

Title	メディアキッズの僕性/環境情報社会論
Sub Title	Tales of Media Kids/toward Environmental Information Society
Author	井関, 利明(Izeki, Toshiaki) 奥出, 直人(Okude, Naohito) 熊坂, 賢次(Kumasaka, Kenji) 高橋, 潤二郎(Takahashi, Junjiro)
Publisher	慶應義塾大学法学会
Publication year	1992
Jtitle	法學研究 : 法律・政治・社会 (Journal of law, politics, and sociology). Vol.65, No.1 (1992. 1) ,p.363 (80)- 440 (3)
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	十時巖周教授退職記念号
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00224504-19920128-0363

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

メディアキッズの僕性

Generation

このごろ気になっていることの一つにメディアに関連する世代論がある。どうも1955年（昭和30年）あたりを境にして新しい感覚をもった人びとが生まれているような気がする。もともと世代論というのはかなりあいまいなもので、しかも感覚に関連するとなれば、なおさらのことである。だが先学がいないわけではない。さかのばれば柳田国男をへて、江戸時代の色音論にまでいたるだろう。

井関利明
奥出直人
熊坂賢次
高橋潤二郎

このような世代を「メディアキッズ」と呼ぼう

Born-In

基本的なことは、新しいコミュニケーション・メディアに、一体いくつのときに接触したか、である。人は最初に接触したメディアになれ親しむのであって、たとえどんなに適応力の強い人でもメディア接触が二回目・三回目になると、どうしてもぎごちなくなる。これは以前のスキルやメモリーが残っているためで、新しいメディアに接触したときには、これを消去して意識的に再適応せざるを得ないからだ。そういう意味からいうと、新しいテクノロジーが入ってきたときに、その技術環境の中にボーンインした年代と、それと対抗しながら意識的に適応した年代では、大きな違いがあるだろう。

1955年（昭和30年）以降生まれは、まったく新しい一つのジェネレーションをかたちづくっていると思う。かれらは新しいメディア環境に生み落とされたためか、「論理実証主義の崩壊」をごく当たり前に受けとめている。かれらに共通の特徴は「僕」の強調にある。プレ55の知識人が「僕」を特殊とみなすのにたいして、かれらは「すべては物語であって、一般論はない」というような前提を平然と許容し、しかもそのうえで楽しくコンピュータと戯れている。こういう才能が1955年生まれ以降に出てくるところに、非常におもしろいジェネレーションの生成が予感されるのだ。

Sound-Age

今の高校生はテープを100本ぐらい持っていて、普通の子です。
でも15年前の高校生で100本そろえていたら、完全にマニアです。

メディアキッズには「音楽」が不可欠だ。しかしプレ55の知識人はいまだに『文学の世代』であることに強い自負をもっている。芸術を構成する要素が<文字と映像と音響>だとすると、かれらのアイデンティティを支えたのは文字への絶対的な信頼であり、映像と音響への相対的な蔑視であった。文字で語られる文学の世界だけが知識人であることを正当化する唯一の根拠だったのだ。このような階層性のルールは知識人にとってばかりでなく、プレ55の社会そのものを維持させるためにも必要なルールだった。

このような階層性のルールの自明性が崩壊し、映像への志向とともに音楽へと急傾斜することで、新しい環境が生成された。

そのときメディアキッズが出現した。

新しいメディア環境は、二つの点で過去的环境とは異なる。一つは文字（文学）一辺倒の階層秩序が崩れ、音響と映像をも重視したバランスのとれたマルチモード＝メディアのルールが支持されたことである。もう一つは各モード＝メディアの背後にある知識量が圧倒的に増大したことである。あふれでるほどの情報シャワーのなかで、多様なメディアが等しい価値をもって活用されるとき、いままでとは異質な感覚が出現するのは当然であろう。

Sound Scarf

サウンドの環境体験が問題だ。その環境体験は、最初にリビングルームというパブリックスペースから個室というプライベートスペースへと変わっていくというプロセスがあった。ステレオが居間に飾られ、子供たちが個室をもらい、そのなかでミニコンボやラジカセが自分らしいメディアとして身体化されていくとき、サウンドは新しい環境を生成した。ヘルメットのようなヘッドホンは、自分らしさにこだわるメディアキッズにとって不可欠な道具であった。

ウォークマンは個室にこもることからの解放であった。それはさらなる環境の生成であった。でも最初はヘルメットをかぶって外にでた。それは、解放を求めたにもかかわらず、個室の延長という気がしないでもなかった。でもやがて外の環境になれば、スカーフのように街の風景と戯れるようになった。外とのコミュニケーションを遮断するのではなく、外部環境とのコミュニケーションを楽しみながらサウンドを聴くようになった。ウォークマンは、ヘルメットからスカーフになった。

僕の世代は自分の部屋にコンボが入った世代です。音楽が好きだったから、小さいものがでるたびに買っていた。1980年にアメリカへ行くときにラジカセを買って持っていきたくて、ソニーの小さいラジカセを買って持っていた。それでも大きい。ところがウォークマンが突如として1981年からドーンと出てきて、今までの大きさから一挙に小さくなった。僕にとっては、そういった歴史の結果、ウォークマンがあるのだけれども、そこから音を始めている子がいて、その子たちは四六時中持っていて歩いている。今、大学生を見ているとすごい。ウォークマンが何げなくいつもポケットに入っていて、普通の子が出して聞いている。彼らみたいに音を常に自分の周りに、スカーフのように身にまとって移動しているというのは、とてもうらやましくもあり、確かに今思うと、ああいうふうになりたかったなと昔から思っていたんだ。

普通の人

村上春樹は、なぜかスコット・フィッツジェラルドが好きだ。
「とびきりの金持の話をしよう。彼らは僕ともあなたともまるで違っている。子供の頃から何の不足もなく育ち、人生を楽しむ術を身につけてきた彼らには、何かしら特別なものが備わっているのである。たとえば我々がムキになるところで彼らは力を抜くし、我々が全幅の信頼を置くところで彼らは冷笑的になる。こういうのはまあ金持に生まれでもしない限り理解しづらいところだろう。」

【ザ・スコット・フィッツジェラルド・ブック】

村上春樹 中公文庫 1991 p.238

フィッツジェラルドのような僕を村上春樹のような僕たちに変換してみる。その僕たちは悲しいことに団塊の世代のメンバーで、高度産業社会のラストランナーとして頑張って働き、いまの日本社会の秩序維持におおきく貢献してきた。にもかかわらず、戦前の世代からは、僕たちはフリークとしてしか待遇されない。それは、僕たちが“生死”の深い意味を知らず、“貧富”だけで戦後を走ってきたからだ。他方いま無邪気にステージでダンスする若者たちは、自分らしい“美醜”へのこだわりから、僕たちをストレートしか投げられないつまらない奴と素直に嫌う。かれらは金持として育った最初の世代だ。僕たちはいつも寂しい。

1920年代のアメリカにおける「僕とかれら」の相違は産業社会における社会階層の違いで、1990年代の日本における「僕たちとかれら」の相違は産業社会のラストランナーと情報社会のトップランナーの違いなのだ。そもそも生きる世界が違うのだ。それがオリジナルのフィッツジェラルドと訳者の村上春樹の違いだ。フィッツジェラルドと村上春樹が同じポジションにあるとしても、それぞれが関係するリッチボーイが「選ばれた人」なのかそれとも「（単に若者という）普通の人」なのかによって、両者の思考とその世界の意味は異なるはずだ。

思考の道具

世界がかわれば、思考もかわる。社会が情報社会に変化しているとすれば、そこでの思考方法も今までとは異なってくるはずだ。

僕たちの思考は、新しい世界への変容に似合うように、論理思考から解釈思考へとシフトしている。しかしこの新しい思考は、まだ「反」論理思考としてしか成立しえない。論理思考を基準にしないかぎり、解釈思考の説明はできない。しかし情報社会では、解釈思考が不可欠だ。

論理思考は「目的論的発想」を成立基盤にした「縮約」の思考だ。論理思考は、発想の原点としてある価値にかんする社会的合意が自明とされ、その具体的な表現として特定の目的が所与とされ、そのような前提にもとづいて「その価値＝目的セットを合理的そして効率的に達成するにはどうすればよいか」という形式で思考されるもので、多様な情報を論理整合的に縮約し、可能なかぎり一元化をめざす思考方法なのだ。前情報社会には、この論理思考が不可欠だったはずです。

解釈思考は、論理思考のように「目的論的発想」を採用しません。解釈思考は目的の自明性を疑うことですし、さらには目的の背後にあって目的を正当化する価値そのものを自省する方法です。そこでこのような発想を「価値論的発想」と呼ぶことにします。目的論が結局は『合理的選択』の思考だとすれば、価値論とは『自省的想像』の思考です。価値論では、価値と目的のセットの自明性が主体との関係性で批判的に自省され、かつその自省の成果をもとに新しい価値の世界を自由に想像する力が発揮されます。正統的な価値－目的セットの自明性への自省的懷疑と自由な想像力による新しい価値創造への期待が解釈思考の存立を支える条件です。

解釈思考は拡散－多様化の思考です。想像力と自由な発想によって、（前情報社会の論理思考によって）縮約された情報を多様な方向に拡散させる思考であり、環境情報社会に期待される新しい思考の道具です。

論理から解釈へ、思考の変化は環境情報社会への変化に対応します。

Pure

“いい音”のコンセプトが変化している。かつては、臨場感のある音がいい音だった。コンサートでの演奏がライブ＝リアルだという前提で、メディアはその音にどれだけ近づくことができるか、によってメディアの評価が決定されていた。メディアは現場＝本物のコピーとしてどれだけ完全なものを制作できるか、が問題であった。ピュアな音とは、コピーの精度が優れていることであった。

シンセサイザーの登場は、このような考え方を無視しはじめた。楽器の物理的形状にくっついていないはずの音が簡単な操作によって再現されてしまう。それどころかまったく想像を超えた音が創造されてしまうと、現場＝本物＝リアルの三位一体論は意味を失ってしまった。レファレンスすべき音は、メディアそれ自体に求められ、新たな「いい音」の探求が開始されるようになった。コピーのコンセプトではなく、可能性の探求と編集のコンセプトが重視されるようになった。

音楽のスピードを上げれば何か新しいものが見つかるかもしれないと後期のロックは思い、ピンクフロイドなんかの変な音を出す実験の後、どんどんリズムが速くなりました。その行き着く先がパンクとか、ガチャガチャした世界なんです。でもその先は人間の手では行けないんです。どうなったかという、YMOなんかシンセサイザーで打ち込んでくるわけです。きつとここまで速くしたら何かあるだろうと信じて。でもどんなに速くしても、何もなかった。その後からブラジルの音楽であるとか、坂本龍一の実験みたいに、太い音を求めてくるとか、音圧を探してみるとか、自分の耳で音を切り取ってきて当てはめるとかという作業の時代が来るんですね。

Copy

コピーの問題でいうと、最近おもしろい現象があつて、それは「まずは手あたり次第なんでも好きなようにサンプリングし、つぎにそれをずたずたにカットアップして、最後にそれらを飽きることなくリミックスする」というシミュラルの戦略と呼ばれるもので、既成の音楽の中から自分で好きなところだけ集めて一つの曲にしてしまい、その曲がまた同様にして次の曲になってしまう、という現象が起こっている。最初はディスコのディスクジョッキーが始めたのだけれども、今では普通の子が自分のところに機械をそろえてやったりしている。

これは、かつてのエアチェックという意味でのコピーとはまったく異なった方法です。エアチェックの場合は、演奏を完全にコピーして、それで満足というわけです。そのような感覚のコピーがいままでのコピーのコンセプトだとすると、新しいシミュラル感覚でのコピーは、要るところだけコピーして、それをもとに自分なりの新しい環境を創造してしまうという意味でのコピーです。つまり聴き手が、ありがたい環境をコピーさせていただくところから、自分でつまみ食いして勝手に自分なりの音の世界をつくっていく。

以前はジャズでもクラシックでも、きちっと最初から終わりまでちゃんと聴くべきだったのに、今は完全につまみ食いだね。昔オムニバスとっていた時は売れなかったんだ。今“コンピレーション”という言葉を使うのだけれども、それだと売れるというんだ。コンパイラーというコンセプトが重要で、つまみ食いのコンセプトではあっても、それは同時にエンバイロメントとして位置づけられていて、昔のように「いいところだけを取り出して、それでおしまい」ではなく、つまみ食いしたものを細切れにしてしまつて、もう一回モンタージュするとかして、いままでない風景を自分の周りにつくり出すということなんだ。

Tuning

“ずれ”は、自己を意識させる最大のものだ。

“ずれ”がなくなると、自己を超える存在を意識するんだ。

ずれの問題は基本的にはチューニングの問題でしょう。完璧にチューニングすると、ほんとにリアルなんですね。音をパツパツと割って切って、さっとくっつけて、これはシンセサイザーなんかで簡単にできる。そうすると、いかにも人工の音ですね、となるわけ。ところが、たとえばピアノならば、低いところの波長を少しずらすとか、きちっと平均してとらないでやって、うなりを出したときに、ほんとのピアノっぽい音になっていく。サックスの場合だって、実は、ああ、鳴っているなという感じがするのは、楽器の振動というのがあって、自分の身体の振動があって、それが共鳴し合って倍音の数が変わってくる。ある種の倍音を越えたあたりから、ペランペランの音ではなくなっていくわけです。その状態に吹けるまでは結構時間がかかって、あるところから急にそれらしい音がだせるようになってくる。何かそういう“うねり”とか何とかというのがある、その中に何かリアリティを感じる。音にかんしてはそうですね。

Reality

一つは、楽器をやっているときに、自分の身体と楽器の振動が一致しているとき、リアリティがありますね。ピアノを弾いたり、歌を歌っているときもそうです。

もう一つは、新しい音の体験をすると、リアリティを感じるんです。新しい音の体験というのは、確かに「おっ」とか「ゾクッ」とかいう感覚をもたらします。新しい音の体験には、自分との間に微妙な共鳴関係をもたらす何かがあります。

今の話はおもしろいんだよね。

リアリティというのは、

自分がやっていることを間接的にせよ、直接的にせよ、
もう一回自分で見ることによって、いわば自分が出した
メッセージが自分のところに戻ってくる、という
フィードバックプロセス、
それをリアリティというのかね。
そのときに違ったメディアを使うと、
違ったフィードバックの回路がつながるわけだ。
それをオルタナティブな、択一的なリアリティとして
意識するということかな。

論理のテクニック

第一は「境界」の概念。目的論的発想に準拠して現象を分析する場合、目的達成との関連度によって現象の間に境界を設定することが最初のステップです。第二は「固定」の概念。境界が設定されると、それによって境界の内部と外部が確定されます。内部がシステムで、それ以外の領域が外部で、環境と呼ばれます。このときシステム（内）と環境（外）の区分は所与の目的と設定された境界によって固定され確定されます。境界が設定されると、その境界は自由にはならず、内部はどこまでも内部であり、外部に変換されることはありません。

第三は「一義」の概念。システムと環境は境界によって区分されるばかりでなく、その区分はつぎになんらかのかたちで関係づけられなければなりません。その関係が関数関係とか機能的関係と呼ばれ、理念的には一義的なインプット・アウトプットの関数関係で表現されます。

第四は「分化（と統合）」の概念です。上記の「区分」は、正確には「分化」です。分化とは、所与の目的を達成するための機能的な関係という視点から内部（あるいは内部と外部）を区分する方法です。目的との関係で機能的に分化された内部らは、その性質として相互に異なり、しかも目的達成との関連である機能に特化しているために、それ自体はいわば欠落体で、単独ではなんら目的達成ができず、必ず他の内部らとの相互補完的な関係を不可欠としています。したがって、分化には統合の概念が不可欠です。統合とは、分化する内部らがそれらに付与された（特化された）機能の遂行によって目的達成に関係づけられることです。つまり内部らは、目的達成のために、機能分化しているばかりでなく、その機能の相互補完関係によって統合されなければなりません。

第五は「階層」。これは、内部とその関係が目的達成の程度にかんして、より細部にわたる境界が設定されることです。階層は境界の特殊な概念です。たとえばシステムの上位と下位、一般と特殊の構造、中心と周縁の関係、トゥリー構造といった概念が階層性に相当します。

解釈のトリック

解釈思考は論理思考との否定的関係において成立します。

第一は「脱境界」のコンセプト。一応の境界は必要だとしても、その境界に囚われることよりも、そこから自由になれる想像力が重要です。境界は、強い制約であるよりも新しい発想の原点であり、そこからの自由なジャンプを展開するためのひとつの準拠点にすぎません。

第二は「反転」の概念。論理思考では「内と外」の分化は確定的で固定的ですが、解釈思考では「内と外」は自由に反転可能です。価値の観点の移行は「内と外」の反転を可能にします。「図と地」の関係のように、価値の観点の移動によって、内が外になり、外が内に変換するといった自由な反転の思考がここで期待される方法論なのです。

第三は「両義性（多義性）」の概念。論理思考では内（システム）と外（環境）の関係は一義的なインプット→アウトプットの関数関係ですが、ここでは関係は両義的・多義的です。関係の解釈は多数多様です。観点が多様ならば、それぞれから解釈される関係も多様なはずです。

第四は「共振（と拡散）」の概念。解釈思考では、内部はそれ自体として価値を表現しうる方法で区分されます。さらに内部らの関係は、相互補完的な関係にある統合機能ではなく、共振と拡散の関係です。この関係では、自立する内部が同様に自立する他の内部と交響・共鳴することで新しい価値への拡散を創造することが期待されています。論理思考では、欠落体である内部が相互に欠落する部分を補うことで目的を達成するのにたいして、解釈思考では、完結体である内部らが相互に共振することで新しい価値創造への拡散がなされます。

第五は「脱階層」の概念。論理思考に固有な内部の層化の方法は、解釈思考では拒否されます。たとえば「神は細部に宿る」というように、細部へのこだわりが全体を一挙に了解することになる、といった方法が脱階層の方法です。またトゥリー構造からネットワークへの思考も脱階層をめざした方法といえます。

Kitsh

自然の中に人工の音を持ち出そうという努力は、ウォークマン以前からずうっとなされていて、ピクニックのときにポータブルの電蓄で音を出すことから始まって、ラジカセなんかも肩に担いで外に出ていくとか、いろいろなことがなされてきた。だけど、自然の中に音楽を流していると、急にキッチュになってしまう。

ところがテレビで自然をみている時には、ヒマラヤや南極大陸といった雄大な風景でも音楽がないと見ていられない。逆に音楽でさえあれば、どんなものでもピッタリと合ってしまう。『地獄の黙示録』の中で、戦闘ヘリの集団がベトナムの森林の上をワグナーの音楽を大音響で鳴らしながら飛ぶシーン、あれはとてつもなく壮大なキッチュなんだけど、なぜかひどく似合っていて、キッチュからはみだしたところがある。これはもともと映像の上に後から音をかぶせたためか、それとも視覚世界と聴覚世界とのスケールギャップがキッチュ感覚を生むのであって、自然の中ではもっとスケールの大きな人工音が要求されるのか。

巨大なアースアートに見合ったアースサウンドが創られないかぎり、自然のなかでは、音楽のリアリティ感覚は剥奪されたままである。

Ears

つまみ食いのときに、つまみ食いする側の事情というのを考えてみなくてはいけなくて、音の体験とか記憶とか、音楽の知識がすごく増えているんです。昔のオムニバスがつまらないのは、「これがいいものですよ」という評価の上でセクションしているからなんです。いまの耳で、そういうサンプルしたものを聴くと、いかにもセレクトしそうなところが見えてつまらないわけです。

ところが、いま、つまみ食いしているときの感覚は、自分の背後に音楽体験がどんと塊であって、いかようにも「ここがいいよ、そこがいいよ、僕はこれとこれ」というふうにつまみ出せる。これは昔はプロの仕事だったんです。そういうことが普通の子でもできるようになってきた。つまり選ぶ方の側に相当多量の音楽体験が記憶としてある結果、耳それ自体が高度な選択権をもつようになった。

あの世代までは、追いかける感覚があった。
だからかれらは似ているだけで楽しかった。

メディアキッズは二つの耳をもっている。だからワールドミュージックでも二つの聴き方があって、一つはエスニックなものをノスタルジックに聴くのと、もう一つは「範囲の拡大」を楽しむんです。例えばリズムでも、非常に複雑なリズムをいっぱい重ねているところが聴きとれるかどうかというレベルで遊んでいるんです。そういう意味でリズムの複合を楽しむという耳ができた途端に、ブラジルやケニアの音楽にたいして、耳は、昔の「似ていれば楽しい」とはまったく違って、自分でサンプリングする音の世界を創造しはじめるのです。

Brain and Speed

ウォークマンが登場した後、メディアキッズは耳で聴くことをやめたのではないと思うんだ。体感音楽というのか、鼓膜に直接つながっているというのか、音がもはや外側から入ってこない。メディアキッズは自分の外部にある音を聴くという感覚をもっていないのではないか。その意味では、音が脳に直結している。ただその脳が静止しているわけではなくて、いつも移動していることが重要なんだ。そこにウォークマンのメディアとしてのおもしろさがある。ここでは、音楽を楽しむという時間的な移動体験が空間的な移動体験に一致してしまったのだ。そこに新しい身体感覚としての音体験が生まれたわけだ。しかもダンスとちがって外の音にあわせるのではなく、音は体内に直結している。音場が身体とともに移動するのではなく、音場としての身体が移動する。だからウォークマンをしてジョギングする場合は、音が激しい呼吸と共振することによって、もっとハイな感じへと誘われるのだ。

スキーでいえば、昔はある程度のスピードを出していると、ウェアがだぶだぶしているから、バタバタと抵抗感を受けるので、スピードは外部の身体器官で感じざるをえなかった。ところが、今のスキーウェアは身体にぴったりしているから、風は身体にひっかかることなく、逆に身体を包み込むように流れていく。そのとき、スピードはもう皮膚感覚とかの外部の器官ではなく、もっと内的な感覚器官で感覚されているのだろう。外的な刺激の内的感覚化というか、そういうことが起こっているのだ。自動車でも同じことで、体の奥の方にスピードメーターがあって、そこにじかに響いてくるような形でスピードが感じられる。70か80km/hを超えてくると、ある種のスピード感覚が生じるのだけれども、それが160km/hを超えてくるとほんとに空気の中を走っているという感覚になる。それは皮膚とか何かじゃないんだな。もっと体内的感覚、体内あるいは脳内速度計にそのまま映ってくる。そういう感じがあるのではないか。

メディアキッズは、ウォークマンのようにスピードを楽しむ。

Experience

新しいメディアたとえばステレオを考えてみると、新しい音体験のときはいつでも、それがリアルと感じているところがあって、スピーカーを分けて聴くだけで「おっ、リアルだ」と思う。でも実はステレオ体験というのは実際のコンサートホールの体験に比べて随分違うし、その前のモノラルだって、ちょっとステレオの音を忘れて聴いてみると、奥行きがあったりするわけです。音の認識というのは幾つかあって、メディアの数だけ音体験はあるのです。だから新しいメディアが導入されるたびに音体験のフロンティアが広がってくる。新しいメディアは新しい聴き方を要求し、その要求にこたえられる音だけがそのメディア固有の音体験を楽しむことができるわけです。またアーティスト・サイドから言えば、メディア固有の音体験の枠がどこまで拡大できるかに関心がしばらくになることになります。

最近のプロは、太い音とか、バリッとした音とか、いわゆる音圧のレベルで魅力的な音を組み立てることをやるわけで、聴く方も音圧で聴いている。プロは、うまくそういう音を流すためにしびれるような音を巧みに使ってバリバリッと流すわけ。これがうるさくないんだ。みんな身体で、音圧で聴いているんだ。ところが、例えば弦とかを聴いている人はそういう音の聴き方ができないから、音圧の魅力で聴けなくて、単純にうるさいとか、こんな感じになるわけ。

こんな音の体験は始めに戻ればビートルズですよ。今、聴いてみるとうるさくも何ともないのに、昔はうるさかった。いまでは静かなイージーリスニングですよ。豊富すぎるまでの音の体験とその記憶がかつては想像できないような音の世界をメディアキッズにはもたらしめているし、かれらもその音のシャワーを当然と受けとめているんだ。だから、音体験の枠も同時に広がってきて、鼓膜で聞けない音もおもしろいと思っているんだな。その中には音ですらないという音がある。想像力の限界だな。

テクニクとトリック

前情報社会では、論理思考がもっとも必要な道具でした。効率的で合理的な社会システムを維持するには、それにふさわしい思考でなければならず、縮約する方向をもつ論理思考はその条件に適う唯一の道具でした。しかし環境情報社会に移行すると同時に、そこでの思考は、論理思考である必要性が薄れ、新しい解釈思考が求められるようになりました。環境情報社会が期待するクオリティの表現にとって、思考の道具は縮約ではなく多様化の要求を満たすものでなければならないし、単なる手段選択の思考ではなく、自由な想像力と新しい価値の創出をもたらす思考でなければなりません。解釈思考は、そのような多様化と想像力の思考なのです。

解釈思考は論理思考を構成する5つの概念を否定した「反目的思考」として設定可能です。反目的思考である「脱境界」「反転」「両義」「共振（と拡散）」「脱階層」のそれぞれは、それぞれに対応する論理思考の否定として位置づけられます。したがってこれら5つの反目的思考は論理思考のような明確なシステムをもった思考にはなっていません。つまりこれら5つの概念は、論理思考を基準とすると、その否定的な関係に位置する概念として理解される思考方法で、論理思考の方法との対照性をつねに意識せざるをえない思考方法なのです。

しかし解釈思考は、境界の曖昧さ（脱境界：境界があるともいえるし、ないともいえる）を許容すると、そこから反転性・両義性・共振性・脱階層は納得的な関係としてネットワーク化されます。つまり境界が曖昧だからこそ、反転は容易になるし、両義性の解釈も説得的でありうるし、共振と拡散も曖昧さを媒介することで生成されやすいし、そして脱階層も曖昧さの秩序化には不可欠の方法として正当化されます。

論理は、10のことを1にするテクニクです。

解釈は、1のことを10にするトリックです。

成功物語の終焉

前環境情報社会を正当化してきた価値観が後退している。それは道具主義と行動主義です。「真面目で、無駄なく、我慢して、大きく」という道具主義は、団塊の世代以前の貧しい子供時代を経験している世代には自明で、生きるための基本的ルールであって、その考え方を遵守することには明白なリアリティがあった。真面目に生きることは正義だと信じられたし、無駄なく行動すればはっきりと「得した」という実感を味わえたし、貧しければ我慢することは当然のことであつたし、そこに疑問を感じる暇もなかったし、大きければそれだけで「うれしい」と素直に喜べた。

行動主義とは「リアリティの根拠は行動結果にあるべき（はず）だ」という考え方です。すべての価値は「何をしたか」によって評価され、「何を言ったか」には何ら価値は認められていません。不言実行は価値であり、「ぐたぐた言うだけで、何もしない奴」は、どんなにいいことを言っている場合でも、最悪なレッテルなのです。あくまでも行動のアウトプットによって、すべての価値判断がなされます。貧しさの克服の実感は、どこまでも行動の成果によってしか確認できません。だから真面目さも我慢も、その証明は行動で示されなければならず、どんなに美しい言葉でもそれでは満足感を与えることはできませんでした。

このような道具的行動主義は、目的が非常に魅力的で、それを達成するためのチャネルが明確であるとき、もっとも支持される価値観です。前環境情報社会における「貧困からの離陸」という大きな目標は、魅力的でしかもその達成方法も明白であつたから、すべての人に支持されやすかった。「真面目に働いて、金持ちになる」、これが社会的な成功である、というリアリティ・ルールは、貧困に生きる人々にとっては魅力的であつたし了解しやすいルールでありました。

むかしのサクセス・ストーリーにはリアリティがあつた。

Multimedia

最近の『ドラゴンボール』の展開を見ると、あれはシューティングゲームの一変形としか思えない。もともとギャクものとして出発した『ドラゴンボール』が途中からロールプレイングへ、さらにアクション・シューティングものへと変わっていくプロセスがあるんじゃないか。別の言い方をすれば、漫画がテレビゲームのコンセプトでもって分類されるのではないか。もっというと、ストーリーを展開させるときに、〈紙－活版－インク〉というメディアはすでにその先導性を失っていて、テレビゲームの方に主役が移っているのではないか。漫画家はまだプリントメディアが主役で、テレビゲームは端役にすぎないと思っている。だがいまやもうテレビゲームが主役で、それに追従してプリントメディアの漫画が書かれている状況にあるのではないか。

テレビゲームは、メディアとしてはプリントアニメの延長線上にある。ジャンルとしての漫画は、したがってどのメディアにもあるのであって、プリントメディアから発生したストーリーがアニメーションやテレビゲームに移植されるように、テレビゲームから発生したストーリーがどうしても紙の上で表現したくなって、プリントメディアにのっていく、という逆のプロセスがあってもおかしくはないのです。ちょうど作家が演劇や映画を意識しながら小説を書き、書物として出版するように、漫画家もマルチメディアを意識してストーリーを展開する。そしてこのことがメディアの表現可能性を拡大する。メディアの相互浸透による新しい表現スタイルがあらわれる。つまりマルチメディア化を意味するものではなくて、むしろそうすることによって、メディアの融合や拡散が生じてくる、そんな状況をいうのではないのでしょうか。あるストーリーがあって、それが多種多様なメディアによって表現されることが生じているのです。

Pleasure

プリントメディアがテレビアニメをへてテレビゲームになると、アタッチメントとインヴォルブメントは飛躍的に拡大する。それはゲームが双方向メディアであるからだ。子供たちがテレビゲームに夢中になるのは何よりもそれがおもしろいからだ。

テレビゲームの最大の特徴はリワードがあることだと言う人がいる。達成すべき目標が設定され、そのために自分の技術をみがき、その能力をアップさせるとやっと目標が達成され、そしてその達成状況に見合うかたちで報酬が付与され、そこで獲得した技量をもとにつぎのステップに上っていくと、そこではいままでよりも魅力的な報酬がちらつかされている、だから頑張る、という構造になっている。

確かにそういう遊び方もないわけではありません。けれども、テレビゲームを考えるとときに大事なのはプロセスなんです。報酬を唯一の目的だとすると、ゲームをする行為そのものには意味がなく、結果としてどれだけの報酬が獲得できたかによってはじめてゲームをすることが価値を付与されることになる。これとはまったく反対にテレビゲームは基本的にコンサマトリー、ようするに行為のための行為を条件にしてなりたっている。その意味でなによりもまず「遊び」なのです。メディアキッズたちは、報酬のためにゲームに夢中になるのでしょうか。このような発想は頑張ることに快感を覚える大人たちだけなのではないでしょうか。

テレビゲームはプロセスにかかわることを、非常に明快な形で要求している、あるいはそれを取り込む形のゲームだと思います。すんなりとゲームの主人公と一体化して、あたかも画面の中で行動しているように、身体をねじりながら、シューティングしているとき、メディアキッズには報酬の意識はまったく欠落し、素直にゲームと戯れているとしか表現しようのない状態にあるのではないのでしょうか。

Interactive Environment

子供たちがテレビゲームを楽しむ。大人たちがテレビ番組を楽しむ。同じテレビでありながら、メディア環境の意味がまったく違います。大人にとってテレビは情報を受容するだけのメディアであり、そこではメディアから一方的に情報が流れるだけで、大人にはそれを受け止めるかどうか、を選択する権利しかありません。しかもここでは、メディア環境は疑似環境として、リアルな環境とは別の環境であると意識されています。ここでは、メディアの関与の有無によって「真と偽」の世界が明確に区分されています。環境があなたに刺激を与えるだけでなく、あなたの刺激に反応することが真＝リアルの世界の特徴です。この意味で、大人たちにとってテレビは偽＝パラリアルな世界を提供する疑似環境でしかありません。

テレビゲームの世界では、そのような認識が意味を失います。それは、テレビゲームをしている時のテレビがインターアクティブなエンバイロメントに変容するからでしょう。子供たちは、ゲームに夢中になるほど、画面のなかの主人公と一体化して、テレビとの親密な相互作用を展開します。ゲームをしながら、テレビ画面と対話し、自分の操作に反応するゲームの画面展開に熱い視線を投げかけます。

ゲームに夢中になるほど、ゲームは真の世界になり、そこでの行動が一挙にリアルになり、敵に撃たれれば痛いと呼びます。ですから、子供たちにとってテレビはけっして疑似環境ではありません。ゲームをすることによって、テレビは偽から真の世界へと変換するのです。

大人には、真偽の世界が固定されています。だからメディア環境はいつまでも疑似環境です。子供たちには、真偽の世界が自由に反転します。だからメディア環境であっても、インターアクティブなシステムが作動し、リアルな世界が生成されるのです。

Institution

僕は写真の時代は終わったと思う。

写されたものに対してリアリティを感じていたのは、たとえば山へ行って自分が撮った高山植物がきれいに写っていたとか、それをうまく大きく伸ばすことができた、といったことによってなんです。つまり何か物をきちっと写し撮るとか、そういう作業によって意味を感じていたんですが、それは、写し撮ることにスキルが必要とされていたからなんです。スキルとの関係で充実した世界だと感じられたのです。ところが、スキルが全く自動化されてしまうと、写し撮ることが実は何でもなかったという感覚になってしまったのです。そのとき、写真のリアリティは一挙に解消されてしまったのです。

「こういうものだ」という規則とか約束があって、それに従って操作したものがリアリティなんだと。昔はきつとそれをリアルと感じたんです。それが残った。パースペクティブつまり遠近法がいい例です。ああいう形でやると本物っぽいという約束があったから、リアリティが感じられたのです。音の体験でも同様で、ある音楽の形式が了解されていると、その形式によって音を出せば、リアルに感じられるのです。つまり音でも視覚の世界でも、ある制度化がなされ、しかもその制度が了解されていれば、その制度の枠の中にいるかぎり、リアリティは感じられるのです。

しかしメディア環境の変化、たとえばスキルの自動化といった変化が生じると、いままで自明とされていた規則や約束が一挙に意味を喪失してしまうわけです。すると、リアリティの根拠である制度が崩壊してしまうわけですから、何がリアリティだか分からなくなってしまう、という事態が発生します。だから、新しいメディア環境は、制度とリアリティの関係をいつも危うくさせます。

Subject

写真の場合、写真を見るという体験と、写真を写すという体験と、もう一つ被写という体験があるんだ。被写体という体験。これは音にはないディメンションなんじゃないかな。自分が写すという主体であると同時に被写体でもあるという経験、それは大変な経験なんじゃないかな。

でも音にかんしても、録音された音を聴くという体験ばかりでなく、自分で音を録るという体験があるし、自分の歌や演奏を録音されるという被録音の体験も想定できる。としたら、写真の場合と同じではないか。

写と被写という関係が交錯している現状は、かつて映画やテレビによってカメラと技術が社会的に独占されていた時代のように、被写の体験が選ばれた人（犯罪者のような社会的逸脱者も含む）にのみ許容されていた時代とは違った、新しい視覚の欲望を喚起している。この体制変化の過程で、コンパクトカメラやビデオカメラが果たした役割は非常に大きい。

かつてテレビでは、「見せる／見る」の関係は機能分化し、人びとは「見る」ことで満足していた。そのとき、しかし機器－技術の解放は、人びとに「見せる」機能への参加を可能にし、視覚の機能分化は徐々に解消していった。同時にそこでは「見せる（見る）」だけでなく、「見られる」自分も発見されていった。自分がテレビ画面のなかに登場することで、メディアはかれらのものから自分たちのものへと変わっていったのだ。

役者と演出家と観客が融合するメディア環境が生成されているんだ。

分化と統合

前情報社会を支えた社会集団の形成原理は機能的な分化と統合です。ここでは、境界を明確にして内と外を確定し、その内部のメンバーにかんしては機能分化と統合原理に基づいて役割分化（専門化）をし、効率的で目的合理的な目的達成ができるシステムを形成し、さらに機能分化のもつ非対称性を利用して階層的な構造をつくり、その結果、合理的で効率的な社会システムが形成されたのです。この典型がビューロクラシーで、具体的には大規模な企業組織で、また行政機構です。このようなビューロクラシーと相互補完的な集団として設定されたのが核家族です。ここでも分化と統合の原理は貫徹していました。主人も主婦も専門化することで、効率的で合理的な家族システムを形成しました。外で働く主人と内を守る主婦は、ともに専業であり、役割を特化させることで、効率的な家族をつくりました。

この2つの集団は、男と女の役割分化に対応していました。と同時に、このジェンダーの機能的分化は非対称的ですから、権力的な関係でもありました。つまり男は強く女は弱い、という関係です。したがって、ビューロクラシーで働く男の世界は前情報社会をリードする強い社会集団であり、核家族を預かる専業主婦による女の世界はビューロクラシーと補完関係にあると同時に、ビューロクラシーの論理に追従せざるをえない弱い集団でした。つまり男の世界の「仕事／組織」は、女の世界の「家庭／生活」を支配していました。このように機能的関係と勢力的な関係の微妙なバランスのうえで、前情報社会の目的（貧しさからの解放）は一気に達成されていったのです。

貧しさから逃げよう。きっと、未来が開けるはずだ。

そうやって、男と女の蜜月がつづいた。

その後何かが待っているか、考える余裕はなかった。

そして、おんが動いた。

非対称性

豊かな社会が達成されると、機能的な分化と統合の裏に潜む勢力関係に敏感な女の世界が、弱者ゆえの不満の解消をもとめて、表の論理である機能関係に正面から異議を申し立て始めた。女性の社会的進出は、こうして開始されました。

機能的な関係への異議申し立ては、前情報社会の基本原則を否定する大きなことでした。女が外で働くことは、いままでの社会の存立基盤である「効率的で合理的な社会システム」のルールを放棄することでした。女は、「それでもいい、なにしろ男と同じように働きたい（遊びたい）」と主張した瞬間から、前情報社会を支えた道具的行動主義の価値観も、またそれによって正当化されていたビューロクラシーもすべて否定される方向で、社会システムの再構築が開始されました。

この新しい方向性を「共振と拡散」の原理と呼ぶことにします。明瞭であった組織の境界は曖昧になり、アフター5が重要な意味をもちはじめ、同時にそのような新しい関係がさらに現状の仕事の幅を広げていくなど、従来の仕事環境では想像できなかった事態が続々と発生するようになりました。ネットワーク型の組織論が真剣に語られるようになったことは、このような新しい関係性の原理に強く共振するはずです。

むかしリブが頑張ったことがありました。男に対抗して、負けないぞと叫び、なんでも男と同じことをしないと我慢できなかった世代がいました。でも、いまの女の子は「おやじギャル」（※たぶんもう流行遅れなのでしょう）といってお父さんと同じことをして楽しんでいます。かわったもんです。いまの女は、男になろうとするのではなく、女と同じことを男にもやらせようと考えているのでしょう。「おやじギャル」はカモフラージュで、本当の戦略は「男にもエアロビクスを！」なのでしょう。

「仕事が生きがい」は、女の世界では、もう完全に死語です？

Gravure

映像メッセージとしてのグラビアは、マスソサエティの生成を考える上で重要なんだ。『イラストレイテッド・ロンドンニュース』とヴィクトリア朝時代のマス化のプロセスは並行的なんだ。アメリカのマス化と『ライフ』もそうだ。

そうしたプリントメディアにおける視覚情報のとり入れがテレビの前段階として存在する。日本では江戸時代の版画の伝統が明治の錦絵に受け継がれ、大正・昭和の挿絵文化やさらに写真の導入によって新聞や雑誌のグラビアページへとつながってくる。たしかに新聞社のグラフ雑誌もあったけれど、もうひとつマス化との関係があきらかでない。いわば視覚情報のマスメディア化が十分でないときに、一気にテレビと接触したところに日本のマス化の特色があるように思う。しかもテレビというメディアとマスソサエティがともに成熟したところで、テレビの機能が分化し細分化したときに、プリントメディアにのった多様なグラビア文化が現れてくる。その意味で最近のグラビア文化の台頭はポストグラビア現象、マルチメディア化の一種の試みといえるのではないか。

Illustration

『ボバイ』とか『ブルータス』の原稿を編集者がつくっていく過程を見て、思ったことがあって、まず写真をいっぱい撮って、きれいな写真だけそろえるわけです。それで配置を決めて埋めにかかる。

『ボバイ』が提示したイラスト性も重要です。これによって写真と文字との関係が徹底的に変わってきます。言ってみれば例のフォトジャーナリズムのはしりです。あのときに、写真と文字がくっついていて、一つのメッセージになることが初めての体験として現れてきた。

今ふり返ってみて画期的だったなと思うジャーナリスティックな雑誌は『週刊新潮』なんです。『週刊新潮』が出る前までは週刊誌とは新聞社がだすものでした。つまりニュースなんです。どんなゴシップを語ったとしても、ニュースは事実でなければならないという原則があります。でも『週刊新潮』になったとたんにフィクションが平気でまかり通るようになった。あれからジャーナリズムは変わった。つまりフィクションとノンフィクションにあまりこだわらないジャーナリズムが現れる。ノンフィクションといっても、結局はフィクションではないか。この世界にフィクション以外の何があるのか。フィクションーノンフィクションではなく、むしろ快ー不快、美ー不美といった基準が編集者の選択ルールになってくる。しかも写真、これも一枚ではなく、多数の写真を使ってフィクショナルなメッセージをつくるというおもしろさがある。

『ボバイ』の文体には、自分で一生懸命書いていながら、しかし外しているところがあります。いまの電子メールのメッセージ、PCコミュニケーションの文体が『ボバイ』の世界から出ていることは確かだ。

Catalogue

『ボバイ』のカatalog性も重要だな。あのころから雑誌がカatalog的なメッセージをもつようになってきた。『ぴあ』がその典型だ。雑誌がカatalog性、つまりデータベース的な性格を帯びるようになってきた。

『ぴあ』や『ボバイ』は、非常に先駆的だったという感じがする。データベース的なものもあるし、絵と文字が融合しているし、それから編集態度も真面目とはいえず夢中で書いているとは思えない。ふっと浮いているというか、主体の欠如とでもいえるような、斜めから見ている。

あのころからだよ、アスキーなんかみんなそうだけれども、要するに学生アルバイトが文章を書き始めて、「ちょっと行ってこい」というと、気軽にアメリカなんかへ行って、その結果をちょろっと書いて出すという現象が始まったのは。つまり一部の学生たちがメディアと直結した存在になっていくんだ。

ただ、その手の雑誌が、ここ一、二年丸つきりだめなんです。これは徹底してだめで、もう打つ手、みんなだめで、今、こんなに薄くなっている。

それは、まさに活字をベースにするものが、どんなに引き伸ばしてもだめになっていくプロセスなんだろうね。他方ビデオ雑誌みたいなものが、幾らでもでてきているのだけれども受けないんだ。つまり新しいメディアは新しいエディタースhipを要求するんだ。マルチメディア化がもっとうまくいけば、そのなかで新しいプリントメディアが再生されるような気もするんだが。

選ばれた人

アイデンティティは、前情報社会にあって、すべての個人に期待されたわけではありません。それは強い個人イメージだから、選ばれた個人に期待されるイメージで、弱い個人には期待されないものでした。では強い個人とは誰なのでしょう。まず性と年齢でいえば「成人の男性」だけです。それ以外の女・子供・老人はアイデンティティを身に付ける必要は社会的には期待されてはいませんでした。

大人の男は、家庭では主人です。外の世界にでて働く主人（父親／夫）だけがアイデンティティをもてば、その家族は近代的な家族でありえました。それが核家族なんです。アイデンティティ・クライシスという通過儀礼がありますが、それは、息子にのみ期待されていることで、娘にはなんら関係ないことが、上記からの推論として理解できるでしょう。大人の男性とは社会的集団帰属の観点でいえば「組織人」です。組織人とは、この場合オーガニゼーションマンではなくテクノクラートです。テクノクラートは組織における専門家で、組織の中核にあって情報管理の職務を担う上級の地位にある人です。

このようにみると、すべての成人男性がアイデンティティを社会的現実の中では期待されているわけではありません。成人男性でも、アイデンティティが期待されるのは「大衆ではない人」なんです。ここでは、大衆ではない人とは、経済的（機能）には「ブルジョア」で、政治的には「エリート」で、社会的には「市民」で、文化的には「知識人」です。その4者は、大衆ではないために、強い自我の形成が期待されています。このように了解されたアイデンティティをもつ個人が、前情報社会にあっては選ばれた唯一の社会的リーダーの役割を担い、前情報社会を成功にナビゲートしてきたことは事実です。しかし豊かさの獲得とその社会的価値の衰退のなかで、かれらの社会的なミッションはすでに終焉を迎えようとしています。それは「選ばれた人々と大衆」の分化の終焉という状況の進行によって理解されることでしょう。

過去のアイデンティティ

むかし、といっても前情報社会の話ですが、個人にはアイデンティティが必要でした。外部環境に惑わされることなく、どこまでも自分の論理を貫き、自分とは何かを明確に語ることのできる強い自分が存在しなければなりませんでした。そのむかしの昔には、そんな強い自我は無用でした。そもそも個人という発想はなかったはずです。あったのはイエという伝統だけです。それがモダンになって、個人が発見され、しかもその個人は明確な自我意識に目覚めていなければならなかった。アイデンティティは強くてしっかりした自分を形成する基準でした。

アイデンティティは、他の誰でもない自分そのものを明確に表現するための自律基準です。だから個人が自己のアイデンティティに目覚めるならば、自分という境界を明確に意識しなければならず、さらにその境界のなかで自分らしさを形成する論理を確定しなければならなかった。そこでは理知的な領域を感覚的な領域に優先させる論理にこだわる必要が要請され、それによって他の誰にでも自分らしさを分析的に語れる普遍的な基準が用意されていた。したがってアイデンティティへのこだわりは自己システムを形成することであり、さらにその内部は道具的行動主義の価値観を前提にして科学的思考（論理的整合性と経験妥当性）によって自己システムの均衡（自分らしさ）を発見することであり、さらにその結果はどこまでも自己に固有の均衡だから、他者とは異質な自分らしさでなければならなかった。そのような自我が生成されたとき、個人のアイデンティティは確立されたといわれたのです。とても昔の話です。

お父さんにとって、
アイデンティティは成功者になるための手段でした。
メディアキッズにとって、
アイデンティティはたんなる過去の残滓にすぎない。

Urbanization

田中康夫とか松任谷由美が出てきた時の『ポパイ』は、位相の大きな切り換えみたいな時代に成長した雑誌なんです。音楽にしても文学にしてもプロとアマの境界がなくなってきた時代で、アーバンとルーラルの境界がなくなった時代でもあります。70年代後半はそんな不思議な時代だったんです。

『ポパイ』はまさに、あっけらかんと都市生活を賛美した雑誌だね。『新青年』にはどこかうしろめたさがあった。つまり遊んでいるのは悪い。当時の都市とは、広大な農村の海の中に点的存在としての都市というイメージなんだ。その背景には肺病があり、淋病があり、その中のインテリという存在、そういうのが『新青年』の世界なんだ。ところが『ポパイ』になると、何かあっけらかんとしているんだ。そこで完全に都市化が終わったんだろうな。

どこでも都市なんだ。

だから『ポパイ』と『ブルータス』が今、昔の方法では売れないんです。つまりあのころは都市というものを情報として出して理解できる程度には都市化が進んでいた。だけど、その後10年たったときには、あそこでみんなを羨ましがらせた生活をみんながもっているから、どんなに派手に都市を見せてもパワーがない時代に入ってしまった。

都市化が情報化と同じテンポで走り、ズレがなくなってしまった。

Visual Desire

ムービングイメージとスチールイメージの違いを無視して簡単に言ってしまうのは問題なんだけれども、一言で言うと、写真も映画も基本的には『視覚の欲望』というモダンを語るときに切り放せないテーマをもったメディアです。その他にも、たとえばディズニーランドのように、いわゆるテーマパークに凝縮されている、ある種の目で見て楽しむエンタテインメントが今とても流行していますが、それなんかも強く視覚の欲望と関連したことです。

写真というのは目で何かをするものです。とくに素人が撮る写真は、目で何かをする典型です。動かせないものとしての決まりとか形、その追体験を比較的安易にしてくれるのが写真だという気がします。映画になると、たとえ8ミリでもさすがにもっと意識の深いところに関係してきて、単純には視覚の欲望が満たされるわけではないし、また実は複数のイメージの操作の中に、何か不思議なことがおこる仕掛けが潜んでいるのだけれど、それでも、普通のレベルでは目で何かをする欲望を満たす重要なメディアです。

視覚の欲望というのは、視覚というものを構成しているものを感じたりする仕組みが実は構造化されていてエディット可能だということが発見されてから登場してくるのです。

マルチメディアの時代の到来は、本来は目で「みる」から「する」に移行する変化なのですが、現在つくられている作品を見ていると、視覚の欲望がより先鋭化されています。

V.T.R.

不思議なもので、映画をビデオで見るようになってから、テレビの映画を見なくなったんだ。なぜだろう。

ビデオというのは大変なことを与えたんだね。ビデオが出る前までは、映画というのはタイムシェアリングでしか見るができなかった。時間の進行を停止したり逆転させることができなかった。それがビデオでは、何回も何回も同じところを見ることができるんだ。その結果、はじめて、観客は編集にかんするかぎり、映画監督と対等になってしまった。映画監督が編集の段階でやっているのと同じように、ワンカット・ワンシーンをなめるようにチェックできるわけだ。だから、ちょうどビデオがでたころから、映画批評の質が変わってくる。すごく学問的なものになってくる。と同時に、映画がいかに操作不可能なものであったかに気づく。『天井桟敷』をおれは30回見たとかいっているけれども、途中で止めたり巻戻したりしたやつはいないんだ。つまり映画監督にのみ許された特権的な行為が、いま観客の側に広がってきているんだ。

今後おもしろいのはラッシュを全部データベースで提供することだ。そうすれば、みんなが黒沢明の『用心棒』を自分なりに編集できる。すると黒沢明のマテリアルを使ってしかも違う映画ができてしまう。

Data Base

非常にシンプルな仮説がある。それは、我々の歴史観や世界観は、ほとんど人類がつくり上げた機械や道具のアナロジーによっているというものだ。

リピート感覚それ自体が、僕はポスト・テレビゲームだろうと思うんだ。テレビゲームが出る前までは、そういう感覚というのがあったのかな。たとえば野球とか戦争とか、あのとき、もしこうしていたら勝ったに違いないとかいうけれど、その都度、歴史は繰り返さないということで終わってしまった。ところがテレビゲームになったとたんに再現性がきくようになる。しかも、前と違ったストーリーで再現ができるわけだ。そうすると、それと同じようなことが歴史についても言えるのではないか。要するにオルタナティブなヒストリーがいくつも入っているような歴史という概念が、テレビゲーム以降に急速に一般化するのではないか。

社会史や文化史はオルタナティブなヒストリーを探し出そうという試みだったから、探し出したらいくらでも出てきた。そこで歴史のエッセンスは年表にあるという考え方がでてくる。つまり歴史、人間の記録はデータベースにすぎない、ということに気づいたんだ。

Present

現在とは一体なにか。
未来はたくさんある。
過去もたくさんある。

シナリオ（ヴィジョン）というコンセプトを承認すれば、未来は多様であることは自明なんだ。それから歴史とは物語であるというコンセプトを承認すれば、過去も多様である。多数のストーリーが多数のシナリオになっていく。その2つの多様性の間に現在がある。

過去（ストーリー）もたくさんあって、将来（シナリオ）もたくさんあるから、その結び目である現在もたくさんのドラマがあるはずだ。少なくとも現在というデータベースにはたくさんのドラマがストックされているはずだ。とすると、いま生きている人間というのは、たくさんのドラマの束を抱えている存在なんだ。

これを行為カテゴリー（エディットも一つの行為である）で考えると、多数のドラマの中から一つを選択することになり、選択された特定のドラマが現在そのものとしてリアリティをもつことになる。だが行為のカテゴリーではなく、感覚カテゴリーでいうと、選択する必要はまったくなく、いくつものドラマが同時進行していても一向に構わない。むしろ同時進行する中で成立する多数のドラマの間にみられる同期や非同期性がある感覚や気分を生むことになる。

行為と感覚のレベルでは存在論が違うんだ。「あれか、これか」ではなく、「あれも、これも」が感覚レベルでは成立する。その意味で過去と未来の結び目というよりも、過去と未来のストリングスの交錯とでも呼べばよいのか、そこにおけるレゾナンスが現在感覚を生むのではなかろうか。

Parallel

「あれか、これか」という選択ではなくて、「あれも、これも」という同時成立性が重要なんだ。マルチスクリーンが生み出す雰囲気があるんだ。

僕は教えるときに、感じたことをマルチスクリーンで表現しなさいというんです。そうすると学生たちは、モニターが3つとか、OHP 4つとか、スピーカーも4つとか、しゃべる人が2人いて、とかやり出すわけなんです。でも、うまくいっているグループは、それをやりながら、おもしろい環境をつくりだしている。映像のリアリティ、文字のリアリティは全然気にしていなくて、むしろそのアンビエンスというか、環境、それが生み出していく気分とか雰囲気に浸ってつくっている。

21世紀はパラレル・ワールドがリアリティなんです。

すると、現実には、スタジオでテレビを撮るときのように、1カメラから4カメラまでマルチカメラで撮られているわけだ。それぞれのカメラが撮影している間、4つの映像は同時平行的に存在しているわけだ。ただ、それは切りかえられるから、一次的にずうっと択一的に並んでくだけなんだ。それをわれわれは歴史と呼んでいるのだけれども、では並行的にマルチカメラで写されているものは何なのだろう。その全体が歴史のリアリティなのか、それとも歴史の素材なのか。もしもその全体が歴史のリアリティだとすると、ちょっと歴史感覚が違ってくるね。マルチスクリーンで歴史が感じられるわけだ。

History

新しい歴史の創造はエディットそのもののコンセプトを変えることが必要だ。

自分のカメラで撮ったからといって、自分史が書けるとはかぎらない。エディットすることが重要なので、他人の撮ったものでも自分でエディットすれば、自分史になる。どんな人間だって生きているかぎり、自分のカメラを回し続けている。ただ歴史の中にはすくい上げられないだけの話で、50億のカメラが現在を撮っているはずだ。歴史はカメラで撮ったものをどうエディットするかで決まる。

しかしこのエディットの概念には、自分史にせよ人類史にせよ、どうしても直列性がつきまとう。この直列性は言語や文字の直列性とかかわっている。

歴史を言語や文字の直列性の世界から取り戻すことが必要だ。

並列性を前提としたマルチスクリーンではエディットという概念そのものが変わってくる。もっとスポンタニアスなものになってくる。スポンタニアスなエディティング・コンセプト、これが情報社会における歴史生成のポイントなのだ。

新しい歴史の創造は、単に視座・視野・視点を変えるだけではなく、また誰がエディターであるとか、エディットへの参与や分有といった問題だけでは達成できない、エディットそのもののコンセプトを変えることが必要だ。

Material

たとえば座談会という形式はおもしろくないから、座談会でだされたマテリアルをつかって、違った形式でまとめようとする。共有のマテリアルを、多くの人間がそれぞれ勝手にエディットすると、まったく違った形式と内容をもった作品ができる。マルチエンドなんだ。

タイムシェアリングだった映画やテレビとかいうものが、いかに歴史は唯一という錯覚を人びとにもたらしたか。本来何とおりになるものを、ただひとつしか発表しないから、それを懸命になって解釈するわけだ。だからこそ深読みして、そして監督や指揮者を神格化していくわけだ。ところが実際には唯一ではなくて、幾つかのオルタナティブの中のひとつにすぎない。もともと批評ができるのは作品に透き間があるからなんだ。唯一のものであったら、批評は成り立たないはずだ。マルチプルでレラティブだから、批評が成り立つのであって、ビデオがそういうものについて目を開かせてくれた、ということの意味は大きい。

ロンリークラウドの教訓

大衆という概念は、消費社会の到来と情報化の開始によって、いままでにはない新しい意味を付与されつつあります。たぶんそのルーツになるのが「淋しい群集 (lonely crowd)」でしょう。これは機能の境界線（どちらにも帰属しない領域：組織領域でもなく、核家族の領域でもない；つまり盛り場という曖昧な空間で；かつ成人男性＜強い自我＞に依存する空間）から出現し、従来の大衆概念のように単なる実体としての弱者ではなく、組織人がそれにふさわしい空間からの一時的な逸脱（ある意味で自由）を求めたとき成立した概念なのです。盛り場とは、この淋しい群集という意味の大衆 (MASS) にふさわしい許容された逸脱空間で、具体的には大人の男達が仕事の疲れを癒そうとして寄り道した空間で、核家族での主人（真面目で、我慢強く、高い地位を求める立派なお父さん）への役割に移行するまでの一瞬の安らぎの空間だったのです。そのような父親だけの特権的な安らぎが、豊かさの獲得（大量消費社会の到来）と情報化の浸透（テレビ・電話の新しいメディア環境）によって、核家族全員に共有されるようになったとき、淋しい群集はその使命を終えるのでした。父親はもはや盛り場にたたずむ淋しい群集である必要はなく、すなおに家庭でみんなで楽しみ（団欒・娯楽）を享受するようになりました。マイホーム主義と家族のレジャー化という社会現象は、そのような核家族の変容を示す最初の現象だったのです。テレビというマスメディアはそこでの最高のスーパーメディアであり、最高のおもちゃだったのです。核家族（そしてビューロクラシー）の変容は、アイデンティティの解消と表裏一体です。かつての近代的自我（アイデンティティ）と大衆との機能関係（勢力関係）は、淋しい群集の登場からその関係を曖昧にしはじめ、さらに核家族へのメディアの浸透によって、そこでの主役が父親（組織人）からそれ以外の弱者たち（妻や子供）に移行していくにつれて、その必要性を大きく後退させてしまったのです。

だから、ロンリークラウドはメディアキッズの生みの親なのです。

メディア・コミュニティ

前情報社会ではコミュニティは無用でした。それは社会的には残余カテゴリーにすぎず、基本的にはビューロクラティックな組織と核家族の相互補完関係だけで社会システムは維持されていました。産業社会のコミュニティは、その2つの社会集団では支えきれない社会的弱者（子供と老人）を保護するために行政によって維持された生活支援システムなのです。コミュニティは、したがって行政の指導のもとで教育と福祉の機能を特化させたシステムとして、核家族の生活システムを補助するシステムでした。PTAとして、老人会として、地域医療としてのみ、コミュニティは必要とされ、その必要性がない社会的強者にはコミュニティは無縁で、無用でした。強者たちにとって、コミュニティと同様の機能を果たしたのは組織そのものであり、その疑似的コミュニティに帰属しているかぎり、強者にはコミュニティは見えないシステムでした。

環境情報社会になると、コミュニティは復活するのでしょうか。もちろん過去の伝統社会のように、コミュニティが地縁の境界（したがって閉鎖的で濃密な人間関係からなり、政治的な権力によって統合される、イエの拡張としての地域社会）として存在することはないでしょう。また産業社会のように、弱者のためだけの福祉機能に特化することもないでしょう。環境情報社会では、家庭は核家族の時代のように生活の場ばかりでなく、仕事や社交や文化の場でもあり、したがって特定の機能に特化するのではなく多様な意味をもつ空間なのです。しかもその多様な意味を生成するのがコンピュータを中心にしたメディア環境ですから、ここでは地縁のような境界はコミュニティ形成には意味をもちません。コミュニティは、ネットワークの規模とレベルによって多数多様であり、グローバル・コミュニティからミクロなパーソナル・コミュニティまでさまざまなネットワークの層として存在するはずです。

メディア・コミュニティがどのように生成されるか、これが環境情報社会にとってもっとも想像力が求められるところなのです。

Mass

正統派の描く歴史にたいして、非正統的な歴史を描くという試みは幾らでもある。正統性を主張したマイノリティの歴史もあった。重要なのは、歴史の複線性を皮膚感覚的に分かってしまう大衆が出ることなんだ。そういう意味で僕は“大衆”という言葉を使いたいんだよ。大衆という言葉が多様性を承認するマジョリティというか、かれらが承認すると、本来背反的であるものがどうしようもないほどの社会的リアリティをもってしまうという意味で使いたい。

ロボットの話をとってみても、日本人がこれだけロボット好きでロボットを肯定的に認めるのは、鉄腕アトムの共通体験と共同幻想が影響していることもあるけれど、われわれが本来「汎神論的なパラレル感覚」をもっていたからじゃないかな。

メディアキッズの登場は、テレビゲーム的な世界観や歴史観が社会的リアリティをもつようになることを暗示している。幼児のときから、テレビゲームでリセットボタンをおして、いくつものストーリーを無意識的に体験しているメディアキッズからすると、パラレルな世界や歴史の方がはるかになじみやすい。メディアキッズが大衆になるとき、情報社会はやっとそれ自身の世界観と歴史観をもつことになるのだろう。

Memory

記憶については、記憶の外化が問題なんだ。あらゆる外化は社会化を伴うと思う。外化することは、個人的な所有から社会的な共有へと変わっていくことを意味する。記憶の外化は、記憶がパーソナルなものからパブリックなものへと変化することと密接に関連するのだ。

記憶の外化とそれに伴う社会的共有（管理）の最初の形態は何かというと、それは神話だと思う。その次に歴史になってくるわけだ。ところが神話から歴史になるところで、大きな変化が起こった。それは、記載がクロノロジカルになったことだ。だから歴史は時間の侍女なんだ。これにたいして、神話は本来的にタイムレスだった。

僕たちは、
時間拘束的で、時間順序的な秩序に
ずうっと生きてきたんだ。
その意味では、僕たちは歴史的なんだ。

ところが、記憶が外化されデータベース化したときに、その記憶は時間の拘束から解放されるのだ。この形態はまさに個人の通常の内的な記憶と同じだな。つまり僕たちの記憶は決して時間的に配列されてなんかいないわけだ。しかも、データベース化された記憶は外化されているから、それは社会的に共有されることになるわけだ。

メディアキッズは神話的なんだ。

Techno-Poor

僕は、いま東京で大きな社会調査をかけてみたいんだ。

1889年—ということは世紀末だ—、ブースがロンドンを対象に社会調査を実施した。その結果、大英帝国の最盛期に、ロンドン市民の3割が貧困だということが明らかになった。ほぼ同時に、ランブリーがヨークという地方都市でも同じような調査を行い、3割が貧困だということが分かるわけ。要するに、あの繁栄を誇るビクトリア朝の最終段階で、なお市民の3割が貧困だということが明らかになった。その結果、人びとの目が貧困問題に向けられ、自由放任から福祉国家へと、大きな政策転換が生じていくのだ。

僕はこれと同じ調査を、いま、東京にかけたいんだ。日本人は所得にかんしてはみんなリッチなんだ。ところがどうも、新しいテクノロジーに関してブアである人がたくさんいる。その人びとを「テクノブア」というコンセプトのもとに探してみたい。

19世紀末のブアとは、農業社会が工業社会へ移行するプロセスの中で、不適応を起こした結果、否応なく貧困になってしまった存在なんだ。

今、工業社会から情報社会への移行の中で、ある技術環境の崩壊する中で、新しく出現したテクノロジーにアダプトできない「テクノブア」と呼ばれる多数の人びとが生み出されている。ブアといっても、テクノブアという概念は、経済的な問題ではなくて、むしろ不適応という形ではとらえられる情報論的なブアなのだ。

テクノブアは、メディアキッズとは表裏にある問題なのだ。情報社会は固有の社会政策を要請している。そのひとつがテクノブアにたいする社会福祉政策なのだ。

Academic World

戦いは始まったばかりだ。

学問の世界には、文字でなければいけないという神聖で不可侵のルールがあるから、原稿用紙に文字を埋めて出版物にしたら業績になるわけだけど、そこで視覚や聴覚に依存している分野は不利になる。そんなルールがあるから、地誌なんかは全くおもしろくない分野になってしまった。もし映像を駆使したマルチメディアで地誌をやってもいいとなったら、こんなにおもしろいものはないはずだ。

文化人類学も同様で、最近では映像で研究をやりたい人は、映像学科とかで教えています。建物や街並みをやりたい人は建築学科で教えているんだ。そこだと街並みをビデオスタディーズとかで研究しても、カルチャー・アーキテクトの分析だから、認めてもらえるわけです。

社会学は、まさに文字と最初から直結しているわけだから、文字がなければ成立しえないように思えるけれど、たとえばシンボリック・インターアクションズムなんていう分野は映像の方がもっとはっきり分かるはずだ。

新しいメディア環境は、必然的に既製の学会組織とか学問体系の再編成をもたらすはずなんだ。とはいえ、その維持のためには、正統性と権威と権力をフルに使ってくるから、こっちもそのつもりにならないと、ポストモダンのように、「もうポストモダンは終わりました」と扱われかねない。しかし、まだ始まったばかりなんだ。

Media Kids

マルチメディアキッズのことを考えると、藤沢キャンパスの学生は、もうすでに完全にそうですね。たとえばマルチメディアで研究発表させると、学生たちはだんだん加速がついて、前回のグループ発表をまねして、さらにその次はその前のまねをして、どんどん上手になっていく。要するに仕上げていくときに、複数で異質の情報を同時に処理して、うまいグループなんかだと、あっと驚くような表現と構成を見せます。ちょっとしたところを複数のメディアを使って表現する。マテリアルを選択するときも、地図を選ぶ、音楽を選ぶといった作業がすごく速い。

なぜ速いかというと、彼らは素材を多く知っているからですね。それからビデオなんかの撮影も編集もすごくうまくて、昔から凝っているのかと思ったら、初めて撮ったとか。それは映像記憶の量の違いなのです。子供のころからさまざまな映像をビデオで見続けているから、昔だとマニアか相当の人が実際に高価なカメラを使ってみないと分からないかったり、だれかから習わないと分からないようなことも、早送りしたり、止めたり何かしたり、ダビングしたりしているうちに、知らず知らずに身につけている。

こう考えると、これは、カリキュラムの問題になるけれども、4日か10日ぐらい教えてやると、あとは自分でダーツと表現活動を始めるところまで、レディネスも変わってきているような気がします。だからもう、1年かけてだらだらと専門の知識をたったひとつだけ一方的に講義する、というおきまりの教授スタイルはやめるべきなのでしょう。

美しさの共有

豊かさが獲得されると、その次が一挙にみえなくなりました。道具になりきり、それなりの成果をだしても、余計にゴールが遠くになっていくような錯覚に陥るのでした。貧しさからの離陸はその過程にあってリアリティをもたらしても、豊かさが達成された瞬間に、その道具的行動主義は歴史的な使命を終えてしまいました。この価値観には、目的が達成された途端、つぎのより大きな目的が設定され、永遠に達成されない状況におかれることが望ましかったのです。しかし豊かさの実現は、そのつぎのより大きな経済的な豊かさをもはや提供することはできません。経済的な豊かさの獲得プロセスでは、限界価値が逓減することになっていたのでした。

獲得された豊かさは、その「獲得」に価値を見いだせなくなると、つぎにその「表現」を求めます。そこでは道具的行動主義は無力です。かわりに台頭するのが表出的情報主義（クオリティの価値）とでも呼べるものです。ここでは、道具的行動（役立つ：効率性／合理性）のような一元的な評価になじみやすいリアリティ・ルールは廃棄され、「クオリティ」とか「美しい」といった多次元的で相対的な評価基準が優位になります。かつての行動結果はもはやリアリティの根拠ではなく、情報的リアリティ（言葉の実感／気分）を行動として表現せざるをえないことからくる残滓にすぎず、なんら価値を表出するものではありません。すべては主体の言語＝情報のレベルで、豊かさを表現する評価基準が模索されています。「おもしろい」「クオリティ」「美しい」といった、それ自体で価値の表現となり、同時に情報としての表現がそのままりリアリティの根拠になる、という基準が意味をもちます。ここでは表出的情報がリアリティの根拠なんです。

頑張れば分かる、そうすれば面白い。

そうじゃないんだ。

おもしろい、だから頑張れるんだ。

アナロジー

たとえば恋愛のリアリティを考えましょう。

愛の証しは、その根拠をどこにもつのでしょうか。たぶん2つの軸が設定できるはずです。1つは行動なのか言葉（情報）なのか、です。「愛しているなら行動で示して」なのか、「“愛してる”と言って」なのか、です。もう1つは道具なのか表出なのか、です。愛の行動や言葉は、愛という目的を達成する手段（道具）として機能しているのか、それとも愛という価値それ自体を表出しているのか、という問題です。

この2つの軸をクロスさせると、4つの愛の証しの方法が想定されます。それは、生活能力（行動×道具：道具主義）、性的な魅力（行動×表出：快感主義）、結婚という制度的保証（情報×道具：制度主義）、そして愛の言葉そのもの（情報×表出：言語主義）です。生活能力があれば、それが愛していることを証明している場合もあるし、性的な魅力が愛そのものの表現であることもあるし、結婚という制度にのることではじめて愛が確認されることもあるし、そして愛のささやきが信じられる唯一の愛であることもあるでしょう。どこに愛のリアリティを感じるかは、どのような主義（道具／快感／制度／言語）をもつか、という点に強く関連するのでしょうか。

環境情報社会は、“LOVE”という言葉にリアリティを感じる社会です。ここで信じられるのは、「愛してる」という表出的な情報そのものです。だから愛の言葉のクオリティ、芸術としての愛が試されるのです。

前情報社会の産業社会は、“LIFE”という生活能力で愛の証拠をみせつける社会です。ここではあくまでも金と家と地位という権力が必要です。つぎの消費社会は、“SEX”という快感で愛を立証する社会です。快感と気分という身体感覚がリアリティの根拠です。そして高度産業社会は、“MARRIAGE”という制度的正当性によってリアリティを実現する社会です。もちろんアナロジーとしての話ですが。

Ideology

イデオロギー戦略論として、コンピュータの話をしよう。

こういう話だと、ものすごく強力に打ち出せるからね。

みんないままでの専門を背負っているから、コンピュータに触れても、活字的なアプローチをする人と、絵画的なアプローチをする人、音楽的なアプローチをする人がいるわけだ。でもそのうち、活字と音楽が融合して何ともいえない作品ができあがり、それは元の活字とも音楽ともまったく違った作品に変貌するんだ。同じように活字と映像が融合すると、まったく異なった世界が出現してしまう。その結果、いままでの〈言葉＝文字＝活字〉王国が解体していくと思うんだ。それは同時に、我々の感覚がよりマルチ化することによって、活字王国への歪んだ忠誠から解放されて、ごく素直にマルチ感覚で生きる存在になることを意味するはずだ。とすれば、21世紀に向けての戦略論として、この感覚シフトを実現するメディアとしてのコンピュータは強力なイデオロギーの道具になるはずだ。

もちろんマルチ化のプロセスの中で、感覚的な特化が起こったりすることはあるけれども、あるべき世界イメージは、どこまでもインターメディアであり、クロスメディアが説き明かす世界（パラレルワールド）なのだ。

僕たちは求めていくべきなんだ。

その結果、起こってくるはずの言葉の変化、映像の変化、音楽の変化を、僕たちは積極的にクエストすべきなんじゃないかな。そのとき、変化に対応したまったく新しい感覚が誘発され、21世紀感覚が誕生するのだろう。

Knowledge

マルチメディアが通じると、知識そのもの、知そのものの構造変化が起こるんだ。ところが知はこっちに置いて、その真髄はマルチメディアによって伝えられると思っているところに根本的な誤解があるのだ。

僕がインターアクティビティ、ハイパーメディアとか、メディアクロスの面白さなどについて話す予定があって、その打ち合わせで、インターアクティブになった科学番組であるとか、スクリーンのなかにさらに小さなスクリーンを複数入れてダンテの『神曲』をつくろうとしたイギリスの番組とかの話をしたんです。そうしたら「テレビゲームの『ワーロック』というのをご存じですか」と、相手の人がいうわけです。「うん」と答えたら、相手は「あれはすごかったし、その人たちが来てパーティをやって、話を聞いたらすごい。これからのマルチメディアはこの方向だと思います」と興奮していつているわけ。でも、違うんだよね。『ワーロック』は、そういうことをやりたいなと思っている人たちにしか理解できない世界に閉じ込められてあって、そのかぎりでは確かに、すごく画面がきれいだったり、引き込まれるわけ。でも、本当にすごいのは、きれいとか、引き込まれるとか、面白いという先に、分子生物学だとかの高度な知識をマルチメディアの映像にくっつけてしまった世界が生まれてきていることなんだ。ところが、何となく自分のやっているテクノロジーに自信があるものだから、本当の学問というのはこっちのことだと思っているわけ。そしてマルチメディアの問題をインターフェースの問題だと思ってるわけ。だから、テレビゲームの面白さだけでマルチメディアのことを説明しようとするのだ。

クオリティの夢

僕たちの世界は、量（Mass）の世界からクオリティの世界へと大きく変貌しようとしている。この世界を類別するひとつは「豊かさ」をめぐる距離の問題なのだ。つまり豊かさが主体にとって対象化されているか、それとも身体化されているかなのだ。

対象化された豊かさとは、つぎのことを意味します。第一に、主体は豊かではない。つまり貧しい。第二に、豊かさは主体の自由な発想によるものではなく、「憧れ」としてすでに外部から付与された社会的な価値でありゴールなのです。つまり豊かさは獲得されるべき対象＝目的であり、ここでは「いかに豊かになるか」が問題なのです。「貧困からの離陸」、これが豊かさへの挑戦である。第三に、そのゴールは経済的な豊かさであって、それは一般的なメディア（貨幣）で表現される豊かさです。だからこの豊かさは一元的なスケールで表示されます。「きみはどれだけ金持ちか」によって、その人の豊かさはランクづけされます。したがって対象化された豊かさは、あくまでも量によって判定されます。

これにたいして、身体化された豊かさの場合、豊かさは外在化しないために、目的として設定されません。豊かさはすでに所有されており、豊かさの獲得はもはやテーマとはなりません。テーマは「いかに豊かさを（“自分らしく”そして“美しく”）表現するか」です。獲得とか所有ではなく、豊かな（金持ちの）自分を前提にして、いかに自分らしい美しさを表現するか、という自己表出（美醜の基準）が問題です。とすると、このような美的な自己表出は価値としては共有されても、その実現の過程ではどこまでも個別的なテーマですから、共有されたゴールとはなりません。身体化された豊かさは、その表出過程にかんして、貨幣のような一般的なメディアではなく、無限に多数多様な文化的メディアによって表出されるので、一元的なスケールではありえません。つまり身体化された豊かさは、量として表現されうる基盤（共有された目的／手段としての一元性）を放棄したところで期待される価値（多数多様な美的な自己表出）であり、これがクオリティという問題なのです。

夢のクオリティ

クオリティにかんしては「情報」をめぐる距離の問題もあります。つまり情報は主体によって「内在化＝所有」されるものなのか、それとも主体から離れて「環境化」されるものなのか、ということです。

情報はなぜ所有されるのか。所有は基本的にはそれ自体では価値をもたず、なんらかの目的を達成する手段としてはじめて価値をもつ、としましょう。とすると、情報所有にこだわることは、その所有した情報によって、より大きな目的がより容易に達成可能になるからです。ここで情報は所有されることに価値をみいだされます。このように情報の所有には外在化された目的という前提が不可欠であり、しかもその目的の価値が共有されているほど、その手段として主体に内在化＝所有された情報が価値をもちます。その結果、情報所有には、目的達成に必要な情報を「できるかぎりたくさん」所有したいという、量の問題がつきまっています。

これにたいして、情報の環境化は、情報を「手段的価値＝役立つ」でなく「表出的価値＝おもしろい」の観点から評価する基準で、主体に内在化（所有）されるのではなく、外部にあって共有されてはじめて価値を発揮します。つまり環境情報は、おもしろい情報だから共有されなければならないし、同時にそれは個別具体的な状況において表現されてはじめて意味をもつ情報です。反対に役立つ情報は、使用すれば、その価値は減滅します。だから情報所有については可能なかぎり「使用しないこと」が肝心で、基本としては情報を獲得する過程が重要なのです。これにたいして、環境化された情報は所有には価値がないので、もっぱら表出・消費されなければなりません。その過程にあって、この情報は価値を放射します。

むかし、レコードを所有する人は、ゲームの勝者でした。
いま環境音楽はメディアキッズのドラマをもちたてます。

Perspective

近代は、目を通して、つまり視覚で考えていく時代です。

空間認識において、実際には16世紀ぐらいからだけれども、18世紀ぐらいからパースペクティブという認識方法が浸透してくる。結局その方法で世界に目を通して、獲得した形を意識に対応させていく方法が成立する。つまり圧倒的に視覚芸術、視覚文化優先の時代がやってくる。

近代は、視覚が制度化された時代です。だから文章にしても、形式が内容を保証していくことになっていて、形式が整っていくと、内容が自然とあらわれてくるというリプレゼンテーションの方法論が出てくるわけです。もちろん写真もそうだし、マスメディアのプロダクションもその方法を踏襲することになる。それからエンターテインメントの世界では、そういう視線を喜ばせてやろう、あるいは裏切ることで快楽にしていこうという形で、スペクタクル社会が出てきて、遊園地とか万国博覧会が人で賑わうようになる。それがディズニーランドまで続く。

20世紀になると、アバンギャルドの芸術家はその問題に気づくと同時に、その文化が自己破壊を始めてきます。一つは写真が、たとえばマン・レイの組み写真とかを見てもわかるように、だんだんと編集可能性の世界とか、あるいはコピーの世界に進入していく。つまり写真がリプレゼンテーションとはまったく違う機能をもっているということに気づき出し、映画でもモンタージュ手法が登場して、映画とはエディットであることに気づき始める。コラージュなども同じ類の表現行為なのだ。

徐々にそして確実に、「世界は操作できる」ということに気がつき、それと同時に、今まで制度化されたものがたっと崩れはじめた。そしてリアリティの脆弱さにも気づくことになった。

こうしてパースペクティブの時代が去ろうとしている。

Reorganization

知識情報産業が大きく変化しようとしている。いま、起こっている変化は出版界の出来事でもなければ、ジャーナリズムの出来事でもないし、大学の出来事でもないんだ。それらを全部引くくめた知識情報産業それ自体の再編成が起こっているのだ、あらゆる企業がコミュニケーション産業への参入をはかって競争している。種内競争ではなく、種間競争が起こっていると考えないかぎり、現状をとらえることはできないし、この問題のブレイクスルーはできないんだ。

いま、ゲームメーカーは、そういう意味でハイエンドの教育マテリアルに対する投資を大規模に行っている。また放送局が、たとえば非常に評判の高い科学番組“NOVA”をつくっているボストンのWGBHなんかは教育の分野に乗り出している。それも巨額の費用を投じて、大学のライフサイエンスを教えられる水準で、インターアクティブのマルチメディア作品をつくっている。

いままで出版社が圧倒的に強いと思っていたハイエンドの教育分野にゲームメーカーや、テレビ局が生き残りをかけてドーンと入ってきている。競争相手が、それこそ、全く違う世界から登場してきている気がします。

ゲームメーカーがアミューズメントからハイエンドの教育まで多様な機能を飲み込んでいる。そういう時代だろうな。それで若くて優秀な才能をひきつける。ほんとうに大きな知識と能力の再配分が交代期には起こるんだ。

情報化はなによりもまず知識情報産業の再編成を動機づける。

粒子家族

核家族がかわった。そこでは、父を除けば、みんな新しい家族イメージをもっている。それを「粒子家族」と呼ぼう。

これは、分化と統合という機能的な関係に制御された役割の世界ではなく、いわばみんなが自分らしさを求めてあたかも好き勝手に生活していそうで、しかしなんとなく家族の絆が緩やかに維持されているような関係からなる家族です。役割関係が機能によって規定されるのではなく、自分らしさの表出をもとに、みんなが共振する関係として家族を了解することで成立する関係です。ここでは家族の役割は固定的ではなく、その場に応じてさまざまな役割が演じられる関係になっています。

粒子家族では、家族の枠と役割の絆が柔らかく多様であることが重要です。その柔らかく多様な関係を家族に持ち込んだルーツは、テレビと電話という情報メディアなのです。マスメディアとパーソナルメディアの代表が家庭に入り込むことによって、核家族は知らないうちに大きな変貌を余儀なくされたのです。女がこだわる長電話は、核家族の枠と絆を崩すシンボルです。外からカエルコールをしても通じないでいらだつ父親の怒りは、すでに壊れてしまった核家族への幻想を追い求める嘆きにすぎません。

コンピュータ化は、さらなる核家族の変容を支援します。それは、在宅勤務やサテライトオフィスを推進するという個別の変化ではなく、基本的なレベルで、組織と家族の機能分化の関係を解消させます。つまりビューロクラシーと核家族の分化と統合による機能的な社会システムは、2つの集団が融合し拡散する共振的な社会システムへと変貌していきます。その変化を支持するのがコンピュータ化です。新しいメディア環境は、ビューロクラシーと核家族からなる機能的な世界を解消し、ネットワーク型組織と粒子家族という融合し拡散する共振の世界を生成します。

粒子家族は、生活の場であると同時に、仕事場でもあり、社交場でもあり、多様な意味をもって自立するひとつの社会なのです。

Jump

解釈学的なアプローチのなかで、ひとつ不思議に思うことは、全体の話がきわめてポジティブな形で進むことだ。このことはある意味では非常に健全な感じがする。でも、もっとネガティブな、欠落といったものがあったもよいのじゃないかな。たとえば生きていく上で忘れるということがきわめて重要だといったような。ところがコンピュータによって我々のメモリーが外在化したために、忘れることがなくなるわけだ。たまたま無視することはできるけれど。忘れることがない世界における解釈学とはどんな存在なのか。解釈学的な循環のなかで、忘れるということは非常に重要な意味合いをもっているのではないか。

ネットワークの世界といっても、基本的には連鎖の世界で、データベースのデザインでも、解釈学的な連鎖みたいなものを想定して、ハイパーテキストのデザインはなされるわけでしょう。それではやっぱりおもしろくないし、全然わくわくしないんです。テレビゲームの方がずっとわくわくするわけです。ひょっとしたら、ハイパーテキスト的な連鎖って、データベースには全然大事なことでなくて、どこからどこに飛んだ、いつからいつに飛んだというジャンプの方が大事で、そのジャンプの中を体験していくうちに、何となくそのエッセンスがわかっていったとか、そういう感覚があると思うんです。生きるということは、そういうふうにはジャンプしながら動いていくときの体感をいうのではないのかな。

健全な連鎖からずれることで、
忘れることとジャンプは危険な仲間になります。

Manhole

ヴァーチャルリアリティのつくりを考えよう。まずヴァーチャルな空間をつくってしまう。そのヴァーチャルな空間を、ウィンドを通して順番に見ていくことによって、自分の中にある空間意識と、コンピュータがセットした空間が一緒になった瞬間に、急にその行動空間がありありと見えてくるというのがあるんです。

たとえば「マンホール」というコンピュータゲームがあって、マンホールをあけると、下が海になっていて、その中をずうっと動いていくわけです。その海の世界は非常に複雑でねじれていたり、ワープするルートがあったりするのだけれども、何回かやっていくうちにメンタルマップができあがってくる。最初は何だかわからないのでうろうろしている。そのうちにだんだん手ごたえがあって、こっちへ行ったらあれがある、あっちへ行ったらこれがあると思うと、その通りあるんです。ただそれだけのゲームなんだけれども、すごくおもしろい。

環境とのインターアクションをきっかけにして、コンピュータの中に前もってつくっておいた一つの空間が行為の場として実感される。これがヴァーチャルリアリティのつくりのひとつです。

もともとヴァーチャル (VIRTUAL) は、VIRTUAL PRESIDENTという表現が示すように、「事実上の」とか「実質的な」という意味をもっている。それが「仮想的」と訳されて、この訳語が定着しつつある。このヴァーチャルを実質的と理解するか、仮想的と考えるか、これは見過ごすことのできない問題だ。

Designability

ヴァーチャルリアリティの話は二面性をもっている。1つはデザイナー側の議論と、もう1つはユーザー側の議論だ。デザイナー側の関心からいえば、人びとがリアリティを感じられる環境を人工的に生成できることが問題で、これについては、2つのアプローチがある。1つはおなじみのモデル＝シミュレーションという考え方で、もう1つはルール＝ジェネレーションという考え方である。前者はまず誰もが疑うことのないリアルな環境がまずあって、これに準拠して、それと区別できない環境をつくりあげようとする。これにたいして、後者はそんなことは関係なく、一定の規則にしたがった環境をまずつくってしまい、これをリアルだと人びとが感じるならば、それを実質的にリアルな環境と呼ぼうという考え方だ。僕には、どうもこの考え方の方が21世紀的だと思えるね。

壁があって、それを隔てて機械と人間が対話する状況を設定しよう。そのとき人間がいろいろな質問をして、それに対して機械が納得のいく答えをしたら、その機械は人間の代替をしているといえよう。そうではなく、はじめから向こう方に機械がいることはわかっている。そして対話を続けていくうちに、どうしようもなく機械が人間に思えてくる。そうした機械を設計できないか、これがデザイン論的にはおもしろいんだ。

Feedback and Consistency

リアリティと感覚するメカニズムはなにか。
関係としては、フィードバックループです。
個体としては、受信装置間の整合性なのだ。

ある人間がいて、かれが外界に働きかける。他者でもいいし、物でもいい。この働きかけにたいして抵抗する。この抵抗がリアリティを生む。

われわれはこの抵抗を感覚器官を通じて感ずるのだが、ある感覚器官から入ってくる情報がある。もう1つ別の感覚器官があって、そこから入ってくる情報がある。2つの感覚器官から入ってくるメッセージを比較して、そこにズレがなければリアリティがあり、ズレがあったら位相が崩れるのだ。

結局、人間は、受発信装置以外は、外界とは全く遮断された宇宙船みたいなものだ。外界の様子は、外界への発信にたいしてどんな応答が返ってくるか、つまりコミュニケーションを通じてしか知ることができない。そのときに外界の何か変化をどうやって考えるかといえば、Aという受信機が送ってくる情報と、Bという受信機が送ってくる情報が、どうも論理的に合っていない、違和感があるというときには、我々どうもおかしいと思うわけだ。ところが、Aという受信機と、Bという受信機と、Cという受信機がいつも同じような形で、違和感がないような形で情報を送ってきている限りは、外界にかかわらず、我々はこの受信機は正当に作動しているというふうに思わざるを得ない。その辺のところにはリアリティという感覚があるんじゃないか。

だから、一方では他とのフィードバックという相互作用と、もう一つは自分の中にある受信機が相互に違和感がないということだ。この2つのが、我々のリアリティを構成していると思えるのだ。

True and Real

ヴァーチャルリアリティの問題でおっかないのは、なにが真実なのかという意味でのリアリティなのだ。

窓の外に何かの風景が見える。これは見えだね。その見えをAとする。テレビでもチャンネルを切りかえると、いくつかの画面が見えてくる。この見えをBとしよう。AとBの相違はBにはつねに解説が入っていることだ。映像的には同じだとしても、解説が入ると全く違ったイデオロギーになる。

テレビは単なる窓ではなくて、何かの主張だ。その主張の中で、一体どれを取り上げるか、これは価値の選択だが、これが認知中知覚の問題と混同される。

たとえば、ABC、CNN、あるいはNHKはみな同じ画像を送ってくる。爆撃しているという意味では、リアリティはみんなあるわけだ。ところがこのうち、どれが真実かという意味でのリアリティが、もう一つとらえられなければならない。しかも、その一つをとらえることは、これらのリアリティ候補をもとに、自分が選択し編集することによって、自分がエディターとしていかにリアルに生きるか、という問題をも提起しているのだ。

だから、リアリティの問題は、単に見えるというだけの問題ではなく、いかに真実としてのリアリティをエディットするか、という問題を含んでいるのだ。

砂漠と緑

都市だからこそ自然を求め、自然だからこそ都市を求めます。

たとえばアーバン・リゾートとかリゾート・オフィスのコンセプトには、いままでの機能分化の発想を超えたいという欲望がみられます。都市の砂漠にだってリゾートというオアシス空間があってもいいではないか、緑豊かな自然環境の中にオフィス空間があってもいいではないか、というのですから、新しい都市と非都市の関係が模索されていることは事実です。しかし「砂漠にリゾートと緑にオフィス」は、まだ機能主義の亡霊に憑かれていて、そこでの安易な妥協のコンセプトでしかない、という意味では同じなんです。

分化された機能の相互乗り入れでは、融合にはなりません。融合には、さまざまなトリックが必要です。たとえば、「砂漠は緑である」という言明を信じましょう。そのとき、緑とは常識での野山の自然ではありません。常識というコンセプトがあまりにも一元的な定義なのです。求められているのは多様な解釈の成立です。砂漠と常識的に解釈されているもの、たとえば冷たいコンクリートの壁はある種の都会人には安らぎなんです。とすると、かれらには砂漠は緑だという解釈が成り立ちます。また環境ビデオで壁いっぱいに圧倒的なパワーをもった自然景観を映せば、それは緑そのものです。とすれば、ここでも砂漠は緑だと解釈できます。本物の緑と偽物の緑というルールがすでにここでは意味を失っています。情報と欲望の喚起という点では、本物と偽物という常識の差別は有効ではありません。それは物質系での尺度にすぎないのです。

都市はいままで以上に都市らしくなければならぬ。そのとき都市は緑にあふれます。その緑の解釈は多様です。冷たいコンクリートも環境ビデオも観葉植物も、そして本物といわれる常識的な自然も等価の立場で都市の自然を多様に形成するはずで、都市だからこそ自然を求めます。

廃墟も緑です。都市はとても自然にあふれています。

都市化の謎

産業社会の発展的解消の歴史的プロセス（機能と勢力の均衡化）において、大衆化と都市化（都市的生活様式の浸透）は同型です。ともに量の拡大の結果、平準化し、そのことで産業社会の構造を崩壊に導いていったということです。豊かになることで、大衆という弱者が選ばれた人と同じようになって平準化され、それによって役割分化と統合の社会システムが崩壊したように、都市化によって都市と非都市（農山漁村）の格差が解消され、どこでも都市的な生活様式になってしまいました。都市と非都市という空間上の機能分化と統合は意味を失い、放棄されました。

さらに都市化は単に生活・消費様式ばかりでなく、生産・産業上の様式にcanしても平準化が期待されています。従来の中央と地方という階層的な機能分化のシステムは近年の地方の時代のスローガンばかりでなく、実態としても浸透しています。鄙の論理の正当性の基盤を、「中央に依存し、したがって甘える」伝統的（政治的＝支配的）な構造とか、「中央との機能分担で、地方にふさわしい（周縁として分相応な）機能（したがって弱者の勢力しかもたない機能）に特化する」近代的（経済的＝機能的）な構造から、「中央と共振できる自立する地方と、そこで期待されるネットワーク関係」という環境情報社会的（文化的＝意味・情動的）な構造へと変換しようとする動きが潮流となりつつあります。

どんな生活や消費をしたいか、にcanして都市と非都市との間に相違はありません。このような「平準化された都市（＝非都市）生活」の前提にたつとき、都市と非都市は、機能論を超えたところでどのような経済・産業システムを形成したいのか（また実現可能なのか）を模索しなければいけません。その新しい方法論と手法がいま期待されています。ですから、非都市が産業構造として農業地域であることを選択したとしても、そこでは「都市としての農業地域はどうあるべきか」という都市デザインによる農業地域のデザインが想像されなければなりません。都市に自然が、非都市に文化が融合するのが、都市化なんです。

Paradox

ヴァーチャルリアリティにはトラップが潜んでいる。

この部屋に入りなさい、そうしたら、外側における世界を全部見せてあげますよ、という状況が設定されるわけだ。この人は部屋に入ることにはわかるが、一端入ったあと、部屋にいたことがわからなくなる。というのは、部屋の中で外側にいるのとまったく同じ体験をすることができるからで、とくに問題は部屋からでたときだ。この人が部屋から出たときに、「あなたは出ないんです、ただ部屋をでるという設定がしてあっただけで、実は部屋の中にまだいるんですよ」といわれたときに、自分がどこにいるかわからなくなる。メビウスの帯みたいに表と裏がはっきりなくて、表だと思っているうちに裏になっている。

自分が内と外のどちらに所在するかわからない。
だから、アイデンティティがなくなってしまう。

ヴァーチャルリアリティの問題は、アイデンティティ・クライシスと密接な関係をもっているのだ。虚構なのか実在なのか、そのこと自体まったく無意味な議論でしかない世界になる、というところに恐しさがある。岡嶋二人の『クラインの壺』という小説は、まさにこの問題を扱っているのだ。

世界の中にもうひとつの世界が組み込まれているという入子細工の世界観は古代インドからある。これが集合論のパラドクスとどういう関係にあるのか、また最近のフラクタル構造との関係を問うこともできるのではないか。

Ambience

マインドが外在化して操作される環境を、マルチメディア・アンビエンスと呼んでみたい。あるできあがったテキストの集合に、“僕”が入っていくと、僕がリアリティを感じるのは、実は解釈を自分で操作するというプロセスを自分でおこなってみて、自分のストーリーを形成したとき、たぶんそこに僕のリアリティがあるのだと思う。あるいはテキストの部分をコピーをして、それを束ねるといった操作を繰り返すことで、別のコンテクストをつくっていく時にも、そこにリアリティはあるはずだ。このような操作は、以前は頭の中でやっていたことなのに、それがコンピュータでマルチメディア化すると、マインドが外在化してミメシスとともに操作ができる。自分はその操作環境の中にいる。かつてポストモダンではよく「書物の終わり」といわれたけれど、実際は書物の終わりではなくて、特定の著者に頼らなくても、自分でコンテクストをつくり出す力をもてる環境が登場しているのだ。その背景には、実はコンピュータではなくて、人間の方に多量にイメージが供給され、多量に音が供給され、それも質のいい音が供給されることによって人間の側にも非常に複雑なリファレンスがバルクで供給されてきたことを忘れてはならない。だからこそコンピュータによってマインドが外在化して操作できるようになってきた。

結局そうなってくると、今、21世紀のマルチメディアとか、映像とかといわれていることは、実は新しいミメシスをつくり出そうという行為であるし、メディアは実はデータベースを供給するバルク材料供給であって、そこにインターアクティブとか、個人の持っている記憶であるとか、いろいろなものが操作されていく。何かをつくるとか、表現するときには、実は研究とか分析ではなくて、今、ミメシスをどういうふうに操作していくかが問題なのだ。だから、スタジオとか発信とかを、みんながいたがるのは、その操作の問題なんだろうと。

新ミメシス論として、コンピュータが非常に優秀になってきた時代の情報化社会を見ることができるのではないか。

アーキテクトの登場

機能から共振への変化は女性の社会的進出によって起こるものではない。女性の現状への“NO”はあくまでも否定だけであって、機能を越える原理を創造するものではない。

その変化をもたらすものが情報化です。コンピュータを中心としたメディア革命は、従来の貧しい組織原理（効率性と合理性）からのジャンプをはじめて可能にしました。ビューロクラシーが存立したのは、情報の分有と共有ができないメディア環境のなかで、効率的な組織運営のために組織の一部に情報を集中・管理させざるをえなかったからなのです。だから組織管理はビューロクラシーの基本概念なのです。

ビューロクラシーは、貧しいメディア環境を前提とした場合においてのみ正当化される合理的組織でした。したがって情報の共有と分有ができるようなメディア環境では、ビューロクラシーはその存立基盤を失います。新しいメディア環境では、ビューロクラシーの原理はすでに無用の長物なのです。

新しいメディア環境はビューロクラートとかテクノクラートといった専門家の存在を無化する方向をもたらす。コンピュータ化がすすんだ組織では、管理という地位（ある特定の専門的知識をもち同時に組織情報を占有しうる地位）はもはや重要ではない。重要なのは、誰でもが情報にアクセスできるようになったメディア環境のなかで、既存の情報を自由に編集しデザインする能力です。ここでは、情報を入手できる地位を獲得することではなく（テクノクラートはこれに専念）、共有された情報を活用して、いかに意味のある情報を編集作業によって生成・表出するかが問題なのです。アーキテクトという新しい組織人のイメージは、ビューロクラシーではなくネットワーク型の組織にあって期待されるイメージなのです。

環境情報社会では、膨大なデータベースのもとで自由にエディットするアーキテクトとそのネットワークが新しい主役になります。

編集する気分

組織がかわろうとしているのは、核家族がすでにかわっているからです。そして情報化は、このような核家族の変化を支援します。

貧しい社会から離陸する過程で、男は主人として核家族を背負ってきました。すべての収入源の獲得を任された主人は核家族の中核であり、支配者でした。家族メンバーの誰もが、多くの稼ぎを運んでくる主人を頼もしいと思い、そんなかれを尊敬しました。主人も、メンバーからの熱いまなごしを受けて、一所懸命働くことに強い生きがいを感じました。夜遅くまで頑張って働くことに、疑問を感じることはなかったし、そんな余裕ありませんでした。

いま、そんな父を家族のみんなは、哀れなまなごしでみつめます。働くことしかできない父は、なんでもできる子供や妻にとって、侮蔑の対象でしかありません。働くことしかできない父は、働くことにかんしてはスペシャリストです。「これしかできないけれども、これならば誰にも負けない」のが父なのです。でもここにあるのは、効率的な選択のルールとそれによって選ばれた専門化の発想にすぎません。これは、貧しさからの脱却には不可欠なルールでした。しかし豊かさが獲得されたとき、そのルールは無用になりました。豊かさには「あれも、これもしたい」という贅沢さ（選択の幅の無限なまでの拡散）が必要なのです。とすれば、この多様性を多様性のまま満足させるには、「編集」プロセスが必要になります。選択ではなく、編集が重要なのです。

父が選択して仕事にのみ専念しているとき、妻も子供も「あれも、これも」と多様性の世界を経験していました。カルチャーセンターで勉強し、フィットネスクラブで身体を鍛え、そしてその合間に主婦をする彼女達はもはや専業主婦ではありません。そしてその専業からの離陸の最終ステップとして「男の世界に侵入」することが計画されました。「私も働きたい、仕事はおもしろそうだから」という勝手な思い込みは新しい世界を開くのに十分なポテンシャルです。残されたのは父だけでした。

Scape

私たちはライフスタイルのみにこだわりました。
貧しい環境のなかで最高の選択をしてきました。
メディアキッズはライフスケープを楽しみます。
豊かなメディア環境があればなんでもできます。

メディアの風景とか広がりも少し気になります。たとえばビデオショップに行く、それなりに作品がセクションされているから、その街の好みの程度がわかります。趣味の良い街と悪い街があるわけです。住んでみたい、と思える街には、良くセレクトされたビデオショップが賑わっているんです。といっても、そんなショップでも、まだまだ不満はいっぱいありますが。でも今はまだ、ビデオショップという形でしか見るができないのですが、例えばB I S D Nか何かができて、放送の自由化が起こって、一方で人が「これがおもしろい」という噂を聞いたりすると、じゃあとピッピッピッと電話をすると、すぐに映像が送られてきて、見るができるようになる。そして見たという記憶が何らかの形で、外在化されて残っていく。そうすると、個人のライフスケープと社会のランドスケープをうまくすり合わせるができるような気がするんです。つまり好みが遍在する。メディア環境さえ豊かになれば、後は自然に、自分の力でテイストを構築していくメディアキッズになっていくんです。

昔の僕たちは、メディア環境が貧しかったから、懸命になっていい音をだそうとステレオ装置の充実に頑張りました。それが自分を主張することでした。でも今はそんなことをしなくても、デジタル技術のおかげで最高の音がたくさんまわりに散らばっています。気に入らなかつたら別のボタンを押すだけで、別の種類の最高の音が瞬時にでてきます。だからスタイルやテイストの選択が問題ではなく、いかに多様なスタイルを手元で操作できるかのスケープが問題なんです。

Scope

「スコープ」という言葉もキーワードになるのではないかと思うのだ。スコープというのは望遠鏡が示すように、見方、見る道具ということでしょう。例えばサウンドスコープ。サウンドスケープという言葉もあるけど、同時にサウンドスコープ、要するにデータベースの中に穴をあけて、そこから見る。そうすると、この中にまさに自分の見方にふさわしいサイトスケープがあらわれてくる。やっぱりこうやって耳を突っ込むと、そこにサウンドスケープがあらわれる。

もちろんこうしたスコープは脳の中にある。みんな別々のスコープをもっていて、それぞれことなったサイトスケープやサウンドスケープを楽しんでいる。だが誰もこのスコープをみたことはないから、みんな同じスケープをみたり、きいたりしていると思い込んでいる。たまたま一部の人びとがまったくちがったスケープをみたり、きいたりしていることが分かったとただただ驚いてしまう。じつはこうした人びとは二本のスコープをもっていて、外側の世界と同時に内の世界つまり記憶の中にスコープをつきこんで、内と外の二つのスケープを得たうえで、これらを合成して一つのスケープをつくっている。しかもこの記憶が一種のシソラースになっている。その辺のところが理解されていないところに問題があるような気がする。

これからの認知工学は、シソラース構造をもったデータベースをつくること、もう一つは誰でも操ることのできるスコープをつくること、この二つがテーマになると思う。

Window

ウィンドがあればそれだけでリアリティがでます。
そこで会話があれば、リアリティが共有されます。

ピクチャーウィンドの問題というのがあって、たとえばこの喫茶店の外には自然があるでしょう。当然店と外の間には窓ガラスがあって、そこから外の景色がみえるわけです。ここでこうやって外を見てみると、鳥がビッと動いたとか、影が何かが動いたりする。それを隣の人と一緒にみていて話し合ったりすると、そのときにすごくリアリティが出るんだね。ところが、ウィンドが入っていないと、何もかも、ただ環境化してしまって、そういう感じにならないわけ。ところが窓を通して景色を見ることによって、急にその風景がウィンドで切り取られた中での動きになり、リアリティが出てくる。その場合はもちろん1人でも、あっ、動いたなと思うし、こっちを見たら動いたなと、こういう形でリアリティが形成されています。

ヴァーチャルリアリティも、このウィンドにあるような状態であれば、リアリティがでるはずです。ウィンドというフレームをもてば、その中の状態が認識でき、しかもそれが僕とあなたとのインターアクションのなかで確認しあえれば、それはリアリティなんです。だから、ヴァーチャルリアリティの表現も、なにも本物そっくりにこだわる必要はないんだ。それが線描であろうと陰影であろうと何であろうと構わない。

Pop Art

リアリティを感じるかいなかを規定する原理は2つあります。1つはインターアクションで入っていけるかどうか。つまり具体的なプロセスを知っていて、そのプロセスの中に自分の波長が合ってきて、そこで展開されているものにインターアクトできれば、そこにリアリティを感じることができるのです。もう1つは繰り返していけるかどうかが大きい。

この原理はポップアートを考えれば分かります。ボラックの絵なんか、でき上がりをみて芸術だというけれど、あれはくずですよ。でも、かれの制作プロセスを知っている人を見ると、そのプロセスがわかるから、う〜んという感じがするし、ボラック自身もテレビで撮ってさんざん流すんですね。アクションペイントはこうだと。だから普通の人もしリアリティを感じるのです。それからウォーホルの場合は、繰り返すことが楽しいとか、同じものが並んでいることがおもしろいので楽しいんだ、ということを発見したのです。つまりコピーだからおもしろいんだと。これが50年代の突出したポップアートのリアリティなんです。

前環境情報社会

図式的に3つの前環境情報社会を描きましょう。

その1。かつての産業社会とは、対象化された豊かさを実現するために、主体が情報の所有にこだわった社会です。豊かさの獲得という共有されたゴールに向かって、いかに役立つ情報を所有し、それによって社会の勝者としていかに社会的地位を獲得するか、が産業社会に生きる主体のテーマでした。産業社会とは壮大な情報所有のゲームが展開された社会で、量＝富の獲得（成功者）によってすべての社会文化的価値が一元化された社会でした。

その2。消費社会は、豊かさの獲得が目的であるために、情報が環境化された状況のなかで期待された自分らしさの表出を、自足的な価値表現とはできず、手段化することで価値をもたせた社会です。典型的には、若い女の子の見栄（衒示的消費）がそうです。見栄は自分らしさの表現でありながら、それ自体は意味をもてず、強く目的＝ゲーム志向的な行動になっている行動です。これこそ消費社会に似合った社会的行動です。

その3。高度産業社会は、すでに豊かさが自明であるにもかかわらず、情報所有に固執するために、豊かさの無限の獲得が目的化されてしまう社会です。典型的には、中年の管理職がこだわる組織管理の方法がそうです。かれらは、若者たちの豊かさの表出に戸惑いながら、それには何ら新しい対処はできず、ただいままで通りの階層的な管理方法によって目的達成を強要します。新しい情報環境が整備されているのに、あいかわらず効率的で合理的なビューロクラシーを自明とするために、組織管理の思考からのジャンプができません。

消費社会と高度産業社会は、量の拡大を求めた産業社会からクオリティの表現を求める環境情報社会への移行過程を示す2つのルートです。若い女性に似合った生活・消費ルートとしての消費社会と、中年の男性に似合った組織・生産ルートとしての高度産業社会は、ともに環境情報社会への移行過程として位置づけられる社会なのです。

グローバル・コミュニティ

私は私です。その私は経済的プレイヤーです。
私は国民です。この私は政治的アクターです。

モダンマンはアイデンティティ論を基準に構成されますが、それは行為論から解釈すると、ゲーム主体としての個人（プレイヤー）と役割主体としての個人（アクター）から成立しています。

私は日本人です、あるいはアメリカ人です、つまりネーションに自我を帰属させて自分を表現するという役割論がモダンマンを語るもう1つの重要な視点です。つまりプレイヤーとしては「自分は他の誰にでも還元できない自分である」という個の視点が優先されますが、アクターとしては「自分は国家に帰属する国民である」という国民の視点が優先されます。ですから、近代的自我（アイデンティティ）という個人観は、アクター論としては近代国家という政治的世界と表裏一体の関係にあります。他方プレイヤー論としては、個人は市場経済のゲームで成功を目標に生きるプレイヤーですから、近代的自我論は資本主義経済体制と表裏一体の関係にもあります。

モダンマンは、ですから、政治的にはアクターとしての国民であることを意味します。国民とは近代国家の社会統合の原理ですから、それによって国家の政治的実行が支持され、国益を追求する国家的行動が是認されます。こうして、モダンマンは、国民としての演技をすることで、国家の枠に固執せざるをえませんでした。しかし市場経済ゲーム（そのゲームでのプレイヤーとしての自我）と情報化の進展は、近代国家の枠と構造的な緊張関係に入りました。その結果、政治と国家が後退し、同時に国民という役割意識も消滅し始めました。国民という言葉を使うのはもう国会議員と官僚しかいません。

メディアキッズにとって、国民は完全に死語です。なぜならば、アイデンティティへのこだわりの意味が分からないからです。だからこそ、素直にグローバル・コミュニティのメンバーになれるのです。環境情報社会に生きるメディアキッズは近代国家という枠とそこでの絆から解放されます。

High World

ヴァーチャルリアリティは、やっぱりリアリティなんだ。
それはハイな世界かもしれないだよ。
物の見方を変えればハイの世界だ。
戻ってこないんだから。ただ社会的にいった場合はどうかな。

ヴァーチャルリアリティの問題は、今まで僕たちが考えなかったようなアイデンティティの喪失に直面させる。もっと積極的に解釈すれば、僕たちが多様なリアリティが並存する世界をもってしまうという問題なのだ。ここではどちらの世界に帰属しているか全くわからない。例の邯鄲夢の枕で、僕が今ここでしゃべっていることは夢なのか、夢でないのかもわからない。このような意味でのアイデンティティがいま追求されているのだ。とすると、記憶という問題と「ドリーム」という問題がキーになってくるという感じがある。

たぶん歴史のように時間的な拘束で出来事がそろえられているものが、物語になったり、夢になったりしていくプロセスは、どうも近代の非常に整合的なシステム論的な世界から非常にカオス的な世界へと移行していくプロセスのようだ。そのカオス的な状況に何ともいえずに安住していられる精神というか、そういうものを僕たちは今、構築しようとしている。

だからアイデンティティが危うくなると不安がるよりも、つまりアイデンティティを維持するにはどうすればよいかと思案するよりも、どうすれば固定されたアイデンティティを超える「新しい自分」という概念が考えられるかを検索すべきなのだ。

Epistemology

今まで、我々は認識論をやるときに、ロビンソン・クルーソー的な議論ばかりやってきた。ところが、あるものを見るというときに、少なくとも二人の人がいて、つまりAという人に対してBという人がいて、AがCを見たよと、Bに伝えると、Bも見たよとAに伝える。そのときに、AはCを見たというべきではないか。AとCとの相互作用と、AとBとの相互作用、二つが成立したときに、われわれは社会的に認知したというべきであると思うのだ。

ところが、デカルト以来、哲学者はAとCの関係ばかり問題にする。しかし、ヴィトゲンシュタインの言語ゲームが示すように、二つの相互作用がともにあるときに、われわれは認識するんだ。これら二つの相互作用がともに成立するときに、リアリティ感覚が起こるんじゃないかな。

リアリティは個人的なものであると同時に、社会的なものなのだ。

Social Problem

ヴァーチャルリアリティをマインドの問題として処理しているだけではだめなのだ。これが成り立つためには、マインドの問題ではなくて、すべての人間が社会的に「あなたはこの中にいるよ」といわなければだめだ。外に出た人にたいして「あなたはそっちが夢であって、こっちがリアリティなんですよ」といい続けたら、その人はわからなくなるわけだ。「私は出たんだ」というのにたいして、たった1人でもいいから、たとえば恋人が「あなたは出たのよ」といい続けてくれれば、この人は、そっちが虚構で、こちらは現実だということがわかるわけだ。ところがかれ以外のあらゆる人間が「あなたは出ないよ。こっちだよ」といい続けたら、この人は抹殺というか、まさにこの世界にとどまるわけだ。そういう意味で、これは社会的な出来事であるし、社会問題なのだ。

だから、ヴァーチャルリアリティにかんしては、まさに社会的な関係がすごく重要なんだ。この社会的な関係がまさにヴァーチャルにまでつくり上げてしまうパワーを発揮するのだ。こっちの世界をつくり上げたように見せながら、実はそっちにも関係している、というように、虚と実の世界を、そこでの反転現象をも含んで、いかようにも操作できるパワーをもっているのだ。だから、ヴァーチャルリアリティの問題は、マインドの問題であるばかりか、実はつよく社会問題として意識されなければならないのだ。これはある意味で環境情報社会のもたらす非常にダークな陰の部分なのだから、社会問題・社会政策という視点をそろそろ用意すべきなのだろう。

融合する世界

メディアキッズの登場は、モダンマンの崩壊を予言します。
環境情報社会の到来は政治的近代国家の後退を予言します。

メディアキッズたちは、もう母国語だけに固執するようなことはありません。かれらにとってマルチランゲージは当然のことです。しかもそれは、英語や朝鮮語が日本語以外にしゃべれるといった自然言語がマルチ化するばかりか、そこにはコンピュータ言語のような人工言語も自然言語と同等の価値をもって利用されることを意味します。キッズたちは「あれも、これも」平気でしゃべりまくり始めます。

母国語の地位が後退すると、その国家を支えた文化的背景からの拘束あるいは正当化の根拠が薄らぎますから、社会的政治的な統合原理である「国民」という意識もどこかに飛んで言ってしまいます。キッズたちはもう気分は「グローバルシチズン」です。ここでは国家の枠が消えて、都市と世界が直結するかたちで社会的ネットワークが意識されます。ですからキッズは、もう日本人ではなくて、東京人として自分をアイデンティファイします。と同時に、東京人であるキッズが意識するのはニューヨークとかロンドンであり、大阪・札幌という国内の枠でもないし、またアメリカやイギリスという国家の枠でもありません。

文化的正当性と社会的統合原理が機能しなくなれば、なぜ国家という政治的な実行主体が必要なのか、という疑問がでてくるのは当然です。そのときメディアキッズは、国家にかかわって「グローバルコミュニティ」とでもいえばいいのか、ボールディングではないけれども、宇宙船地球号こそが新しい政治的主体である、といった考えをもつかもかもしれません。とすれば、もはや国益ではなくて、セイブ・ザ・プラネット的な意識（地球益）が優先されるかもしれません。ここでも国の枠を超えたところで、新しい経済益が模索されるでしょう。その結果、政治的にも経済的にも、国家の枠は消去されてしまうはずです。

これがメディアキッズがいきる環境情報社会です。

Brain and Computer

脳が感覚器官とともに、リアリティの生成に関与していることは間違いない。だが、脳のひどくやっかいなところは、同時に反リアリティ化をも行っていることだ。つまり想像力をもちいて現実にはないイメージを次から次へと生み出している。しかも脳はこうした反リアルな存在をリアル化する機能をもっている。本来反リアルなイメージとして脳内にとどまっているべきものが言葉やその他のさまざまなマテリアルをもちいて表され、外在化される。そしてこれらが再び感覚器官プラス脳を通じてリアリティに転化する。このリアルー反リアルのループは文字の導入によって一層増幅され、きわめて複雑なリアリティの諸相を生成することになった。

われわれは、はるか以前に文字のつくられた過程にかんする記憶を失ってしまったが、それはまさに反リアルがリアルに転化し、それがまた新しい反リアルを生む……、壮大なダイアレクティブな過程であったにちがいない。この文字をもちいて、多種多様な物語が書かれ、さらに膨大なリアリティを派生する。

神話・預言書・歴史、
とくに文学と数学は
リアリティの最大の派生源であった。

考えてみれば、道具や機械はつねに反リアルな世界をリアル化するツールだったんだな。コンピュータもそう。僕らはいま新しい言語の創造にたちあっていることを、もっとはっきりと意識しなければならない。21世紀はコンピュータのつくりだすリアリティをみつめる世紀なのだから。

New Mimesis

パワフルなコンピュータ、特にマルチメディアで使える世界が見えかけた途端、18世紀以来今まで、ずうっと呪縛されていたことに急に気がついた。視覚芸術、あるいは視覚は特権的な存在ではなく、いくつかある一つの可能性だということに気がついた。視覚がきちっとパースペクティブで切りとられなくなつて、おもしろい絵はあるのだとか、街の感じがするのだとか、当たり前のことを普通の人々が躊躇せずにいえるようになってきた。映像に関してもそうとなつたし、もちろん写真に関しても、簡単に撮れるようになったものだから、実は複数のイメージを並べて操作して、適当に切り取って、はい、おしまいとなる。つまり一枚の写真のありがたい価値がなくなってくるわけです。

そうなったときに再び、今、マルチメディアで問題にしようとしている世界の中に、中世のミメシスがよみがえつてきた。つまり今僕たちが必要としているのは、コンピュータ・テクノロジーでよみがえった新しいミメシス論ではないかと思うわけです。

視覚芸術の枠組が成立するまでは、人間の思ったこととか、感じたこととか、考えることは、言いたいけれども文字では言えないとか、言い切れないとか、言つたとたんに嘘になる、そういうことにいつも緊張していた。つまりミメシスを扱っているのだという意識があった。そして、いかにマインドを他者に言うかというスキルが問題になるし、どうやって表現を組み立てるかのテクノが問題になってくるし、もちろん能力が問題になってくる。こうした緊張関係で表現されたものが、誰か自分ではない者がつくつたとすれば、その他者のミメシスにたいしては、誰かが何かをいうとか、昔はこういった記録が残っていると、そういう意味で解釈、つまりサブテキストが周りに従属してきた。コンピュータの世界が神や自然が造つたものを正確にひき移すりプレゼンテーションではなく、その場の表現であるミメシスを扱っているのだと認識したとき、新しい世界が開けるのだ。

もうそろそろ本格的に情報社会論を語ってもいいのではないか、そんな時代になったのではないか、と思う。情報社会論を展開するためのデータベースがやっと揃ったような気がする。いつまでも脱産業社会論のように、「ポスト」の冠をつけることで、自己弁明しながら情報社会論をささやかに語る姿勢はやめて、情報社会論そのものをしっかりとエディットしてみたい、と思うようになった。

高橋潤二郎

熊坂賢次

奥出直人

井関利明

このような社会を「環境情報社会」と呼ぼう