-26、徳間書店．
- 宮崎駿・亀岡修(1986)：小説天空の城ラピュタ(前・後編)．アニメージュ文庫．
- 中村信博(2007)：「天空の城ラピュタ」と「バベルの塔」—廢墟が語る希望—．同志社女子大学学術研究年報、58、19-26．
- 中村祐紀(2012)：上阿多古フィールド観音山山頂付近における調査と修景—日本の伝統的思考に着目して—．2011年度静岡大学農学部卒業論文．
- ネス(1997、齊藤直輔・関龍美訳)：ディープ・エコロジーとは何か—エコロジー・共同体・ライフスタイル．文化書房博文社．Naess, A. (1989): Ecology, Community and Lifestyle(transl. and edit. by Rothenberg, D.). Cambridge Univ. Press.
- 大塚英志(2003)：キャラクター小説の作り方．講談社現代新書．
- 友松圓諦(1985)：法句經．講談社学術文庫．
- 和辻哲郎(1935)：風土 人間学的考察．岩波書店．
- ウィーナー(1957、池原止戈夫ほか訳)：サイバネティックス—動物と機械における制御と通信．岩波書店．同・第2版(2011)、岩波文庫．
- 横浜国立大学 21世紀 COE 翻訳委員会訳(2007)：国連ミレニアムエコシステム評価、生態系サービスと人類の将来．オーム社．
- 米村健司(2009)：波・音・面—廣松渉哲学の射程とその教育論．世界書院．
- 頼富本宏(2003)：空海—平安のマルチ文化人．NHK出版．
- 吉田民人(1990)：自己組織性の情報科学—エヴォルーションシオニストのウィーナー的自然観．新曜社．