



もしインターネット
トが世界を変える
としたら



粉川哲夫

1

この1年、メディアの世界でめざましい動きを示したのはインターネットだった。インターネットは、日本でも大分前から一部の大学や企業で利用されていたが、パソコン通信のように個人が自由に利用するわけにはいかなかった。

それが、急激に変わったのは、コンピュータの画面上で抽象的なコマンドを打ち込まなくても、マウスによるクリック操作で文字・画像・音の情報を引き出せる「ウェブ・ブラウザ」（現在では、「ネットスケープ」Netscape Navigatorが有名）が登場したからである。これによって、インターネットは、地球的規模で電子メールをやりとりできるだけでなく、文字・画像・音からなる「ホームページ」を発信・受信できるマルチメディアに発展したわけである。

しかし、インターネットにおけるこうした技術的な変化だけが、今日のインターネット・ブームを押し上げてきたのではなく、ここには、ベルリンの壁崩壊から日本の連立政権成立にまで通底するグローバルな歴史的变化が介在していることを忘れてはならない。特に日本の場合、インターネットが、かつてのニューメディアとは異なり、単なる一過性ではない形で浸透しはじめ、確実に組織や人間関係を変えつつあることは、決して電子機器の浸透からだけでは説明できないだろう。

2

インターネット・ブームの影響で、インターネットへの加入は躊躇するが、電子メールぐらいは使ってみたいという人々が、「ニフティサーブ」Niftyserveなどのパソコンネットに加入する動きも加速している。パソコンネットの方も、この間にインターネットと接続し、メールのやりとりだけであれば、事実上インターネットとしての役割を果たせるようになっていく。また、独自のブラウザをインストールすれば、インターネット上のホームページを見ることもでき、パソコン通信とインターネットとの実質的な違いはなくなりつつある。だから、インターネット・ブームが示している変化は、狭義のインターネットにおいてだけでなく、広義のコンピュータ通信全般で起こっていると考えなければならない。

日本では、こうしたコンピュータ通信の普及は、80年代からはじまったワープロの普及によって、人々がキーボードに慣れるということがなければ不可能であったわけだが、それだけでなく、モニターと対話するという「孤独」な作業を好むある種「個人主義的」なオタク文化によって補強されなければ決して進行しなかったであろう。ウォークマンが1979年に登場したとき、メーカーはそれがどのように普及するのかを予想できなかった。が、それは爆発的なブームになり、「ウォークマン文化」を生み出した。この場合も、もしこの時点で孤独に音楽を楽しむことをはばかるような社会風潮が濃厚であったなら、この装置は決して爆発的な人気を得ること

はできなかったはずである。

同様に、急速に普及した携帯電話やPHSも、「自分は自分」といった個人主義的な傾向がある段階に達していない場合には、これほど普及することはできないだろう。現に、いまでも電車のなかなどで、携帯電話のベルが鳴ると眉をしかめる人はいるし、周囲を気にせず携帯電話でしゃべっている人を「自分勝手なヤツ」だと感じる者も少なくないと思う。が、これが10年まえだったら、いまよりはるかに周囲のひんしゆくを買い、とても平気で電話しつづけることはできなかったと思うのである。

インターネットの場合も、流行に遅れじと導入した会社で、社員が電子メールを使いはじめたことにより、それまでのタテ型にカたい組織が揺らぎ出し、インターネットの利用に制限を加えなければならなくなったという例もある。これは、テクノロジーはそれが利用される社会の慣習や生活文化と相関しながら機能するということを示している。だから、逆に、インターネットを導入することによって、いままで以上に組織の横断的な関係が強まり、その人間関係が柔軟になり、組織としても活気が増したという例もある。

3

日本社会は、これまで一般に、集団志向が強いとされてきた。実際、集団のなかで自己主張するよりも、まわりと馴れ合う方がよしとされ、それがすぐれたチームワークを生み、また同時に滅私奉公的な環境を作りもした。そうした傾向は、いまでも続いているが、微妙なレベルに注意すると、80年代の後半ごろから若干様子が変わってきた。ウォークマンは、単にもの珍しいとか便利であるとかいう理由だけでは、決してこれほど浸透しなかったであろうし、オタクは、単にビデオやコンピュータの普及によって生み出されたパーソナリティではない。むしろ、核家族からさらには単親家族へ大きく揺れる家族構造の変化、1人っ子の増加、物質的条件の向上から来る建築様式の変化と個室の完備といった社会的な諸条件と電子テクノロジーとが結びつくことによって生じたをといった方が正しいかもしれない。

電子テクノロジーは、非常に個人志向の強いテクノロジーである。これは、あなたがファミコンで遊ぶ場合と、電車に乗る場合とを比較してみればすぐわかるだろう。モータや歯車の技術にもとづいている鉄道のテクノロジーは、人を集合させ、統合する特質をもっている。そのため、このテクノロジーのもとでは人は他人と協調することが求められ、わがままは許されない。これに対して、電子テクノロジーは、どこかで脳神経や身体の微妙な反応とシンクロしようとする性向があり（だから、人工知能のあくなき研究が進められる）、そこでは、個人が強烈に自己主張しないと、その本来の機能が発揮されないといった特性がある。

新しいテクノロジーが導入される時点では、その特質はあまり理解されず、それ以前のテクノロジーの基準で新しいテクノロジーの特質が判断される。映画は「動く写真」であったし、テレビは、「電子映画」、ウォークマンは「携帯プレイヤー」、コンピュータは「電子計算機」という具合である。しかし、少し時間がたつと、やがて新しいテクノロジーの本来の特質が露出して

くる。その意味で、90年代は、電子テクノロジーが機械〔マシン〕テクノロジーの古い枠を本格的に脱しはじめた時代だといえることができる。

テクノロジーと社会との出会いは、決して一律ではない。日本においては、集団志向が弱まる社会条件と電子テクノロジーが会うことによってある種の個人主義が強まりつつある。わたしは、そこで、そうした個人主義を「電子個人主義」と名づける。これは、1984年に「電子個人主義を越えて」(Beyond Electronic Individualism, Canadian Journal of Political and Social Theory/Revue Canadienne de Thetorie Politique et Sociale. vol. 8, No. 3, Fall/Automne, 1984)を書いているときに思いついた概念だが、今日の日本で次第に強まりつつある人間関係や価値観を性格を定義する上で依然として有効な概念ではないかと思う。

アメリカのように久しく個人主義的傾向が強い社会では、電子テクノロジーが、逆にある種の集団主義を強化する場合もある。が、この集団主義は、かつての、個人が自己を犠牲にして組織や集団の一個の機械のようにさせられる集団主義ではなくて、個人が個人としての特質を保持したまま連帯しあうしなやかな集団主義である。

4

70年代になってアメリカで「ネットワーク」や「ネットワーキング」という言葉が流行するようになったとき、コンピュータ・ネットワークはまだ一般的ではなかった。放送網や通信網といったハード的な意味とは区別されたネットワークないしはネットワーキングという発想が具体化するのには、60年代の社会的変化の結果なのである。そして、こうしたある種の連帯の発想が社会的に広まっている条件に、やがてコンピュータによるネットワークが加わるのである。だから、このテクノロジーは、人々をより新しい形で連帯させる方向に進むわけであり、日本の場合とは異なる方向性をもつことになるのである。

日本では、コンピュータ・テクノロジーは、まだ、個性の発揮や集団からの個人の離脱といった側面を浮き彫りにする技術である。インターネットも、個人が地球規模の「放送局」が持てるとか、個人で世界中の情報を手に入れることができるといった側面が強調される傾向がある。これに対して、ウェブ・ブラウザを使ったマルチメディア的なインターネット通信は、別名「ワールド・ワイド・ウェブ」(WWW)と呼ばれるように、〈ウィーヴ〉weaveする、つまり編み合わせるという連帯的なウェブ機能が強調されている。

すでに、メキシコ在住の「活動する思想家」、イヴァン・イリイチは、1970年に発表された『脱学校の社会』(邦訳、東京創元社)のなかで、ハード的な意味あいの強い「ネットワーク」に対して「ウェブ」webという言葉の積極性を提唱していた。学校は、相互的なコミュニケーションの「機会〔オポチュニティ〕のウェブ」にならなければならないというのである。この発想がコンピュータの可能性とともに理解され、実際に具体化されるようになるためには、それから20年もの歳月が必要だったわけであるが、いまやコンピュータは、計算機からようやくメディアとしての機能を全面的に発揮できるところまで来たのである。

近代ヨーロッパで生まれた個人主義は、機械テクノロジーと拮抗しながら生きながらえてきた。機械テクノロジーが人を官僚的な組織や制度のなかに閉じ込めるのに抵抗し、個人としての尊厳や自由を保持する役目を果たしたわけである。個人主義は、決して利己主義とは同じではなく、機械テクノロジーとの対抗関係においては「利己的」ではあっても、個々人のあいだでは、それなりの連帯や協力の場を生み出した。「パブリック」なものがそれであり、広場や喫茶店、パブや劇場といったパブリックなスペースでは、個人は、相手の個人性を尊重しながらともに個人でいるということをタテマエにした。個人主義、公共性、そして機械テクノロジーの三者はたがいにセットをなしていたのである。

だから、機械テクノロジーの黄昏と個人主義の解体、公共性の崩壊は入り組みあって起こることになる。アメリカやヨーロッパの先進産業社会では、かつて日本が「脱亜入欧」の鑑としたような西欧個人主義は衰弱し、「後進国」が憧れたパブリックなサービスや施設は、荒廃の一途をたどっている。旧ユーゴや旧ソ連で起きている悲劇的な事態や混乱は、「民族紛争」というような古い観点で見ると、こうした問題との関連で見た方がよいだろう。そして、その際、こうしたさまざまな終末的な悲劇が起こる一方で、現在、インターネットのように、電子テクノロジーとからみあった新しい人間関係やコミュニケーションが現われ、そこから、個人主義でも集団主義でもない新たなものが生まれる気配があることを忘れてはならない。

電子個人主義というのは、その意味で、電子テクノロジーがもっている潜在力を100パーセント発揮したところに生まれたものではなく、個人主義や集団主義を脱するための過渡的な現象にすぎないとも言える。電子テクノロジーは、人を孤立させたり、個人の能力を際立たせたりするよりも、むしろ、個々人の新しい連帯関係や単なる「個人」や「集団」の枠を越えたインタラクティブでトランスローカルな関係や活動を生むのに向いている。

だから、社会関係に対するテクノロジーの影響の強さという点では、電子メディアよりも自動車の方が、いま日本で伸張しつつある「個人主義」にとって強力なインパクトを与えてきたということも言えるのである。かつて、50年代のアメリカでは、青年に車を与えることが、自立の精神を養わせる上で有効であるという考えがあった。子供に早くから個室を持たせるのと似たような発想である。日本でこのような発想をもって子供に車を買ってやる親がどの程度いるのかは知らないが、マイカーを所有した個人が、移動の自由を実感し、道路上で日々他の車との共存と敵対を経験するなかである種の市民意識を身につけたことは否めない（『身体とテクノロジー』、『ニューメディアの逆説』、晶文社参照）。日本では、マイカーと市民意識は切っても切れない関係にある。

こう考えると、電子個人主義は、個人主義の1つの形態であるだけでなく、近代ヨーロッパ的な個人主義の向こう側にあるものを示唆しているのではないかという気もしてくる。つまり、これは、いまインターネットなどとともにほの見えつつある新しい人間関係を指す言葉としても有

効であるかもしれないということだ。阪神大震災の際に全国からボランティアを志願する人々が集まったように、自閉したオタクや利己的な個人主義だけがいまの風潮なのではない。集団からの離脱や集団への反撥と同時に、村的な「おせっかい」とは異質なボランティアの精神も拡がりつつあるのであり、日本が単に遅れた形で脱近代の傾向を追いかけているわけではないのである。

オオム真理教は、他人に対する関心の薄いオタクをオルグすることによって成長したと言われている。実際に、この教団の「新しさ」は、少なくとも教義の上では、信者に対して集団への帰属を強制しない点であった。信者は、集団で修業をする際にも自己を鍛えることが目的であり、集団と一体となって行動することは求められないはずであった。従って、この教団の無残な敗退は、オタクという個人の敗退であるよりも、オタクを集団として組織しようとしてしまった失敗、電子個人主義を結局は旧来の集団主義でくくらざるをえなかった後退であった。このことは、逆に言えば、オタクが結局のところ既存の、極めて権威主義的なタテ構造の組織とは馴染むことの無い個性であったことをはからずもあばき出したと言える。

6

オオムは、電子テクノロジーを駆使しようとしたかに見えるが、事實は、サリン、薬物、銃といったものへの執着から露呈しているように、テクノロジーの選択としてはマシン・テクノロジー、さらには化学テクノロジーといった旧テクノロジーにとどまったのであり、決して電子テクノロジーの潜在力を駆使することはなかった。ここからは、新しい人間関係が生まれるはずはなく、テクノロジーは、単なる手段や道具としての機能を果たしたにすぎなかった。

信者たちが、教祖浅原彰晃の脳波のあるパターンと信者のそれとがシンクロするように作られたという「ヘッドギア」をつけていたことから明らかなように、ここでは、電子テクノロジーは、個々人の異なる特性をより際立たせ、創造性を発揮させるためにではなく、逆にそれを平均化し、統合するために用いられている。ここにも、この教団のテクノロジーに対する後退した姿勢が露呈しているのである。

7

日常的レベルで電子テクノロジーが、すでに均質化や統合化を越える機能を示しはじめている今日、テクノロジーが現状を打破するか、それとも閉塞状況に追いやるかを決めるのは、テクノロジーそのものではなくて、テクノロジーをめぐる政治つまりはテクノポリティクスである。その意味で、日本の場合、電子メディアに対する規制をとことんなくすことが、このテクノロジーの創造的・解放的な側面を展開させることになるであろうし、世界の新しい動向に正しく対応することになるだろう。

世界の動向が情報資本主義へ移行し、国家の力が相対化し、それまでの国家規制がはずされるなかで、日本が依然として国家の枠に閉じこもろうとし、規制をはずそうとしないのは、なぜだろうか？このままでいくと、21世紀には、日本は、アジア諸国のなかでも最も保守的な国になるだろう。

ここで言う情報資本主義とは、すでに1982年の「企業はなぜ“文化”をつくらなければならないか？」（『メディアの牢獄』、晶文社所収）で定義したように、これまでの「金為替本位制」に代わって、電子情報を貨幣とする交換システムであり、従ってそこではモノではなく、情報の論理がすべてを支配することになる。モノには物理的な境界があるが、情報にはない。情報はモノを無限に複製し、オリジナルなモノを無意味にする。情報資本主義とともにモノの特権的な位置は崩れざるをえない。また、モノにはその物性から来る限界速度があるが、情報の限界速度は光速である。電子テクノロジーは、このような光速の移動を実現することを期待されているわけであり、その最先端に「オプトエレクトロニクス」（光電子工学）が位置しているのは偶然ではない。これらのことは、単に技術的な分野にとどまらず、今後はますますが社会制度や文化の性格をも規定することになるだろう。

インターネットは、一面で、国家の障壁を取り払い、個人を〈ウェブ〉のなかで出会わせるわけであるが、このようなウェブは、単にスイッチを切ればすぐに消えてしまうような一時的な場ではなく、個々人のわが身に食い込んだ持続的な場としてのみ意味がある。が、そのためには、すでにわれわれの身近にそのウェブがあるのでなければならない。インターネットや電子メディアに出来るのは、それらが個々の場やローカルな場をこえてたがいにリンクしあい、まさに〈トランスローカル〉な場を形成するのを助けることである。

数年前から話題になりながら、マルチメディアがいま1つ盛り上がり欠けるのは、実はこのことと関係がある。アメリカでマルチメディアが浮上したのは、単に新しいマーケットとしてだけではない。それを必要とする具体的な場、つまり多言語・多文化を本質とするマルチな社会があったからであり、それを基盤とせざるをえない資本主義システムの多角化という動向があったからである。

多言語社会では、単一のメディアにとらわれない（しかもそれでいて表現を単純化しない）コミュニケーションが求められる。目先の利潤獲得に先立って、あらゆる情報メディアが社会と文化のマルチ化（多元化・多様化・多角化）のために動員されるのである。要するにマルチメディアとマルチ社会・文化は切り離すことの出来ない関係にあるのであり、日本の政治がそうしたマルチ社会や文化を活気づけることに意をそそがないかぎり、マルチメディアは不要であり、従って普及することもないということなのである。ここでも、必要なのは、単なる技術の選択ではなく、情報資本主義の動向を見据えた抜本的な政策と政治なのである。

1

ベルリンの壁の撤廃、湾岸戦争、ソ連ブロックの解体という歴史的な出来事を通じて、メディアの持つ今日的機能がある種の驚きをもって再確認されることとなったが、実は、このような事件を通じてあらわになった「メディア」の力は、むしろ古いメディアのそれであったということとはあまり指摘されない。

一体、国境を越えて届く「自由主義圏」のラジオやテレビの放送電波が「共産圏」の既存の価値観や制度をぐらつかせたとか、攻撃の操作や監視がすべて電子的なりリモートコントロールで行なわれたといったことのどこに新しさがあるのだろうか？

ヨーロッパのラジオやテレビは、もともとトランスボーダーなものであったし、また遠隔操作は戦争の本質の1つである。それゆえ、衛星からの電波が地理的国境を越えて飛びかい、東欧の諸都市を縦横に結ぶ通信回線が敷設されるようになり、また、攻撃がシュミレーションの結果の再現でしかなくなるといった現在進行中の事態は、すでに半世紀まえに方向づけられていたことにすぎないのである。それが、遅々として進まなかったのは、技術的というよりは政治的な事情のためであり、米ソ冷戦体制というものがそうした進行をあえて遅らせることによって成り立つようなシステムだったからである。権力システムとは、決してシーケンシャルな論理では進行しない。それは、たえず進行を逆行させ、後退させることによってシステムの突然変異的な変化を回避しながら進むのである。

2

印刷メディアであれ、電子メディアであれ、メディア・テクノロジー——というよりも、むしろメディア機器——が高度に浸透している一方で、日本では、表現の不明瞭な屈折した国家規制があり、最もパブリックな場であるはずの国会で行なわれる証人喚問の報道が静止画像でしかできず、さらには、最初から不特定多数に向かって放送される電波以外は、原則として、その自由な受信が法律で禁じられている。

むろん、ここには、さまざまな理由づけがあるわけだが、それらはすべて官僚主義的な国家政治の勝手な都合によるものであり、メディア・テクノロジーのポテンシャルには逆行する。それならば、最初からメディア機器の浸透をコントロールしておけばよさそうなものだが、装置の方だけは過剰に流通させることを許しながら、その使用を抑えようとするのである。

この点で、現在、最も矛盾をきたしてしまっているのが電波法である。一瞬耳を疑う者もいるかもしれないが、電波法第59条を厳守すれば、日本では自分を偽らないかぎり、自由に電波を受信することはできない。「秘密の保護」を目的として作られたとされているこの法律によると、「特定の相手方に対して行なわれる無線通信を傍受してその存在若しくは内容を漏らし、又は

これを窃用してはならない」という。

一般の放送は、この「特定の相手方に対して行なわれる無線通信」に入らないのだが、日本以外の国から飛び込む電波や通信衛星の電波に対してはこの法律が適用され、それらの受信は、違法になる。もちろん、第二次大戦中とは違い、特高がチェックしてまわるといえることはないから、事実上、個人的な受信は問題にならないとしても、自宅に大きなパラボラアンテナを設置して海外の衛星放送を見ることは違法であることには変わりない。人を傷つけようというわけではないにもかかわらず、どこにでもある技術を使わせないという検閲の姿勢——これが、日本のメディア・ポリシーの実態を端的にあらわしている。

基本的に、電波は、空気や光と同様に、万人のものであるはずだが、日本にかぎらず、国家は、「電波資源の有効利用」と称して電波を独占し、管理している。アメリカのように、国家や企業だけが放送を独占していることへの異議申し立てと批判から、パブリック・アクセスという民主的な制度が勝ち取られ、実際に、限られた枠のなかで個人や市民が一般のチャンネルで自由に放送できる国もあるが、そのアメリカでもFCC（連邦通信委員会）の介入に対してしばしば抗議と批判が上がっており、FCCの規制には根拠がないとして、たとえばサンフランシスコの「フリーラジオ・パークレイ」のスティーブ・デュニファーのように「海賊放送」を敢行している人々もいる。が、それを「海賊（不法）」行為と見るのは電波を独占している国家の方であって、市民の側にとっては、極めて合法的な行為なのである。

世界的にみれば、電波メディアは国家が押さえており、パブリック・アクセスの制度すら一部の国々でしか実現されていないが、日本のように外見だけメディア民主制をよそおいながら、その実、独裁国家並の規制を貫徹している国は例がなく、市民無視のその態度は悪質といわなければならない。

驚くべきことは、日本の放送法は、放送の受信者として「日本国民」しか想定していないため、海外から日本の領域に飛び込んでくる放送波は、全く存在しないもの、ないしは存在すべきでないものとみなされるか、あるいは、非日本国の「特定の相手方に対して行なわれる無線通信」と解され、日本では受信すべきでないものとされるのである。

郵政省は、1994年度から海外の衛星放送の電波を「合法的な越境放送」として認定したが、基本にある国粋主義は少しも変えないだろう。というのも、郵政省は、この電波を一般に誰でも自由に受信し、「窃用」できる放送波としては認定しないからである。それは、「越境放送」であって、「放送」ではなく、そこに「日本語や英語など日本人が理解できる言語の番組が含まれている」という理由でこれを「特定の相手方に対して行なわれる無線通信」として解釈しようというのである。従って、これは、マスメディアで報道されているような、「海外衛星TV受信解禁」などというしるものではなくて、ケーブルテレビのように受信契約をしている特定の受信者のみに合法的な受信のチャンスを与えるにすぎない。

通信衛星に見られるようなトランスボーダーなメディアの登場は、すでに近代主義的な国家規制の終焉を表示しているのだが、日本は依然としてそのような国家観にしがみつき、小手先の微調整で事態を切り抜けられると思っている。このような歪んだメディア環境のなかでメディアを論じるかぎり、そこからはロクな展望もえられないだろう。従って、権力システムとは異なった

メディアの使い方を問題にするには、メディアをその現状においてではなくて、そのポテンシャル、潜勢力においてとらえなければならないのである。

3

すでに今日のメディアは、フェリックス・ガタリという言葉を借りれば、「ポストマスメディアティック」の時代に入っているが、「ポストマスメディアティック」とは、単にこれまでのマスメディアがやってきた統合と均質化の機能を改め、分散と多元化の機能に転換するといったアルヴィン・トフラー流の変化を意味するにとどまらない。また、マーシャル・マクルーハンが30年以上も前に提起した印刷メディアから電子メディアへというテーゼが、あいも変わらず念仏のように繰り返されているが、印刷メディアから電子メディアへの移行は、一方が他方にとってかわるということではなくて、前者が後者によって再編成／脱構築されるということにほかならない。

現代は、あらゆるものが電子テクノロジーによって再編成／脱構築される時代であるが、その場合、再編成と脱構築とは根本的に異なる。たとえば近年のDTP（デスク・トップ・パブリッシング）技術は、熟練した印刷技師と高度な印刷技術によってしか可能でなかったような印刷術を普通に使えるコンピュータの電子操作のレベルにまで引き下ろすことに成功している。しかしながら、これは、どのみち旧テクノロジーの再編成であって、脱構築ではない。

テクノロジーの趨勢からして、旧テクノロジーは、消滅するか再編成されて生き残るかのいずれかであるとしても、新しいテクノロジーが持つポテンシャルは、再編成にとどまりはしない。DTPにおいて、印刷術と同じことが実現されるということを超えて示唆されていることがあるはずなのだ。

たとえば、今日、紙は、コンピュータとの出会いのなかで確実に意味と機能を変えつつある。この場合、紙かペーパーレスのモニター・スクリーンかといった不毛な議論に陥らないようにしよう。事態を平面的にしか見れない人々が、「ペーパーか、ペーパーレスか」、「ペーパーレス社会なんか来はしない、コンピュータ時代になって、むしろ紙の消費は増えているではないか」などと言っているうちに、紙自身の意味と機能が根底から変わりはじめたのである。

4

紙は、かつて礼拝の媒体であったが、やがて記録の媒体になっていった。それがいま、確実にインターフェースとしての機能に変化しつつある。それゆえ、コンピュータやコピー機やFAXのプリントアウトを、われわれがしばしば、いとも気軽に捨て、きわめて命の短いものとしてあつかうことがよくあるのは、決して偶然ではない。つまり紙は、もう1つの「モニター・スクリーン」、ブラウン管や液晶モニターよりは手軽で安定度の高い「モニター・スクリーン」になり

かわっているのである。

しかし、他方において、この「モニター・スクリーン」は、われわれが電子テクノロジーを使いながら、紙の上に印字・描画された「安定した」文字・画像に執着するかぎり、自然破壊につながる大きなコストを覚悟しなければならないということをも示唆している。結局のところ、紙＝モニター・スクリーンは、過渡期の現象でしかないのである。

問題は、ここからやがて「ペーパーレス」の状況が生まれるということではなくて、紙をモニター・スクリーン化する今日の電子テクノロジーは、「もしあなたが単なる現状の再編成に甘んじるだけならば、自然破壊につながる憂うべき事態を覚悟してくださいよ。あるいは、もしそれがいやなら、あなた自身がメディアに対する姿勢を根本的に変えるしかないですよ」ということを示唆していることである。

いつの時代も、新しいテクノロジーは、それ以前のテクノロジーをより効果的に展開するためにのみ使われる。そのためには、新しいテクノロジーは、そのポテンシャルの大部分を犠牲にし、その能力を奴隷的レベルにまで引き下げることによって旧テクノロジーに奉仕させる。活版印刷で普通に行なってきた印字技術をコンピュータでやろうとすると、コンピュータにかなりの負担をかけなければならないが、そのときコンピュータは、いわば無能者をよそおい、コンピュータにとってはバカバカしい仕事にあまんじている。その仕事を処理する速度と記憶容量を別の目的に向けるならば、そのコンピュータは、これまでの技術機械が決して発揮できなかったようなことができるはずである。

5

日常的にわれわれは薄々気づいているのだが、依然として、メディアによってメッセージを伝達するという観念が一般的である。メディアが「運送路」と考えられているのであり、だからこそ、情報の「送り手」「受け手」、「メディア・ハイウェイ」などということが言われるわけである。しかし、電子メディアを情報の運送パイプとして使うときには、電子メディアの本来の特性を殺したやり方をしなければならない。

その適例が軍事通信である。軍事通信においては、情報の「送り手」と「受け手」が明確であり、原理的に、不特定多数の「送り手」や「受け手」は存在しない。普通の放送のように、誰がどのように聴いているかは厳密にはわからず、むしろその不可知性のなかで作動しているようなメディアでは決してない。また、モニター・スクリーンの画像にも、ビデオ・アートとは違い、すべて明確なメッセージがこめられている。

しかし、湾岸戦争中にくりかえし見せられた映像が、もともとは「敵」と「味方」、「送り手」と「受け手」、さらには「現実」と「非現実」（誤差）とが明確に区別されることを前提とした映像であったはずだが、それが、多くの視聴者にとってはビデオゲームの映像や「この上なく美しいビデオアート」の映像として見えてしまったという事実は、電子メディアがこうした区別やメッセージ性をつねに越えた存在であることをはからずも示している。

電子メディアは、情報を伝達するパイプラインとしてよりも、コミュニケーションを組みかえる場として機能すべきものである。ラジオやテレビは、情報を数量的にとらえ、それをできるだけ大量に送達することができるように組織化されるために、信じられないようなロスをしている。現在、プロフェッショナルな放送局には、放送出力が500キロワット以上のところもめずらしくはない。これは、1ヶ所から大量の情報を可能なかぎり多くの視聴者に「放射」（ブロードキャスト）し、送達しようとするからである。ここには、場所の質に関する意識が欠如しているのであり、場所とは均質な電波空間でしかないのである。

が、もし、場所性ということを重視するならば、出力をかぎりなく増大するという発想は生まれまいだろう。500キロワットの放送局を作るより、1ワットの放送局を500ヶ所に作り、500種類の異なる放送を行なう方が場所性ははるかに豊かになるからである。湾岸戦争でミサイルの先端に装備された小型の「テレビ局」を一晩で何百局も惜し気なく使い捨てたコストを思えばはるかに安い予算で全世界に小出力のポリモーファスなテレビ・ネットワークを張りめぐらせることが実際に可能である。しかし、そのような放送行政は、まだ世界のいかなる国でも遂行されてはいないし、今後実行に移される見込みはなさそうである。というのも、現存する権力システムは、既存のテクノロジーを突然変異的に組み変えるよりも、膨大な犠牲と浪費を支払ながらしやにむに継続しようというテクノ・ポリティクスによって動いているからである。

6

電子テクノロジーは、印刷テクノロジーの理念を引き受けることによって、印刷技術を完成させた。すなわちその複製という理念は、電子的なメディア・テクノロジーによってその可能性を極限まで発揮するようになった。が、完成とは終焉であり、ここにおいて複製という理念そのものが終わる。

実際、デジタル化された信号においては、オリジナルと複製の差異は消滅する。このことは、電子テクノロジーは、本来、複製のテクノロジーではないということであり、電子メディアも、複製とは別の方向からとらえなおされなければならないということの意味する。

コンピュータは、当初、プロセス・マシーンと解され、実際にプロセッサとして使われてきた。いまでもわれわれは、コンピュータにワードプロセッサの機能を期待している。しかしながら、われわれは、コンピュータの機能がそのポテンシャルの一部でしかないことに気づきはじめている。プロセスとは、プログラムに従って何かを処理することであるが、プログラムにあらかじめ封入したことしかできないコンピュータは、いまでは幼稚なコンピュータである。かつて「写真製版」をプロセスと言っていたように、プロセスという言葉は複製文化に属している。が、コンピュータは、もはやプログラムを複製するのではなくて、プログラムをみづから創造するのであり、ある種の自己増殖性と外部へのアクセス性こそが、コンピュータのポテンシャルである。

コンピュータがプロセス・マシンにとどまるとき、それは、情報を集積・所有するという印刷文化の伝統に支配される。これに対して、コンピュータをアクセス・マシンとしてとらえるときには、ネットワークの発想を抜きにすることはできない。ここでは、情報は、集積・所有されるのではなくて、共有のなかで再構築されるのである。伝達、情報交換としてのコミュニケーションに代わって、《共振》としてのコミュニケーションが重要性を持つのはこの点においてである。

しかし、現在のコンピュータ通信は、コンピュータのこうしたアクセス性を十分に展開できずにいる。それは、依然として「メール」や「ニュース」といった印刷文化のコンセプトのなかにとどまっており、従って、コンピュータのネットワークを通じて生まれるコミュニケーションには、何ら新しいものを見出すことができない。

とはいえ、コンピュータ・ネットワークのなかでしばしば問題になる機密保持、著作権、情報の代価といった問題は、これらの上に築かれた既存の制度と価値体系が意味をなさなくなる事態が始まっていることを示唆している。今後、文字だけでなく映像や音があたりまえのようにコンピュータ・ネットワークのなかで登場するようになれば、このメディアのアクセス性は急速に進むだろうし、いまとは全く違った事態が出現するはずである。

ラジオやテレビは、コンピュータ以前から「ネットワーク」という言葉を使っていたし、「共振」は送信と受信の基礎をなしているにもかかわらず、ラジオやテレビもまた、印刷機概念によってそのポテンシャルを拘束されてきた。送信の時間ユニットが依然として「プログラム」と呼ばれているように、送信にとってあらかじめ（プロ）＝書き記す（グラム）ということが前提になっているが、これは、むしろ印刷メディアに固有の性格であって、電子メディアにとって不可欠の条件ではない。電子メディアは、あらかじめ仕掛けをするよりも、即興的ななりゆきにまかせた方がその潜勢力をいかに発揮できるような装置である。

そもそも、「放送」（ブロードキャスティング）という概念自体、電子テクノロジーにはなじまない。不幸にして、現在、ラジオやテレビは、人と人との距離をかぎりなく消去するための装置として使われている。だから、最も強力な放送メディアとは、遠い距離をいまここの感覚にすりかえることができるメディアであり、たとえば湾岸戦争時のテレビ放送は、遠隔地での戦争をいまここの感覚で報道したことでその威力が評価されたのだった。しかし、それは、車や飛行機に期待されている能力——移動能力——であって、電子テクノロジーは、もっと別のことが期待されてしかるべきである。

ラジオやテレビは、情報を放射＝放送するのではなくて、送信（トランスミット）するので

あり、このトランスミットは、文字通りに受けとられなければならない。《トランス》とは「横断的」、「1つの場所を越えて」ということであり、《ミット》はラテン語の *mittere* や *mettre* の系列に属する語で、「置く」「場所をつくる」ということとつながっている。それゆえ、「トランスミット」とは、「横断的な場所をつくること」であり、それぞれ異質な場を多重にリンクすることである。実際には、マスメディアとしてのテレビやラジオは、そうした異質な場をリンクはするものの、それらを同質の場に統合することに努めてきた。それは、テレビやラジオが、不幸にして、輪転機、蒸気機関、歯車、車輪、レールといった機械テクノロジーにもとづく工業化の環境のなかにデビューしなければならなかったという歴史的な事情のためである。それゆえ、歴史的な状況が工業化から脱工業化へ移行していくにつれて、ラジオやテレビのローカル化や分権化が進むのは当然である。と同時に、テクノロジーの基本動向も歴史の趨勢もすべて後追いつきで済まそうとする日本のようなところから見ると「自由」に見えるアメリカやヨーロッパのメディア状況も、所詮は、こうした歴史的な趨勢に対応するためにとられた修正の結果としてローカル化し分権化しているのだということを忘れてはならない。

1970年代から1980年代にかけて、イタリア、さらにはフランスで始まったラジオとテレビの自由化は、一面では、下側からの市民的要求というファクターもなかったわけではないが、その最も大きなファクターは、資本の多角化、消費の拡大、脱工業化、情報化等々の言葉で言い表されるシステム側の変化であった。むしろ、そのなかには、たとえばアウトノミア運動のなかで現われるラジオ運動のように、資本の「自己組織化」を越える創造的な試みも数多くあった（『これが「自由ラジオ」だ』、晶文社参照）が、それらは、そうした歴史的趨勢のゆえに生まれたのではなくて、むしろそれにもかかわらず生まれたのであった。

だから、重要なことは、権力システムを越え、つねなる未来を照射する試みとしてのメディアとメディア運動は、制度化したモデルのなかにはないということである。つまりは、トランスミッションは、まだトランスミッションではないのである。

9

メディアの歴史は、ある点で、記憶を代補する装置の歴史である。フランシス・イエイツが『記憶の技術』（邦訳、水声社）のなかで書いているように、都市の街路や建築が記憶のメディアであった時代もあったが、近代は、書物が記憶のメディアとなった。書物は、次第に記憶の天才と博学の伝統を消滅させ、今日、コンピュータと連動した電子メディアが、記憶ということそのものを変容させようとしている。

しかし、街路や書物は、記憶を完璧には代補できないということが、そのメディア性をなしていたが、電子メディアは、記憶をある現実の再現前・複製とみなすことによって、その代補を完璧に実現する。いまここで体験される感覚・思考・動作を10年後に全く同じ状況で経験させること、もしお望みなら、10年後の「いまここ」の感覚に合わせて現実をヴァーチャルに変容させて経験させることもいとわれない。ヴァーチャル・リアリティのテクノロジーは、想像をサンブ

リングし、現実化するテクノロジーである。

こうした状況のなかで、人は、記憶の意味自体が変わりつつあるにもかかわらず、一方で、記憶の喪失を嘆き、他方で、記憶が電子テクノロジーによって完璧に代補されるという楽天主義にひたる傾向がある。確かに、記憶は失われているが、それは、電子テクノロジー以前から失われつつあった記憶である。また、電子テクノロジーが代補するかに見える記憶は、われわれがこれまで慣れ親しんできた記憶とは質的に異なるものである。

記憶とは、基本的に場の記憶である。この場では、情報や言語概念や映像情報や言語概念や映像が、想起のたびごとに更新されるのである。これは、電子的なメモリー装置の記憶のやり方とは根本的に違っている。

電子テクノロジーの趨勢は、場の記憶を集積としての記憶にすりかえ、印刷技術の発展とともに昂進した場の記憶の喪失傾向をますます強めている。しかしながら、ここで、もし、場の記憶と集積的記憶との存在論的差異を正しく認識するならば、電子テクノロジーを場の記憶の先鋭化に役立てることができるだろう。

ポール・L・サフオーは、そのひらめきに富んだ『シリコンバレーの夢』（日暮雅通訳、ジャストシステム）のなかで、今日の「情報オーバーロード」の時代には、19世紀流の「ある情報を思い出す能力」よりも、「一見関係のない情報を結び付ける能力」、「一見無秩序で混沌としたデータの中に意味のあるパターンを見つけ出す数学の一分野、カオス理論」が重要性を持つようになると言っている。

こうした能力は、電子テクノロジーがそのまま発展すれば自動的に一般化するというものでは決してなく、むしろ、電子テクノロジーがポテンシャルとして持っている解放的側面であり、現実には、つねに先送りにされる能力であるように思われる。

メディアをシステムのプログラムに従って受動的に使用するのではないメディア・アクティヴィストは、このような側面にこそ注目すべきだろう。要するにメディアをメッセージの媒介装置や記憶の代補装置とはみなさないことであり、放っておいても過剰に昂進する記憶の代補装置としての側面のかたわらで、ラジオ、ビデオ、コンピュータ等々の電子メディアだけでなく、本や新聞のような旧メディアをも、ひらめきや場の再構築をうながす《共振》と《アクセス》を過激に推進する《トランスミッター》としてとらえなおす実験と、それを阻む諸条件の批判に介入することである。

1994年から日本で急速に過熱しだした「インターネット」の流行は、その少しまえからアメリカで始まったインターネット熱の飛び火という側面が強いが、この日米共通のインターネット・ブームには、注目すべき大きな要因がある。

それは、1993年4月にイリノイ大学アーバナ・シャンペイン校付属のNCSA (The National Center for Supercomputing Application) から Mosaic というハイパーテキスト・ライクなアプリケーションがフリーソフトとして発表されたことだ。当初、それは、UNIXのX Window System 上でのみ作動するものであったが、同年の秋には早くも Windows や Macintosh でも作動するバージョンが発表された。これによって、それまで (NeXTには、NexusというMosaicのプロトタイプが存在したが、一般的ではなかった) 無味乾燥なモニター画面に画一的な文字を打ち込まなければならなかったコンピュータ通信が、アイコンに似た「ポインター」をマウスでクリックするだけの操作で、しかも、それまでは、異機種間では通常 (特別の操作をしないかぎり) 文字だけのやりとりしかできなかったものを、一挙に画像・音・テキストを送受できる双方向のマルチメディア通信になってしまったのである。その後、Netscape Navigator というブラウザも作られ、やがてそれが標準的なものとして浸透し、インターネットのマルチメディア化という現象をさらに加速させている。

コンピュータをインターネットに接続し、ウェブページを覗けるようにするセットアップは、まだ誰にでも容易であるとは言えないが、このウェブに載せるウェブページのプログラム (HTML 言語による) の仕方そのものは、信じられないくらい簡易である。すでにそのためのオーサリング・ツールもあり、ワープロ並の簡易さでホームページを作ることができるが、自分で書いても、ハイパーカードなどよりもはるかに簡単に映像・音・テキストから成るページを作成できる。これほど簡易で表現力のあるマルチメディア・ツールおよび言語が作られたことはなかった。それゆえ、インターネットについて語る場合、Mosaic 以前と以後とではかなり状況が異なるのである。

では、インターネットにおける Mosaic の出現と Netscape の浸透は、どのような意味と射程を含んでいるのか? このようなインターネットの普及は、社会や文化をどのように変えるのか? インターネットが普及しつつある現況で、政治やオルタナティブな諸活動は、どのような変容を余儀なくされるのか?

わたしの理解では、今日のインターネットには2つのルーツが存在する。

ひとつは、グラスルーツ、つまりは民間の個々人がコンピュータを単なる計算機や情報処理機

としてではなく、コミュニケーションのメディアとして使いはじめ、それがやがて狭義のパソコン通信に広がっていくルーツである。この流れは、60年代後半までさかのぼれる。

もうひとつは、やはり60年代に、アメリカ国防総省のコンピュータネットから始まり、やがてその研究プロジェクトに関わる大学の研究機関にリンクされ、それが次第に州や国境を越えてさまざまなコンピュータ・センターと数珠つなぎに広がっていった狭義のインターネットの流れである。

ワープロでもパソコンでも、それを単体で使用しているときには気づかないが、それを他のワープロやパソコンとリンクしてみると、コンピュータが人と人とを結びつける（あるいは対立を明確化する）メディアであることがわかる。それは、たとえばあなたのワープロで作ったフロッピーを他の人に手渡すとか、あるいはあなたのパソコンを古いワープロに（RS-232Cの）直接ケーブルでつなぐというような単純な例でもよい。すると、ただちにそれらが、ラジオやテレビのようにメディアであり、しかも最初から双方向のメディアであることがわかるだろう。

このことは、実は、2台のマシンがなくても可能である。たとえば、あなたのワープロを公園や広場のような場所に放置し、通行人に好きなことを書き込んでもらう。そうすると、それまではあなたのモノログの記録装置でしかなかったマシンが、異なる考えやフィーリングを交換し、混ぜ合わせる場に変化するはずである。

実は、最初のパソコン通信は、このようなやり方で始まった。カリフォルニアのバークレイでリー・フェルゼンスタインが古コンピュータを人々に解放して、それを「電子掲示板」として使わせることを始めたとき、その後の（狭義の）パソコン通信の方向は決定した。フェルゼンスタインは、ここから近隣の喫茶店やスーパーマーケットなどの店先に置いたコンピュータを互いにリンクして「コミュニティ・メモリー」というネットワークを作るが、これは、パソコンネットのはしりであった。

この経緯については、スティーブン・レビーが『ハッカーズ』（邦訳、工学社）のなかで多くのページをさいているので、それを参照してほしいが、フェルゼンスタインが「コミュニティ・メモリー」のアイデアを思いつききっかけをつくったのが、1973年に父親からプレゼントされたイヴァン・イリイチの『コンヴィヴィアリティの道具』（渡辺京二・渡辺梨佐訳、日本エディタースクール出版局）を読んだことだったというのは興味深い。「この本からインスピレーションを得て、フェルゼンスタインは、イリイチ、バックミンスターフラー、カール・マルクス、ロバート・ハイラインらの思想を具体化する道具を思い付いた」。

「コミュニティ・メモリー」は、最初から、既存の組織とは別種の自律したスペースを形成しようとする意志が強かったが、このような傾向は、その後に展開するパソコン通信全般に伝染した。インターネットとリンクするようになった今日でも、パソコン通信には、一面でどこか閉鎖的などころがあるのはこのため、パソコンネット同士のあいだには、不干渉と無関心が同時に存在している。そのため、「コミュニティ・メモリー」のようにかたくなにその「初期精神」を守り抜こうとするネットは、80年代には利用者からあきられていった。わたしが、「コミュニティ・メモリー」を訪ねたのは80年代の前半期だったが、それは、バークレイらしい「おれらは勝手にやるぜ」風のすがすがしさはあったが、孤立的な雰囲気は否めなかった。

これに対して、インターネットは、最初から脱領域と既存領域の統合を目指して発展した。こちらは、パソコン通信とは違い、コンピュータに関する研究開発の機関そのものが、データの送受や連絡を高速に、遠距離でやろうという明確な目的をもっており、ネットの利用が即、高性能なコンピュータの開発や、通信プロトコール（コンピュータ自身が「会話」をかわすための信号的な取り決め）の研究につながっていたため、極限すれば、そこには、初めから地球規模で世界を電子ネットワークで覆ってしまうという観念が潜在していたわけである。

Internet Growth Data によると、アメリカのインターネット人口が飛躍的に増加するのは、1988年の後半からである。そして1990年を過ぎると、その増加グラフのカーブは、垂直の急カーブを形づくるようになる。この時期が、ちょうど湾岸戦争と重なるのは、決して偶然ではない。狭義のインターネットは、湾岸戦争で実際に使われた戦闘プログラムをサイバースペース上で駆動させ、ウォー・シミュレーションを行なう軍事ネットワークの発展と切り離すことはできないし、また、電子戦のためのさまざまな装置を開発するにあたって、膨大なデータやメールが、インターネットを通じてペンタゴン、研究所、企業の間でやり取りされたからである。

しかしながら、インターネットが、軍や企業の利益にしか役立たないと見なすのは一面的である。インターネットの浸透は、電子戦の技術の発達と無縁ではないが、そもそも、電子テクノロジーのおもしろさは、それが、つねに逆説をはらんでいることである。現にインターネットは、国家組織のなかから生まれながら、すでに国家の枠組みをはみ出してしまっている。

3

日本では、理工系の大学や研究機関が特殊なやり方で利用していたにすぎなかったインターネットも、いまでは、一般の利用者が増えつつある。すでに Niftyserve のようなパソコンネットは、100万単位の人々のあいだに普及し、これまでの「スネイル・メール」（郵便など）に対して電子メールを利用する比率が格段に増加している。こうしたパソコンネットは、いまやインターネットのバックボーン回線に接続されているので、「本格的な」インターネットと大差のないサービスを提供しはじめている。

インターネットは、それゆえ、従来の意味での「パソコンネット」と厳密な意味で区別できないところまできている。それは、むしろ、さまざまなネットワークが「ワールドワイド」に「ウェブ」状にリンクしあつたものと考えた方がよい。そして、そこでは、パソコンネットの自律的・孤立的な性格が、グローバルに拡大しようとするインターネットの性格と融合することによって、逆にその孤立的な性格を払底させ、その自律的な側面が積極的な力を発揮する。他方、インターネットの方は、その侵略的・統合的な側面が、パソコンネットによって多元化され、均質的な方向に陥るのをまぬがれるのである。

しかしながら、これは、比較的小さなパソコンネットが無数にインターネットに接続される場合に可能なのであって、現実には、たとえば Niftyserve や ConpuServe のように「パソコンネット」とはいえ、インターネットの商用プロヴァイダーなどよりもはるかに大きな企業と化して

というようなところでは、それがインターネットと結びついても、パソコンネットとインターネットの合い異なる要素が融合して新しい一文字通りの「オールタナティブ」な一メディア性を発揮する可能性は薄いだろう。

ここで言う「オールタナティブ」(alternative)とは、ラファエル・ロンカリオが、「〈オールタナティブ〉についてのノート」(ナンシー・セド／アラン・アムブロシ編『ビデオ一変革する世界』)のかなで述べた意味、すなわち、オールタナティブ・メディアとは、「マージナル」や「マイナー」なメディアのことではなくて、「変革する」(alter)メディアのことである、という意味である。

すでにメディアのさまざまな部分でこれまで有効であるかに見えた「マス」対「ミニ」という対立という構図が意味をなさなくなっているが、インターネットは、まさに地球的規模のマス・メディアであると同時に、個々人が個々に発信できるメディアであるという点で、数千万人の「ミニコミ」であり、つまりは、ここでは、「マス」対「ミニ」という対立は意味をなさなくなっているわけである。

このような状況下では、すでに存在する小規模のパソコンネットが、積極的にインターネットに加入して、その回線をつないでいくことが重要であり、また、インターネットの個人接続した者が、その使用を自分だけにとどめずに、それを電話線を通じてさらに孫分けしていくとか、自分の「端末」を来訪した知り合いに積極的に使わせているといった試みがインターネットの能動的な側面を強化することになるだろう。少なくとも、インターネットの可能性にのみ注目するならば、以上のような言い方ができる。

4

基本的な発想からすると、マルチメディアとインターネットは、同じ発想にもとづいている。つまり、マルチメディアもインターネットも、互いに異なる機能や回路・回線を連結・ネットして既存の境界をかぎりなく越え出ていこうとするからである。しかし、これらの2つの言葉が飛びかう足下の方を見つめてみると、そのようなかぎりない逸脱をはばむ条件の多さに驚かされる。

マルチメディアの場合、最初に必要なことはメディアを情報のパッケージとみなす考えを改めることだが、現状では、テキスト・音・映像といった3つの異なるパッケージを総合したものがマルチメディアだという発想が依然として根強い。マルチメディアがおもしろい展開をするためには、テキストが単なる電子本などのような一単に紙を電子的なモニタースクリーンに替えただけの一パッケージであることをやめて、すでにそれ自体でこれまでの本の境界を踏み越えていなければならないし、同じように音や映像がデジタル化しただけでは、マルチメディアからは程遠い。

くり返すが、マルチメディアは、決して、文字と音と映像を組み合わせたり、それらを統合的な環境のなかで操作することによって可能となるわけではない。そうではなくて、文字が音や映

像に、音が文字や音に、映像が文字や音に変容し、領域侵犯するときマルチメディア化するのである。

たとえば文字を映像化することをやってみよう。「粉」なら粉という文字を4ポイントぐらいづつ大きさをずらしながら20コマほどコピーし、アニメを作るソフトに流し込み、簡単な動画を作ってみる。こうすると、紙やモニタースクリーン上で見るときに「粉」という1つの統一体として見えたものが、「米」と「分」とがダンスをしながら「粉」とは全く別の意味作用を表示しはじめるのである。

同じことが、文字と音との関係についても言える。いま、文字テキストを読ませるソフトが普及しており、校正作業に用いられたりしているが、このコンピュータ・プロセッシングの過程で行なわれていることは、マルチメディア本来の発想からすれば、テキストに音声を加えることであるよりも、テキストの音声化——領域侵犯——であって、ここでは、文字が紙やモニタースクリーンの上で提示する記号体系とは別のものが提示されていることに注目しなければならないのである。そのことは、読み取りのスピードや声質を「異常」なレベルに変えてみる時にはっきりする。そして、このとき、文字テキストとしてはありきたりの意味しかもっていなかったテキストが、驚くべき音楽性を発揮したりするのであり、それまで既存領域にとどまっていた1つのメディアがコンピュータによって解体され、マルチメディア化するわけである。

通常、わたしたちは、マルチメディアを、テレビの高度化した装置のようなものとして考えがちである。しかし、テレビの場合、その映像と音との関係が単に平行的にしか、あるいはたかだか相補的にしかとらえられておらず、両者が互いに相手の領域を侵犯しあうものとはみなされていない。が、マルチメディアにおいては、文字・音・映像は互いに相手を侵略しあうのであり、また、その意味ではごく普通のテレビ受像機であっても、立派なマルチメディアになるのである。

わたしの考えでは、マルチメディアにかぎらず、「マルチ」なものももう古いのだと思う。多国籍企業は「マルチナショナル」であるが、いまの企業は「トランスナショナル」化している。かつて多くの分校や研究所をもつ大規模な大学のことを「マルチヴァーシティ」と言ったが、こういうものが「巨大団地」と同様に、いまやどうしようもないものであることは誰でもが知っている。そういえば、「マルチパーラ」（多産系の女性）も過去の存在になった。そもそも、「マルチ」という言葉には、すでにばらばらになっているものを寄せ集めれば何か新しいことが生まれるといったセコい精神がひそんでいる。

わたし自身に関して言えば、インターネットのメールで映像・音・文字が一体となった「マルチメディア」のメールをやりとりしてみると、旧来の電話や文字通信よりははるかにおもしろいという気はするが、この多重化がさらなる多重化を促進するという風には思えないのである。マルチメディアとは、それだけでは、これまでのメディアの総合であり、終末ではないのか？

アートの世界では、1960年代から「マルチメディア」があたりまえだった。ジョン・ケージやFLUXUSのアーティストは、「インターメディア」という概念を提起した。「インターメディア」とは、ディック・ヒギンズが『インターメディアの詩学』（国書刊行会）で言っているように、「2つないしそれ以上の現存のメディアを融けあわせようという欲求」であり、「コラ

ージュ、音楽、演劇の間の未踏の地として発展してきた」。が、このことは、インターメディアやマルチメディアが「マルチ」な表現を自動的に約束してくれるということでは全くではない。アートにとってはメディアはもともと「マルチ」で「インター」なものであり、ビデオだからといって見えるものしか相手にできないというわけではなく、またラジオも、聴覚の表現に限定されるわけではなく、視覚や触覚や味覚の世界をも同時に表現してきた。

その意味では、メディアは、より適切には、「ポリモーファス」なものであり、メディアは「マルチメディア」よりも「ポリメディア」であるべきなのだ。したがって、「マルチメディア」は、そうしたもともと「ポリモーファス」な表現をより重層化してくれるかぎりでは可能性をはらんでいるわけである。「マルチメディア・・・」というイベントでいつも失望させられるのは、メディアのこうしたポリモーファスな性格に関する思考が全く欠けているからである。

5

ハイパーカードの発明者であるテッド・ネルソンは、かつて、「ハイパーメディア」を「ノンリニア」なメディアと呼んだが、それをより本質的な意味に受け取るならば、「ノンリニア」であるということは、非均質的であるということであり、さまざまな質的に異なる位相を持っているということである。「ハイパーメディア」という言葉が、いまはやりの「マルチメディア」よりも含蓄が深いのは、それが、メディアのそうした質的な度合いを表示しているからだ。

マルチであるかマルチでないかということは、同じレベルの差異の問題として受け取られがちである。そのため、マルチメディアとは、テキスト・映像・音をあつかうメディアのことだとされ、それならばマルチメディア対応のコンピュータを買えば、メディアをマルチ化できると考えられるのである。

しかし、「マルチメディア」の多重性（マルチプリシティ）を水平的・量的にではなく、垂直的・質的に取るならば、「マルチメディア」とは、一体、何と何とが「多重」になっているメディアなのだろうか、という問いが生じる。わたしの経験から言えば、メディア機器をいくら多様に並べたところで、その使い方が立体的でなければ、単一のメディア空間しか生まれない。われわれの知覚は、目が映像、耳が音、脳神経がテキストを分業的に知覚しているのではなくて、それぞれがまさに「総合的」なのである。従って、見たものが音や匂いを発することもあるわけであり、また、「マルチメディア」装置を大袈裟に設置しても、そこからはつまらない光線しか知覚できないということもありえるのである。

メディアをマルチ化できるのは、身体の突然変異的な——それまでのコンテキストや質を一挙に組み替える——自発的な能力であり、メディア装置に出来ることは、そのような能力を発揮できる条件を準備し、触発することでしかない。インターネットは、はたしてそのようなしなやかさをもっているだろうか？

現状では、インターネットに接続するためのコンピュータは、依然として、使用方法が複雑であり、身体の方がかなりの程度装置の仕組みとロジックに合わせていかなければならない側面が

強い。それは、ヴァイオリンやピアノのような楽器が、「まともな」演奏のためには、かなりの習熟と努力が要求されるのに似ている。

しかし、身体性の解放とメディアとの関係は、メディアを身体化することでも、身体をメディアによって道具化することでもない。むしろ、身体が身体のまま、いわば「魔術的」に変容されること、そして、メディア機器の方は、そのプロセスのなかで、単なる機械としてのレベルを越えてしまうこと、こそが問題なのである。それゆえ、メディア装置は、身体に対して自分の方から過剰な要求をしなければいけないほどよく、いわば「空気」のような存在になることが好ましい。しかしながら、このことは、メディアが「身体表現」を「ありのまま」に「表出」すればよいなどということをおもうとしているのではない。身体は、外部装置の「抵抗」なしには創造的な表現をすることはできないのであって、そのためにメディア装置を必要とするのである。問題は、そうした「抵抗」を生み出す「主体」は身体の側にあるということである。

だから、その意味では、メディア装置から要求されるかに見えるさまざまな労苦も、それが身体自身の表現過程の1つであると考えられることができるならば、意味は全く違ってくる。しかし、事實は、ジョン・ケージの偉大な試みやFLUXUS以来のパフォーマンス・アートの蓄積にもかかわらず、一般的に、メディア装置の準備過程（セッティング）や習熟過程は、表現の本過程とは見なされないのである。その結果、メディア装置は、一面で、ユーザーに多大の習熟努力を要求しなくなればなる程、その使用可能性は単一化され、今度は、身体の側がそれを表現の創造性のために複雑な使い方をしようとしても、出来ないということになるわけだ（たとえば、テレビは、さまざまな潜在機能を持っているにもかかわらず、一定のパターンで受信する機能しかない。画面の色を好き勝手に変えることすら難しい）。

6

インターネットは、「地球人口のためのミニコミ」というような言い方をされることもあるが、このポストマスメディアティックなメディアに対しては、近代の諸概念は、操作的なやり方でしか作動できない。「グローバル」と「ミニ」は、近代主義的な概念としては、あい対立するが、まさにインターネットは、「グローバル」であり、かつ「ミニ」なのである。それゆえ、これらの概念は、いずれは解消されざるをえない。わたしは、近年、このような（操作概念的に言えば「グローバル」かつ「マイクロ」な）メディアを「ポリモーファス」という言葉で表現しようとしている。

ポリモーファスなメディアは、細胞のように自己増殖し、世界中の個々人の神経組織を互いにリンクするところまで進む。が、これは、「近代システム」にとっては根底的な脅威である。このため、「近代システム」は、この脱近代システムであるポリモーファスなメディアをそれなりのやり方で取り込もうとする。「近代システム」にとっては、地球規模に拡大したメディアに「ビッグ・ブラザー」が単一情報を流せることが依然として善であり、通常は、人工的に構築された「異分子」が適度の混乱によってネットワークをブロック化し、抗争や離反を恒常化させ

ておこうとする。というのも、「近代システム」はそのような後退を操作する形でしか生き残ることが出来ないからである。

いま、インターネットが普及しはじめたなかで、社会的動向が、すでに、それぞれに細かく自律したポリモーファスな単位の個人が相互にコミュニケーションしあい、従来とは異質のコミュニティをつくるよりも、むしろそのような動きを抑止する方向に向かい始めているのは偶然ではない。VRMLやHotJavaなど、可能性に満ちたインターネット・テクノロジーアプリケーションを駆使しているのは、依然としてプロ集団である。アマチュアは、インターネットをもっぱら「受信」のためばかりに使っている。ここから、予測されるのは、インターネットが単にチャンネル数の多いテレビのようなものになることだ。「双方向」メディアとか言っても、それは、単にチャンネルを豊富に選択できるというにすぎない。アメリカですでに知られているように、衛星テレビやCATVが普及してチャンネル数が膨大になっても、視聴者――受動的なメディア文化にどっぷり漬かった「受け手」たち――は、最初は「チャンネル・サーフィン」も試みはするが、やがては限られたチャンネルの単なる「受け手」に落ち着いてしまうのである。

インターネットは、「万人を（単なる受信者ではなく）発信者にする」というが、実際には、ウェブページの数が増えれば増えるほど、おもしろくなればなるほど、発信するという性格が薄れ、結局は、ラジオやテレビと同じように、ユーザーを単なる受信者にしてしまう恐れもある。

こうしたディレンマは、発信か受信かという二者択一的な解決方法では乗り越えられないだろう。さいわい、インターネットのウェブページには、リンクという重要な機能がある。これは、あなたが作ったウェブページを他の人ないしは他の組織のウェブページに連結する機能であり、これによって、あなたのウェブページにアクセスした人が、よそのウェブページへの通路を発見して、そこへ飛んでいく機能である。あなたのウェブページがおもしろくなるかどうかは、そのページ自体の内容もさることながら、このリンクがどれだけ多様に張られているかどうかにかかっている。

しかし、リンクを張るためには、ほかで発信している人や組織を知らなければならないし、彼や彼女らと信頼関係が成り立っていなければならない。インターネットは、本来、個人を核としているから、大きな組織が大金を積んでインターネットのサイトを作り、そこに豪華なウェブページを置くとしても、その場をつなぎ、その関係を広げ、いや、単に広げるだけでなく、質を高め、つねに新鮮なものにしていく魅力的な、ある種のパーティ・ホストがいなければならない。ちょうど、すぐれたパーティ・ホストがそれぞれに個性的な客同士を紹介して、そこに集まる人々とその場とを豊かで新鮮なものにするように、ウェブページにも、そうした才能とセンスが求められる。

インターネットは、つねに、国家を初めとする「近代システム」の規制や管理を抜け出してしま

うポテンシャルをもっているわけだが、だからこそ、「近代システム」の側は、それが一定の枠を越えないように神経をとがらせている。が、このことは、NSA（National Security Agency 国家安全保障局）やCIAや財務省がインターネットでとりかわされる通信内容を監視し、上からの規制を加えようとしているからではない。また、性表現や政治的情報に対して、多くのインターネット・サイトが自主規制をしているからでもない。

それよりも、重要なのは、いま「体制」が一番神経を尖らせているのが暗号の問題であり、アメリカでは、暗号技術は依然として国家によって厳重に規制されている点である。そして、むしろ、この点から、最近のインターネットで強まっている「自己検閲」と「検閲」の意味も考えなければならない。

1996年2月8日にアメリカで成立した「新通信法」の付帯条項（CDA=Communication Decency Act、コミュニケーション品位法）には、「品位に反する」（indecent）表現をインターネットに流した者に対し、最高25万ドルの罰金、2年以下の懲役を課す恐るべき条項が含まれている。また、テレビ番組で親が「極度に暴力的」と判断したものをあらかじめ使えないように設定できる「Vチップ」をテレビに装填することをメーカーに義務づける条項もある。

しかしながら、これらを、単に古いタイプの父権的・強権的な管理の復活であると見てしまうと、動向をとらえそこなうだろう。むしろ、これは、国家が暗号技術を独占しようとする動きの一環であると考えなければならないと思うのだ。

人を国家の代理人にする文化や制度が強力になると、人は、無意識のうちに国家に好都合の価値や性向を選びがちである。ブルース・スターリングが『ハッカーを追え！』（アスキー出版局）で詳述しているように、アメリカでは、1990年2月に最初の大規模なハッカー狩りが行なわれ、そうした動きに対する反対運動も高まった。ミッチ・ケイポアとジョン・P・バーロウによって電子メディアに対する抑圧に抗する「砦」としてEFF（Electronic Frontia Foundation）が作られたのもそうした動きのなかであった。たが、それにもかかわらず、1990年は、人を国家の代理人にする抑圧文化を浸透させる国家儀式のはじまりであり、CDAは、その最初の制度化となったのである。

暗号技術がなぜいまデリケートな問題であるかは、資本主義の現段階と深い関係がある。現在、インターネット上では、しばしば「デジタル・キャッシュ」の問題が議論されており、すでにオランダには「ディジキャッシュ」という会社を設立し、「ネット・キャッシュ」による「ヴァーチャルな支払サービス」をインターネットを使ってやろうとしている人物（デイヴィッド・シャウム）がいるが、このような動きは、言うまでもなく、資本主義の危機・変容・終末の問題に深く関わっている。

すでに、資本主義システムは、金とドルとの交換停止、グローバルな金融情報ネットワークの設定、プラスチック・マネーの推奨への誘導といった形でのサバイバル戦略をとってきた。言

い換えれば、資本主義は、自己を「情報資本主義」として純化し、とらえなおすことによって生き延びようとしている。（「情報資本主義の支配構造」、「資本主義は情報資本主義だった」、『批評の機械』未来社所収）しかしながら、情報資本主義は、それが頼りにする情報テクノロジーの基本性格によって、資本主義そのものを維持できなくするところまで進む。それが、いまインターネットにおいても顕在化しているわけだが、そうした最終闘争の場が暗号技術なのである。

情報資本主義が、利潤増殖の回路をデジタル信号の流れにまで「純化」するにつれ、貨幣にとっての金（そしてその最終基盤としての労働身体）にあたる稀少性の拠り所をどこに置くかが決定的な問題になる。ハイパーな複製技術としてのデジタル・テクノロジーは、本来そうした稀少性を骨抜きにしてしまうポテンシャルを持っているが、暗号技術は、それに歯止めをかけることが可能である。すでにネットワークを通じたソフトウェア販売で使われているように、いくらでもコピー可能なネットワーク上の情報で利潤を得るために、そのコピーを稀少化するという方法がとられている。このテクノロジーのテロスに逆行する方法の横行こそが、いまの状況の逆説と皮肉を如実に物語っている。

こうした逆説は、コンピュータ業界では日常茶飯と化しはじめている。たとえば先述の Netscape Navigator を作っているネットスケープ・コミュニケーションズ社は、いまや、インターネット業界の注目株の1つになっているが、その主力「商品」である Netscape Navigator からの直接の収益はわずかである。というのも、この会社は、それを惜し気もなくタダでバラまいているからである。が、そうした「気前のよさ」のおかげでこの社は、ブラウザ・ソフトの70%をおさえ、300万人のユーザーをもつところまでいった。1995年8月、その店頭株が公開されたが、投資家の関心は異常な程高く、最初14ドルで出された株価が、1時間半後には71ドルまではね上がったのだった。

だから、結果的に、ネットスケープ社は、Netscape のフリーな配布で元をとったのだと見なすこともできるだろうが、それは皮相な見方だろう。重要なのは、いま明らかに、「儲ける」ということの意味が従来とは変わってきたことである。その点で、ネットスケープ社は、すでにこの新しい動向を体現しているとわたしは思う。

今後、ますます、通常の意味での利潤は、会社の直接的な仕事からではなく、付加価値や波状効果の方から生まれる傾向が強くなるだろう。ネットスケープ社はまさに、その主要な仕事は、少なくともこれまでは、WWWブラウザの製作と配布だが、実益の方は、その波状効果から生まれたある種ヴァーチャルな期待にもとづく投資から生じているのである。つまり、事業と実益との関係が、間接的・偶発的なものになってきている。すでにハリウッドの映画産業は、製作した映画からの直接的な収益よりも、コングロマリット化している産業の別部門からの収益に依存してきたが、Netscape とともに起こりつつあることは、これとは根本的に違うのである。

その意味で、WWWブラウザが、最初、イリノイ大学のNCSAという非営利組織を通じて広まったこと、しかも、その普及が、その組織による強力なPR活動の結果としてではなくて、ユーザーたちがそのFTPサイトから自発的に取得し、自分のコンピュータにインストールするという形で進んだことは極めて重要である。というのも、世界（たとえ、それがインターネット

という小世界であるとしても)をまず変えたのは、非営利の組織であり、これまでのように、営利を追求する大企業ではなかったからである。

9

近年、サービス産業の世界では、「ホスピタリティ」ということが強い関心を呼んでいる。画一的なサービスを提供しては、今後のサービス産業は生き残れないのであり、質の高いサービス、金に換算できないサービス、つまりはホスピタリティを提供しなければならない、というのである。

確かに、サービス産業の射程が深かまると、それが提供しようとするサービスは、値がつけられなくなってくる。高価なサービスがよいわけではないし、サービスの質は、個人的な好みや相性の問題を無視できない。ホスピタリティとは、通常、もてなしや看護の度合いを指す言葉であるが、いまこの言葉は、そうした通常の意味を越えて、公共的な人間関係の質を表すパラダイムになろうとしている。

ホスピタリティという言葉は、日本語環境のなかでは、まずホスピタル＝病院を想起させるので、医者が病人をいたわるような関係を思い浮かべやすい。が、順序は逆で、ホスピタリティのある特殊なやり方で制度化した場所がホスピタル＝病院なのである。だから、ホスピタリティの今日的な意味を理解するには、一旦ホスピタル＝病院を除外して考えた方がよいだろう。さもないと、日本では、ホスピタリティが「思いやり」のようなものとして理解されてしまう恐れがある。

ホスピタリティは、「思いやり」よりももっと対話的であり、送る方も受ける方も積極的である。だから、サービス社会の向こう側にほの見える「ホスピタリティ社会」が今後どこまで成熟していくかは、ある意味で、インターネットが今後どのようなものになっていくか、非営利の組織がどのような影響力をもつようになるかということと無縁ではないのであり、むしろ、その辺から見えていった方が事態がはっきりするようになるに思えるのである。

10

1994年に、EFF (Electronic Frontier Foundation) のサイトで盛んに議論されていた話題に、「クリッパー・チップス」問題があった。これは、NSAがデザインした暗号化の集積回路(チップス)で、政府は、これを将来、全米の電話やコンピュータ・システムに装填し、「デジタル通信の機密」を保障するという。しかし、問題は、政府が、独占的にこのチップスの暗号解読の鍵を握り、また、今後は、すべての暗号技術をこのチップスで使われる暗号アルゴリズムで統一しようとしていることである。したがって、この新たな「連邦暗号処理基準」が適用されるようになると、現在存在する暗号技術は使用禁止になることはまちがいない。

すでにネット上には、数多くの暗号化ソフトが流通している。たとえば電子メールの暗号化に用いられているものでは、アメリカではR I P E Mが、ヨーロッパではP G Pがそれぞれ有名である。前者は、R S A Data Security, Inc. が開発したアルゴリズムを使っているが、R S AはR I P E Mの一般使用を認めているので、アメリカ国内では誰でも使えるが、国外に持ち出すのは、武器禁輸法に抵触する。後者は、R S Aのアルゴリズムを無断で使用しているために、堂々とは使えないが、実際には多くのユーザーがいる。

米政府がこうした暗号ツールを統合管理しようとしはじめたのは、ハイパーな複製技術の出現によって危機にさらされている「近代システム」の最後の自己防衛のためからだけではなく、「近代システム」——それを越えるのではなく——に真っ向から対立するある種の「電子個人主義」への挑戦でもある。権力にとっては、脱近代の動きよりも、政府には解読不能な暗号システムを構築して独自の「プライベート」なシステムを形成しようとする力の方が怖いのである。

「サイファーパンク」(Cypherpunk)とは、ウィリアム・ギブソンが造語した「サイバーパンク」に「サイファー」(暗号)を引っかけて作られた言葉であるが、これは、暗号を駆使して既存権力とは別の権力を構築しようとする人々の一派である。インターネットのサイトには、このサイファーパンクに関するファイルやディレクトリーがいくつもあるが、1993年3月9日にエリック・ヒューズによって書かれた「サイファーパンク・マニフェスト」というのがある。これによると、サイファーパンクスにとって、最も重要なものが「プライバシー」であり、「暗号化は、プライバシーへの欲求を示すことにほかならない」。

「われわれは、政府、企業、あるいはその他の大きな、顔のない組織が彼らの慈善からわれわれにプライバシーを恵んでくれるのを期待しない。(・・・)われわれは、合流し、匿名的なトランスアクションを許すシステムを創造しなければならない。過去のテクノロジーは、強力なプライバシーを許さなかったが、電子テクノロジーは違う。(・・・)われわれサイバーパンクスは、われわれのプライバシーを、暗号、匿名的なメール転送システム、デジタル・サイン、電子マネーによって擁護するだろう」。

メディア・アクティヴィストやハッカーのあいだで高い尊敬を勝ち取っている特異なアナキストのハキム・ベイは、『T.A.Z.』(The Temporary Autonomous Zone =権力システムのただなかに打ち立てられた「一時的な自律ゾーン」)という小冊子のなかで、インターネットのようなトランスローカルなメディアを先取りしながら、「ネットワーク」に対して「ウェブ」という概念を対置している。ネットワークの「ネット」は、漁師の「網」であり、そこには、獲物を捕まえ、不自由にするという意味がある。だから、ネットそれ自体は、中心のない多様な線の交錯であるとしても、そこには必ず全体を操作する者が存在する。だから、ネットのなかには、必ず「カウンター・ネット」的なものが現われる。狭義のネットの例で言えば、ハッカーの活動、暗号化されたネット、軍事的なコンピュータ・ネットワークから生まれながらその枠(さらには近代国家

の枠組みさえも)を越えてしまうインターネット等々を考えればよい。

ハキム・ベイが「ウェブ」と呼ぶのは、こうしたカウンター・ネットのことである。ウェブとは weave (編む) の名詞であり、手先 (それぞれ自律した個々の身体) との関係を強く残している。また、ウェブには、蜘蛛の巣の意味もある。どんなに権威的な空間でも、その壁に蜘蛛の巣 (おもちゃでもよい) をちょっと引っ掛けただけでその空間をはなはだしく異化できるように、ウェブは、同じ網状構造をもっている、ネットとは機能が全く違うのだ。すでに、グリーンナムコモンでバリケードを張った女性たちは、毛糸やボロ紐で作った蜘蛛の巣を軍事基地の柵や入口に結びつけて抗議の記しとしたが、それは「魔女の蜘蛛の巣」(ウィッチ・ウェブ)と呼ばれた。

ノルウェイ大学のインターネット・サイトには、ハキム・ベイの専用ホームページがあるが、そこには、上述の思想への脚注とも言える「恒久的T A Zs」という文章が収められている。そのなかで彼は、資本主義は、すでに「Too-Late-Capitalism (遅すぎた資本主義)」であり、それはすでに「1972年に終わっている」とし、いまや、「必ずしもすべての自律的なゾーンが一時的であるわけではなく、(少なくともその志向において) 大なり小なり〈恒久的〉なゾーンもある」ということに注意をうながす。そして、ゲリラ的・パフォーマンス的に「一時的」なゾーンを形成するだけでなく、そうした「恒久的」な自律ゾーンに執着してはどうかと述べている。それらは、一見、「マージナル」なものに見えるかもしれないが、それは、もはやかつての意味で「周縁的」なわけではないからである。

「あえて助言さえしてもらえば、〈身近な〉メディアだけを使うことだ。すなわち、zines (ネットワーク上の電子雑誌)、電話網、BBS (電子掲示板)、自由ラジオ、ミニFM、パブリック・アクセス・ケーブルなどである。そして、いばりちらすマチヨ的な対決主義の態度を避けること・・・」。

インターネットは、こうしたP A Z (Permanent Autonomous Zone =恒久的自律ゾーン) を〈ウィーヴ〉するトランス・ロカールな装置としては極めて有効なメディアである。それは、とりもなおさずインターネットのなかに絶えずT A Zを忍び込ませることであり、暗号技術のような閉塞化の技術を内部から解体しつづけることである。これは、どのみち暗号技術に執着する国家 (情報資本主義) ともサイファーパンクスとも異なる方向であり、電子テクノロジー自身の「本性」にうながされて資本主義そのものを越えようとする方向である。

第1話

90年代後半には、通信衛星、高速通信網、光ファイバー・ケーブルが多重にリンクされたグローバルなネットワーク、デジタル化された大容量の電子情報をコンパクトにパッケージしたディスク、どこでも使える軽便なマルチメディアのコンピュータと送信機がグローバルな規模で普及しはじめた。これによって、人々は、いま自分がどこにいるかには関係なく、世界中の人々とコミュニケーションすることができるようになったわけだが、そのようなシステムが物理的に可能になってみると、人々は、コミュニケーションというものが、「地球的」とか「宇宙的」とかいう規模の大きさとは無関係であることに気づいた。

コミュニケーションを意味あるものにするのは、質であり、差異であって、量やサイズの大きさではないことがわかったのである。このことは、世界を一元的に支配できる情報を把握することを究極の目的として世界的な電子ネットワークの拡充に努めてきた国際的な金融機関や政治機関にとっても同様で、物理的な世界ネットワークが実現してみると、それは、「資本」や「利潤」の論理を無意味にし、特権的な組織が大多数の人々を政治的に操作するようなそれまでの支配方法を危うくすることが明らかとなった。

グローバルな直接民主主義やその語の本来の意味における「コミュニズム」は、『1984年』や『未来世紀ブラジル』の懸念とは裏腹に、むしろ「メディアの世界制覇」（の逆説的な結果）によって可能になるのであり、それゆえ、世界の歴史——つまりは世界の権力——は、決してそのような選択が取られないことに努めたのだった。

アメリカの「情報ハイウェイ」を初めとするグローバルな電子ネットワークがある程度の形をとる20世紀末には、すでに、そうしたネットワークのなかにさまざまなカオスを作ることが試みられ、ネットワークは、通りのよい一元的な回路よりも、あやしげな路地が入り組んだスラムのような「多形的」（ポリモーファス）なものが好ましいという考えが支配的になっていったのである。

しかし、このことは、無機的な電子回路が人間の頭脳にも似た有機的な矛盾に満ちたものに進化することを意味しない。電子回路にはそのような可能性もあり、そのレベルに固執するアーティストやメディア・アクティヴィストもいないわけではなかったが、少なくとも、政治権力や金融権力にとっては、グローバルなネットワークのなかに忍び込ませる「電子スラム」や「電子路地」は、まさに競争力や資本の格差を保持するための予備軍的な場として役立てられた都市のスラムや「開発途上国」のように、都合がわるくなれば解体可能なものでなければならなかった。

しかしながら、ポリモーファスな回路は、それが一旦形成されると、細胞のように自己増殖する性格がある。そのため、21世紀の後半になると、グローバルな電子ネットワークは、一方で、世界中の個々人の神経組織をリンクしてそこに「ビッグ・ブラザー」が単一情報を流すという危険、あるいは、人工的に構築された「異分子」がばらばらになり、ネットワークがブロック化して抗争・離反するという危険が増大するというよりも、むしろそれぞれに細かく自律した単位

の情報集団や個人が相互にコミュニケーションしあうような電子コミュニティを作るという動きが出てきた。

これは、身体的な世界をエイズ・ウィルスに占領された時代の人間にとっては救いとなった。電子メディアは、『デカメローネ』（デカメロン）の人里離れたフィエソーレの別荘のような避難所となり、そこで取り交わされた文字・映像・音のヴァーチャルな「物語」は、今日では、『デジタルローネ』（デジタロン）としてデータベースにおさめられている。そこには、レトリックが駆使され、コケットリーやペダントリーにあふれた話法が横溢しているとしても、言いたいことを言わずに上辺をとりつくろう日本的「間接話法」はなく、人々は、つねに直裁に語っていてもすがすがしい。

第2話

かつて「未来学」とか「未来論」というものがはやった時代があった。「いま」はもう誰も「未来」のことなど語らない。そこには何もないことがわかってしまったからである。時間を意識する者は、もっぱら「過去」について語る。

しかし、21世紀のなかごろまではまだ生き残っていた「未来論」が本来果していた機能は、「未来」をきっちりと予測することではなくて、「いま」よりましな時代が将来必ずあるということ信じさせることだった。そんなことが全くのまやかしであること、「未来」よりは古代や中世の方がよっぽどましであったことが歴然としてしまった「いま」、「未来論」の役割は終わったのである。

先日歴史資料館から借りてきた『21世紀の未来技術』（1992年刊）という本によると、21世紀の「未来」には、人々は、腕時計のように小型の無線装置をもち、それでいつでも世界中と交信することが出来るようになる」と書かれている。

たしかに、1990年代後半の、いわゆる「先進産業国」では、かなりの数の人々が手の平に収まるぐらいの大きさの携帯電話機をもち歩いていた。そして、飛行機から自転車にいたるすべての乗物には無線電話機が装備され、いつでも誰とでもコミュニケーションする物理的条件だけは百パーセントととのった。

しかし、問題は2つの方向からやってきた。1つは、電波の問題である。この時代、波長の短い、強力な電波を出す技術は年々進み、電子的なコミュニケーションの「夢」は最終的に実現されたかに見えた。ところが、一九九五年ごろを境にして、ストレスや低血圧症などの体調不振現象の多くはむろんのこと、ガン、脳内出血、精神病なども、日常知らぬ間に「被爆」する電波が引き金を引いていることが明かになってきた。

その結果、2000年には早くも、一部の国では空中にまき散らされる電波を、かつての鉍毒やばい煙と同じように公害源として厳しく規制する動きが出てきた。そして、2010年を期して、アメリカや日本を初めとする電波「先進国」は、微弱な電波以外の空中での電波使用を中止したのである。

電波の恐ろしさについては、まえまえから専門家のあいだで指摘されていたが、半世紀もたってからこうした処置がとられたのは、ようやく空中波に代る通信方法が普及したからである。代案が確定してから規定を改めるといのは、政治の常道なのだ。2000年までに、「エレクトロニクス文化」の象徴だった電波塔やパラボラアンテナの姿は消え、代って、地上や地中をグラスファイバー・ケーブルが縦横に張りめぐらされるようになった。しかし、人がケーブルを引きずって歩くわけにはいかないので、街や建物のあちらこちらに送受信の「ノッド」が設置され、微弱な電波による2~300メートル四方の限定電界のなかでのみ無線の送受信が行なわれるシステムがつけられた。これは、非常に洗練された技術を利用したので、強力な電波で遠距離を直接結ぶ従来のやり方とくらべて、機能的にはいささかも劣ってはいなかったが、もう1つの問題が足を引っ張った。それは、特に電話において著しい現象であったが、人は、電話をいつでもどこでもかけられるようになるにつれて、逆に、電話をかけることがおっくうになりだしたのである。

ある文化史家によると、そうした兆候は、すでに「留守番電話」と「コードレステレフォン」が普及しはじめた1980年代後半から1990年代の時期に早くも見られたということだが、人は、自分の部屋に24時間体制で外部の回路が侵入してくること、それどころか、自分の神経回路が有無を言わず外部に接続されてしまう電子の暴力にうんざりしてしまったのである。

1998までに、電話は、40年まえにそうだったように、ふたたび廊下や部屋の片隅に押しやられ、裕福な者は「交換手」を雇うなどして、極力電話に出ない方策をめぐらすようになった。1990年代の映画には、まだ、ベッドサイドの電話に起こされる探偵、街を歩いている最中にポケットベルで呼び出される「企業戦士」、たがいに携帯電話をかけながら腕を訓で歩くカップルなどの姿が出てくるが、このようなライフスタイルは、じきにすたれたのだった。

むろん、極端と極端とが共存するのが世の常であるから、極度に電子機器を嫌う階層が生まれる一方では、ほとんどやけっぱちに電子機器に接近する階層も生まれる。1999年ごろから、音や映像の信号を直接神経回路に流してしまう方法がはやりはじめた。それまではヘッドフォンやモニターといった外部の装置でがまんしていたのだが、強い刺激を求めるあまり、この方法を選ぶ者が増えてきたのである。日本のような「儒教道徳」の強い国では、早速、法律を作って取締りにあたったが、「魔界医師」のところでこっそり電子装置を体内に埋め込んでもらう若者はあとをたたず、規制は徹底出来なかった。

こうして、保守階級＝電子離れ、下層・パンク＝電子中毒という階級関係が21世紀の前半を支配したのである。

第3話

「金がすべて」というのは、18世紀から20世紀ごろにかけてはやった風潮だが、20世紀から21世紀にかけては、「情報がすべて」だと考える人が増えた。

貨幣は一部でしか使われなくなったから、金のために人を殺したり、金のためにあくせく働い

たりすることは、次第に一般的ではなくなり、かつては深刻に受け取られたその手のエピソードも、喜劇や笑劇にギャグを提供する程度の役割しか果たさなくなった。

情報がすべてだと思われるようになったとき、その鑑とされたのは「スパイ」と「コレクター」だった。情報局出身の政治家が次々に大統領に選ばれるような国もあったし、物や人の生臭い操作にたけていることが政治家の必須条件であった前時代に対して、この時代には、人や物よりも情報をあやつる方が得意であることが政治家の条件となった。

しかし、いまにして思えば、金か情報かという対比はあまり意味がないのである。20世紀の資料を調べていると、「金がすべて」だと考える人の典型として、「守銭奴」がおり、守銭奴とは、金をせっせと貯め込むことに熱中することになっている。だが、貯め込まれて使われない金は金ではない。金は流通され、利潤を生んでこそ、その名にあたいするものであったからである。

20世紀には、これと同じ論法で、「情報がすべて」だと思ふ人物は、「スパイ」のように情報をせっせと「かき集める」ものと考えられたが、情報は流れなくては意味をなさないわけだから、そのようなことに精を出している人は、その実、「情報がすべて」だというような世界からは程遠かったと言わなければならない。

実際には、「守銭奴」も「スパイ」も金／情報をただかき集めていたわけではなくて、金や情報を媒介にしてそれらの回路づくりをやっていたのだ。貯まった金や情報は、そうした回路づくりの過程を示す残骸でしかなかった。金や情報の蓄積が権力を作るのではなく、それらが流通する回路の拡充が権力となるのである。

とはいえ、金で回路を作ると、情報で回路を作るとでは大きな違いがある。その点を明らかにしなければ、歴史家としては失格だろう。

金であれ、情報であれ、それらが流れ、回路を形成するためには「差異」が必要である。水溜に落差をつけてやれば、水は流れ出す。金の時代には、そうした差異を貨幣と物との落差で作りに出していた。貨幣の単位は一定にしておいて、それに対する物の関係度を操作するわけである。情報の場合、物との差異も回路を作りうるが、情報はそれ自身とのあいだにも差異を作ることが出来る。たとえば、火事が起きる。これは物の出来事だ。これに対して、それが「放火である」という情報を対置するならば、この火事という物をめぐって、1つの回路が出来上がるだろう。これは、「ニュース」と呼ばれた。

他方、この場合、火事が物として「物有」（20世紀の用語では「実在」とも言う）しなくても、どこどこで「火事があった」「それは放火らしい」「過失という説もある」等々の情報を作り、互いに対置させるならば、そこにうわさや憶測の回路が出現し、ときにはそれがとてつもない増殖を行なうだろう。

このように、金による回路の形成と情報による回路の形成とは違うため、20世紀末には、両者のあいだである種の相克が起こった。20世紀後半から、政府や企業は、やれ情報の時代だとはばかり、それまでの金に代わって、情報の収集と蓄積に精を出し始めた。しかし、やがて、彼らは、金を集めていたときには、金を蓄積すればするほど、行使できる力の方も増大するのを目の当たりにすることが出来たが、情報の方は、いくら集めても何の力にもなってくれないという

事態に直面した。

しかし、彼らが気づかなかったことは、彼らが大抵の場合、情報を金で「買う」ことによって集めていたことである。情報は、それを「集める」としても、あくまで情動的に「集め」られて初めて情報の回路を作り出し、権力となるのだが、彼らは、情報を集めながら、その実、金の回路を操作しているにすぎなかったのである。

情報は、「買う」ものではなくて、捏造するものである。それは、「盗む」ことも「奪う」こともできない。いわゆる「機密情報」が価値をもつのは、すでにそれを流す回路があるときだけである。価値があるのは、その回路の方なのだ。

しかし、情報の回路は、水道管のように出来上がっていて、問題は流れる中身だけだというような形で機能するのではない。つまり、「機密情報」というものは、情報の回路をあえて固定することによってしか成り立たないのであり、そのような情報がいくら増えても情動的に豊かになったとは全くいえないわけである。

このことがわからずに、「価値ある」情報をせっせと「買い集め」ていた20世紀の政府と企業は、ひたすら既存の金の回路の萎縮に貢献することになり、彼らとは別のところに依拠する人々の新たな台頭を容易にしたのだった。

第4話

20世紀末には、死ぬということが恐怖だったが、いまでは死ねないということが恐怖になった。

今日の最高の刑罰は、死刑ではなく、永世刑である。かつて、死刑の次に重い刑は「終身刑」だったが、永世刑に比べれば終身刑の方がはるかに楽であろう。終身刑の場合、病気や事故で死亡した受刑者に「延命術」や「蘇生術」を執拗にほどこすということはなかったが、現代の刑務所では、徹底的に蘇生術がほどこされる。その度合は、むろん、地域によってことなり、「グローバル」な統一性はない。

20世紀末は、以前の「国」に代って、「地球的（グローバル）」とか「無国境的（ボーダーレス）」といった単位がもてはやされたが、一見「グローバル」で「ボーダーレス」な傾向を昂進させるかに見えた20世紀の技術が、実際には、それとは逆の——ゾフィ・プシエクルの言葉では——トランスローカルな方向が激化した。

わたしはいま、ウカティク (ukatik) という地区に住んでいるが、すぐとなりのウクオイヌブ (ukoy nub) やウコティアート (ukotiat) のことすら、あまり知らない状態である。これは、20世紀的な発想からすれば、交通の便が悪いためだろうと考えられるかもしれないが、もっと歴史・文化的な問題のためである。われわれは、20世紀人とはちがって、「外」にあまり関心をもたないので、「外」のことがほとんどわからなくなってしまったのである。

ウカティクは、たぶん、近隣の地区のなかでは、20世紀の要素を一番強く残しているところであり、だからわたしは、20世紀史の研究者としてこの地域に移り住んだわけだが、聞くところ

ろでは、ウカユビス (ukaybis) のような地区の刑罰は熾烈をきわめ、永世刑の受刑者のなかには、「生前」の脳のいまわしい記憶をすべて保持したまま（犯罪者の場合、脳のメモリー変更は許されないことになっている）ほとんど体全体を人工臓器に換えられて、ふるい言葉を使えば、「サイボーグ」（「サイバネティクス」と「オルガン」との合成語）として永世にわたる労働の刑に服させられている者が多いという。

人工臓器というのは、21世紀の初めぐらいまで流行した医療技術で、いまでは、主として刑罰の技術として使われている。その語の一般的な印象は、恐怖である。20世紀に子供たちの英雄的サイボーグであった「ロボコップ」は、ここでは恐怖の代名詞であり、「ロボコップにされるよ」というのは、子供を脅かす常套句である。すでに、1990年代に、医療技術の最先端では、人体を人工的なメカニズムで代替する技術はかなりのところまで進み、ある限界内であれば、脳から性器にいたる各器官を人工物に置き換えることが可能になっていた。そのため、技術的には、死は存在しなくなり、身うごきできないほど体に無数の機械を接続してもよいというのであれば、「永世」は可能になっていたのである。

こうした永世技術は年々進み、老人の多くが何らかの意味で「サイボーグ」であるという状態が一般化しはじめたが、それに対する反発も急速に高まっていった。「なぜそんなにまでして生きなければならないのか」「人生はながいきに値するのか」といった古典モラリストたちのせりふが復活し、激しい論争がくりかえされた。

それとともに、「安楽死」や「死の賛美」がやはりはじめ、学校へいくのがいやだというので首をつってしまう子供、レストランの食事がまずかったというのでのどにフォークをつっこんで自殺してしまう料理評論家、筆者が逃げまわっていてなかなか原稿を書いてくれないというので、「ああめんどくさい」と一声叫んでビルから飛び降りてしまった編集者等々、「気分的」な自殺が流行になった。

行政府は、そうした自殺者に対して、当初は、「人道的」立場から対処し、彼や彼女らの蘇生にこれつとめたが、その数がふえるにつれて、政治的に対処せざるをえなくなってきた。すなわち、自主的な死を法律的に禁止するとともに、一度死んでも必ず生き返らせるという「死後の恐怖」をうえつけたのである。

これには、当時台頭しはじめた人工臓器産業の要請もあった。犯罪は、どんなに禁止しても、その要因が解決されなければあとをたたない。安楽死と自殺の流行は、規制や「死後の恐怖」のプロパガンダにもかかわらず、とどまることをしらなかった。だが、これは、人工臓器産業にとってはまたとない機会だった。自主的に死んだ者は、どこまでも蘇生の対象となるということが法制化されれば、人工臓器産業の将来は保証されたも同然である。こうして、先進的な地区の刑務所は、次第にサイボーグの収容所になりかわっていったのである。これは、残酷というほかはない。

「死は生命活動の一部的な途絶にすぎない」という見解が支配的になった現在、受刑者でなくても、永世が万人に強制されるわけだが、犯罪者でない場合には、頭脳部分の「バージョン・アップ」が許されるため、出費さえいとわなければ、生き返らされたたびに、別の人格をもち、「前世」をすべて忘れてしまうということも可能だからである。

第5話

文明の進化を信じる者はもう何世紀もまえから少なくなっているが、文明の退化を信じる者はますます増えている。

では、歴史の進行過程のなかで一貫して退化しつづけてきたものは何だろうか？ ゾフィ・プシエクールによると、それは記憶力だという。確かに、われわれはもはや「暗記」や「暗算」などという技術をもちあわせていない。情報装置を一切取り上げられた状態で、自分のことを説明せよと言われて、それがよどみなく出来る者は例外であろう。20世紀には、まだ友達の電話番号をすべて暗記している人間が少なからずおり、芝居の役者は、舞台上でテレメモリーの装置なしにせりふをあやつっていたというから、驚きである。

が、記憶を身のうちで処理出来ない傾向が始まったのも、実は20世紀であって、今日では信じられないような記憶人間が多数いたのは、むしろ前世紀のなごりであり、すでにこの時代に、すべての記憶をコンピュータなどの電子装置にまかせてしまおうとするさまざまな試みがなされていた。したがって、その後、われわれが記憶の能力をすっかり失ってしまったのは、偶然ではなくて、むしろこの時代の願望の必然的な結果であった。

近年、記憶の能力をとりもどそうという運動がさかんで、数世紀まえとくらべると、われわれの記憶能力は幾分回復したわけだが、20世紀に始まった忘却主義は21世紀には一部では早くも極端な事例を生み出していた。

「ねえ、君、いまぼくは何て言ったっけ？」

これは、20世紀には「健忘症」を表す典型的なせりふの1つと見なされたが、21世紀には、これは、「君は気がきかないね」という意味である。つまり、21世紀後半になると、いま自分が言ったことも覚えなことがイキとされたので、相手が言ったことを再度取り上げなおすようなしゃべり方や態度は、ヤボというよりも非常に失礼なことと見なされたのである。

記憶しないということは、ある意味では気楽なことである。すべてがいつも新たなるくりかえしであるから、どんなに陳腐なことでも、新鮮に見えるのだ。この数世紀間に何度も現れては消えた「忘却主義」「ネオ忘却主義」「ネオネオ・・・」は、すべて、こうした1回性信仰にもとづいており、記憶こそが人生の最高価値たる1回性を反復に低落させてしまうのだと主張した。

しかしながら、ちょっと冷静に考えてみればわかるように、単語やシンボル化された映像のようなパッケージ単位の記憶ならば、まさに電子的な記憶装置の記憶のように、何度引き出しても毎回同じであるということが起こりえる。これも、実は、同じものにしてしまっているのは、記憶そのものではなくて、記憶の仕方なのだが、記憶というものはもっとしたたかなものであり、単語を全然覚えていなくても、その指標にあたるものを漠然と覚えているものなのである。

忘却主義がかなりはやった21世紀に、新しい専門職として「記憶サービス」というのが登場した。これは、記憶を捨て切ってしまうところまではいっていない過渡期に特有の職業で、要するに人の代わりに記憶を引き受ける職業である。この時代には、情動的なものはすべて電子的な

記憶装置にまかせていたから、記憶の特殊能力は、もっぱらパッケージされた記憶の引きだし方や配置方法を覚えておくという面で発揮された。一般に、記憶は、非常に漠然としたものになっていたから、記憶の専門家は、依頼人が、たとえば、「あのね、あれどうなってたっけ？ あそここの・・・あれさ」といった言葉からの確に「あれ」が何を意味するかを判断しなければならなかった。「あの人のあれを調べて、それをあれしてくれない」と言われたら、すぐコンピュータを操作して、情報を引き出し、仕事をするようでないところの仕事はつとまらない。当然のことながら、「アイデンティティ」とか「生産」とか「組織」といった観念にとらわれていた旧産業の世界では、こうした記憶の専門家への依存度が過剰に高まり、ときにはばかげた（いまから思えばの話だが）事件が発生する。

社長がしきりに「あれ、あれ・・・」と言っているにもかかわらず、その「あれ」を全く違うものにすりかえて、いいように会社を振り回すということはめずらしくなかったが、ときには、悪辣な記憶プロフェッショナルズの手にかかって、あの漠然とした記憶（これこそが忘却主義時代の最後の救いだったのだが）までもすりかえられてしまう者も出てきた。

よき時代には、電話サービスで、「わたしは誰でしょう？」と尋ねると、DNAのID番号を確認したのち、「あなたは、名前を・・・と言い、たったいままで演劇の仕事についていました・・・最も親しい友人の名前は・・・で・・・」というような信頼できる情報を得ることができ、記憶サービス・センターで毎日自分が誰であるかを確認してから職場におもむくというのがかなり一般的な習慣になっていた。

しかし、それが一挙にあれし、あれが始まったのである。

第6話

20世紀末の日本で作られ、流行した「発明品」展というのが21世紀の初頭に開かれたことがある。いまその記録を参照してみてもわたしが特に興味をおぼえたのは、「トーカー」というバジサイズ電子マシーンである。

マルチメディアだ、バーチャル・セックスだ、エレクトロ・サウナだと、やたらと電子テクノロジーに依存した発明品が登場したのが20世紀末の特徴だったが、これらは、所詮、既存の技術を能率化したものにすぎなかったし、アイデアも大抵は外から来たものばかりだった。

これに対して、「トーカー」は、およそ日本でしか考えられない製品であり、発明品である。この機械、1996年に発明され、商品化されるや、爆発的に広まり、20世紀中に全人口の60パーセント以上が腕時計のように持ち歩くようになった。トーカーは、最初、「こんにちわ」とか「さよなら」といった決まり文句をメモリーしたおもちゃの音声マシーンだった。もとをたどれば、スイッチを押すとけたたましい笑い声や「ファック・ユー」といった卑猥な言葉を発するおもちゃに端を発するのかもしれない。また、当初は、喉頭ガンで声帯を切除してしまった人の会話を助ける目的で作られたという説もある。

が、いずれにせよ、ある時期からこのマシンは、一般の人々のあいだに浸透し、日常生活の

なかで使われるようになっていった。そのため、最初は、手の平サイズで、ポケットに入れて携帯されていたトーカーは、やがてボタンサイズになり、ペンダントのように胸につけて使用されるようになった。

どのような使い方をするかという、（これにも変化が見られるのだが）ポケットサイズのトーカーのときは、人に会って別れるとき、ポケットからトーカーを取り出してスイッチを押し、トーカーから「では、また」とか「ありがとうございました」といかにせりふを発声させて肉声に代えるといった省力的な使い方がなされた。

これは、20世紀の70年代以後、次第に「ゼロ・ワーク」（労働をかぎりなくゼロにして働くのをやめようとする運動のスローガン）の意識が高まり、決まったことを繰り返したり、紋切り型の言葉をしゃべったりするのは人間のやることではないという考えが広まったこととも関係がある。

それならば、不毛な反復やクリシェそのものをやめてしまえばよいわけだが、そこは日本であり、20世紀である。人々は、道で知り合いに会うと、ポケットからトーカーを取りだして、スイッチを押した。トーカーは、「大分暖かになりましたね」とか、「御忙しいですか」とかいったあいさつの言葉をはじめ、100ぐらいのフレーズや文章をメモリーしていたので、単なる近所つきあいのレベルであれば、自分では一言も発せずに、トーカーだけで済ませてしまうこともできた。やがて人工知能を内蔵したトーカーができ、ある程度まで、トーカーのセンサー自身がその場に必要言葉を判断して自動的にしゃべってくれるようになり、人々は、トーカーをペンダントのように胸につるしたり、衣服に付たりするようになった。

機種を選択肢も増え、多弁型、寡黙型、わざとタイミングをはずした反応をするマヌケ型など、さまざまな機種が発売されたが、こうした傾向に反抗して、トーカーを使おうとしないひねくれ者のために「バウバウ・トーカー」という製品を売りだした会社もあったという。これは、人を感知すると、「バウバウ」という音声を発声するだけなのだが、決まり文句を几帳面に発声してくれる標準型よりもよほどユニークであるといって愛用する者が、少なからずいたらしい。

ただし、このマシンに対しては、国語審議会と文部省からクレームがついた。会話を「バウバウ」だけだすまってしまうというのは、日本語の「豊かな伝統」を壊すものだといっているのである。そのため、各社は、一斉に自主規制し、この製品は大きな市場からは姿を消すことになったが、街のディスカウント・ショップなどでは長らく売られていた。

その点、トーカー志向がさらにエスカレートして、「アレ・コレ・トーカー」というのが登場したときには事情が違った。発売後1か月で当局は、このマシンの製造と発売を禁じたのである。これには、女性たちの反対が功を奏したという説があるが、わたしの見るところでは、このマシンほど日本女性の言語使用を正しく引き継いでいるものはないのである。

「アレ・コレ・トーカー」というのは、実に天才的なまでにシンプルなマシンであり、要するに日本語の会話を「あれ」と「これ」との2語を中心として再構成し、この2語に微妙な抑揚やリズムを加えるほかは、「ええ」、「まあ」、「んー」といった「内臓言語」（声帯や口唇よりも内臓の動きを使って表現される言語）や「パッ」、「バサッ」などの擬態語・擬音語だけで

すべてを表現してしまおうというのである。これは、日本語の本質を鋭くとらえている。実際に、20世紀の日本の女性たちの多くは、サブカルレベルでは、たとえば、「んー、アレ、ほら、なんつーか、やっぱしアレじゃない」というように、会話をすでに「アレ・コレ・トーカー」のやり方で行なっていたのである。

もっとも、こうした言語使用のために政治が深刻な危機に直面していた当時の日本では、「アレ・コレ」言語と手を切ることこそが必要であったのかもしれない。

第7話

「資本主義の勝利」ということがしきりにくりかえされた時期があった。20世紀の初めにロシアから始まった「共産主義政権」が次々にその名を撤回したのは、1990年代のことだが、何をとりちがえたか、当時の歴史家は、この事態を、「冷戦時代」の保守主義者たちが夢見ていたことの実現と錯覚し、「それみたことか、共産主義や社会主義などというものは、資本主義の先を行くものなどではなくて、結局、世界には資本主義しかなかった」と考えたのだった。

しかし、いまでは明らかなように、「共産主義政権」の崩壊は、同時に、資本主義の終末の端緒でもあった。両者は、同じものの2つの側面でしかなかったのであり、同じことを実現するのに、「西側」では「自由主義」で、「東側」では「共産主義」というやり方でやっていただけのことであった。

当時の歴史家のなかで、このくらいのことを予見していた者はいなかったのだろうか、と不思議に思い、わたしは、先日、歴史資料館でひねもす1990年代の資料を徹底的にあさってみた。やはり、事態を正しくとらえている歴史家はいるにはいた。イマニュエル・ウォーラーステインというアメリカの学者は、『ポスト・アメリカ』（1991）という本のなかで、はっきりと次のように言っている。

「レーニン主義の挫折は、ウィルソンの自由主義の勝利であると解釈されている。ところが、実際には、1989年という年が描き出したのは、レーニン主義の死滅のみにとどまらず、20世紀における二大対立イデオロギーであるウィルソンの終末論とレーニン主義的終末論の双方の終焉なのである。東欧に見出しえたのは、1776年アメリカ独立宣言や1789年フランス革命の精神であるよりは、1968年『プラハの春』の余震だったと言うべきである。」

20世紀にはフランス2月革命の1848年は、時代を区切るまさに画期的な年代であったが、21世紀になると、歴史は1968年から語られるのが一般化した。しかし、1990年代には、一部の歴史家を除いて、「パリの5月革命」の年である1968年の重要性を見過ごすくらいがあった。レーニン主義的な「共産主義」といっしょに「ニューレフト」のアクティビズムやラディカリズムをも流し去ってしまったのである。

この点で最も深い歴史忘却に陥っていたのが日本であったというのは、決して偶然ではない。もともと日本は、西欧諸国が経験した「1848年」を経験せずに、いわばその「要旨」（すなわち「進歩」と「蓄積」は善なりという観念）だけを無批判に受けつぐことによって、短期間

に「奇跡」の成長をとげた。その際、日本が「1968年」を経験しなかったのは当然である。なぜなら、「1968年」は、もともと、「1848年」の総括であったわけだから、「1848年」からその好都合な部分だけを取り出して受けついだ日本にとっては、総括すべきものは何もなかったからである。

ということはつまり、1848年から始まる世界の終末の主役を務めることはできても、1968年から始まる世界では、端役すら務めることができないということである。

実際、「日本の世紀」は、1979年から1989までのわずか10年であり、その凋落はやがて一気に進んだ。

この時代には、どこの国でも「世界市民」的な文化が広まり、人はほとんど国家というものに執着しなくなっていたので、国家の衰退という観念自体があまり話題になりにくかったが、日本の場合は例外で、その衰退が実にあざやかに現れ、そこで多くの歴史家がこぞって『日本帝国衰退史』を書いたのだった。

日本が「1848年」から省略したもの、したがって、「1968年」の経験としてとらえなおし、先に進めることができなかったものは、「市民性」と「パブリック」という観念であった。人々が個人として、自分たちの意志と責任で共通の場（都市であれメディアであれ法律であれ、そして国家であれ）をもつということの欠如。「パブリック」なものは、「公共的」なものとして、いつも、上から与えられること。そのため、「公共的」なものは、日本では、いつも天から降ってきた天運か天災のように、ただ受け入れるしか「しかたがない」ものなのだった。

1990年代をさかいに、「1968年」を経験した国々では、この「パブリック」なものを国家のわくのなかにとどまっている「空き地」から、国家そのものを越えた世界の「空き地」つまりは「フリー・スペース」へ拡大変容する動きが強まり、やがて、「世界市民」という発想が広まるわけだが、日本では、そういう国家内のフリー・スペースとしてのパブリック・ドメインという発想がないために、それを広げようにも広げようがないのだった。

この時期に、日本で、「小市民」風のひどく明るい顔をした教祖をたてまつる新興宗教が現れ、急速に勢力を延ばしたが、彼らが信仰のなかで満たされるとしたことは、本来は、みな「パブリック・ドメイン」のなかで満たされるべきことであり、それを宗教という形で二重にうやむやにすることによって日本は、一層、衰退の速度を早めたのであった。

第8話

日本が完全に国家ではなくなったのは、2084年だと言われている。議論が分かれるのは、それを滅亡ととるか、発展的解消とみなすかである。

民族や一定の土地と密接に結びついた意味でのネーション国家は、すでに1980年代に終末の兆しを見せ、その後の10年間にいくつかの国家が解消ないしは解体し、2100年代に依然としてネーション国家のままであった国は、ごくわずかにすぎなかった。一説では、日本は、この流れに長らく逆らったのち、ついにそれを受け入れたという。その点で、日本は、他の国より

も長く伝統を保持したとして評価されることもある。もう1つの説では、日本は、国家の解消という時代の流れにうまく対応できなかったので、時代に取り残され、最後はその流れに飲み込まれたというものである。

しかし、いずれにしても、国境を失った日本人が、それを喜ぶよりも、その後、長きにわたって過去をなつかしみ、現在を呪うナルシズムの病から抜けられなかったことを考えると、それは、はなはだ割の合わない伝統だったと言わなければならない。そもそも、日本の伝統とは何か？果たして日本には守るべき伝統などあったのだろうか？そこでは外部からやってくるものに順応し、何も守らないことが伝統だったのであり、伝統はたえずすり替えられるのだった。

この点で、90年代を飾る最大の伝統行事は、90年代末に始まった教育改革だった。それまで「読み書き」にウエイトを置いてきた教育が、何を思ったか、急に「見る見せる」を重視する教育に転換されたのである。

おそらく、この転換の発端は、20世紀最大の映画作家のジャン＝リュック・ゴダールの発言から始まったのだと思う。彼は、あるとき、さりげなく、キューバ革命の失敗は、キューバが、革命後、アメリカと同じような「読み書き」教育を始めたことにある、と言ったことがある。ゴダールによれば、音楽やダンスを初めとするオーラルな文化が横溢していたキューバでは、映像メディアこそがその豊かさや柔軟性を発展させるのであり、逆に文字メディアは、せっかくのオーラル文化を破壊してしまうという。そして、「カストロは、子供たちに鉛筆よりもカメラを持たせるべきだった」と。

社会主義や共産主義という名の「革命」が、所詮は、工業化や近代化の別名でしかなかった20世紀には、キューバ革命にそのようなことを期待しても無理というものだが、それが20世紀末になると、それまで「革命」を恐れてきた国々で「読み書き」教育の廃止と新たな「見る見せ」教育が実施されるようになったのは、歴史の皮肉である。歴史はもともと皮肉なものであり、教育が文化や感性の育成であったためしなどないのだが、「見る見せ」教育の方も、エレクトロニクスの産業が新しいマーケットを生み出すために加速されたのだった。

すでに20世紀人は大分まえから本を読まなくなっていたし、字を書かなくなっていたが、だからといって、その分オーラルな文化が豊になったわけでもなかった。人々の文字離れは、テレビを初めとする電子メディアの過剰な普及と無関係ではないが、これらの機器はオーラル志向のメディアだとしても、それ自体がオーラルな文化を生み出すわけではない。それらは、みな発信される情報を受け身で見たり聞いたりするためのものだったので、逆に、電子メディアの浸透以前からあったオーラルな文化を骨抜きにしまった。

20世紀末になって日本の産業界が過剰な期待をかけたマルチメディアが、期待に反して、あまり利潤を上げなかったのも、それらが「見る聞く」の受動メディアであり、また、それを活かす豊かなオーラル文化が乏しかったからである。皮肉なことに、オーラルな文化に恵まれた「後進産業国」の方は、そんなものに金を費やす経済的余裕がなく、産業界はディレンマに苦しまなければならなかった。産業界の連中は、こうした国々にマルチメディアを持っていくと、途方もなく創造的な効果を発揮することを知っていたが、それは、商売にならないだけでなく、商売にとって潜在的に危険な結果を生みかねないことも知っていた。

何か策を講じなければならなかったわけだが、やがて彼らが見出したのは、当時、意気もたえだえながらも生き延びている活字メディアを敵に祭り上げることだった。「こいつこそ、映像メディアの発展をさまたげている」というわけである。さらに彼らは、現在の教育が、この敵をのさばらせている元凶であることにも気づいた。メディアをどう使い、どうアクセスするかを子供たちに教え、植えつける教育は、確かに、「読み書き」主導型で行なわれていた。

彼らは、本当は、即刻、読書や作文を禁止したかったのだが、そういう強権的なやり方が得にならないことを熟知していたので、まず、「もう、読み書きの時代ではない」というスローガンをブチ上げることから始めた。そして、この発想が広まった段階で、初等教育のカリキュラムからすべての「読み書き」教育を外していった。その間に、世界のあちこちで、書店や図書館が不審火で燃え落ちたり、小説家や出版社の社主が失踪したりする事件が連続的に起ったのは偶然ではない。

こうして、21世紀の日本には、やたらと身ぶりや表情ばかりが過剰で、喜怒哀楽は裸体や性器を露出することでしか表現できない人々が登場するようになったのである。

日常のインターフェイスインターネットの古さと新しさ

わたしの日課は、仕事場のテーブルでまず電子メールをチェックすることから始まる。インターネットに接続されているコンピュータにメールが溜まっているのを確かめるのである。郵便と違い、相手が出したたびごとに「配達」されるから、こちらが気をつけていさえすれば、相手が送信して数秒後には受け取ることもできる。まだ、若干の制約があるが、画像や音も、電子メールに添付することができる。しかも、これが、料金的にも距離の相違を問わないのだから、使いはじめるとやめられない。

インターネットは、たしかに、距離の障壁を取り払い、グローバルなコミュニケーションを具体化した。しかしながら、いま顕在化しつつあるインターネットのおもしろさは、必ずしも電子メディアそのものの可能性から生じたものではないということを知る必要がある。

電子メールは、手紙の形式とタイプライターの表示方法とが合体したメディアである。また、いま話題沸騰のインターネット上のホームページも、本、雑誌、新聞などの延長線上にあり、それらが本来やりたかったことを具体化したものである。いずれも電子的な技術を用いてはいるが、電子メディアそのものの可能性からすると、ある種、妥協の産物なのである。

インターネットがグローバルであるといっても、それは、英語を使うかぎりであり、各人が自分の言語を勝手に用いて、それが国境を越えて通用するというわけにはいかない。ビジネス通信のような分野では、今後洗練されることが確実な自動翻訳システムを使い、ある面でグローバルなマルチ言語通信が可能になるだろう。しかし、言語の差異は最後まで残る。そうした差異こそが文化の多様性を保証するからである。

それゆえ、インターネットは、今後、既存メディアに対してある種の決断を迫られることになる。単にグローバルであることやリアルタイム性を追求しているだけでは済まないのであり、メディアの機能差とりわけ活字・印刷メディアの流れを汲むメディア形式と、電子メディアそのものが内包する形式との違いを深く考えなければならないということだ。

最近、わたしは、大学のインターネット回線を使ってホームページを立ち上げた。インターネットによるメディア実験をする一方で、講義の要点や必要資料をそこに置き、学生がそれらをつつでもどこからでも参照できるようにしようというねらいがある。が、暇にあかせてそのホームページ作りをしていて痛感するのは、ホームページというものが、その名の通り、「ページ」であり、それを構築するためには、活字メディアにおける編集やレイアウトのノウハウが非常に重要であるということである。メディアの実験者としては、わたしは、ホームページのこうした「ページ」性を一挙に越え、たとえばリアルタイムで操作できる3次元画像（VRML）と音が主のホームページを作ることに関心があるのだが、実用に供することのできるホームページは、印刷・活字メディアの蓄積を無視することができないし、世界のどこからでも覗けるこのメディアを用いて「いまここ」の狭い世界でのみ通用するページを作らざるをえないのである。

今後10年間のメディア界では、既存メディアの歴史的蓄積の1つの完成・総合ということが急

速に進むはずであり、そのような作業をやりおおせた場所と地平の上でしか、いまのメディア様式をがらりと変えるような新しいメディアが稼働することはないだろう。

おそらくそのとき、いまコンピュータの基本をなしているかに見えるモニター、キーボード、マウスというタイプライターの母斑を付けた方式が終わりを告げるに違いない。いまの方式は、コンピュータ・テクノロジーの可能性を100%発揮するために相応しいとはいえないからである。現に、映像と音を操作するのならば、ヴァーチャル・リアリティの技術を用いたキーボードなしのインターフェースの方がはるかに簡単にコンピュータを操作できる。

しかし、それにしても、鉛筆やペン以後、文字を記す道具として定着したタイプライティングという文字表記の方法に代わるものが何であるかということは明確ではない。むしろ、文字よりも画像や音を重視しようという動きの方が次第に強くなる気配がある。文字は新しいメディアとともに衰弱するのか？ 20世紀のキーボード使いは、文字の最後の従者となるのか？

教室の携帯電話

大教室で講義をしていたら、受講生の誰かがもっている携帯電話がプルプルと鳴った。あわてて立ち上がり、外に出て行った人影を見て、事態を理解したが、一瞬、自分がまちがったところで講義をしているのではないかと思った。むろん、まちがいではない。れっきとした教室のなかの出来事だ。

電車のなかでは、このようなことはいまでは普通になり、それまで沈黙が支配していた空間が突如、会社の営業部のオフィスの空間に変貌したりすることもある。先日は、バスのなかで延々と携帯電話でおしゃべりをしている少女を見た。こうなると、そのバスの空間は、その女性のプライベートな空間に変貌してしまう。空間がもはや一義的なものではなく、パブリックなスペースが突然プライベートなものになってしまったり、喫茶店のそれが事務所のそれに变化したりするのが、今日の空間の基本的な特徴だ。

こうした変化は、確実に都市から住居にいたるすべての身体空間へのわれわれの関係を変える。都市とは、それぞれにわがままな強制力をもっており、そこへ行ったらわれわれは自分を合わせるしかなく、また、だからこそ、都市を歩き、さまようおもしろさがある。が、そのような都市、身体的な都市は次第に姿を消すことになる。住居も、ホームつまり「拠点」という意味は薄くなり、あらゆる場所が一時的な「拠点」になりうるが、その分だけ、われわれは、持続的な「拠点」や「根拠地」を失い、本質的な意味でのホームレスになる。が、ホームレスの時代は、ホームページの時代である。

インターネットで、いま、「ホームページ」を作るのがはやりだ。企業も官庁も個人も、自分のホームページを作ってネットに公開することにやっきになっている。アメリカでは、職探しのために自己宣伝のホームページを作る人が出てきている。ネットに載せれば、即、それが全世界で見・読むことができるグローバル・メディアになってしまうから、ここでは個人と大組織を媒介する中間システムはいらなくなる。

ホームページをネットサーフしていると、いま東京のサイトにいたと思うと、次の瞬間、ストックホルムやアムステルダムに飛び、さらに、画面上のポインターをクリックするだけで、そこからアトランタやニューヨークにも飛ぶ。つまり、ホームページの「ホーム」には「拠点」や「根拠地」という意味はほとんどない。おそらく、今後、このローカルであり、かつグローバルであるという一《トランスローカル》な傾向が、仕事から生活にいたるあらゆる場面に浸透していくだろう。そのとき、特定の目的に限定されたスペースは存続できなくなるかもしれない。教室は、当面、授業の場である。が、携帯電話やコンピュータがもちこまれるようになると、教師の話聞きながら、インターネットにアクセスしたり、学校とは関係のない仕事をやることもできる。現に、大教室でウォークマンを聞きながら、ノートを取る学生もいる。会社も、会社に直接役立つ業務だけを社員にさせることが難しくなる。早い話、社員のテーブルの上にあるコンピュータをインターネットに接続しただけで、彼や彼女のテーブルは、ただちに《トランスローカル》なものになり、彼や彼女らは、会社の境界を突破してしまう。そこで、日本の会社は、社員の1人ひとりにインターネットを使わせることに躊躇する。たしかに、インターネットが使えるようになれば、その「私」用頻度は、私用電話の比ではなくなるのが常である。

しかし、こうした傾向は、必ずしもインターネットによって生じたものではないのである。インターネットはその傾向を加速させたかもしれないが、それ以前からすでにそうした傾向の下地が生まれていたのだ。頭脳労働にとって、どこまでが「仕事」でどこまでが「遊び」かは厳密には区別できないし、自分が所属している組織のためにだけ仕事をしようとしても、無理であろう。

これは、経営者にとっては頭の痛いことである。そこで、彼らは、ある種の忠誠や信仰にあこがれをいただくことにもなる。一見会社の仕事とは無関係なことをやっても、最終的にそうした「ムダ」をプラスに転化して会社に還元してくれるだろうと思い、そうした保証を何らかの形で取りたいと思うようになる。

だが、それは無理というものである。これからの組織は、《トランスローカル》に機能するので、自分の会社のテーブルでなされている仕事が他の会社のためであるということもありえるし、その逆も起こりえる。結局のところ、1か所に人を集めて仕事や勉強をさせるという方式がもはや意味をなさなくなりつつあるのである。

デジタルの国粋と国際

電子メディアは、あらゆるものを巻き込み、融合する機能に富んでいるように見えるが、実際には、電子メディアは、分裂と断絶の状態にある。ちょっとCDと名のつくメディアを見渡してみればわかるように、同じ形態と仕掛けを使いながら、CD、CD-ROM、フォトCD、ビデオCDのあいだには互換的環境はほとんどないに等しいし、ちょっと古いワープロのフロッピーを異機種で読ませるのは簡単ではない。まして、異機種間で画像ファイルをやりとりするような場合は、まるで「鎖国」時代かと言いたくなるような状況である。

それは、たぶん、ユーザー自身のなかに、異質なものと交流という意識が乏しいからではないか？ 言い換えれば、問題は文化にある。われわれが日常生活のなかで無意識に蓄積する慣習やスタイルが、電子メディア以前なのだ。日本でマルチメディアが、メカの話で終わってしまいがちなのも、日本にはそもそも多言語的（マルチリンギュアル）・多文化的な環境が成熟していないからである。1本別の通りに入ると別の言葉が聞こえ、店の看板の文字と身ぶりががらりと変わるといった環境は、ニューヨークにはむろんのこと、トロントにもヴァンクーヴァーにもメルボルンにもシドニーにもあるが、東京にはないのだ。

しかし、考えなければならないのは、マルチメディアのために多言語・多文化が必要なのではなくて、多言語・多文化の環境があるからマルチメディアが必要になってくるということである。アメリカで1920年代にグラビア誌が発達したのは、英語をしゃべれない移民者に対してコミュニケーションの手段を与えるためだった。また、オーストラリアでさまざまな形態のコミュニティ・ラジオが発達したのも、1970年代に急速に増加したさまざまな移民のあいだで起こる軋轢を緩和するためでもあった。こうしてみると、日本でメディア、メディアと騒いでいるのは、メカを売らなければならない産業とメカマニアだけで、あとは、その扇動にのせられているのではないかという気がしてくる。とはいえ、このような状況を嘆いてばかりいても仕方がない。この状況を異文化コミュニケーションの経験に役立てることも不可能ではないとわたしは思う。

多種類のメディア機器が相互交流をもたないまま、過剰に氾濫しているということは、それだけでは廃墟の風景だが、もしそれらを相互にリンクすることができるとすれば、これほどチャレンジのしがいのある状況はないだろう。手始めに、異なるフォーマットのワープロやパソコンをもっていたら、コンヴァータを用意してどのマシンからでもファイルを交換できるようにする。複数のパソコンがあったら、それらをイーサネットでもリンクする。あるいは、各機種に内蔵されている通信機能をすべて稼働できる状態にして、相互交流の最低条件をととのえる。最近は、どんなに簡易なワープロでもMS-DOS変換や通信の機能は内蔵されている。それらを、すべてONにすることだ。

逆に、こういう試みを実際にやってみると、メディア機器の現状が、いかに非コミュニケーションに陥っているかということもわかるだろう。そして、ここから、日本が依然として「国際化」からほど遠いところにいることにも思いをはせることができる。

先日、わたしは、古いRA9801を普段使っているUNIXのマシンにつないでやろうとイーサネットのボードを1万円出して買った。が、このパソコンに自前のネット内で「一人前」にふるまえる資格を与えようとする、最低3万円ぐらいのネットワークソフトを買わなければならないことを知った。コンピュータは、つねに「国際的」でなければならないというわたしの発想からすると、これは、高いお金を払わなければ「外国人」とつきあえないというのと同じで、ばかばかしいことこのうえない。

「フリーウェアなんかはないの？」と店の人に聞くと、「98の世界では、いいソフトをタダで配布する人なんていないですよ」と言われてしまった。98は骨の髄から「国粹主義」の「国民機」だったのだ。その際問題なのは、そのメーカーではなくて、「国民」ユーザーの方であるの

だが。

パッケージのうちそと

1999年12月30日から新世紀へのカウントダウンまでの2日間のロサンゼルスで舞台にした近着のアメリカ映画『ストレンジ・デイズ』（1995年、キャスリン・ビグロー監督、日本ヘラルド配給）には、個人が体験した意識を記録し、再体験させることができる光ディスクが登場する。それは、いま市販されているMDプレーヤーのようなものと、オウム事件で話題になったヘッドギアに似た装置とで構成されている。

装置を使っているユーザーの知覚をそのまま画面に拡大したスタイルの映像は、VR（ヴァーチャル・リアリティ）でおなじみのウォークスルー。最近のアメリカ映画では、このやり方が好まれているようだ。この映画では、それを駆使して効果を上げている。

日本では、一時VR（という言葉）の軽薄な流行があり、その後パタッと消えてしまったが、96年はマスコミもVRのことをとりあげなければならないだろう。VRそのものは、この間に、研究の段階を越え、医療、教育、エンターテインメントの領域で商品化されはじめていて、モニターとキーボードからなるいまのコンピュータ・システムに代わる新しいインターフェースの基本技術として注目されている。それが、96年には本格的な展開を示すと考えられるのである。

『ハートブルー』で名を上げた女性監督キャスリン・ビグローは、サンフランシスコの出身だが、西と東とではいまだにVRのとらえ方が違う。西側は、どちらかというところ、VRを瞑想やドラッグの延長線上でとらえる。東は、道具と割り切るようなところがある。むろん、この映画は、前者の路線でVRを取り上げる。

この映画の舞台となる世紀末のロスのアブナい雰囲気については、色々書きたいことがあるが、ここでは、問題のVR装置について考えてみたい。わたしは、いつも映画の本筋よりも瑣末なところに関心をもちすぎる癖がある。

脳磁気や脳波を電子的に記録することによって、体験の一部を再生する装置は実際に存在するから、今後、この映画のように、ある体験全体を疑似的に再体験させるような装置が出現する可能性はないわけではない。が、いまわたしが問題にしたいのは、その可能性についてではなくて、人間の記憶をパッケージにするという欲望は、どこから発しているのかということである。

パッケージとしてのメディアは、本とともに始まった。そして、数百年がたち、埒を切ったように写真、レコード、映画、ビデオ、光ディスクが登場する。これらのメディアのなかには、出来事なり個人の意識なりを丸ごと梱包したいという欲求が色濃く現われている。その間に登場した無線、ラジオ、テレビのような、パッケージするよりも放散することを主な機能とするメディアと対照的な関係に立つ。

わたしが興味を持つのは、そうしたパッケージ・メディアが、いずれもハンディな形を目指していることである。メディアを人格化するのならば、人間の身体と同程度のサイズでもよいよう

に思われるが、人間と同等の評価を受けるのは、手の平にのるサイズでなければならないようだ。これは、ひょっとして脳髓の大きさと関係があるのだろうか？手は脳の延長だという考えがあるが、そうだとすると、両手で脳髓をかかえた状態とは、まさに反省や思考の具体形であり、手の平にのるというハンディ性は、知性的なものを目の前で所有するということの最も基礎的な条件なのかもしれない。

しかしながら、人間ないしは人間的なものを所有するという事は、権力者の発想であり、抑圧や強制なしには現実化しえないことである。だから、パッケージ・メディアには、常に、人を観念やイデオロギーのなかに閉じ込める機能がつきまっており、それを使用する側は、そうした機能を絶えずはずしていく努力をしなければならないのである。

が、その意味では、20世紀末になって、最初からパッケージ性を欠いているメディアが主導的な力を持ってきたのは興味深い。すなわち、リアルタイムで情報を放散する通信衛星やインターネットである。これらは、CD-ROMのような（どんなに大きな容量のデータをメモリーできるようにするとしても）所詮は閉ざされた回路を循環するだけのパッケージ・メディアよりも、はるかに脳や神経細胞に似た機能を所持している。

ただし、その代わり、このメディアは、開放状態に置かれるのでなければ、その本来の機能を失ってしまうため、誰かがそれを特権的に所有したり、配布したりすることが出来ないし、してはならないのである。というのもそれは、放送される番組を全部視聴することなど出来ないのがあたりまえであるからではなくて、そもそも、生きた人間の経験が、つねに開放状態にあり、パッケージ出来ないということにもとづいているからである。

パソコン文体

最近のパソコン通信のなかには、インターネット上でメールをやりとりすることが出来るところも出てきたが、そうしたパソコン通信のネットワークカーたちは、自分らが「本格的な」インターネット・ユーザーでないことに引け目を感じているようで、インターネットへの転向組も増えている。

しかし、問題なのは、パソコン通信でけっこうおもしろい文章を書いていた人が、ひとたびインターネットに転向すると、急につまらない型にはまったコンピュータ屋（失礼！）的な文章を書くようになる傾向がままあることだ。

それは、もともと、パソコン通信の世界でも見られたもので、要するにコンピュータ通信を始めた理系の人たちが編み出した用件主導の文体と形式である。これが、ある時期、パソコン通信の世界に「マシンに弱い」人々が参入するようになって弱まり、消滅したかに見えたが、最近、その「マシンに弱い」タイプの人たちまでが、インターネットでそのスタイルを復活させているのである。

たとえば、電子メールをもらって返事を書く場合、相手の文章を一々引用しながら対話的に書くスタイルがある。

>原稿のシメキリを延ばしていただけな

>いでしょうか？

連休が続くので不可能です。

>が頭についている行が相手の文章であるが、インターネットのサービスメニューには大抵このような、届いたメールの必要部分をドラッグしてコピーすると、自動的にこの鉤印を頭につけてくれる機能が入っている。

これは、日に何十通もビジネス・メールのやり取りをする人にとっては、相手が何の話をしているのかがすぐわかって便利かもしれないが、私的なメールの場合には、バカみみたいな印象を与える。

その昔、わたしが初めて通信機能のついたワープロでパソコンネットにアクセスして、コンピュータのプロ（10年まえは、パソコンネットのユーザーの大半はその手の人たちだった）から返事をもらうと、しばしば、このようなスタイルで書かれていて、「差をつけられた」ような印象をもったことがある。むろん、同じスタイルを手動で書くことはできないことはない。しかし、プロ諸氏がアプリケーションの内蔵機能を使って、こちらのメールを瞬時に取り込みながら返事を書いていることを思うと、差をつけられたという気持ちになるのである。

しかしながら、わたしは、この手のメールを何通ももらっているうちに、自分の書いた文章をもう一度出くわすことにうんざりしてきた。また、相手によっては、その「便利な」引用機能を使ってこちらの文章を全文オウム返しに引用してくる人もいるので、通信時間をいつも倍要求されることになり、料金もかさむ。わたしは、だから、このようなスタイルはなるべくやらないようにした。

コンピュータ通信は、筆記や印刷のメディアとは別のことをやるべきだと思うのだが、現実には、手紙やパソコン通信で蓄積された表現の文化を越えるどころか、それらよりも後退したことをやっているのがインターネットのメールなのである。

もっとも、上記の反復スタイルの常習者によると、メールをもらったとき、>印を付けながら読み、返事を書いていると、対話をしているような気になるという。しかし、この「対話」は、相手の言ったことをオオムがえしにしながら返事をするような、ちょっと奇妙な対話である。

ふと、それで思い出したが、ソフトハウスなどに電話をしたとき、こちらの用件をいちいち反復して聞き返す（いや、モノログのように言うといった方が正しいだろう）人に出会うことがある。フェイス・トゥ・フェイスの関係でも、このスタイルでしゃべる人がいる。落語の世界では、この手のキャラクターを「与太郎」と呼んでからかったものだが、いまとなっては、それは「差別」になるのかもしれない。しかし、そのようなオオム氏は、「与太郎」とは程遠い、知的な人物であることが多い。ルーツとしては、これは、理系のコンピュータ文化に端を発するディスクールが、日常言語の世界に入り込んだのかもしれない。

そうだとすると、わたしのようにうんざりする者がいようと、いまいと、今後ますますこのスタイルが浸透していくことが考えられる。困ったことである。

電子メールの場

電子メールは便利だけれど、返事を書くのが大変だと言う人がいる。その手の人のなかには、日に何十通もメールをもらうので、メールの Subject のところをあらかじめ検索して、重要と思われるものだけを読むといった工夫をしている人もいるらしい。わたしは、こういう人とメールのやり取りをするのは御免こうむりたいが、そもそも、これでは、せっかくの電子メールの機能を十分に発揮させることができないのではないかと思う。

メールをやりとりしていれば、それなりに返事を書く時間はとられる。が、それで閉口するようなら、電子メールはいらなかったのであり、返事が書けないほどメールが来るとすれば、そのつき合いの形態自体に問題があるのである。それに、メールをもらったから、何はともあれお返しをしなければならないという脅迫観念をいだいたり、逆にメールを要件の通信にしか使わず、書き出しはいつもメモリーされた決まり文句を使うとかいうように、電子メールが普及したといっても、それを取り巻く環境は、これまでモノをやり取りしてきた物流のカルチャにとどまっている。

電子メールは、交換のための道具ではなくて、何かを共有するための場である。だから、場を開いたら、その場を持続的に機能させる努力が必要となる。というよりも、本来は、共有の欲求があって初めてそういう場が生まれるわけだから、メールが場として機能せず、単なる迅速性や便利さを満たすはずの（しかし、実際にはそのために振り回されている）道具としてしか機能していないのなら、別の方法でもよかったのである。

テクノロジーとは、単なる手段や道具ではない。1つのテクノロジーには、それ特有の文化やライフスタイルがセットになっている。だから、そうした文化やライフスタイルを受け入れる条件がととのっていないところに新しいテクノロジーが導入されても、それは、ただの一時的な流行で終わってしまう。

いまの日本に、インターネットのテクノロジーに固有の文化やライフスタイルを受け入れる条件は、どの程度ととのっているのだろうか？ むろん、日本だけではない。インターネットの先進国のアメリカだって、インターネットとともに文化やライフスタイルががらりと変わってしまったわけではない。

1つ言えることは、アメリカの場合、インターネットを欲求するところからインターネットが発展してきた部分が依然として濃厚にあるために、ある所には、確実にインターネット・カルチャーと言うべきものがあり、そこでは、これまでとはかなり違った人間関係やライフスタイルが生じつつあるということだ。

いまわれわれが普通に使っているインターネットは、メールを送ったり、WWWのホームページをのぞいたりする際にそのつどログインをして、コンピュータと回線を接続するという方式をとっている。そのため、基本的には、手紙を書いてポストに投函したり、チャンネルを選んでテレビを見るのと変わりのないイメージでとらえられるがちだ。

しかし、今後のインターネットは、（すでに直接回線を引いているところではそうであるように）、常時自分のコンピュータと回線とがつながっており、インターネットに接続している全世界のユーザーたちといつも〈いっしょにいる〉というイメージでとらえられなければならない。まあ、〈いっしょにいる〉といっても、同じ部屋のなかに集団で雑居しているのではなく、別々の「部屋」にいるのだが、部屋と部屋とのあいだは隔離されてはおらず、入ろうと思えばいつでも入って行けるのである。

Xeroxのパロアルト研究センター(PARC)では、卓上のコンピュータから別のどの部屋へもアクセスすることができるようになっており、コンピュータの画面には、相手の姿がリアルタイムの動画で映る。誰がいつアクセスしてくるかわからないから、当然の闖入を嫌う人は、カメラを別の映像に切り替えておくこともできる。

この種の装置は、集団的な相互監視の装置にもなりえるが、支配と従属の関係がない脱ヒエラルキーの世界では、逆に、近代社会を支えてきた「プライバシー」と「公共性」とがセットになったライルスタイルを越えたしなやかな人間関係を展開することもできる。が、それには、電子テクノロジーのもつボーダーレスの機能つまり境界を取り払う機能を最大限に発揮させなければならない。

PARCの場合、研究所内に張りめぐらされた光ファイバーケーブルと、各室に置かれたハイパワーなワークステーションというすぐれた技術条件のなかでこうした実験が行なわれているわけだが、何もこんな条件がなくても、似たことを通常のLANの環境で行なうことも可能なのである。LANの回線に結ばれた端末にテレビ会議やテレビ電話の機能を持たせることは決して難しいことではない。が、問題は、そうした環境に対する対応であり、そもそもそういう環境をいまの日本の会社なり組織なりが要求しているかどうかである。

カメラはメディア

値が高いのであきらめていた電子カメラが、6万程度の価格で売り出されるというニュースを読み、早速、新宿西口のヨドバシカメラに買いにいった。ここには、デジタルカメラのコーナーがあり、すぐに見本を手にすることはできた。思ったよりコンパクトで、しかも多機能である。ふつうのビデオモニターに接続して画像が見れるのもよい。これは買った、と思った。

ところが、現物はまだ発売されておらず、「入荷は3月です」と言われた。「それも、予約のお客さんだけですね」。デジタルカメラのコーナーの人は、あまり気のない対応だった。「ふん」と思ったが、何かこだわりを感じ、ふだんならそれでやめてしまう気まぐれなわたしが、「予約できるんですか？」と本腰になった。

それから数週間がたち、ヨドバシから入荷の電話が入った。早速受け取りに行き、テストしてみる。電球の光だと画像が黄ばむといった制約はあるが、10cmほどの距離からの接写もできるし、本のページも、はっきり読める状態で撮れる。フルで96枚撮影でき、撮った画像はそのつどファインダー代わりにもなっている5インチの液晶ディスプレイで見ることができる。プレ

ゼンには最適だし、コンピュータへの出力端子も出ているので、撮った画像をコンピュータに取り込んで使うこともできる、と思った。

しかし、QV-10 というこの電子カメラの機能は、むしろ別のところにあった。そのような道具としてもなかなか便利なのだが、これまでわたしが経験したことのない機能を、この小さなマシンは、もっていたのである。

4月に入ってすぐ、わたしはニューヨークに飛んだ。その折り、このカメラをバッグのなかにしのばせていったのだが、もともとわたしは記録や記念写真のたぐいを撮るのに興味がなく、しばらくのあいだ使わずにいた。が、ある晴れた日、息ぬきにスタテン・アイランド・フェリーに乗った。わたしは、ニューヨークへ行くと必ずとっていいくらい、マンハッタンの南端とスタテン・アイランドを結ぶこの連絡フェリーに乗っている。この船の甲板からマンハッタンの南端が遠ざかっていく（帰りには近づいてくる）のをながめるのが好きなのだ。

その日、例によって後甲板からマンハッタが遠ざかるのをながめていると、ふと、QV-10のことを思いだして、バッグから取り出した。パワースイッチを入れると、小さな液晶モニターにマンハッタンの最南端が絵はがきのような構図で映っている。たまに「観光写真」を撮ってみるのも悪くない、と思い、シャッターをパチパチ切った。

ところで、このカメラ、「パチパチ」と書いたが、電子シャッターなので一切音がしない。また、内臓メモリーに記録するまで数秒の時間を要するから、「パチパチ」というよりも、「パ〜（中略）〜チ」という感じだ。

そんなことをくりかえしているうちに、かたわらでやはり景色を眺めていた人々の視線が一斉にこちらに向けられているのに気づいた。そして、そのなかの黒人の夫婦が、最初2人で「あれは、ビデオカメラかしら」「ちがうんじゃないか・・・」とささやきあっていたが、わたしと目が合うと、笑みを浮かべて話しかけてきた。

わたしはセールスマンをやったことはないが、メカの説明は下手ではない。「これは、ですね、デジタル方式のスティル・ビデオ・カメラでして・・・」とレクチャーしながら、実際に2人の姿を映して見せる。「グレイト！」そのおじさんは叫び、「どこで買えるのか」と聞いてきた。「いや、それが、これは、日本で出たばかりで、まだ日本でもリザヴーヴしないと買えないんですよ・・・」

「やっぱり日本製か」おじさんが、ちょっとがっかりしたような表情をしたとき、丁度出発まえに日米自動車交渉のトラブルで米政府が強硬な態度をとったニュースを聞いたばかりだったので、おじさんの態度がひどく気になった。が、彼が言わんとしたのは、「こういうものを発明するのは日本のメーカーらしいね」ということであるらしかった。

そんなことから、10数分のあいだ、ビデオやコンピュータの話をするようになったのだが、あとでプレイバックしてみたら、マンハッタンの南端の映像はたったの3枚で、あとは、この夫婦の顔と、「新聞の文字も写せるんですよ」といいながら、わたしが接写して見せたニューヨークタイムズの紙面の映像ばかりで、写真としては構図もいいかげんなのだった。

が、これは、メディアとしてはすばらしいことである。そもそも人と人とを結びつけない記録なんて無意味だが、われわれは、しばしば記録のための記録を積み上げてしまう。カメラという

ものはそのために使われ、カメラがその場で人との媒介になるなどということは決して多くはないからである。

秋葉原のテレビ電話

テレビ電話というものを初めて街の電気店で見したのは、7、8年前だったと思う。1984年に「電電改革三法」が成立し、翌年から電話線のなかに電話信号以外の信号を自由に流すことができるようになったことから、FAX、パソコン通信、そしてテレビ電話のような、デジタル信号を使ったさまざまな電話メディアが、マーケットに登場するようになったのである。

しかし、テレビ電話機は、当初、非常に高価だった。FAX機も安くはなかったが、それより需要の少ないであろうテレビ電話機は、1台20万円以上したと記憶する。が、不思議なことに、一体誰が、何のために使うのを想定して作られたのかわからないこのテレビ電話機が、有名メーカーから続々売り出されるようになった。

わたしは、当時エレクトロニクスを使ったパフォーマンスをあれこれ試みていたので、是非このテレビ電話機が欲しいと思ったが、テレビ電話機は、1台だけではどうにもならない。とすると、最低でも数10万を投資しなければならない。わたしのパフォーマンスは、金をかけないことを本意とし、高価なエレクトロニクス機器でもその100分の1の費用で自作して使ってやろうじゃないか、という心意気でやっていたので、バカバカしくて買う気にもならなかった。

実際、高いと思ったのはわたしだけではなかったらしく、各社がこぞって発売したテレビ電話機は、ほとんど売れなかったようだ。広告では、近い将来、どの家でもテレビ電話を普通に使うようになるかのような雰囲気であったが、それは甘い観測であった。だから、数年後には街の電気店からその小型テレビのような形をした電話機は、姿を消してしまった。

ところが、それから1年ほどしたある日、わたしは秋葉原の電気街を歩いていて、ある店先に山積みされた箱入りのテレビ電話機に再会した。「セール」の札がついており、2台ワンセット、19800円とある。その店は、中央通りに面しているのだが、わたしは普段はあまり入ったことがない。このセールに気を引かれてなかに入ってみると、店の一角にはテレビ電話のコーナーがあり、各社の製品が並べられている。値段を尋ねると、みな50%以上の値引きになっている。わたしが見切りをつけていた間にも、初期の頃よりも安い製品が出されたいが、それでも売れなくて、ダンピングしているのである。店頭に積まれている製品などは、文字通りの投げ売りである。なんだ、こいつはおもちゃだったんだ、わたしは急にテレビ電話への興味を失ってしまった。

それでも、秋葉原に行き、この店の前を通るたびに、この値段なら、とにかく買っておこうかという気に何度もさせられたが、結局買わなかった。いつも同じ箱が積まれており、一向に売れている気配が感じられないのがブレーキになったのである。

これは、やがて後悔を生むことになる。というのは、次第にわたしは、このテレビ電話がなかなかのグレもので、1つの箱のなかにカメラとモニター、モデム、それから最低4画面をスト

ックするメモリーを内蔵しており、わたしのパフォーマンスでは大いに使い道があることを発見したのだが、そのときには、店頭から姿を消してしまったからである。

なくなると、欲しくなるもので、今度は八方手をつくして探しはじめた。しかし、それがどこにもないのである。店の人に尋ねると、「全部売れてしまった」という。あんなに売れ残っていたのが、数ヶ月の間に急に売れてしまうなんて、わたしは信じられなかった。

その真相が判明したのは、都市の風俗事情に詳しい知り合いから、テレクラの新スタイルの話聞いたときであった。それによると、最近、テレビ電話を使った風俗サービスを始めたところがあるというのである。これで、秋葉原から安売りのテレビ電話機が消えてしまった理由がわかった。それから5年ほど経過した今日、マルチメディアの掛け声とともに、また新しいテレビ電話が店頭に並び始めている。今度は、カラー画像が送受できて、形もコンパクトだ。しかし、またしても定価は数10万円。これでは、また落ち延びる先は家庭ではあるまい。なぜ、新しいテレビ電話は、たとえば、それだけでインターネットの通信もできるような機能を内蔵するような工夫をこらさないのか？　そういう機能を加えても、本来テレビ電話自体が立派なパソコンなので、余分な費用はかからないはずである。

マルチメディアの要諦は、境界の撤廃である。マルチメディアとしての電話は、これまでの電話の境界を越えなければならない。そして、そうした脱境界の有力な実例としてすでにインターネットがあるとすれば、それを無視する手はない。

リモコンの未来

チャンネル・サーフィンというのは、チャンネルを次々に切り替えながらテレビを見ることであるが、わたしなんかは、リモコンが登場する以前からある種のチャンネル・サファードだった。リモコンの登場以前は、チャンネルを電子スイッチで切り替えるのではなく、物理的に接点を切り替えていたので、あまりカチャカチャ回しすぎると、接触不良を起こして画面の映りが悪くなるのだった。

それから、もう30年以上がたとうとしているが、一向にチャンネル・サーフィン用のリモコンというものは発売されていないのはなぜだろう？　なるほど、いまのリモコンには、音量調節はもとより、「音消」とか、「音声多重切り換え」とか、ビデオのコントロールとか、さまざまな機能がついているが、番組を次々と切り換えて見るのには役立たないものばかりである。たとえば、それを押すと、設定した時間間隔でチャンネルを自動的に切り換えてくれるボタン。題して「オートクルージング」。見たい映像があったら[STOP]を押し、しばらく見る。そして、また「オートクルージング」にする。

また、「スナップショット」とか言って、それを押すと数秒の画面をメモリーしてくれるコマンドもほしい。数秒の動画でも、それをためておくメモリー素子というと、まだ高価だから、瞬間の静止画でもよい。

このごろのテレビは、色調整のボリュームを前面には出していない。色は標準設定で見ること

になってい。しかし、マルチメディア時代のいま、画面の色を自由に換えられないなんて、随分遅れたつまらない装置ではないか。

先日、シリコンバレーのサンノゼで安いモーテルに泊まったら、壁に生えたようなかっこうで取り付けられているテレビの色がすごかった。カラーテレビなのだが、画面が緑色なのだ。見ると、旧式のタイプで、音量調整のボリュームのそばに色調整のボリュームが付いている。誰かがそれを回したにちがいない。が、その意外性が何ともクールな感じがしてよかった。

一時期、CMをカットして録画するためのインターフェースが出まわったことがある。それは、逆に使うとCMが映ったときだけVTRを作動させるようにもできるので、わたしも、CMを採集するために借りて使ったことがある。なぜか、じきに市場から姿を消した。時折、秋葉原で1台9000円ぐらいで売られているのを見かける。この機械の機能は、チャンネル・サーフィンのために是非取り入れたい。

CMになるとチャンネルを換える人が多いが、この機能をセットしておく、CMになったと勝手に自動的に別のチャンネルに飛び移る。最近、局が変わってもCMの時間が同じで、ある局がCMになると、もはやCMが映っていない局を見つけるのが困難だといったことがよく起こるから、そういうときにこのボタンを押すと、CMのサーフィンができる。

ところで、チャンネルサーフィンは、テレビの末期症状である。というのは、あるシーンから他のシーンにどんどん飛び移るといふのなら、テレビよりもコンピュータの方がはるかに有利だからである。実際に、MosaicやNetscapeのようなマルチメディアライクなブラウザを使ったインターネット通信では、画面上のポインターをクリックしながら、あちこちのサイトにサーフする「ネットサーフィン」があたりまえである。「ブラウザ」の動詞「ブラウズ」は、「拾い読みする」という意味だが、コンピュータ通信は、おそらく、今後ますますこの方向を深化拡大していくだろう。ちらりと見、ちょっと聴き、さっと読むことを基本スタイルとするメディアがコンピュータである。こうしたファースト・フードならぬファースト・メディアに対して、本や映画はじっくり型のスネイル・メディアとしてのみ生き残れる。手紙は、たとえば、電子メールに対して「スネイル・メール」（かたつむり=のろまのメディア）と呼ばれる。しかし、テレビは、スネイル・メディアにも、ファースト・メディアにもなれず、コンピュータの過渡形態として消滅の運命にあるかもしれない。

こう考えてくると、チャンネル・サーフィン用のインターフェースが商品化されないのは当然かもしれないという気がしてくる。もし、そのようなものが作られ、テレビの付属品になるようになると、テレビはほとんどコンピュータと同じものになってしまい、ますますテレビとしての存在理由を失ってしまうからである。

わたしの考えでは、テレビが生き残る方法の一つは、街の「風景」の1つになることではないかと思う。たとえば、街頭に置かれたカメラとモニター。そこに通行人が映っている。ある人はそのカメラの前でパフォーマンスをする。ときには、アジ演説をする人もいるかもしれない。その映像はケーブルなり電波なりで他の街々にリンクされている。壁画や落書のように、それは、確実に都市を活気づけるはずだ。

都市のインターフェース

インターフェースという言葉は、いまではコンピュータとの関係で使われることが多いが、この言葉にはもともと「接触面」や「境界領域」という意味がある。コンピュータの場合も、たとえば Macintosh で広く一般化した「グラフィカル・ユーザー・インターフェース」(GUI)は、コンピュータの機械そのものと人間との「接触面」にあって、両者を仲立ちするところからこう呼ばれている。

言葉は、数式と違い、最初からその内容がわかっているわけではない。時代と状況の空気を吸ってどんどんその内容を変えていくのが言葉であって、インターフェースも、最近では、「あの人には適当なインターフェースが必要だね」というような使われ方もされている。この場合のインターフェースは、問題の人物が気難しいとか無器用とかであり、その人と円滑なコミュニケーションをするには何らかの仲介者やクッションが要するという意味である。

このような「インターフェース」を自在に付け替えて円滑な会話をしたところで、これではコミュニケーションが一つのテクニックになってしまうのではないかという批判もあるが、少なくともここにはプツンではなくて相手とコミュニケーションしようという意志があることだけは確かだから、このインターフェースも歓迎すべきである。インターフェースには、コミュニケーションへの意志や願望が内包されているのであり、この連載の通しタイトルを「都市のインターフェース」と名づけてのも、インターフェースの持つそうした性格にこだわりたいと思ったからである。

ところで、都市がコミュニケーションの場であることはあたりまえであるが、いま、20世紀も余すところ5年になった先進産業地域の都市を見回して、都市が必ずしもコミュニケーションの場として最も活気のあるところだとは言えない現実がある。最近日本でも話題沸騰のインターネットのように、都市であるか郊外であるかの区別なく、電子的な通信手段の可能なところでは「いまここ」に世界を現出させてしまうような技術があるし、ヴァーチャル・リアリティのように、人気のない砂漠のど真ん中に、一見視覚的・聴覚的には「本物」と区別のつきにくい映像を作り出せるテクノロジーもある。

だから、都市の時代は終わろうとしている、と言うこともできるわけであるが、それは、都市がこれまで果たしてきた役割が別のものに移行し始めているからだとわたしは思う。そうだとすれば、いま一見都市とは似ても似つかないものをあえて都市と呼んでもかまわないし、また実際に、そういうものが将来「都市」と呼ばれるようになるかもしれないのである。

わたしの独断では、人間の遺伝子のなかに都市を紡ぎだしてしまうような根本的な都市要素があり、それが、これまでにさまざまな形態の都市を生み出してきたのではないかという気がする。とすれば、それが電子的な構築物として形をなしても不思議ではないわけであり、コンピュータのソフトウェアの構造を「アーキテクチャー」というのは偶然ではないのだろう。

また、コンピュータ通信でしばしば都市をメタファーにして、シティホール、カフェ、郵便局、公園といったボードが作られることが少なくないのもこのことと関係がある。

わたしは、最近、インターネットのホームページを逍遥することが多いが、そこでは、都市空間があまり違和感なくコンピュータの空間に収まっているのを発見する。大学などがキャンパス案内として作っているサイトでは、まず、キャンパスの全景が映し出され、そこから、各建物、教室、研究室等々の部屋に入っていく。なかには、それがヴァーチャル・リアリティまがいのアーキテクチャーになっているものもあり、建物のなかをマウスの操作で自由に移動できる。

こうなると、夢うつつの状態で都市のなかを歩きまわっているのに似た雰囲気はコンピュータの画面上で体験できるわけで、これではますます従来型の都市の活気が失われるのは避けられないという気になる。

ひょっとすると、今後数10年のあいだに、生半可な都市は消滅し、都市らしい都市は、たえず変容しながらも都市としての活気を保ち続けてきたヨーロッパの古い都市ぐらいしか生き残らないのではないかという気にもなってくるのである。

そもそも、都市がインターフェースを必要とすること自体、都市の衰退を意味するが、逆に、こうしたインターフェースのおかげで活気づく都市もあるはずだ。それは、どのような都市だろうか？

デジタル・グラフィティ

インターネットのサイトを気の向くままに遊歩していたら、おもしろいサイトに入り込んだ。ホームページを開くと、「アート・クライムズ—壁に書く」と題されたタイトルとスプレーを握ったキューピーのような人物が落書をしているカラフルな落書が目に入る。そして、「ウエルカム・トゥ・アート・クライムズ」という見出しの下にこんな説明がある。

「こちらは、さまざまな都市からのグラフィティ・アートのギャラリーです。それが、『アート・クライムズ』と呼ばれるのは、大抵の場所で、落書を描くことは、不法だと見なされているからです。ここにある多くの落書は、現実の世界にはもはや実在しません。」

落書は、描かれてもどんどん消滅する運命にあるから、それをデジタル映像としてコンピュータのライブラリーに保管するというのはいいアイデアであるが、このサイトは、集めた落書を都市別に分類しているので、単なるライブラリーやギャラリーではなく、それらの落書が描かれた都市に接近させるインターフェースとしても機能を果たす。

小さなアイコンを見出しにしてずらりと並べられた都市の名前を列記すると、プラハ、アトランタ、フレズノ（カリフォルニア）、ロサンゼルス、サンディエゴ、サンタクルズ、ヴァンクーヴァー、アムステルダム、ミュンヘン、ブリッジポート（コネチカット）、サンパウロ、トロント、ワシントン、ダンバリー（コネチカット）、シカゴ、ブリズベンの16都市がある。このほかに、電車や地下鉄のなかの落書を別枠で集めている。

わたしは、まず94年の12月15日づけでインプットされたという「プラハ」のアイコンをクリックしてみる。しばらくして、「アート・クライムズ—プラハ1」というページが現われた。7、80年代のアメリカやオーストラリアで描かれたカラフルで量感のあるグラフィティ

の小さなカラー写真が10数枚出てきた。キャプションによると、これらの写真は、1994年にスーザン・ファーレルによって撮影されたのだという。この女性は、この「アート・クライムズ」の主催者であるから、自分でもあちこちの街を歩きまわり、落書の写真を撮っているのだろう。

写真は、大きいものでも40mm x 20mm程度のアイコンだが、そのアイコンをクリックすると、大きなサイズの映像が飛び出してくるようになっている。それらはどれも、24ビットのフルカラー画像であるから、やろうと思えば全紙ぐらいに引き伸ばすことも可能だろう。

ベルリンの壁の崩壊以後プラハは、東ヨーロッパ、いやヨーロッパ全土で最もホットな街になった。フランク・ザッパが文化政策のアドバイザーに招かれたことからわかるように、プラハは一挙に都市のサブカルチャーやオルタナティブなメディアが躍動する街に復帰した。復帰したというのは、プラハは、たとえばカフカが生きていた1910~20年代には、ヨーロッパで最もトレンドで活気のある街だったからである。

わたしは、1980年代に落書を求めて欧米の街を歩き回ったことがあるが、おもしろい落書がたくさんある街には、必ずユニークな演劇やパフォーマンス、そしてまたイキのいい文化運動があり、アーティストやアクティヴィストたちが集まるカフェや広場があった。おそらく、いまプラハは、再びそういう要素を取り戻したのだろう。

「アート・クライムズ」のようなサイトは、いまニューヨーク市やパリ市がインターネット上に開設している都市ガイドなどよりはるかにすぐれたガイドになる。それは、情報として都市を解説してはくれないが、確実にそこに行きたい気持ちにさせる。そして、また、このサイトは、それ自体が落書だらけの〈うさんくさい都市〉であり、実際の都市以上に都市的ですからある。というのも、これほど見事な落書が集まっている場所は、かつてのニューヨークの地下鉄ぐらいしか思い浮かばないからである。

インターネットを都市のインターフェースにする場合、「アート・クライムズ」のように、都市の〈うさんくさい〉部分をあつかう方がうまくいくのは偶然ではない。現状では、大抵の場合、インターネットにアクセスするコンピュータのモニタースクリーンのサイズは、小さな「覗き窓」にすぎないから、そこから見えるものとしては、「華麗」で「健康」なものは向かないのである。それらは、「覗く」よりも「仰ぎ見る」ためのものだ。が、「覗く」ということは、視覚のうちでも最も触覚的であり、撫でたり触ったりする感覚に近いところがある。つまり、より身体的なのだ。 エピローグ——この後、このサイトのキュレーターをしているスーザン・ファーレルさんにメールで感想を送ったのが縁で、わたしが1980年代の初めにニューヨークで撮ったグラフィティの写真を「アート・クライムズ」の「ニューヨーク」セクション (<http://www.graffiti.org/>) に提供することになった。デジタルが人と人とを結びつけたわけである。

常識的なウォーホル観によれば、ウォーホルにとって、1回的なものよりも反復的なものこそが「芸術」である。大量生産の商品と「芸術」との差異はなく、したがって「将来のギャラリーはデパートである」。

芸術家とは、創造的なエネルギーや「気」が充満した「主体」ではなく、記号や符号としての物が交換される場＝通過点にすぎない。ウォーホルは、実際、「自分が機械でありたい」と語っている。

しかし、ウォーホルで常識化したポップ・イメージや「機械」については、いま一度考えなおす必要がある。そもそも、「わたしはコマーシャル・アーティストである」というウォーホルの口癖にしても、この「コマーシャル」は、「商業的」という意味ではなく、「交換的」という意味に解されなければなるまい。

脱近代の観点からすれば、芸術作品が、さまざまな流れや線の〈結節点〉であり、芸術がその意味での「交換」であるという考えは、決して目新しいものではないが、さまざまな線が流れ込むチャンネルがマス・メディアや商品の流通回路であるとすれば、アーティストが「コマーシャル」なのはほとんど自明である。

これは、身体性を欠いたウォーホル、「自分が機械でありたい」と言ったウォーホルの転向であろうか？ そうではないだろう。

ウォーホルが作った映像に、彼が電話をかけていて、とりとめもない「反復的」な会話をしたあげく、彼が受話器を置くと、いきなり彼の首がポロンとテーブルに落ちてしまうというのがあった。こうした映像や、彼が意図的にマス・メディアで取ったアンドロイド的なポーズのために、彼の言う「機械」は、運動を始めると自動運動をくり返すマシンのようなものとしてとらえられがちである。

しかし、ウォーホルにとって、「機械」とは反復作用のメカニズムではなかったし、彼の絵は、決して「機械的」に作られるものでもなかった。彼は、あるとき、インタヴューアに、「なぜポラロイドカメラを使うのか」と尋ねられると、「手で描くよりも楽だからさ」と答えた。

これは、世界の有名人を含むさまざまな顔を「乱作」した時期のウォーホル批判の材料によく使われる。だが、制作が楽であるかどうかは、作品の質とは無関係である。おそらく、ピカソのような作家にとっては、カメラを操作するよりもブラシを走らせる方がはるかに「楽」であったろう。

問題は、そんなことではなくて、そういう言い方でウォーホルが言おうとした、物への関わり方であり、彼が「機械」になろうとしたやり方である。「機械」は、通常、身体に対する〈距離〉を作り出す装置として考えられやすい。が、これは、19世紀に普遍化した歯車・蒸気機械のイメージでしかない。ウォーホルは、というよりも20世紀の人間は、そのような機械よりもラジオやテレビ、さらにはコンピュータなどの電子機械に慣れ親しんでいる。

電子機械と歯車・蒸気機械との本質的な違いは、後者が身体と物との関係を間接的にし、距離を作り出すのに対して、前者は、むしろ、身体と物との距離をかぎりなく縮め、ある程度まで両者を「一体化」させる点である。

むろん、現実には、電子機械も、まだ、歯車・蒸気機械のテロス（究極目的）で用いられていることが少なくないが、電子機械が芸術にとって意味があるのは、それが電子のテロスにしたがって使われるときである。

子供時代からラジオに淫し、生涯テレビを愛したウォーホルにとって、機械とは、まず電子機械であった。ポラロイドカメラもボレックスも、彼にとっては、物の「虚構」や「複製」を作り出してくれる機械、対象から距離をとってくれる機械ではなくて、むしろ、物へ接近させ、物と一体化させる機械であった。

今日、ウォーホルがポラロイドカメラをにぎってやたらにシャッターを切っている姿を映像で見ることが出来るが、それを見ると、シャッターを押す彼の興味が記録などにはないことがわかる。それは、彼にとっては、コミュニケーションのためのメディアであった。

それゆえ、彼は、電子機械以前の機械も、電子機械のテロスで用いた。彼が最も多用したシルクスクリンも、複製の機械ではなく、物のとの近さを生み出す装置だった。ここでは、また、「複製」という観念も別の観点から考えなおす必要がある。それは、通常、「オリジナル」に対してある種の距離をもった「複製」を作り出すことと考えられる。しかし、そのような意味での複製は、複製の技術が高度化するにつれて意味をなさなくなった。ましてウォーホルにおいては、それは基礎的な前提である。

ビデオ映像にとって、「オリジナル」とは、映像の単なる素材にすぎない。そして、その映像は、かぎりなく複製されるのだから、もはや「複製」の「復」は意味がないのである。

複製は、いまや、物へ近づく一つの方法と解されなければならない。物のなかにもぐり込むことによって、あるいは物を自己の身体に埋め込むことによって物に近づく方法もあれば、物をなぞらせることによって物に近づく方法もある。

そうだとすれば、問題は、ウォーホルがなぜそのような方法を彼の主要な手法とし、また、晩年において、その方法を変えようとしたかである。

今日、ウォーホルの中期の、シルクスクリンを使った作品は、当初もっていたようなくうさんくささくをもっておらず、ましてスキャンダラスではない。それらは、Tシャツの絵柄や室内インテリアに最適であり、20世紀末の物たちのなかに埋没してしまった。それらは、いまや「自然」に返ったのである。

それは、ウォーホルが50年代に先取りした「機械」技術が、普遍化したことと無関係ではない。ウォーホルにとってのシルクスクリン+ポラロイドや撮影機などの「機械」は、いまやカラーコピーと8ミリビデオとして大衆化した。「複製」の技術は、もはや、物への接近の技術

にはなりえない。というよりも、「複製」を逆手に取るやり方では、物に近づくことが出来ない。

現代は、ポスト・マスメディアの時代であり、「主体」がエイズ＝身体すなわち「外部」に溶け出し、「内部」に「外部」をかかえた形のぎりぎりの〈地平身体〉として復活する時代である。

このようなコンテキストのなかでは、「もともとあった」と考えられてきた「自然的」な物と電子的に再構成・構築された物との差異は消滅する。身体は、「内部」と「外部」との境界を失い、「外部」（細菌・ドラッグ・情報・電子的刺激・・・）を「内部」に取込み、また「外部」へむかってかぎりなく融け出して行く。

また、このような時代には、「創造性」は、近代から引きずってきた《距離》を逆手に取るよりも、この距離そのものをなくそうとするプロセスのなかにしか物への接近の道はない。

3

アンディ・ウォーホルの絵は、全盛期のそれを「デジタル」的とすれば、晩年になって「アナログ」的な要素をとりもどすと言えなくもない。たとえば1986年の「迷彩 自由の女神」では、依然としてシルクスクリーンで謄写・投射された写真映像を下地にはいるものの、その上かけられた色は、いわばデジタル単位で機械的に操作し、ズラし込める度合をはるかに越えた複雑な身体的偶然性にあふれている。

1940年代末にカーネギー・インスティテュート・オブ・テクノロジーに在学していたころ、ウォーホルは、まだ、あのポップ・リアリズム的な〈複製性〉の強いスタイルを用いてはいなかった。

しかし、だからといって、晩年のウォーホルが初期の「素朴」なスタイルに復帰したと考えるのは誤りなのである。むしろ、彼は、そういう形で自分の初期のスタイルのとらえなおしをしたと考えた方がよいだろうと思う。

むろん、1人の作家にとって、若い時代の作品と晩年の作品とのあいだに一貫性がある必要はさらさらない。だが、作家自身がそこに一貫性を見出そうとすることによって、初期の作品にまつわりついてしまった既存の意味を更新することは出来るし、その権利はある。また、そのことによって、その作家の作品のすべてのコンヴェンショナルな意味に根底的な疑問符が付されるということもありえるのである。

ところで、晩年のウォーホルのスタイルに大きな変化が見られるのは、ジャン＝ミッシェル・バスキアおよびフランチェスコ・クレメンテとの合作からである。とりわけバスキアとのコラボレーションにおいてその変化が著しい。ウォーホル自身、バスキアとの仕事には非常に前向きだったようだ。

おもしろいのは、1984年のバスキアとの合作を見ると、一見、ウォーホルがバスキアの世界にのみこまれたかのように見えるが、同時に、そこから初期のウォーホルの作品とのつながり

が浮び上がってくることである。

バスキアとの出会いでウォーホルが見出したもの、それは、自分の絵の〈グラフィティ性〉である。

4

1980年代の初めごろから次第に日の目を見るようになるグラフィティ・アートは、美術史的には、《コラージュ》と《デコラージュ》の総合であり、また、身体論的・メディア論的には、都市と室内、マス・コミュニケーションとヴァナキュラーなチャンネルとの境界を取り去った。

グラフィティ・アートを構成する《コラージュ》とは、既存の物に対してズレを作ることであり、《デコラージュ》は、ズレを作りながら、さらに隠蔽し、脱構築する。

アートを初めとして、音楽ではディック・ヘブディッジが「カットウン・ミックス」と呼んだダブからハウスミュージックを含むサウンド・アクション、さらには、空き家占拠（スクウォーティング）や自由ラジオに到るまで、1980年代から1990年代にかけての文化的なアクションのあらゆる領域に、こうした〈グラフィティ〉の要素を発見することが出来るが、この〈グラフィティ性〉の本質を一語で表わす語としては、おそらく、「パリンセスト」(PALINSCESTO)という言葉が最適だろう。

「パリンセスト」とは、もともとは、すでに使用された羊皮紙の古い文字を消して上書きすることを意味するイタリア語であるが、1970年代後半にイタリアで展開した自由ラジオ運動のなかで次第に使われ始め、フェリクス・ガタリにも影響を与えたフランコ・ベラルディ（ビフォ）によって方向づけられた概念である。

すなわち、70年代の自由ラジオは、それ自体が既存の電波帯に上書きされたグラフィティであるが、「パリンセスト」としてのラジオ局は、あらかじめプログラムされた番組を放送するのではなく、聴取者が電話や訪問によっていつでも番組に「上書き」出来るようにしていた。こうして、イタリアの自由ラジオ局とりわけボローニャのラディオ・アリチェは、既存の放送に対してズレ・批判的距離を作るだけでなく、自己の放送の内部にも二重三重のズレと位相をはさみ込んだのである。

ウンベルト・エーコは、こうした70年代のイタリアの運動（アウトノミア運動）の強い影響を受けながら『薔薇の名前』を書き上げたが、その技法をみずから「パリンセスト」と呼んでいる。いまここでエーコ論を展開する余裕はないが、エーコにとって記号論もまた、「パリンセスト」の1つの方法だったのである。つまりそれは、シニフィアンの水平的なズレを問題にする「科学」ではなくて、むしろ既存のものの中に生ける〈裂け目〉を作りだし、そこに「内部」と「外部」とを包摂してしまう技術なのである。

ウォールをグラフィティ・アートとして見るとき、その中期の作品の多くは、デコラージュよりもコラージュに、パリンセスト的というよりも水平化された記号論的ズレの設定に力点を置いている。

マス・メディアやマス・マーケットによってもはや「物」として定着しているマス・イメージやマス・プロダクツに対してズレを生み出すこと。そのズレは、当然、マス・メディア的・マス・プロダクショナルシステムの〈自己脱属領化作用〉のなかでやがては修正され、システム化される。ポップアートは、こうして、ポップなものを逆手に取ったアートから、文字通りポップな、ポピュラーでトレンドなアートになりかわる。

これに対して、80年代のグラフィティ・アートは、一面で、水平化された記号論の「応用」としてのコラージュ化を継承しながら、他方で、そのコラージュ性を脱構築する。ウォールにおいてはコラージュされたイメージが「キャンベル」のスープ罐であるか「マリリン・モンロー」の顔であるかが依然として問題であったのに対して、〈脱ポップアート〉としてのグラフィティ・アートにおいては、そうしたシニフィアン的ズレはいささかも問題ではない。

しかし、それにもかかわらず、そこには〈脱レフェレンシャル〉な〈距離〉が仕込まれているのであり、さもないければそれはグラフィティ・アートではない。

バスキアやキース・ヘリングのように、街路をキャンバスとして活動を開始したアーティストにとっては、そうした〈距離〉は、当初は、そのアクションのなかでほとんど自動的に与えられるものだった。すでに構築された場（地下鉄のボディやビルの壁等々）に、予期せぬ環境（警官、管理人、観衆等々）のもとで、何かをすることが、すでに記号論的ズレを作り出すからである。

だが、落書としてのグラフィティが「アート」としてギャラリーや美術館に招き入れられたとき、それは、1つの危機に直面した。すなわち、グラフィティは、「粗雑な」抽象的表現主義の系列に身を落すか、あるいは、何らかの仕方でグラフィティ・アートとしての方向を進めるかという転機である。

この点で、『アポカリプス』と題された画集（1988年）に収められたキース・ヘリングの晩年の作品は示唆的である。ここでヘリングは、白地に赤・青・緑などの比較的あざやかな色彩のフィギュアを描き、その上に太めの黒い線で「なぐり書き」をしている。

この「なぐり書き」は、落書的な重ね書きであると同時に、ドロウイングのなかに裂け目を作る。その裂け目は、ときとして、闇の世界に通じているかのように見えることもある。

バスキアにおいては、こうした闇に通底する黒は、すでに、彼がグラフィティ・アーティストとして認められ始めた1980年代初めの作品にも現れている。バスキアの場合、そうした黒は、必ずしもヘリングのような文字通りの「裂け目」の形を取らない。むしろそれは、最初から絵の場全体としてあり、バスキアは、そうした黒を露出させるために別の色を重ね書きしているかのようなのである。言い換えれば、ヘリングにおいては、闇は、ドロウイングによって導き入れられるのだが、バスキアにおいては、まず闇しかなく、それを〈隠蔽〉するためにドロウイングする

かのようなのである。

ところで、黒地の上に何かを乗せたのではなくて、むしろ黒を隠蔽するため、あるいは黒をにじみ出させるために何かを描くバスキアの「後期」の1つのスタイルは、おもしろいことに、晩年のウォーホルによって、より鋭い形で使われている。たとえば1986年の「迷彩 セルフ・ポートレート」である。

このシリーズ作品は、決して黒地の上に、シルクスクリンで騰写・投射されたウォーホルの顔写真と赤や暗緑色が「落書的」に重ね描きされているのではない。この一連の絵は、むしろ、黒こそがすべてである（したがって、それは「地」ではない）ような場（従って表現すべき色としてはもはや黒しかない）をウォーホルの顔写真と赤（他のヴァージョンでは暗緑色等）で「落書」しているのである。これは、同年の「6つのセルフレポート」や、それ以前の「セルフレポート」と決定的に異なっている。色彩の「原現象」としての黒＝闇の異化としてしか存在しない絵画とは、1つの究極である。

ポップアーティストとしてのウォーホルにとって、黒は、自明の色でしかなかった。それは、ただの「無」でしかなかった。

キース・ヘリングやジャン＝ミッシェル・バスキアらにとって、黒は、彼らを否応なくグラフィティ・アーティストにする色であった。というのも、1980年代になると、それまで街でゲリラ的に落書を描いていた彼らの前に、地下鉄駅が落書用の黒い紙を用意するようになったからである。

その意味では、ポップアーティストにとっても、グラフィティアーティストにとっても、黒はどこかで決着をつけなくてはならない色だったのであり、ウォーホルもバスキアも、黒との闘いのなかで死を迎えた。

テクノロジーと「純粹」自然 ニューヨークのチェルシーのレストランで朝方、蒸気の立ちのぼる街路を見ながら食事をしていたら、寒い冬の路上で踊っている女性の姿が見えた。ガラスで仕切られているレストランの室内からは、彼女がいるあたりの音はぼんやりとしか聞こえず、彼女の身ぶりは車や街の物音に感応しながら動いているように見えた。それは、どことなく、マース・カニングハム舞踏団の舞台の雰囲気を出させた。

しばらくしてわたしは、この女性が、精神の病に冒されていることを知るのだが、それはわたしにとってはむしろ意外なことだった。外見からして、彼女はプロの舞踏家にも、趣味のダンサーにも見えなかったが、その身ぶりは、あまりに街の空間的構成とリズムに溶けあっており、おそらく東京では「異常」と思えたことが極めてあたりまえのことに思えたからである。

ニューヨークでは、凡庸でないことがあたりまえであり、凡庸なことはおよそ存在することすらできないといったような趣がある。だから、東京では排斥されかねない癖の強い人間が、ニューヨークではのびのびと暮らすことができる。マース・カニングハム舞踏団の音楽を受け持つ小杉武久は、東京では、異次元の星から逃げてきた亡命者のような隠者生活をしているが、ニューヨークで会う彼は、見違えるほど生き生きした、「健康な」地球人になりかわる。

これは、逆に考えると、大変なことだ。ニューヨークでは、「異常」が「普通」なので、この街では「異常」をひけらかしても、それ自体は全く表現としての新しさもユニークさも持ちえない。並でないはずの個性が、あたりまえに見えるのだから、そこから質的な飛躍を試みなければ、凡庸な表現の繰り返しにすぎなくなる。

マース・カニングハムの舞踏哲学が、「カニングハムは歩いたり、立ったり、跳んだりするという普通の動きのすべてを舞踏とみなすことができると提唱した」というような恐ろしく凡庸なテーゼで矮小化されたことがある。一見、カニングハムの踊りにはそのような気配が感じられなくもない。しかし、それは、コンヴェンショナルなダンス観を異化する意味では有効であっても、カニングハムのダンス自体は、決して「あるがまま」の日常的身ぶりで出来上がっているわけではない。

ジョン・ケージは、かつて、「あるがままの現実」とは、「在るのではなく、成るのだ、つまり動き、変化する」のだと言ったことがある。表現は、それが「自然」に近づけば近づくほど、ある種の技術やテクノロジーを必要とするのであって、その意味では、人工的と思われがちなエレクトロニクスが、生身の肉体よりも「自然」な状況を生み出すことがある。たとえば小杉武久は、マース・カニングハム舞踏団の舞台で、エフェクターを初めとするさまざまな電子装置を使って音を出す。その音は、機械とは無縁であり、かぎりなく大地や生命や細胞の有機的な動きと一体化している。

ブライアン・V・パークによると、人間の身体の最も「自然」な状態は、宇宙船の無重力状態

のなかで作られるという。この状態を彼は、「フロジストン」と呼ぶのだが、そのとき、人の姿勢は、安楽椅子に深く腰掛け、足をやや上方に傾げるくらい仰向けになった状態になる。パークは、ここから、まず、日常生活のなかでこの「フロジストン」状態を可能にする椅子を設計し、さらにそれをとりまく室内空間、建築をデザインする。

この「フロジストン」の環境のなかでは、人は、仰向けに寝そべった状態が「普通」になるから、当然、生活のスタイルも、いまわたしたちが平均的に行なっているものとははるかにゆったりしたものになり、興奮や忙しさよりも、瞑想やくつろぎが日常生活の常態となる。

おもしろいのは、パークによると、この「フロジストン・チェア」に腰を下ろし、その揺れに身をまかせているときに、体を感じる20ヘルツ以下のサイクルをもった揺れが、おそらく、新しい「音楽」の帯域になるのではないかという。それは、当然、聴く「音楽」ではなく、体で感じ、そして見る「音楽」である。

ダンスと音楽との関係は、おそらくこのような段階において、たがいに一体化し、おたがいに相手を必要としなくなるだろう。身ぶることが超低周波の「音楽」を生み出し、またその逆に、気流のような音場を作ることが、身体をかぎりなく「自然」に浮遊させ、ウェイヴさせるような「ダンス」を現出させるのである。

しかしながら、ここで考えなければならないのは、ダンスと音楽がこの段階まで達するために、宇宙船の内部のように、高度なテクノロジーによって周到に準備された条件を必要とする点である。ハイテクノロジーの諸装置は、一面では現代科学の成果であるが、他面では、現代人が感覚的にいかに鈍くなっているかということを示している。森に住む者でなくても、誰しもが身につけていたはずの超低周波の揺れと音への感覚が失われてしまい、それは、とてつもない技術を動員しなければ回復できないのだから。

ニューヨークのような都市の場合も、それがヘルシーであったがゆえに新しい表現を可能にしたのではなかった。それは、むしろ、人々の身体を空間的・時間的に拘束する、「騒音」に満ちた、うさんくさい路地やあやしげな場所にめぐまれていたからこそ可能になったのであり、文明やテクノロジーの逆説的帰結にほかならなかった。言いかえれば、モダンな表現は、自動車、鉄筋コンクリートのビルディング、電気モータといったモダン・テクノロジーの産物によって鈍化された感覚を再活性化するものとして現われたということである。

いまや、街路によって成り立つ都市（ストリートシティ）が新しい表現にとっての逆説的な条件である時代は終わりつつあるように思われる。実際、「フロジストン・スペース」は都市空間のなかではなく、宇宙船のなかで最も理想的に作られる。ポストモダニズムの表現にとって都市は無用になり、その分だけ都市はモダニズムの価値観からして「住みやすい」「ヘルシー」な場所になろうとしているように見える。

とすれば、未来の身体表現は、都市を意識するよりも、電子の網の目が無限に広がるサイバースペースのような「身体なき場所」を参照点（レフェレンス）とするようになるにちがいない。

それは、人間が決して身体を捨てることができないかぎりにおいて、「ヴァーチャル・スペース」としてのみ可能である。

ところで、瞑想や禅も、身体を「解脱」させる技術に専念してきた。「ヴァーチャル・スペース」は決して電子テクノロジーの独壇場ではない。しかし、わたしは、そのような身体的な「解脱」の技術についても、テクノロジーと社会の歴史条件の変化のなかで考えたいと思う。すなわち、電子テクノロジーや遺伝子工学のような身体の内奥に介入する技術が昂進するからこそ、「解脱」や「悟り」の技術がクローズアップされるということである。

その意味では、ダンスもまた、人間の身体がテクノロジーによって極限まで侵食されることによって再生されるのであり、ストリートシティを越えてサイバーシティへ、さらには遺伝子のなかのミクロシティを参照点として動き、揺れ、跳ぶことになる。

《ラジオ・アート》という言葉をよく耳にするようになったのは1980年代の終りごろからだ。それ以前にも、「アートとしてのラジオ」という言い方はあったし、歴史をさかのぼれば、未来派のマリネッティらは、1933年に「ラディオフォニック未来派演劇」というマニフェストを発表し、ラジオをアートの装置として使用することを提起している。

しかし、さまざまなアート・フォームのなかの1つのフォームとしてラジオが使われるのではなく、もっとトータルな〈アンブレラ・コンセプト〉として《ラジオ・アート》というコンセプトが使われるようになったのは、わたしの知るかぎりでは、近年のことではないかと思う。

1990年8月12～18日にアイルランドのダブリンでAMARC (Association Mondiale des Radiodiffuseurs Communautaires、コミュニティ・ラジオ放送世界連盟)の呼びかけで開かれた「国際ラジオ・アート・フェスティバル」の呼びかけ文で、ブルース・ジラルドは、ラジオ・アートを次のように定義している。

「ラジオ・アートは、新しいラジオの使用様式である。伝統的にラジオは、ラジオ表現のために言葉や音楽を用いてきた。それに対してラジオ・アートにおいては、サウンドが、創造的で、しばしば共有的な表現過程のなかで用いられる。ラジオ・アーティストは、自然のサウンドと作られたサウンドとの両方に関わる。それは、複合的でリアリスティックなサウンドスケープから、言葉、音楽、自然の、あるいはひずみのある作られたサウンドをミックスした“コラージュ”にまたがるた高度に実験的なアートの形式と素材なのである。」

が、このかぎりでは、《ラジオ・アート》はまださまざまなアートのなかの1つでという残滓をのこしている。が、その後急速に《ラジオ・アート》はもう1歩先に行きはじめた。

1992年3月、カナダのバンフ・センター・フォー・ジ・アーツのウォルター・フィリップス・ギャラリーが主催した「ラジオを考えなおす—アート・サウンド・送信」というイベント（講演、パフォーマンス、インスタレーション、ワークショップなどから成るこの催しは、いまでは『Radio rethink art, sound and transmission』(Eds.: Daina Augaitis & Dan Lander, 1994)という本のなかにドキュメントされている)に招かれた際、その展示を見たり、「ラジオ・アーティスト」たちと交流するなかで感じたのは、そのことだった。

そもそもわたしが招待されたステイタスにしてからが、自由ラジオの「ラジオ・アーティスト」というものであり、FMの送信機を作り、アンテナを張り、そのプロセスを見せながらその装置を使って「観客」とともにトークやパフォーマンスをやるという、「アート」としてはいささかワイルドなアクションまでもが、《ラジオ・アート》に含まれてしまうのである。

ウォルター・フィリップス・ギャラリーの展示スペースには、チーフ・キュレーターのダイナ・オウガイティスとゲスト・キュレーターのダン・ランダーのオーガナイズのもとで、4点のインスタレーションが展示されていたが、どれもみな狭義の「ラジオ」を超えていた。

とりわけパトリック・レディの『ラジオと豆』は、「ラディオ」をその語の本来の意味、つまり「ラディエーション」などの「ラディオ」（放射）に引き戻してとらえ、ビデオ・モニターから放射される電磁波が、そのすぐそばにつるされた豆の苗に作用するプロセスを見せようとする

るものである。

クリストフ・ミニョーンの『口を開きなさい——オリジナルなものの脱文節化と陥穽のテクノロジー』も、普通の意味の「ラジオ」との関係よりも、むしろマルチメディア的なインスタレーションである。会場の「懺悔ボックス」に入り、ひざまずくと、向かいの格子のなかのコンピュータ・スクリーンに、「あなたは何を懺悔しますか？」という文字が現れる。そこで、たとえば、「わたしは海賊放送をするという罪を犯しました」と「告白」すると、装置はその声を読んで、スクリーンにその「回答」を出す。また、このインスタレーションは、このギャラリー内に仮置されたラジオ放送局とリンクされて、リスナーが「ラジオ懺悔」をするというライブ・パフォーマンスの形でも何度かインスタレイトされた。

このように、「ラジオ」の外側から「ラジオ」概念を超える試みがなされる一方で、「ラジオ」の内側から「ラジオ」を超える試みも多数なされた。「ラジオを考えなおす」というこのイベントの開始と同時に、会場には「ラディア (R A D I A)」(ちなみに未来派の先に宣言は別名 Radia を呼ばれた) という出力10Wのラジオ局が開設されたが、この局は、普通のラジオ局のような情報伝達装置としてよりも、このイベントを異化し、活気づけ、そしてまた、3次元的な身体的リアリティとは別のリアリティ・スペースを創出する装置としても機能した。

1ヶ月以上にわたって続けられたイベントなので、わたしはその一部にしか立ち会うことができなかったが、ヴァンクーヴァーのウェスタン・フロントのディレクターでもあるハンク・ブルは、彼の『インドのファウスト』で、ゲーテの『ファウスト』第1部にもとづく身ぶりと声による身体的アクションを会場でライブ・パフォーマンスとして提示する一方で、そのサウンドとボイスをラジオ送信し、電話、FAX、スロースキャンのテレビ電話で入ってくる外部のリアクションに応答して、さらに自己の身体アクションを広げていくという重層的なパフォーマンスを展開したのが評判になっていた。

コレット・アーバンの『イツ・オン・ユア・ヘッド』は、耳をおおう形になったラジオ付きの帽子をかぶった七人のパフォーマーがバンフ・センターの広大な敷地内に散らばり、「ラディア」から放送される音と声に対してそれぞれが、独自のパフォーマンスをやるというものである。この場合おもしろいのは、七箇所で行なわれるこのライブ・パフォーマンスを同時に見ることができる者はいないという中心の否定であり、また、「観客」がラジオを聴きながらパフォーマンスを見ていると、そこに自分とは全く異質の、あるいは同質のアクションが発見できるという多中心的な状況が創出された点である。

リタ・マッキウ、ロベール・ラシーヌ、ヒルデガルト・ウェスターキャンプらの、あらかじめ録音されたサウンド・声をもちいた「作品」のなかで光っていたのは、ヒルデガルト・ウェスターキャンプの『バンフを聴きながら——ある訪問者の肖像』である。これは、明らかにR・マリー・シェーファアのサウンド・スケープの影響下に、DATで採集した会場周辺の音を聴かせた。この場合、ギャラリーでこの音を聴くことによって一瞬、外部と内部の障壁がはずれるめまいのような経験をすることができるだけでなく、「ラディア」を通じて聞える音をポータブルラジオで聴きながらギャラリーの外に出て行くと、見なれた場内のたたずまいが、一瞬、それまでとは別の姿で見えてくるのが非常におもしろい。

重要なことは、この催しによって、ラジオがこの20年間に気づきはじめ、すでに暗黙のうちに実践しはじめていたことを理論的にも実践的にも明確にしたことである。アート以外のレベルにおいても、ラジオは、フェリクス・ガタリがすでに「スキゾ分析」の器官として分析した70年代イタリアの自由ラジオにおいて、従来の「伝達装置」としてのラジオの殻を脱皮した。80年代には自由ラジオのアイデアがイタリアから全ヨーロッパに広まった。ノイズ・ミュージックは自由ラジオなしには決してポピュラーなものにはならなかつただろう。すでに存在したアメリカの小ラジオ局から生まれたスクラッチとラップミュージックも、この動きに呼応していると考えてよい。だから、ダブリンで開かれた先述の「ラジオ・アート・フェスティバル」は、さまざまなラジオ実験が一通り出そろった時点での最初の総括でもあるのである。

『世界の調律』で知られるR・マリー・シェーファーは、「ラジオは、それが発明される以前から存在した。風のなかに、夢のなかに、見えないヴォイスがあるときはいつも存在したのである」と言っているが、彼はすでに、ブルス・デイヴィスとともに、人の住まない場所の風や雨、鳥や動物の叫び声をそのまま放送する『野性ラジオ』という実験を行なっている。それは、自然のサウンドスケープの企画されない出来事を編集せずに都市の中心部に向けて送信する」試みであった（シェーファー「ラディカルなラジオ」『サウンド・バイ・アーティスト』所収）。

ラジオ・トランスミッションを、単なる伝達装置としてではなく、いわばマトウラーナ＝バレエ流の「構造的カップリング」の装置として用いる実験は、わたし自身、バンフ・センターやヴァンクーヴァーのウェスタン・フロントにおける『ポリモーファス・ラジオ』でも試みたことだし、下北沢のラジオホームランでもくりかえし行なったことだが、バンフ・センターで1989年に「ラジオ・フリー・バンフ」という海賊局を開局したコリン・グリフィスの『オープン・チャンネル・ラジオ』も、同じ系列に属する。グリフィスは、ラジオ送信から「スタジオ」を一切撤廃し、送信入力を2本の電話回線に直結することによって、「局」を完全に脱中心化した。

1991年3月にオンタリオ州のロンドンのCHRW局が開いたラジオ・シンポジウムで、ラジオ・アーティストのジュリア・ロクティヴは、ラジオとは、「1つの局がもう1つの局に溶け込む突然変異のプロセス」であり、さらには、「マルチ身体化のプロセス」であると言っている。わたしの経験では、ラジオとは、本質的に、《起源》と境界を消去する方法とプロセスではないかと思う。

いずれにしても、問題は、定義ではなく、アクションである。そしてその意味では、前述の「ラジオを考えなおすーアート・サウンド・送信」シンポジウムでクロード・シュロイヤーが言っているように、「ラジオ・アートとは、定義の必要でないタームである」ということも確かなのである。

ハンク・ブルは、早くからラジオ・アートの分野で活躍してきたが、1992年秋、武蔵野美術大学、京都大学西部講堂、北トピアなどでいくつかのラジオ・アートを披露した。今回彼が披露したのは、1991年に「ヴァン・ゴッホTV」で知られるポントン・ユーロピアン・アート・ラブのベンジャミン・ハイデルスベルガーらと行なったビデオフォン（テレビ電話）によるアートで、彼はいまテレクラではやりの日本製のテレビ電話機とFAXを使い、実にしなやか

なやり方で1つの空間を「グローバル」にして見せた。

ハンクがまずどこかにFAXを送る。すると、次々にどこからともなくFAXが入ってくる。ハンブルクからも、ニューヨークからも、ラトビアのリガからも。ハンクは、それらのうちのいくつかをまたどこかへ送りなおし、それから壁に貼る。共通のテーマは「植物」で、どのFAXにも樹木や花の図柄が見える。

同じことをテレビ電話でやる。武蔵野美術大学でやったときには、その映像を液晶ビジョンで大きなスクリーンに投射したので、画像がいままさに海外から届くさまが見えた。ふだんは空虚に孤立した階段教室の空間が急に沢山の「窓」をもつ。ここでは、近代主義的な「作者」は意味をもたないし、造形芸術的な「作品」も存在しない。アートの「実体」は「作品」ではなく「場」となり、すべての「いま・ここ」が時間の屈折のなかでつかのまアート・アクションを生起させる。

1991年、ハンク・ブルのウェスタン・フロントを基点にして開催された「テレコム91」のときは、その期間中に湾岸戦争が起こり、たまたまアンマンからこのプロジェクトに参加していたアーティストは、ホテルの窓にテレビ電話のレンズを向け、緊迫する街の様子を送ってきたという。ここでは、政治とアート、日常と非日常といった境界も消え失せるわけだ。

おもしろいのは、こうしたラジオ・アートのイベントで終始イニシアチヴを取っているのがカナダであることだ。ラジオに限らず、電子メディアの実験や考察は、イニスやマクルーハンの例をみるまでもなく、カナダが突出しているし、グレン・グールドは、すでに1960年代にラジオをアート・メディアとして使う実験を行なっている。これは、「いまここ」の世界がいつもネイティヴとは感じられないカナダのある種の「非場所」性と関係があるのかもしれない。

ただし、「非場所」とはユートピアの原義であり、ネイティヴな意識の欠如は、ネイティヴなものがつねに変革されつづけているからだという能動性に転換することも可能である。ラファエル・ロンカリオによれば、「オールタナティヴ」とは、マージナルなという意味ではなくて、alter + native であり、つまりはネイティヴなものを変革するという意味である。おそらく、通信衛星やインターネットの時代、グローバルでポリモーファスなメディアの時代には、この解釈がますます有効性をもつだろう。

フランセス・ダイソンは、「ラジオを考えなおす—アート・サウンド・送信」で発表した「ラジオ・ヴォイスの系譜学」のなかで、鋭い指摘をし、聴衆を興奮させた。彼女は言う—「西欧形而上学の内的なヴォイスと西欧テクノロジーのラジオ・ヴォイスとは、同じ強制力を共有している—われわれを<彼の>[男性名詞としてのヴォイス・声]の現前で包むこと」。これは、ジャック・デリダが『声と現象』を書いたとき、彼が言うべくして言わなかったことである。

ラジオにおいて、一貫して男性の声が優位を占め、また予定外のノイズが避けられ、編集されてきたことを指摘しながら、ダイソンは、ラジオにおいて外的・身体的なヴォイスではなく、あくまでも内的なヴォイスが優先されていることを引き出す。他方、身体性の消去は、西欧形而上学の究極のテロス（究極目的）であり、そこから近代のテクノロジーが生まれたわけであるから、次のように言うことができるだろう。「身体の剥奪は、ラジオと形而上学の必然的な目標である。というのも、身体は、ノイズ、つまり〈真理〉の送信を妨害するものを代表しているから

である」。

ジョン・ケージは、1937年、ボニー・バードがオーガナイズしたシアトルのアーツ・ソサエティの集まりで、歴史的な講演をした。それは、今日、有名な『沈黙』の冒頭に「音楽の未来——クレド」として収められているが、興味深いことは、この、「わたしはノイズの使用を信ずる。われわれがどこにしようとも、われわれが聞くものの大半はノイズなのだ」で始まる音と音楽への最も根底的な再考察は、同じ時期（正確には1935年）に、このシアトルから西へ地球を3分の1周した西南ドイツのフライブルクでマルチン・ハイデッガーが開始した再考察——すなわち、西欧の思考とテクノロジーの本質を「現前の形而上学」として脱構築する再考察——と完全に呼応しあっていたことである。

ヴォイス——ノイズ——サイレンスへのケージの考察が、電気／電子テクノロジーのインパクトのなかで進められたことは、ケージ自身が認めているところだが、考えてみると、ハイデッガーの思考においても、そのようなテクノロジーとりわけラジオが重要なインパクトになっているような気がする。思考とは、ハイデッガーによれば、「存在の声なき声」に「同調」する「存在の声に従順なる思考」である（『形而上学とは何か』、『哲学とは何か』）。その際、ラジオは、むろん、あるがままのラジオではないし、また、ラジオが別の使われ方をした際のラジオでもないだろう。ハイデッガーにとって、ラジオは単なる思考の通路にすぎない。

しかし、ラジオから始まった思考は、それがラジオに連れもどされることによってその本来的な機能を発揮することもあるだろう。今日、メディア・テクノロジーとの関連でハイデッガーが頻繁に引用されるのは偶然ではないが、ここで、ハイデッガーを彼にとっての最も「原初的」なテクノロジーに引きもどしてとらえなおすことは決して無駄ではないと思うのだ。

ラジオアートは、こうしてラジオ・メディアをポストモダン・テクノロジーの先端部分に位置づける試みとして現代アートのホットな部分に躍り出てきたわけであるが、このことは、必ずしも、たとえばかつてポップアートがひとつの明確なテリトリーとして光り輝いたような仕方で世界のアートシーンに浮上しつつあるということの意味しない。それは、むしろ、ポリモーファスなポストモダン・テクノロジーにとって当然のあり方であり、そこでは出来事は集約や統合としてよりも、分散や無関心な同時進行の形態で進むのである。

言い換えれば、これは、事態が、ハキム・ベイが言った——無数の「一時的な自律ゾーン」（T.A.Z.=Temporal Autonomous Zone）としてのみ活気づくということであり、まさにある種の「ワールド・ワイド・ウェブ」（WWW）、世界規模の蜘蛛の巣を放浪しつづけなければならないということである。しかし、それは、インターネットのWWWサイトをちょっと遍歴してみればわかるように、全体としての把握や論評を決して約束しない無窮の放浪、放浪のための放浪であり、可能なのは、1つのT.A.Z.へのたまたまの滞在を語ることでしかない。

1994年2月、わたしは、ヴァンクーヴァーのウェスタン・フロントのアーティスト・イン・レジデンスとして招かれ、ヴァンクーヴァー、モントリオール、トロントの三か所にラジオとテレビのT.A.Z.を構築する試みを行なった。端的に言えば、それは、音声と映像の送信機を不法に設定し、使用するという電波のスクウォッタリングであるが、一旦そのような装置＝メディアが作られると、それが、ただちに「一時的な自律ゾーン」として輝き出すの目のあたりにするこ

とができたのは、ラジオアートの諸実験を蓄積したウェスタン・フロント、バンフ・センター・フォー・ジ・アーツ、インター・アクセスといったトポロジカルな具体的な場、WWWの通路としてのwimseyのようなサイバースペース、そして、折しもこの時点でにわかには活気づいてきた「ラント」(rant)というサウンド・ポエトリー(音響詩)の変種等々のおかげである。

誰呼ぶとなく「NTVプロジェクト」(Network TV/Non-TV/New TV?)と名づけられたこの試みは、これらの場に集まる人々のフィジカルなコミュニケーション・ウェブと、wimseyのMosaicサーバーに流された情報によって拡がり、T.A.Z.としての装置=メディアが使われた。

ある夜、たまたまウェスタン・フロントの近くの「ビデオ・イン」アート・スペースで「放送」(NTVはもはや「放送」——ブロード(広く)+カスト(投げる)——ではなかった)に「共鳴」(もはや「視聴」という言葉も使えない)あるいは「構造的カップリング」した「ラント」の詩人たちが、4、5人なだれ込んできて、マイクのまえで詩を詠んだこともあった。

このとき、それまで映像と音声を送信していたNTVは、映像を「声なき声」のインターフェースと化した「ラジオ」に成り変わった。会場にはビデオプロジェクターで詩人たちの姿が映されていたが、それは、映像としてよりも音像として機能した。「ラジオ」と「テレビ」のモダンな差異は消滅し、「ラジオ」ももはや「ラジオ」ではなくなったのである。

身体のヴァーチャリズム

サニー・ヴェイル、カルフォルニア。わたしは、知人のロフトにいた。床の上にシリコン・グラフィックス社のワークステーション Indigo2 と Indy がある。そこから細いケーブルがわたしのところまで伸びている。頭には数日前サンノゼの VRWORLD'95 の展示会場でデモされていたヘッドマウンテッド・ディスプレイ(HMD)" i-glasses!" がのっている。

やがて視界に、こちらに両足を広げて寝そべっている半裸の女の姿が映った。彼女は、こちらにウィンクをし、下着を取り外した。白い腹の下方に広がったブロンドの薄いヘアーの下に大きな割れ目が見えた。一瞬、そのなかに吸い込まれるような気がして、頭を動かすと、視界に青い煙のようなものが映り、盛り上がった性器の映像とだぶって奇妙なゆらぎが生じた。その煙は、ロフトの片隅に置かれた瀬戸物の皿の上で燃えている香から出ているもので、青く見えたのは、壁に垂らされている布地の色だった。女は、低くうめきながら自分を慰めはじめた。指で開かれた肉の裂け目の口唇部分が濡れて光っている。わたしは、自分の下腹部に快感を感じはじめたが、不思議なことに、それは、決して局所的な興奮には高まらず、次第にその快感が腰から背中を這って頸部の方に上昇して行った。

ヴァーチャル・リアリティ、VR。通常「仮想現実」と訳されているが、この訳語はVRの「現実」も「可能性」も閉ざしている。常識的な定義を反復すれば、以下のような言い方ができるだろう。

コンピュータによって構築された3次元の映像・音・触感のインタラクティブな人工環境。高性能コンピュータ、映像・音を感知させるヘッド・マウンテッド・ディスプレイ(HMD)、さまざまなセンサー、被験者の動きや選択をコンピュータに伝えるトラッキング・システムなどからなる。

VRは、1980年代にNASA(米航空宇宙局)が開発したシステムによって一般に知られるようになったが、すでに60年代に「VRの父」といまでは呼ばれるアイヴァン・サザーランドによってその原形が作られている。70年代には、マイロン・W・クルーガーが「人工現実」と名づける実質上のさまざまなVR実験を行なっている。また、飛行機操縦の技術訓練で用いられるフライト・シュミレーションも、VRの原形の一つとみなすこともできる。

コンピュータ技術の飛躍的な発展とコストダウンが進むなかで、VRシステムが生み出す「現実」は、もはや「仮想」とは言えないほどの現実性を持つようになりつつある。特に、軍事(ペンタゴンは、VRシステムで湾岸戦争の実戦を体験済で戦争に臨んだ)、医療(人体を用いずに手術や「人体」実験を行なえるVRシステムがある)、教育(歴史上のある時代・場所を体験させるVRシステムがすでに作られている)、娯楽(ゲームやセックス)などの分野では、すでにVRの技術が積極的に取り入れられており、「仮想現実」と「真の現実」との差はますますあいまいになりつつある。

VRが今後、われわれの習慣や文化を、写真やレコードが出現したとき以上に大幅に変えることは間違いない。ここには、体感や直感にもとづいて判断できた「現実」やフェイス・トゥ・フ

エイスの対人関係を軽視する傾向が強まる危険がある一方で、単に生々しい映像や音を受動的に知覚するのではなくて、VR技術によって現実を被験者自身が変わえ、自ら表現していく能動的な側面があることを見逃してはならない。

ヴァーチャル・セックス。毎年サンノゼで開かれるVRWORLDの今年のプログラムには、ヴァーチャル・セックスについての発表が2、3含まれていた。が、そこで発表されたものは、ヴァーチャル・セックスとは、生身のセックスを電子的な装置によって疑似体験することと解されているにすぎなかった。まさに、FUTURE SEXの第2号の表紙の写真のように、眼前には実存しない性の相手の肉を生々しく知覚させる装置と、生身の性器を実感させる人工性器とによって、あたかも生身の肉体とセックスをしているかのような意識にさせることである。

しかし、性的知覚には、視覚よりも触覚や嗅覚が優位を占め、視覚はそれらに従属的な位置に置かれるのであり、セックスで興奮が高まると人々が目をつむりがちになるのは偶然ではない。そのため、ヴァーチャル・セックスで重要なのは、HMDのような視覚装置であるよりも、むしろ聴覚や触覚の装置なのである。実際に、わたしの例が示したように、精度の高いHMDを用意しても、つまりHMDを通して見る映像が「現実」と類似しているという意味で「リアル」であればあるほど、その体験は、「実体験」とズレを起こすのである。

これは、表現の次元から考えるとすばらしいことであるはずなのだが、VRテクノロジーの現状は、むしろそれを「未熟」な状態とみなし、より「リアル」な再現へ向かって突き進もうとしている。言い換えれば、VRテクノロジーは、素朴リアリズムの段階にとどまっているのである。そのため、一般にVRテクノロジーの具体例として公開されているものの大半が、ウォークスルーのスタイルに依存することになる。これならば、生身の身体が取る複雑で不確定な動きを再現するのにくらべて、ある位置からの視覚を次々に変化させていくような比較的簡単なプログラムと解像度の装置で再現効果を上げることができるからである。

ウォークスルー。建築デザインで使われてきたCADをコンピュータで動画アニメーションにするところから発達したこの技法は、建物の内部や路地などを連続的に移動撮影していくシーンでなじみのものであるが、その映像は、乗り物から見た映像すべてに当てはまるように見えるが、実際には、フロントガラスのはまった車の登場によって制度化されたものである。馬に乗って前方を見つめていれば、風景は移動する。が、そこにはフロントガラスのようなフレームは存在しないから、知覚される世界は身体への内属度を深める。前方を向いて走る馬上の人は、必ずしも前方だけしか「見え」ないのではなくて、後方も上方も「見え」ている。これは、フロントガラスのフレームやバックミラーの区切られた視覚からのみ世界を知覚するドライバーとは異なるのである。しかし、テクノロジーと身体との関係は外挿的な関係ではないから、新しいテクノロジーが次第に浸透してくると、それは、文字通り身体そのものに浸透し、身体の知覚様式を規定しはじめる。つまり、自動車浸透後の時代に馬に乗る者は、フロントガラスのない馬上で、見えないフレームをはめながら世界を見ていることがありえるということである。まさにレンズの浸透以降、世界を遠近法で知覚することが身体の無意識に書き込まれ、制度化されたように、

自動車もまた、世界の知覚仕方を決定しているのである。 そんなわけで、ウォークスルーは、いま、非常にポピュラーな世界知覚のスタイルになっているのであり、VRのシステムがなくても、その真似事ならば、タクシーの窓から8mmビデオをかまえて街を撮るだけでも実現できるだろう。 むろん、既存のウォークスルーVRのシステムのなかには、シンシナティ大学のベンジャミン・ブリトンらが構築した『ラスコーの洞窟のVRツアー』のように、通常では入れないラスコーの洞窟内を動きまわりながら洞窟内の壁画を見て「歩ける」ヴァーチャルな美術館を作りあげた例もあり、ウォークスルーの技術がわれわれの知覚の拡大を手助けする。

だが、VRの可能性は、このようなポスト遠近法的な技法にとどまるものではない。 むしろ、知覚の中心点や焦点を消去し、感覚を身体全体から知覚場全体に偏在化させることこそが、VRテクノロジーの本領であろう。 従って、冒頭で記述した「ヴァーチャル・セックス」の場合も、現在は、いわばポルノ映画の視覚で作られた映像をインタラクティブで動かせるにすぎないが、もしVRの特性を活かそうとするならば、そのようなやり方はやめなければならないだろう。

HMDの系譜。 アイヴァン・サザーランドがHMDのプロトタイプを製作したとき、それはブラウン管が2本突き出たしろもので、重量も相当あり、被験者が頭に装填すると動けないので、実験室の天井から補助紐で吊して使用したという。 ただし、そのHMDは、ひところヴァーチャル・リアリティというと、判で押したようにその写真が掲載されたNASAやVPLの製品のように、顔面に小型のテレビモニターを張りつけたような（従って外部は見えない）形態のものではなく、透過型のものであった。これが、密閉型になるのは80年代中頃からであるが、おもしろいことに、1982年に公開されたデイヴィッド・クロネンバーグの『ビデオドROOM』には、頭からすっぽりかぶる密閉型の事実上のHMDが登場する。

わたしが使用したHMDには、シャドウマスクのようなものがついていて、それを使用するとわたしの視覚は、完全に映像の世界のなかだけに限定される。逆にそれを取りはずすと、丁度メガネをかけたような状態で外部が、映像と重なった状態で見えるのである。そのため、室内でそのHMDをつけて映像を見ると、その映像が室内に浮かんでいるような感じで動く。もし、室内にビデオモニターがあり、そこに映像が映っているならば、HMDから直接わたしの目に飛び込んでくる映像とその外部映像とがダブって、奇妙な映像空間を形成する。そして、その外部モニターが、ナムジュンパイクのインスタレーションのように、10台20台に増やされるとき、わたしは、完全に多中心・脱中心のヴァーチャルな映像空間のなかを浮遊することになるだろう。

ケイヴ、CAVE。外界を閉ざし、モニターの映像世界のなかだけに被験者を閉じ込める従来型のシステムは、ゲームやエンターテインメントの領域で使われているが、それは、ゲームやエンターテインメントというものが、日常的「現実」とは別のものだという認識がまだ存在するからだろう。

が、創造的な「現実」は、「ありのままの現実」、「いまここの現実」を変革することのなかにあるのであって、それが「虚構的」なものであるか、「実存的」なものであるか、あるいは電子的なものであるか、身体的なものであるかどうかは問題ではない。とにかく変革しなければならないのであって、しかもその変革は、メカニズムを一一その最終的機能を予期しながら一一あ

るスキーマにしたがって変容させるのとは違い、まさにDNAの「組み替え」で言う《リコンビナント》な変革なのである。すなわち、その準備過程は精密で論理的だが、その最終過程は突然変異のように予測を越えている。そうだとすれば、知覚のインターフェースは、HMDのように「内界」と「外界」とを仕切るものよりも、それらの仕切りがかぎりなく動的なものの方がよいということになる。

イリノイ大学のエレクトロニック・ヴィジュアルイゼーション・ラボラトリーが制作したCAVEというVRシステムは、被験者にさまざまな世界を視覚と聴覚から体験させる教育プログラムであるが、被験者にHMDを装備させないことを基本方針にしている。HMDには被験者を抽象世界のなかに閉ざす傾向があるとして、VR映像のコントロールは、HMDのヘッドトラッカーではなくて、テレビのリモコンの変形のようなスティックで行なう。

走っている電車と並行して走る電車が、その速度によって止まっているように見えたり、逆進しているように見えたりすることを経験することがあるように、このCAVEのなかにいてコントローラーを操作していると、自分はたかだか数メートルのエリアを動き回っているにすぎないにもかかわらず、洞窟（ケイブ）のように囲む周囲の壁に映る映像によって、自分がその空間を動き回っているような知覚を経験する。そして、この「ように」の知覚は、やがて全く新たな「である」の知覚に溶解し、周囲世界と自分の身体は、既存の境界線を失って、消滅する。

データ・フレッシュ。アーサー・クローカーとマイケル・A・ワインシュティンは、電子テクノロジーによって変貌した環境下の身体を「データ・フレッシュ」（データの肉）と呼ぶ（『データ・トラッシュ—ヴァーチャル階級の理論』、1994年）。遺伝子工学にとって身体は情報として操作可能な「データ」であるが、その操作によって構築されたものは、システムティックな操作の枠を越えている。ミュータントを生み出すことはできるが、その「生」を規制することは不可能である。かくして暴力が要請されるわけだが、いずれにしても、今日のコンピュータが相手にする「データ」は、活字資料の集積としてのかつてのデータではない。

そして「肉」。いうまでもなく、この「肉」は、モーリス・メルロ＝ポンティが遺稿『見えるものと見えないもの』のなかで名づけていた「肉」（シェール）と密接な関係をもつ。メルロ＝ポンティは、ヴァーチャル・リアリティの技術に接することはなかったが、電子テクノロジーによって変容されるであろう身体のあるべき姿は、身体が存在地平そのものを記述しつくしたことによって、すでにその記述のなかに書き込まれている。どこでもよい。この偉大な思考のウェブ（web）のいたるところに、VRについての考察としてとらえ返すことのできる記述がある。

モーリス・メルロ＝ポンティ『見えるものと見えないもの』。「諸器官の連合作用が1つ1つの有機体の中で可能だとすれば、どうしてそれが違った有機体の間にも存在しないわけがあるろう。」

「われわれの語っている肉は、物質ではない。それは、見えるものの見る身体への、触れられるものの触れる身体への巻きつきなのである」。

「私が物に私の身体を貸し与え、そして物が私の身体におのれの似姿を刻み込み私にその似姿

を与えるという、物と私との間のこの契約、この折れ重なり、私の視覚という見えるものの中心にあるこの空洞、見るものと見えるもの、触れるものと触れられるものが互いに鏡のように映し合うこの2系列」。

「われわれが肉と呼んでいるもの、内側から加工されたこの塊（マス）は、いかなる哲学でも名前を与えられてはいない。」

「触れられている私の右手と触れている私の左手との間の、聞かれている私の声と発音されている私の声との間の、また私の触覚的生の或る瞬間と次の瞬間とに間のこの間隙は、存在論的空虚、つまり非存在なのではない。」（以上、滝浦・木田訳、みすず書房）。

表象＝再現から感応へ。電子的な映像技術とコンピュータによるやビデオ処理技術が飛躍的に進み、あるレベルでは人間の神経システムが「仲間」と認めることを許すほどの人工的身体環境が生み出されつつある。しかしながら、その「触覚」として存在するものは、あくまでもスクリーンやウィンドウであり、「窓」から世界をのぞいている点では、ルネッサンスの絵画から何も変わってはいないのである。が、VRは、方向としては、単にビデオやコンピュータのスクリーンを湾曲させたり、球状にしたりするというよりも、もっと本質的な点で「窓」の思想と現実を終らせる端緒となるべきものである。そのためには、「五感」を前提としたうえでそれぞれの知覚器官に3次元の知覚情報をインプットするような幼稚な五感分業体制を完全に終わらせなければならない。

旧テクノロジーのドラッグですら、「五感」などという境界はあっさりと取り払ってしまうのだから。

いわば、K・W・ジーターの『悪魔の機械』（邦訳、早川書房）に登場するアンドロイド「パガニニコン」と主人公ダウアーとの関係のように、人間の脳が発する波動に「構造的にカップリング」（フランシスコ・ヴァレーラ、ウンベルト・マトゥラーナ）することを電子的に自由に操作出来る《感応》装置が作られなければならないだろう。この《感応》にとっては、「窓」は不十分である。メルロ＝ポンティが「身体・肉体」(CORPS)に対して区別した「肉」(CHAIR)という概念、《感応》の場は、まさにこの「肉」である。〔古い記述のリコンビナント〕

バイオミューズ、バイオエレクトリック・シグナル・コントローラー。男の頭には、少し厚手のヘッドバンドが巻かれ、シャツをたくし上げた両腕には振動センサーのバンドが巻かれていた。細いケーブルがコンピュータにつながっているが、そのコンピュータは、大衆的なGATEWAY社のパソコンであって、高価なワークステーションではない。が、男が左手を上方に向け、右手でヴィオリンの弓を引く身ぶりをすると、コンピュータのスピーカーからヴィオリンの音が聞えた。男は、そのままギョングン弾きつづける。が、彼がやっているのは、両手を虚空で動かすだけである。「今度は、ピアノね」と、男は言い、コンピュータのマウスを動かして、セッティングを変え、両手で指をピアノの鍵盤の上で動かす仕草をした。切れのいいピアノの音が響いた。

VRWORLDのデモ会場で毎年このパフォーマンスをやるのは、この装置の開発者であるアン

ソニー・ロイド自身である。彼は、極めて微弱な脳波と身体の動きを読み取る高性能のセンサーを開発することに成功し、それでこのシステムを作った。このシステムは、現在、VR装置のコントロール・システムとして多くの分野で使われており、とりわけ重度の身障者がこの装置によってヴァーチャルな身体を持ち、マシーンを媒介にして会話や行動を行なうのにも使われている。

アナモルフォーシスの場。脳波レベルの知覚とは、視覚や聴覚といった五感分業体制を越えたアナモルフォーシス的な知覚であり、「肉」自身が行なう、「肉」自身による知覚である。そこでは、「世界」に向かって「像」を「投射」する「精神」の代理＝再現＝表象としてのメディアではなく、世界と身体とがたがいに感応しあう場としてのメディアが起動しているのであり、喜び、快楽、苦痛、重圧、虚脱といった身体感覚が連続的に流れ込み、流れ出している。従って世界は、絶えず歪み、ズレとねじれを起こし、変形を続けるが、その変化に対して「中心」や「基準点」を設けることはできないから、そうした変化はヴァーチャルなものとしてしか認識されない。

メルロ＝ポンティは、フッサールを読み換えながら、手と身体の不可思議について語る。すなわち、手とは、触るものであり、同時に触られるものである。右手で左手を握り、それから左手で右手を握りかえすとき、両者のあいだで機能が瞬時に変化する。だから、手は触るものでも触られるものでもなく、両者は連続的に変化しながら共在しているのである。

また、まなざしを同時に見るまなざしはありえず、自分の身体を一望のもとに見出す「絶対的な視点」もありえない。自分＝身体を知覚するには他者が必要になるのだが、その関係は外挿的なものではなく、身体の闇・空虚な場が他者なのであり、他者の存在のために身体が予約し確保するさまざまなレベルの空隙というものがあるのだ。メルロ＝ポンティは、「世界は身体と同じ生地で織られている」という美しい言葉を残したが、これは、テクノロジーによって汚染された世界に、生身の身体世界をとりもどそうといったハッピーな思想を援護するものではない。

「世界は身体と同じ生地で織られている」とは、世界が、たえずさまざまに変化する身体、ヴァーチャルな身体によって編まれ、ウィーブされ、リンクされ、そういう形で無数の、人間からアンドロイドにいたる他者を分泌し続けるという「現実」を肯定している。しかし、このことは、こうしたテクノロジー世界を全面肯定するものではなく、むしろ、世界をエレクトロニクス的手段でリンクし、ウィーブしようとする現在のインターネットやVRの試みは、そうした身体のヴァーチャリズムの一環にすぎないのであり、それらは、新たなアナモルフォーシスの場によって媒介され、他者性を分泌させられるのでなければ、世界と身体との感応は硬直し、休止してしまうということである。

本書は、7年ぶりのメディア論である。1989年の『バベルの混乱 マスメディアは過激になれるか』以後、わたしは、メディアについてのまとまった本を1冊も出してない。だから、本書では、最初のメディア論である『メディアの牢獄』のときにおとらず、初々しい気持ちで作業に熱中した。

発端は、津野海太郎さんから一通の電子メールである。津野さんは、わたしのホームページを見て、「ネットワークを中心にデジタル文化にかかわる」本をまとめてみてはどうかとすすめた。彼は、『メディアの牢獄』以来、わたしのメディアの本をフォローし続けてくれた。自由ラジオの運動にもつきあってもらい、『これが「自由ラジオ」だ』という本をいっしょに作った。そして、その後、彼も、わたしに劣らず猛烈にコンピュータにのめり込み、その体験にもとづいて『本とコンピューター』、『本はどのように消えてゆくのか』というような魅力的な本を出し続けている。うん、津野さんのお声がかかりでは、後には引けない。矢継ぎ早に電子メールが交換され、すぐに「コンテンツ」は決まった。

という話は簡単だが、そこに到るまでには、わたしのなかで相当な葛藤があった。基本的にわたしの関心は、直面する社会・文化状況がどこから生じ、どこへ行くのかについて考えたことを実験的に提起してみることである。だから、発表の場としては、本のようなスタティックなメディアよりも、書いてすぐ形になる新聞や雑誌の方が向いている。が、実は、それだからこそ、一年に一回ぐらい、それまでの「発作的」な思考作業を停止して、それまでの考えを整理してみるということが必要であり、事実そのために本を出してきたのであったが、ある時期から、そういうことを判で押ししたようにやっているのがいやになってしまったのである。

まずいことに、この時期に、コンピュータとの新たな関係が始まり、本への消極的な姿勢をさらに強めさせることになった。80年代の後半になって、わたしは、コンピュータのテクノロジーやそれが生み出す文化について書きながら、自分の手でその可能性をとことん試してみたいという誘惑にかられていた。わたしは、日々目を見張る様な変化をとげているコンピュータについて「知って」はいたが、それらを自らの体で「感じて」はいなかったので、好奇心の強いわたしは、とにかくこのかぎりなく拡がっていくかに見えるコンピュータの世界を自分で体験したいと思ったのだ。

そこで、90年代の初め、仕事の環境が変わったのを機会に、いままで使っていたパソコンと手を切って、NeXT [ネクストールビ] というUNIXのワークステーションと徹底的につきあってみることにした。NeXTというのは、あのアップル社を起こしたスティーヴ・ジョブズが、アップル社を追われた後に開発したコンピュータで、そのOSのNeXTSTEPは、80年代末の時点で最も進んだ技術とコンセプトが投入されているといわれていた。実際、使ってみると、そのすばらしさはすぐにわかった。分子生物学や遺伝学のコミュニケーション・モデルを継承しているというだけあって、NeXTSTEPは、コンピュータが、計算をするだけでなく、使用者の思考や感覚を刺激し、発展させてくれるコミュニケーション装置であるとしたら、おそらくこれがそのプロトタイプになるはずだと思わせるようなところが随所に感じられた。

しかし、コンピュータというものは、NeXTのようなオブジェクト志向の、非常によく出来たマシンとOSでも、およそ未完成なことおびただしい。そもそも、表現に至る以前のトラブルが多すぎる。おまけに――わたしは、このマシンでインターネットの実験を始めたわけだが――商業プロバイダー出現以前の時代のインターネット環境は、わたしのような素人にはなかなかの試練だった。スティーヴ・ジョブズは、NeXTは、パソコンではなく「インターパーソナルなコンピュータ」だと言ったが、この意味は、人に頼らなければ単体ではろくなことができないということではないか、と恨[うら]むこともなかったわけではない。が、教えてくれる人は少なかったから、何でも自力で解決しなければならなかった。おかげで、UNIX全般のことも掘り下げて学ぶことになったが、こういうことをしていれば、本など書けるはずがない。時間がなくなるだけでなく、本をまとめるためには細部への判断停止と全体への視野が必要になるが、コンピュータ技術に関わりあっていると、どうしてもある種の視野狭窄に陥るし、またそれが要求されるのであった。

もともと、UNIXマシンというものは、コンピュータ同士をリンクする「連帯」機能を前提に設計されており、「インターパーソナル」があたりまえのはずだったが、現実には、そうではなく、機種ごとの「派閥」があった。NeXTは、そのなかのマイナーであり、プロユーザーに言わせると、「いいマシンだけど、実用にはちょっとねえ・・・」というのだった。理論的には、すごいことが出来るはずだったが、それを実現するにはえらく時間と金がかかった。自力で「簡単」にプログラムを作れるというのもうたい文句だったが、マニュアルに書いてある程度のことをマスターしたぐらいでは、大したプログラムを組むことができなかった。そうすると、結局、NeXTでなくても同じだということになるが、にもかかわらずわたしは、その未来主義的な「無能」さの方から多くのことを学んだ。

1つのコンピュータが対話状態になっており、さらにそれが外部とかぎりない対話関係を結ぶことが出来るというのがNeXTの根本思想である。それは、現実には、十分に具体化されてはいなかったが、その思想がひしひしと伝わってきたことは確かで、おかげでわたしは、インターネットのような外部にだけでなく、室内のような距離的に近い外部においても対話的なコンピュータ環境をつくることに関心をいまくことができた。むろん、そのようなことは、コンピュータを使う事業所ではLAN（ローカル・エリア・ネットワーク）という形で使われていたわけだが、わたしは、複数のコンピュータで何らかの事業をやるためにではなく、異なるOSや言語のコンピュータ――つまりは多言語的・多文化的なマシン――同士を「対話」させるというコミュニケーション論的な関心から、自分が持っていた新旧のすべてのワープロ、コンピュータをNeXTに連結し、その間で画像や音を送り合う実験を行なった。今日のインターネットは、実は、こうしたイントラネットを拡大し、たがいの連結をさらに多重化したものにすぎないため、わたしは、やがて一般化する「ワールド・ワイド・ウェブ」(WWW)のインターネットの極小モデルを手元に持ったことになった。

ところで、コンピュータ・ビジネスの皮肉は、いいコンピュータは決して大衆的な普及を望めないという事実である。NeXTもそのご多分に漏れず、熱烈なユーザーと世界の各地に生まれたユーザー・ネットワークにもかかわらず、売れない→コストがかさむ→さらに売れないという悪循環

環をくりかえしたのち、1993年になって、その製造が停止されることになった。そのOSだけは、やがてパソコンのプラットフォーム上でも走るようになったとはいえ、当分このコンピュータの進化につきあっていこうと思ったわたしの夢はあざりと潰〔つい〕えた。手元にあるNeXTは、まだまだ使えるし、それを使うなかであらたな発見があることはわかっていたが、コンピュータで哲学ばかりやってはいられないという気にもなった。折も折り、画像処理のコンピュータのメーカーとしては定評のあったシリコングラフィックス社(SGI)が、エンドユーザーをも射程に入れたインディ Indy [インディールビ] というコンピュータを出した。フェアアに行き行って触ってみると、なかなかすごいマシンである。瞑想的なNeXTとはちがって、こちらはおしゃべりで、派手好み。が、やるべきことは遠慮せずにバシバシやってしまう大胆さがある。ユーザーとしては、非常に疲れるマシンだが、とにかくいまあるコンピュータの能力を最大限出し切ってしまうというコンセプトが明解だ。わたしは、一目で魅了されてしまった。

Indy を使いはじめたのは1994年からだが、Indy であれこれ試行錯誤を繰り返しているうちに、状況の方もわたしに味方してくれた。インターネットである。インターネットの様相が、1993年を境にガラリと変わり、それまで、NeXTのユーザー同士でしか出来なかったことが、普通のパソコンで、誰でもが出来るようになった。(ちなみに、インターネットにおける最初のウェブ通信の実験は、NeXTで行われた)。それまで、電子メールやニュースのために使っていたインターネットが、この時期にワールド・ワイド・ウェブ化し、ブラウザを使ったホームページが登場したのだった。そして、驚いたことに、このIndyは、当初、グラフィックスやデジタル・ムービーの制作に向けたマシンだと思っていたのに、実は、インターネットのマルチメディア化を主なターゲットにしていることがわかったのである。そして、使い込んでいくうちに、このマシンとOS(IRIX)が、インターネットを実り豊に、楽しく使ってしなやかな表現を実験している人たちによってたえず改良され、工夫されていることがわかってきた。ワークステーションというのは、通常、そこに何百万円もするソフトを入れて、ガンガン使おうという精神で導入されることが多い。プロがある目的のために使用するとすれば、そうなるのが当然だ。だから、ワークステーションのなかには、処理能力を誇る「箱」だけを売って、「中身」は勝手に入れてくれといった体の道具主義的なものも少なくない。しかし、わたしのように、プロでなく、それで商売をするわけではなく、めずらしい本を読んだり、海外の見知らぬ街を放浪するのと同じような感覚でコンピュータとつきあい、そのなかで新しい表現と思考を実験するチャンスを得ようとするだけの者からすると、この手のマシンは、魅力がない。

NeXTは、まさにそのような「箱」としてのコンピュータに反抗するところに立っていたので、なんでも入れられる「箱」という側面を軽蔑し、軽視した。そして、それが商売としては裏目に出たわけだが、Indyは、独自のコンセプトを押し出し、なおかつ「箱」としても有能である点が、他のマシンとは違っていた。これは、ある意味で、NeXTでは潰えた夢をよみがえらせてくれたことになる。

コンピュータに深入りすると、「いっそすべてをコンピュータでやっ飛ばさうか」という無謀な発作にしばしば襲われるものだが、94年という年、わたしは、まさにそんな発作に襲われどうだったと言えるかもしれない。こうなると、本への関心はますます薄れていく。読む対

象としては依然強力でも、自分から出す対象としては、二の次になってしまうのだ。そして、さらには、本の持つカプセル的な性格、知識や情報を集積し、独占する性格が鼻についてくる。これに対して、コンピュータの先進的な部分では、もはや独占や蓄積や浪費の思想は有効性をもたなくなっている。

インターネットでは、しばしば、自分のサイトにつくった部屋、別の人がある別の（実際に遠い距離にあることもある）サイトにつくった部屋、都市等々をたがいにリンクしあって、1つのコミュニティをつくるというような「遊び」が行なわれているが、このような物理的な距離を越えてトランスローカルに連帯する発想は、新しいタイプのコミュニティの基礎になるだろう。そこでは、国土と一体になった国家の発想は終わっており、近代国家の先にあるものが示されているのである。

だから、このような状況を知りながら本を出すとすれば、その本は、「本」本来の特性を極度に意識したものであるか、あるいは、本の終末とそれを越えるメディアとの過渡的な状況を確認するための方法的な本にならざるをえないだろう。そんな原則的なことを言ったら、何もできないではないかと言われるかもしれないが、メディアを論じながら、自分が使うメディアの特性を不問に付したのでは、お話しにならない。さて・・・？

救いの手は、津野さんから差し伸べられた。本書の草稿を読んだ津野さんは、即座に『もしインターネットが世界を変えたとしたら』というタイトルを思いついたのだ。なるほど、これは、本書のテーマとそのメディア性を同時に言いえて妙である。本というメディアが所詮は閉ざされたカプセルにすぎないとすれば、その本領は、問題をフィクション（仮定＝「もし」）という形で読者に差し出し、読者自身にそれを自由に使ってもらうことによって発揮されるだろう。また、そうすれば、「デジタロン物語」のような「小説」的な批評の意味もはっきりする。かくして、この本は、ようやく本格的な制作の軌道にのりはじめたのである。

*

本書をまとめるために、津野海太郎さんを初めとして、多くの方々のお世話になった。とりわけ井手和子、小野寺篤、楠見 清、斉藤直樹、佐々木修、清水 均、田中和男、鶴見俊輔、戸田千代、中神和彦、中島伸夫、中島 崇、服部 滋、前田恭二、松山晋也、山本光久の各氏には、各章節で展開している思考の出発点を用意していただいた。心からお礼を申し上げたい。また、晶文社の足立恵美さん、装丁の平野甲賀さんの協力がなければ、本書は出来上がらなかった。ありがとうございました。

1996年8月

粉川 哲夫