



アンビエントナリッジ

佐藤清文

自尊感情と遊び

Seibun Satow

Jul, 19, 2012

「逃げるが勝ち」。

神谷栄司京都橋大学教授編纂の『子どもは遊べなくなったのか』（2011）によると、最近、ルールの下で勝ち負けを競う遊びをできない子どもたちが目につくようになってきました。「遊びの根幹であるルールをめぐる、異変は起きている。遊びグループの中で比較的力の強い子どもが、自分の負けがはっきりする直前に、負けないようにルールを勝手に変更してしまう。その結果遊びは崩壊していく。他方、種々の発達障害の疑いのある幼児たちも独特な形で『遊びにくさ』のなかにある」。

ところが、そんな子どもであっても、ごっこ遊びは楽しめるのです。ままごとのようなイメージの遊びは3歳児ぐらいから見られます。想像力を働かせて、対象を見立てたり、場面を設定したり、役割を演じたりすることで、行動ルールや表現力が身に付きます。こうしたごっこ遊びは時代が変わっても、人気は依然として維持されているのです。

しかし、そうなると、このアンバランスさが不可思議です。勝負事の遊びもごっこ遊びも人間の文化にはどちらも必要ですし、優劣もありません。遊んでいる子どもの光景に一方では破綻した有様、他方で昔と変わらぬ姿も見られるのです。なぜと問わずにはられません。

最近の子どもの傾向や特徴に関する報道や指摘には注意が必要です。特定イデオロギーに基づく教育改革を行うために、問題化されることが少なからずあるからです。権威主義者が教育改革の理由として社会混乱を挙げるのは常套手段です。

遊びに関する古典的分類としてシャロッテ・ビューラー(Charlotte Buhler)による次の四種類がよく知られています。

機能遊び(Functional Play)

がらがらなどの感覚遊びとブランコなどの運動遊び

想像遊び(Imaginative Play)

ごっこ遊び

受容遊び(Receptive Play)

読み聞かせや人形劇などの鑑賞遊び

創造遊び(Creative Play)

積み木や織り紙などの構成遊び

この分類には勝負事の遊びが入っていません。発達の際、人間は真似ることを競うことより先に始めます。模倣は社会的学習の基礎です。真似るには自分と他者の違いが意識されていなければなりません。競争するには、そこからさらに基準に照らし合わせて自分と他者を比べる認識が必要です。遊びも真似るものが先で、当然、競うものは後です。乳幼児の遊びを対象にした場合、競争は優先されません。

共通のルールに従って勝敗を競うゲームも基準が主観的なのか客観的なのかという点から分類できます。前者の代表がにらめっこ、後者はじゃんけんです。

「にらむ」が相手を威圧する行為であるにもかかわらず、笑ってしまうという遊びには、精神的発達が不可欠です。表情の記号としての意味が理解できていないと成り立ちません。ただ、何をもって笑ったと判断するかは客観的ではなく、曖昧です。

アメリカの黒人文化に「ダズンズ」という遊びがあります。二人向かって、悪口を言い合う言葉のボクシングです。怒り出したり、言葉につまったりしたら負けです。通常は観客が周りについて、審判の役も兼ねています。これなどはにらめっこと同様の基準に基づく遊びです。

一方、じゃんけんの勝ち負けの基準は客観的です。グーはチョキより強く、チョキはパーより強く、パーはグーより強いのです。これは誰にとっても不可侵です。

こうした勝敗の基準が客観的な遊びは相手の裏をかくゲームです。勝負事では、実際には、心理戦の占める割合が高いものです。相手の手の内を読み、自分をどう考えているか推察する必要があります。こういった心理戦はじゃんけんだけでなく、広く遊戯やスポーツ全般に見られます。のみならず、娯楽を超えて、政治・経済・社会の広範囲で相手の裏をかくことが行われています。それを体系化したゲーム理論も発展しています。

ヨハン・ホイジンガは、『ホモ・ルーデンス』において、人間の本質を遊ぶことに見出しています。彼の想定したのは一人遊びよりも、むしろ、こういった心理戦の伴う遊びです。遊びの持つ想像力の作用が人間をここまで進化させてきたというわけです。

余談ですが、心理戦はコンピュータにとっても難問です。チェスや将棋、囲碁の電腦名人の開発が進んでいます。かつてコンピュータは心がないので心理戦に有利だとされてきましたが、実際には逆の結果が出ています。コンピュータは相手が押せば引くし、引けば押します。盤面が有利であるのに、相手がわざと引いたとします。すると、コンピュータはそれをミスと判断し、罨

に引っかかってしまうのです。

勝敗を競う遊びができない子どもたちは共通のルールに従って相手の裏をかくゲームを楽しめないということなのでしょう。

ルールの実践と意識の発達ジャン・ピアジェが提示した段階論が知られています。このスイスの心理学者はルールの実践に関して次の四段階を見出しています。

運動的個人的段階

自分の思うままに遊ぶ

自己中心的段階(2~5歳)

規則の例を模倣して自分流に利用する

協同が生まれる段階(7~8歳)

友だちに勝とうとする

規則の制定化の段階(11~12歳)

規則を尊重する

なた、意識については次の三段階を想定しています。

個人的な規則しかない段階

規則は強制力を持たないもの

規則を絶対と捉えている段階(4~9歳)

規則は大人から与えられるもの

規則を変えられると考える段階(11歳以降)

規則は相互の合意に基づくもの

勝負事ができない子どもは、こう考えると、実践と意識の発達段階がずれていることがわかります。友だちに勝とうとする段階では、ルールを絶対視するはずですが、強制力を持っていないと意識しているのです。

こうした現象の理由はさまざまに考えられます。大人社会の変化もその一つです。子どもの心理には、カウンセリングの報告が伝えているように、思っている以上に、大人の影響が大きいのです。グローバル化に伴う国際競争の激化により、成果主義やルール違反の傾向も目立つようになってきました。ここから子どもの規範意識の低下の理由を探ることも可能です。

いい大人であれば、ゲームで負けた場合、相手をほめるか、自分を責めるかが通常の反応でしょう。その時は確かに悔しくても、成長上の途中結果と考えるものです。相手の裏をうまくかけ

ずに今回は負けたけど、次回はそれを生かして勝ってみせる。そんな思いで工夫して勝ち負けを繰り返しているうちに、技能が上達していくものです。初心者であれ、上級者であれ、手順や操作がルール上共通ですから、成長具合もよくわかるものです。とは言うものの、ゲームに強い人もいれば、弱い人もいます。しかも、それは人格全体を表わしているわけではないのです。勝ち負けよりも、その場を楽しむことに意義を見出します。こうした心のゆとりが大人の作法というものです。

規範意識の低下も重要ですが、自尊感情の低下から考えることも必要です。林泰成上越教育大学大学院教授は、心理カウンセラーと道德教育の専門家としての経験から、自尊感情の弱い子が増えたと指摘しています。「自尊感情(Self-esteem)」は「自尊心(Pride)」と違います。両者を分かつのはフリードリヒ・ニーチェの言う「ルサンチマン」の有無です。

前者はルサンチマンなく、ありのままの自分を受け入れる心情です。他方、後者は他との比較によって自分の優越感、あるいは自意識の優位性を感じようとするルサンチマンです。自分自身を大切に思う気持ちが弱く、「どうせ自分なんかダメさ」と投げやりです。ところが、それと反対に、自尊心の方がやたら強いのです。自尊感情の不足を自尊心で補っているとも言えます。自尊心がパンパンに膨れ上がり、ちょっとした刺激で破裂しそうな小さな風船能のようになっています。自尊感情が育まれて、自己理解・他者理解・相互理解が促進されれば、ルール尊重の態度も育つものです。

林教授の研究は小学生以上を対象にしています。神谷教授等のそれとはフィールドが違いますので、一概に直結することはできません。林教授は、最近の子どもたちの特徴として、他に「規範意識の低下」や「人間関係力の低下」を挙げ、それも「自尊感情の低下」から派生していると指摘します。小学生以上のこうした特徴が入学から突然生じるとは考えにくく、神谷教授等の研究と関連させることは十分意義あることです。

負けを認めないとはあるがままの自分を受け入れられないということです。ルール破りの子どもごっこ遊びができる理由にも自尊感情の低さから説明できます。その想像された世界である役を演じているのであって、それは自分自身ではありません。あるがままとして現われた自分を受容しなくてすむのです。

ごっこ遊びの意義を否定しているわけではありません。ごっこ遊びには、すでに述べた通り、重要な教育的作用があります。また、その延長線上にあるロール・プレイングは道德教育や心理臨床の場で広く用いられています。ごっこ遊びやロール・プレイングは、社会性の発達や他の人の気持ちの理解などの教育的効果が認められているのです。他者の心の動きを体験して感性を耕すわけです。ロール・プレイングはコンテクストを認識したり、相手の気持ちを察したりしなければ、続けられません。勝負事よりも繊細な気配りが要ります。

ただ、相手の裏をかく必要はありません。日本の「テレビ・ゲーム（Video Game）」は、他国と違い、ロール・プレイング・ゲームの人気が高いことで知られています。携帯端末も含めてモニター型のゲーム市場では真似る遊びのニーズが北米よりはるかに大きいのです。勝負事では合理的思考が不可欠で、理性が求められます。一方、RPGは、感性を磨き、社会的もしくは個人的な価値観を体験します。価値観の共有が成立条件で、それはコミュニティづくりを意味します。そこは自分の価値観が守られる「心の居場所」となり得ます。

もちろん、これはあくまでも作用で、RPGの日本の愛好家は自尊感情が低いと言っているわけではありません。また、ウルティマを始めとして道徳性の向上を加味したRPGも多数あります。テレビ・ゲームに対する世間の風当たりは強いですから、公序良俗に反することには業界も敏感です。

一方、勝負事はルール of 共有に基づいています。そのルールを守りさえすれば、価値観は問われません。異なった価値観が共存するトラフィックを形成できるのです。勝負ゲームは勝者と敗者を生み出しますが、別々の価値観が共生することを探る際には示唆を与えてくれるのです。

現代社会における最重要の理念として「公正と寛容」が挙げられます。今の世の中には、ルールが特定の価値観に利用され、参加者をそれに従わせることができるのだから、その制作者が優越していると考える風潮もあります。神になれると思うわけです。価値観の確保にルールを悪用する動きがあり、不公正が溢れているので、人々は「公正さ」を求めてコミュニティを形成します。けれども、それを過度に追及すると、その内外でコンフリクトが生じます。そこで必要になるのが「寛容さ」です。異なった価値観同士が寛容さを尊重して共存するのです。

子どもたちの遊びをめぐる異変は、彼らだけでなく、大人も含めて自尊感情のありようがどうなっているのか考える契機と捉えるべきでしょう。自尊感情を自虐や負け犬根性と誤解していたり、自尊心と混同していたりする歪みが大人の間にはびこっているのは、子どもたちの精神の発達を病的にしかねません。自尊感情を健康的に育むこととは何であり、どうしたらいいかについて真摯に向き合う姿勢が大人に必要なのです。

〈了〉

参考文献

神谷栄司編、『「子どもは遊べなくなったのか」、三学出版、2011年

林信二郎他、『幼児の教育と保育』、放送大学教育振興会、2004年

林泰成、『道徳教育論』、放送大学教育振興会、2009年

ヨハン・ホイジンガ、『ホモ・ルーデンス』、高橋英夫訳、中公文庫、1973年

佐藤清文、『自尊感情と自尊心』、2012年

<http://www.geocities.jp/hpcriticism/oc/sep.html>

決断する政治

Seibun Satow

Jul, 14, 2012

「われわれは、総統の高い意志についていだけでいい」。

マルティン・ハイデガー『国家社会主義教育』

ナチズムはまさに決断する政治である。フライブルク大学総長マルティン・ハイデガーは、1933年、決断する政治であるがゆえに、ナチスに支持を表明し、教職員や学生にもその決断を求めている。

ドイツの教職員諸君、ドイツ民族共同体の同胞諸君。ドイツ民族はいま、党首に一票を投じるように呼びかけられている。ただし党首は民族から何かをもらおうとしているのではない。そうではなくてむしろ、民族の全体がその本来の在りようをしたいと願うか、それともそうしたいと思わないのかという至高の決断をおのがじし下すことのできる直接の機会を、民族に与えてくれているのである。民族が明日選びとろうとしているのは他でもない、自分自身の未来なのである。

(『アドルフ・ヒトラーと国家社会主義体制を支持する演説』)

ワイマール共和国は急激なインフレと証券市場の崩壊、激化する政治闘争など困難な状況に陥る。32年7月の総選挙で、行動力と演説力を売り物にした42歳の元陸軍伍長を党首に冠する国家社会主義ドイツ労働者党が第一党に躍進、翌年の1月、アドルフ・ヒトラーを首班とする内閣が発足する。ナチスは憲法で保障された基本的人権を停止したのを皮切りに、数々の権威主義・人種差別政策を実施し、民主主義体制を崩壊させる。

『存在と時間』により国際的な名声を得ていたマルティン・ハイデガーは、32年末、フライブルク大学総長選挙に立候補し、翌年の4月に選出される。断固として決断と行動によって可能性をつかむことを主著で展開した彼は、同年のメーデー、ナチスに公式入党している。新総長は大学の民主的なシステムを解体、哲学に基礎を置くカリキュラム改革を提唱する。さらに、公開講演では、ナチスへの忠誠を呼びかけ、強力なリーダーシップに率いられたドイツ国民のアイデンティティの回復を熱狂的に叫んでいる。

ドイツ国民は自らの未来を選択する決断の時に来ている。アドルフ・ヒトラーは決断する指導者である。その選択は自由主義的な投票行動ではない。拍手喝采によって決断を表明することである。その時、「民族の全体」が「その本来の在りよう」を「自分自身の未来」として選びとる

。ドイツ国民がそのような意志を示すなら、恒久さと偉大さが約束される。

ハイデッガーは反ユダヤ計画には賛同していなかったと見られるが、それを除くと、ナチズムとの親和性が高い。ハイデッガーは、同時代的な気分をつかみ、奥深いことを語っていると思わせ、スターとなれる個性的な文体を持った思想家である。彼のナチス賛美の文章はその本質をよく物語っている。ナチズムは、右からの全体主義であるファシズムの極限形態であり、それを知るためにも、今後ともハイデッガーの著作は読まれねばならない。

全体主義は第一次世界大戦という総力戦の経験なしにあり得ない。戦場は固着し、消耗戦・補給戦・生産戦・封鎖戦となり、全国民の総力が戦争の結果を左右する。ドイツは、中でも、官民協力が促進されている。陸軍省に設けられた戦時原料局の監督下、各産業ごとに原料の生産・調達を管理する国策会社が設立される。この戦時原料企業の母体は既存の利益団体・シンジケートであり、国家統制と民間の自主管理を組み入れるシステムである。公的統制に民間を組みこむ手法は工業部門にとどまらず、農業や商業にも及んでいる。第一次世界大戦前まで欧州では自由主義がスタンダードであり、政治と経済を分離していたが、政経混合システムの経験は戦後にも影響を与えることになる。

機関銃や戦車、毒ガス、飛行機などが新たに戦場に投入され、兵士たちは塹壕の中で過酷な体験を強いられる。こうした経験を共有する復員兵の間には英雄崇拜と連帯感が生まれている。動員解除されても、彼らの中には市民生活になじめないものも少なくない。アドルフ・ヒトラーもその一人である。

死線から戻ってみれば、議会は政局に明け暮れて、企業は拝金主義にまみれ、人々は消費にうつつを抜かしている。みんな自分勝手なことばかりしている。軍は上意下達の秩序立った組織である。彼らは部隊全体で腕時計の時間を合わせ、上官の決断した命令に従い、祖国のために、戦友と共に突撃する。そんな自分たちこそが真に国家の未来を考えている。墮落した社会の根性を叩き直さねばならない。ファシズムはこういった復員兵の反自由主義・反個人主義・反合理主義のイデオロギーである。

第一次世界大戦後、大衆の政治参加が一層進む。元軍人の右翼勢力は社会不安や政治的停滞、経済的混乱を欧州のスタンダードの議会制民主主義や自由主義のせいにし、それを打倒し新たな体制の構築を希求する。中でも、敗戦国の場合、敗北の責任を国内における裏切り者に見出す動きが見られる。不純物を極度に嫌う潔癖性がここから生じる。彼らはあらゆるメディアを駆使した新たな動員を図り、非合理性や美意識に訴え、感情の共同体の形成をもくろむ。理性を超えた崇高なるもの、偉大なるもの、神聖なるものへの歓喜と熱狂を通じて民族の統合を目指す。19世紀から国民国家は国民主義としてのナショナリズムに立脚しているが、ファシズムは民族主義や人種主義に依拠する。民族や人種は主観的であり、それを共有するものに適用される。その民族

の大義を具現する指導者に率いられたファシズムは、その主観性を共通理解する彼らにとって、真の民主主義である。

ナチズムはこうしたファシズムの急進主義であり、議会制民主主義と自由主義を完全に否定する。共産主義も両者を批判したが、ナチズムとは異なっている。ファシズムが右からの全体主義であるなら、スターリニズムは左からの全体主義である。

古典的な自由主義は政治と経済を分離する。それに対し、共産主義は政治と経済を一体化させ、資本主義と別の体制を構築しようとする。市場経済が利己的動機を重要な原動力としているのに対し、共産主義は階級闘争にそれを求める。労働者階級が資本家階級から権力を奪取し、その前衛党の指導の下、官僚機構が経済を計画・統制する。

一方、ナチズムにおいて歴史の原動力は政治的決断と頑張りである。決断して頑張ることが経済問題を解決するという反合理主義は他の政治思想には見られない。資本主義も共産主義も乗り越えなければならない。欲望にも階級闘争に動因を見出さないの、すべての階層に根拠のない経済的成果を約束し、それらを民族の名の下に統合する。弱者は頑張れない劣等として排除される。滅私奉公が説かれて自由は極限まで抑制、利害対立・調整の場である代議政治も否定、政治動員が体制に組みこまれる。

ナチズムでは、経済は政治に従属しなければならない。歴史的使命に身を捧げ、国家のために額に汗して働くことこそ尊い。目指すは生産至上主義の自給自足経済である。英雄的な経営者・企業家の賛美もここから派生する。ナチスがケインズ主義を実践したという意見は正しくない。ケインズ主義の需要が供給を生み出すという前提とは逆に、ナチスは生産偏重の禁欲主義を信じていたからである。しかも、戦争準備や戦時動員に熱中する彼らの経済運営や政策の優先順位は著しく合理性を欠いている。

われわれを脅かすのは政治的敵対者である彼ら、すなわち非アーリア人である。われらの政治的・経済的・社会的な伝統・制度・文化などは血と地を通じて共有されている。その基準に照らしてそぐわないものは非アーリア人である。崇高で、偉大、神聖なものがその穢れた連中の危機にさらされている。この人種主義は国民主義とは違う。極めて主観的であるからこそ、内部に基準を設けられ、外部との相違が認知できる。ナチスはこうした人種主義に駆られて非アーリア人の絶滅計画を実行、さらに対外戦争を仕掛け、19世紀以来の国民国家体制に基づく欧州の秩序を破壊しようと企てる。

市民生活になじめなかった復員兵のイデオロギーであるファシズムはナチズムとして、最終的に、社会を戦争状態に変えることに帰結する。しかも、カタストロフを招いても、この思想には反省や後悔の契機も持たない。滅亡の美学だと言ってもよい。決断する政治においてそれを尊

厳ある運命として受け入れることも正当化するからである。

経済が混乱、政治が混迷し、社会不安が増大すると、決められることをメディアを始め世論も求めたくなる。けれども、そんな時には、「決断する政治」の経験を思い出した方がよい。それは誰かが決めたことに追随する態度を選んだ滅亡の美学にすぎない。

この未曾有の意思をもった人、われらが総統アドルフ・ヒトラーの勝利に——「ジークハイル」三唱！

(ハイデガー『国家社会主義教育』)

〈了〉

参照文献

平島健司他、『改訂版ヨーロッパ政治史』、放送大学教育振興会、2010年

マルティン・ハイデガー、「アドルフ・ヒトラーと国家社会主義体制を支持する演説」、石光泰夫訳、『現代思想』1989年7月号

児童文学のために

Seibun Satow

Jun, 15. 2012

「子どもを過大評価する危険よりも、過小評価する危険のほうがはるかに大きい」

。

ジャンニ・ロダーリ『ファンタジーの文法』

ある対象がそれに属さない人たちの願望の反映として歴史的に形成されたことを明らかにします。最初にこうした方法論を提示したのがフリードリヒ・ニーチェの系譜学です。彼は道徳で展開しましたが、20世紀後半、それが広範囲に見られるようになります。シモーヌ・ド・ボーヴォワールの『第二の性』(1949)やエドワード・サイードの『オリエンタリズム』(1978)がその代表でしょう。前者はフェミニズム、後者はポスト植民地主義に決定的に影響を与えています。

この方法は汎用性が高いものです。そのため、インフレになり、ボーヴォワールやサイードの持っていたインパクトはありません。流通している言説批判が主眼ですので、その対象の真の姿はその検討から導き出されることはないのです。不可能性が結論として提示されるのがお決まりです。功績は、むしろ、いかなる対象にもこうした認識を前提にすべきだという点でしょう。この発想を内包した上で、発展性をもたらす論考が求められるのです。

ところが、残念ながら、それに気づかず、生産性を欠く考察もあります。既存の言説を相対化して、建設的な議論の発展を促進するのではなく、それを阻む嫌味なアイロニーでしかありません。結局、社会と文化の相互関係の堂々巡りを物語るのです。ジャクリーン・ローズ(Jacqueline Rose)の『ピーター・パンの場合—児童文学などありえない？(The Case of Peter Pan, or the Impossibility of Children's Fiction)』(1984)がその典型でしょう。

この論考はフィリップ・アリエスの『〈子供〉の誕生』（1960）の延長線上にあります。ジャクリーン・ローズは同書で「児童文学の不可能性」を指摘します。「子ども」は大人の願望の反映によって歴史的に形成されたイメージにすぎません。作品に登場する子どもは純真無垢などそれに沿っています。けれども、その背後には、精神分析を用いるなら、「性としての子ども」や「商品としての子ども」が潜んでいます。それらと実際の読者の子どもとの間にはギャップがあるため、児童文学は不可能だというわけです。

児童文学が近代社会の産物であることは確かです。近代以前、子どもどころか、大人の識字率も高くありません。読み書きができるのは一部の聖職者や貴族、知識人などです。児童文学という産業が誕生したのは19世紀半ばの欧州です。20世紀初頭までが形成期と見なすことができます。産業革命の進展に伴い、中産階級が出現します。すでにロマン主義者が子どもを汚れなき存在として崇拝していましたが、ヴィクトリア朝の抑圧的な通俗道徳と社会進化論が子どもに具現化され、中産階級に認知されるのです。子どもは純真無垢であり、救いをもたらすと同時に、進歩するこれからの社会を担います。当ときの子どもに関する認識をよく示しているのがチャールズ・ディケンズの小説でしょう。この国民作家は子どもを大人を救済する存在として登場させ、読者はその健気さに涙せずにはられません。『オリバー・ツイスト』（1838）が好例です。

こうした変化により、児童労働の制限や義務教育の開始などの社会改革が進みます。と共に、子どもをめぐる産業も急成長していきます。子ども向けの玩具や衣服が現われ、ジョン・テニエルなどの挿絵が入った児童文学書が次々に出版されます。子ども部屋が出現したのもこのとき期です。この新たなジャンルは教訓物語ではなく、ルイス・キャロルを始め、狭量な社会のもたらす認識を広げさせる想像力の冒険です。また、ハンス・クリスチャン・アンデルセンのように、民話や童話にアイデアを求めた作品も流通しています。こうして児童文学は欧州に定着し、近代化の世界的拡大に伴い、その外部でも見られるようになっていきます。

こうして登場した児童文学は、今日、一つのジャンルとして確立しています。児童文学を定義すると、それは思春期以前の子どもを主要読者層に想定した文学ジャンルです。セグメント化されていますが、主な区分は発達段階、すなわち年齢です。散文でも詩でも作品内の文は短く、その構造も単純、語彙も少ない特徴があります。日本語の書

籍では、概して、敬体が用いられます。登場人物は、読者と同じ年齢の場合は等身大が多く、そうでないときは、何らかの象徴として描かれます。舞台は、主人公が等身大の作品では日常世界のこともありますが、たいていは非日常的・空想的です。

構成は定型的です。散文では昔話や物語の構造や規則を踏襲し、詩も伝統的な定型ないしそのヴァリエーションが中心です。ある世界から出発して、別のそれを渡り歩き、最後は元に戻るという円環構造がよく見られます。散文の描写は詳細さに欠け、隙間が多い傾向があります。

執筆者はたいてい大人です。児童文学は、その意味で、子どもによる、子どものための、子どもの文学ではありません。作品上の子どもの扱い方や描き方も、作家の個性だけでなく、とき代や社会の影響を受けています。

子ども向けの書籍は非常に幅広いのです。読み書きができない幼児を対象にしたカラフルな絵本から白黒のペン画が数枚挿入されただけの小学生高学年向けの物語までが含まれます。内容もナンセンスな言葉遊びから道徳的なジレンマまでと多岐に亘ります。大人向けとの内容の違いは、教育的配慮を除けば、さほど認められません。また、読まれ方も、大人が読み聞かせる場合もあれば、一人で黙読する場合があります。学校や地域の図書館も児童文学に接する機会を提供しています。そこでは全国学校図書館協議会図書選定基準などに即した蔵書が多いですが、教科書ではありませんから、読まなければならない本ではありません。児童文学は子どもとの間にアフォーダンスの関係があります。児童文学は子どもに読み聞かせる行為もしくは読む行為をアフォードするわけです。

このように、児童文学は何らかの形で大人が介在しています。子どもを受動的に見ているから、児童文学の不可能性という結論に至るのです。文学を楽しむ際に、読み書き能力が必要になります。識字能力の学習には総合的・段階的なカリキュラムが不可欠です。それを習得したのが大人、その途上にあるのが子どもになります。読み書きの力が大人と子どもをわけるわけです。能動的な大人がとりしきり児童文学を受動的な子どもに提供するのだから、それは不可能ということなのです。

けれども、子どもを受動的と決めつけるべきではないでしょう。黒澤明監督は、『スター・ウォーズ』について、音楽が多すぎるとジョージ・ルーカス監督に意見を述べ

ています。このクロサワ・チャイルドが「子どもが見るのでわかりやすくしました」と答えると、「子どもを侮辱しちゃいけない。子どもはそんなことをしなくてもちゃんとわかるんだ」と反論しています。日米の映画でBGMのつけ方が違うことは確かです。米映画は主題曲がさまざまなシーンに合わせた変奏で流れます。一方、日本映画はシーンの転換の際に挿入されます。ジブリは同じ映画であっても日米で異なるサウンド・トラックを使っています。それはさておき、黒澤監督は子どもを決して受動的とは捉えていません。子どもは十分に能動的であり、自分の思いこみで映画の可能性を狭めるべきではないというわけです。

黒澤監督のように、むしろ、子どもを能動的と捉えるべきでしょう。児童文学は、そうであるなら、子どもと大人が相互作用して成り立っています。それが児童文学の可能性です。児童文学を通じて大人と子どもが物語を共有するのです。読書の環境がない場合、子どもがその意義を見出すことは難しいことは否定しません。でも、その習慣があるなら、そうした共有があり得るのです。

読み聞かせを考えてみましょう。もちろん、子どもが聞きたがっていることが前提です。大人は自らの解釈で読み始めます。子どもの反応を見ながら、読み方を修正します。時々、子どもは物語について大人に話しかけます。大人は子どもが納得できるように答えようとします。理解して話に戻るときもあれば、さらに質問するときもあるでしょう。そういうことが繰り返されているうちに、物語が終わりを迎えます。その後も、しばらく感想や意見を子どもと大人は語り合うのです。その作品を次に読むとき、それはもう以前のままではありません。大人は子どもの解釈に、子どもは大人の解釈にそれぞれ影響されます。この二人で過ごした時間が思い出になり、それもまた作品を構成する要素です。作品は読者から影響を受けるのです。

読書の主導権はあくまで子どもにあります。自分で読めるようになってもそれは変わりません。ですから、児童文学は、一般書籍と違い、読者研究が欠かせません。子どもはどのように本を読むのかという問いに、経験詩学だけでなく、発達・認知心理学や保育・教育学の成果も参考にしています。読書が嫌いな子どもがいたとしても、それをその子のせいにしたり、「活字離れ」や「娯楽が多すぎる」などとき代や社会のせいにしたりすることは大人には許されません。それは読書を強制したり、十分な選択肢を与えなかったりしたためかもしれません。読書の魅力はテレビやマンガのそれと違うの

です。

少なからずの人にとって最初に出会う文学は児童文学でしょう。児童文学は文学のすそ野を広げる役割を持っています。それは文学の定型を示します。設定やキャラクターが奇抜であっても、物語の構成が定型的です。また、内容はナンセンスな詩でも、文学の形式が安定しています。安心して読めるのです。児童文学の魅力としてしばしばワクワクしたり、ドキドキしたりする想像性が挙げられます。それも確かです。けれども、構成の定型が安定して支えているからこそ、それが効果的に働くのです。この定型によって大人と子供が児童文学を共有できるのです。児童文学が定型の大切さを忘れ、先鋭的になったとき、文学の土壌はやせ細ってしまうでしょう。児童文学は今日において文学の原点であると共に、その広がりをもたらすものなのです。

忘れていますが、大人は子どもからのプロセスを経てその姿があるのです。児童文学を読み、子どもと語り合うとき、自分自身のたどってきた過程を思い出します。それを確認するなら、自分の考えが相対化されて見方が広がり、成長していきます。確かに、児童文学は子どもによる、子どものための、子どもの文学ではないのです。

〈了〉

参考文献

安達まみ、『くまのプーさん 英国文学の想像力』、光文社新書、2002年

西村雄一郎、『黒澤明と早坂文雄』、筑摩書房、2005年

日本児童文学者協会編、『子どもと本の明日』、新日本出版社、2003年

ピーター・ハント編、『子どもの本の歴史』、さくまゆみこ他訳、柏書房、2001年

ピーター・ホリンデイル、『子どもと大人が会う場所』、猪熊葉子監訳、柏書房、2002年

-マーガレット・ミーク、『読む力を育てる』、こだまともこ訳、柏書房、2003年

ジャクリーン・ローズ、『ピーター・パンの場合—児童文学などありえない？』、鈴木晶訳

ジャンニ・ロダーリ、『幼児のためのお話の作り方』、窪田富男訳、作品社、2003年

ヴィクター・ワトスン&持ラグ・スタイルズ編、『子どもはどのように絵本を読むのか』、谷本誠剛監訳、柏書房、2002年

脱構築主義と建築

Seibun Satow

Jun, 07. 2012

「茶室であるから和服でなければいけないというなどというのは伝統ではない。ジーンズでもさまになってしまうのが茶室の伝統というものである」。

森毅『ジーンズでもさまになるのが茶室の伝統』

第1章 モダニズムを超えて？

本来の意味とその用法が乖離している概念がしばしば見られる。しかも、それが建設性を欠く事態に至っている場合もある。建築における「脱構築主義 (Deconstructivism)」がその一例である。

脱構築主義建築はポストモダン建築の一派で、1980年代後半から2000年代まで世界的に広がりを見せている。ピーター・アイゼンマン (Peter Eisenman) やフランク・ゲーリー (Frank Gehry)、ザハ・ハディッド (Zaha Hadid)、 Coop Himmelb(l)au、レム・コールハース (Rem Koolhaas)、ダニエル・リベスキンド (Daniel Libeskind)、バーナード・チュミ (Bernard Tschumi) などの名が挙げられる。彼らは実際の設計ではなく、建築思想家として先に知られている。1988年、ニューヨーク近代美術館においてフィリップ・ジョンソン監修で開催された「脱構築主義者の建築(Deconstructivist Architecture)」展に取り上げられた後、事業に携わるようになっていく。「脱構築主義」という流派もこのMOMAの会で生み出されたと言ってよい。

脱構築主義建築は退潮した主流のポストモダニズム建築に取って代わる形で流行する。ポストモダニズムはモダニズムの機能主義の反動として登場し、その克服を試みる。共通理解とされている合理的に住みやすい建築物は近代主義の呪縛である。しかも、それは歴史が一方向に進歩していくという進歩主義史観に基づき、過去の様式を抑圧している。合理的で機能主義的、進歩主義的なモダニズム建築に対し、装飾性や折衷性、過

剩性などの回復を目指した建築様式である。1970年代後半から出現し、1980年代に流行する。磯崎新による筑波センタービル（1983）は日本におけるポストモダニズムの代表作の一つである。古い様式の型が引用され、懐かしさに新しさを求めている。脱構築主義はこうしたポストモダニズムの折衷主義を批判し、さらに複雑な構造の様式を追究している。

脱構築主義は、異化効果のある建物を示して、共通了解がモダニズムのイデオロギーにすぎないことを暴露する。モダニズムに慣れきったために、閉塞感が蔓延している認識に違和感のある構築物によって喝を入れねばならない。形状が機能に従ったり、素材を忠実に生かしたりする必要などない。しかし、主流のポストモダニズムの折衷主義は中途半端な実験にすぎない。建築を本質的に純化すべきだ。脱構築主義者は、CADを利用するなどして設計過程から非線形的手法を導入し、構造や形状、表層、要素などに非ユークリッド幾何学を応用する。こうしたカオスを具現した設計によって、モダニズムの解体と共に、機能性・合理性・進歩性に代わる新しい価値観を生み出す。

脱構築主義建築は、フランスの哲学者ジャック・デリダが60年代に提唱し、70～80年代にそれを採用した「脱構築（Déconstruction）」に由来する。しかし、脱構築主義建築に「脱構築主義」の名称はふさわしくない。彼らは脱構築を理解していないからだ。

デリダによれば、西洋形而上学は理性中心主義である。しかし、理性に対する批判は内部においてしか効果を持たない。乱暴に外部に身を置こうとすれば、まやかしの展望にとらわれてしまう。それはより内部に閉じこめられる結果に終わりかねない。内部にとどまりつつ、その領域特有の見方を背かせて、矛盾を露わにし、その囲いに破れを顕在化させる。これにより体系が不安定化して、外部に向かって囲いを解放する。脱構築は解釈にとどまらない。伝統的思考と実践への社会的批判を企て、従来排除されてきた異質なものの救出を目指している。それは静的で固定化した支配的なテキスト解釈を相対化し、その克服の可能性を模索する作業である。脱構築は古い哲学の構造を解体し、新しい哲学の生成に再利用する動的な営みである。

脱構築の受容は70年代以降の欧州の状況と無縁ではない。70年代、エコロジーやフェミニズム、エスニック、マイノリティ、コミュニティ運動など新たな社会的ムーブメ

ントが台頭し、価値観が相対化する。ロックやインディーズ映画、アングラ演劇、環境芸術、マンガといった新しい表現の自由や文化施設へのアクセス権の拡大要求が活発化、ハイカルチャーとローカルチャーの区分を解体し、現在で言う「サブカルチャー」が生まれる。それは権利としての文化の認知と言える。

こうした脱構築を建築に導入する際、従前の流行だけをみているだけでは不十分であろう。建築とは何かを問い直す必要がある。

第2章 建築のリテラシー

慣れや飽きが生じると、建築において様式や型の見直しが始まる。「様式」は洗練・形成された共通了解、その記号化が「型」である。建築の歴史にはこうした様式の革新や型の更新が見られる。様式は建築における文法であり、構成要素は単語である。語と語が組み合わさって文が構成される。文と文が組み合わさって文章が構成される。語や文にはそれぞれ組み立てから生じる役割があり、その意味を決定するのは文脈である。ポストモダニズムは過去の様式を無視して、その構成要素を引用している。それは文法と切り離して古い単語だけを復活させたようなものだ。慣れや飽きの打破と共通了解の破壊を混同してはいけない。

建築は、目的に立脚して、人間関係を形成する物理的枠組みを提供する。その基本構造は梁と柱であり、フックの法則によって維持される。どういった寸法の中で人々に働きかけ、そこに居る人々の行動や関係をいかに導くのが建築家の念頭にある。2畳の茶室と2万人収容の室内競技場を同じように考えて設計することはできない。中にいる人に構築物は話しかける。アフォーダンスの実践だ。空間と人間のつながりを促し、場の雰囲気をつくる。建築物は、もちろん、個々の人とのかかわりについては多義的である。建築家と人々のとの間の共通了解に基づいて、特定の建築物の使用目的が規定される。ある建物が学校なのか、モスクなのか、裁判所であるのかはそれに依存する。それが建築のコミュニケーションであり、そこにリテラシーがある。建築は価値の共有、すなわち共通了解のために取り組まれるのであって、自己表現などない。

建築事業は受注生産が主である。費用も高額、携わる人数も多く、自然環境の下で作業が行われ、工期も長い。こうした条件で進められるため、品質の保障は最高水準ではなく、最低限度が目指される。また、構築物は完成後も保守・修理が欠かせない。補

修がしやすく、そのコストがかからないことも現実的な要請である。

建築は空間に区切りをつける。その際、収容人数や行為目的によって求められる空間の大きさが可変する。しかも、出入り口のない建築空間はない。連続していながら、区切りがあるから、外から入ってくることを関連づけて考える必要がある。駅の通路や学校の廊下、劇場のホワイエなどいずれも異なっている。

また、広場や市場が示しているように、公共空間も建築の様式によってもたらされる。構築物が秩序立って都市が生まれる。その都市は集合として連続体を持っている。集合を無視して、ある建造物をそれだけでデザインをすることはできない。建物内から見える風景と外から見えるその建物を含む光景を融合して考慮しなければならない。その構築物は時間を超えて見られ、使われる。そのようにして建築は過去＝現在＝未来をつなぐ。建築は人々の願いや価値などに基づく共有された物語を形作るものである。

モダニズムの機能性が具体的と言うよりは、抽象的な居住者を想定していたり、建築様式の歴史性を無視したりしたことは確かである。けれども、その点ではポストモダニズムも脱構築主義も同類である。高齢者や障害者、病人、子どもなど社会的弱者を考慮していないし、自然・社会環境との調和も軽視している。

第3章 オルセー美術館

建築における脱構築は、こう見てくると、新奇な自意識過剰のデザインで反モダニズム運動を展開することではない。建築は目的に基づいて設計される。時代的・社会的背景に応じて、その目的を変え、別のコンテクストを与えて構築物を再利用し、新たな共通理解と風景、人のつながりをもたらすことと考えるべきだろう。建築家は気欲的であらねばならない。

時代や社会の変化に伴い、古びてしまった構築物を別の目的で再利用する。内外双方から見える風景も一新される。国内の政治・経済・社会状況がある構築物を生み出す。それが変化すると、その建物はかつての意義を失う。しかし、新たな文脈を与えることでそれは復活する。共通理解も内外双方からの風景も人のつながりも、それによって、刷新される。

しかも、使い古された建造物はそれ自体にさまざまな使用履歴があるので、非常に個

性的である。前加工をした無個性な処女材を使う新規事業のようにはいかない。再利用する際に、その固有さを熟知するため、内部にとどまりつつ、詳細な診断＝読解が不可欠である。さらに、建築基準の規制も組み入れる必要がある。

その一例がオルセー美術館である。1986年に開館したオルセー美術館は、駅舎兼ホテルを再利用した構造物である。1900年のパリ万国博覧会開催に合わせ、オルレアン鉄道はヴィクトル・ラルーの設計によるオルセー駅を開業する。オルレアンやフランス南西部へ向かう長距離列車のターミナルとして位置づけられ、10線以上のホームと宿泊施設も備えている。けれども、1939年に近距離列車専用駅へと変更され、施設も大幅に縮小する。その後、さまざまな目的で使われ、取り壊し案も浮上する。1970年代からフランス政府が保存活用策を検討した結果、19世紀美術を展示する美術館として再出発することが決定される。展示品の描かれた時代の雰囲気があるので、できる限り、原型を生かす考えがとられている。美術館の中央ホールには地下ホームの吹き抜け構造がそのまま活用されている。

これは、目的をそのままに、古い建物をリフォームしながら使い続けることではない。建築は目的論的であり、その変更が極めて重要である。そもそも、その用途では経済性から維持ができず、文化事業の文脈で古びた構造物を再利用するもことである。80年代、欧州は第2次石油ショックを契機に長期不況に陥る。失業のみならず、不足した労働力として受け入れた移民の増加も社会問題化する。特に都市の政策担当者は文化事業を都市の活性化策として打ち出す。文化の香りや高いアメニティなどが都市のイメージを決める。文化への支出は補助ではなく、都市再生のための投資へと変わる。こうして文化と経済の思惑が一致する。

取り壊せば歴史性は消えてしまう。それは一朝一夕でつくれるものではない。可能な限り原型を生かしつつ、歴史的建造物を別目的で再利用する。それに伴い、共通了解・風景・人間交流が革新される。このような動きは、オルセー美術館に限ったケースではない。世界的な広がりを見せている。横浜赤レンガ倉庫もこうした際活用の例の一つである。新規事業の構造物に都市の活性化を期待することは、見栄っ張りの首長が示してくれているが、垢抜けない。利活用の試みこそ「脱構築主義」にふさわしい。建築と脱構築を本質から理解して問うならば、あのような用法をするはずもない。脱構築は方法論であるのに、なぜ潮流の名称に使われるのか理解に苦しむ。彼らには「ポストモダニ

ズムラディカルズ(Postmodernist-radicals)」の方が合っている。

3・11は無数の建物を破壊している。多くの避難者は避難所に身を寄せたものの、不自由な生活を余儀なくされる。中には、都心の閉鎖予定のホテルに受け入れられた人もいたが、概して、居心地の悪さを訴えている。せっかく助かったのに、仮設住宅での孤独死の犠牲所も出ている。住まいはたんなるねぐらではない。

3・11は建築とは何かを改めて問い直させる。建築を通じた共有された物語の尊さを人々は再認識している。これを惰性として打倒しようと躍起になっていたのは真に観念的である。再利用としての脱構築は今後ますます重要性が認知されていくだろう。

加えて、日常のありがたさを痛感し、建築に求められるのは、災害への強さだともつくづく思い知っている。災害がいつ襲ってくるかわからない。阪神・淡路大震災に関する各種のデータから自信の際には、建築物の耐震性が最大の防災であると明らかになっている。6000人の犠牲者のうち、約5000人が木造家屋の倒壊によって発生5分以内に亡くなったと見られている。また、中越地震では、高層建築の長周期地震動の課題が顕在化している。さらに、3・11では、液状化現象やオール電化の高層マンションの脆弱性なども露呈している。進化する災害と被害を考慮しない建築はあり得ない。既存の建物も、現代の文脈で、動的に再検討せざるを得ない。現実的に脱構築の発想が必要とされている。

3・11を経験した建築家は日常性に依存し、非日常性を強調した設計をしていい気になっていることはもはやできない。共通了解・風景・人間交流を揺り動かすなど巨大地震・津波の前では場をわきまえない冗談でしかない。建築家の仕事は世間を驚かせることではない。人々と価値を協創し、過去＝現在＝未来の織り成す物語を共有しようとする事だ。

〈了〉

参照文献

岡本清正他編、『現代の批評理論第二巻』、研究社出版、1988年

川崎賢一他、『アーツ・マネジメント』、放送大学教育振興会、2002年

香山壽夫、『建築家の仕事とはどういうものか』、王国社、1999年

香山壽夫、『人はなぜ建てるのか』、王国社、2007年

宮内康他、『現代建築』、新曜社、1993年

森毅、『みんなが忘れてしまった大事な話』、ワニ文庫、1996年

Philip Johnson, “*Deconstructivist Architecture*”, Museum of Modern Art, 1988

文学とデータ

Seibun Satow

May. 28. 2012

“In the same way that past federal investments in information-technology R&D led to dramatic advances in supercomputing and the creation of the Internet, the initiative we are launching today promises to transform our ability to use big data for scientific discovery, environmental and biomedical research, education, and national security”.

John Holdren,

一人殺されただけでも大変な問題で、数字に還元できない。しかし、人間を数字に還元しなければ政治の話が出来ない。私はその違和感がある。（略）科学といい、統計という発想の中には、個人を消去して特定の 카테고리の中の番号に還元してしまうものの考え方が内在している。それは残酷です。私はそこにこだわるのです。

加藤周一は『20世紀の自画像』においてこう述べている。具体性・個別性への志向が文学のあるべき姿だとしばしば文学者から主張される。世界を外部あるいは境界から把握する叙事詩的認識が後退し、内部より見る抒情詩的視線が近代の文学の傾向である。けれども、真の主役は社会である。ある具体的な個別対象を扱いながら。社会の一側面を浮き彫りにする。思考過程をトップダウンではなく、ボトムアップにただけで、社会を取り扱うことには変わりはない。

一般性・抽象性を理解していなければ、個別性・具体性を描くことは困難である。統計はある目的に基づいて収集される。しかし、その結果はたんなる数字の分類ではない。分析し、意味を読み取る必要がある。

加藤周一は殺人を比喩にしている。その意見を読む限り、彼が日本の殺人の傾向を承知していない。日本における主な殺人は心中である。加害者と被害者が顔見知りで、犯行現場が生活の場ということも少なくない。特に、近年、介護疲れが原因と推測できる

事件が見られる。殺人の統計データを丹念に読み解くなら、そこから抽出できるストーリーがある。個々の事件にはそれぞれのコンテクストがある。ある事件を個別性から見るか、一般性から捉えるかが重要ではない。そのコンテクスト読み取れるかどうかはその事件についての真の理解にほかならない。

人々は実感を覚えて生きている。しかし、それが社会の実態を反映しているとは限らない。収集したデータを分析すると、実感と実態がずれていることも少なくない。実感に没入し、なぜそうした乖離が生じているのかまで問う文学作品は多くない。

最近、具体性・個別性の取り込み、すなわちコンテクストへの目配りは、人文・社会・自然科学のいずれの分野でも常識的に見られる。加藤周一の出自でもある医学を例にしよう。

医学では、証拠に基づいた医療、すなわち「EBM (Evidence-Based Medicine)」の他に、90年代から語りを基盤とした医療、すなわち「NBM(Narrative-Based Medicine)」の重要性も認知されてきている。患者の語る病の体験の物語をそのまま拝聴・尊重する。医療従事者は、病に対する解釈・対処を患者の人生というコンテクストの中で展開される物語として把握し、その語り手を尊重する姿勢をとる必要である。この物語は複雑に織り成され、多様で、絶対的なものはない。患者と医師とのこうした対話も治療の重要な一部である。

こう考えてくると、むしろ、文学は、数字に還元できない固有な事象を扱うと言いながら、自分の意識の優越さのためにそれを選んできたのではないかと疑問がわく。先に言及した介護疲れの心中のような典型的な殺人事件に寄り添う文学作品にお目にかかることは稀である。個別性・具体性への志向は科学の影響力の伸長に対するアイロニーにすぎず、自身のすべきことを吟味しない怠惰の言い訳にすぎない。

今日、流通するデータが増加し、それらが社会を構成する重要な要素の一つになっている。政府も企業も法人もデータ・ベースを持っている。社会性を考慮するなら、デジタルデータと文学も向き合わざるを得ない。データを丹念に読み解き、そこから抽出できる過去・現在・未来の社会のある姿を具体的・個別的なストーリーに紡ぎ出す。それが今の文学のすべきことの一つである。そのために必要なのはコンテクストの多様性を

読み取ることであって、統計上非常に稀なケースを無視することではない。

『ネイチャー』誌は08年9月号で、特集「ビッグデータ ペタバイト時代の科学(Big data: Welcome to the petacentre)」を組んでいる。ペタはテラの1000倍のデータ単位である。もはや「ペタバイト」の時代が到来しているというわけだ。「ビッグデータ」は構造化されていない大容量のデジタルデータを効率的に解析し、各種の実用的な情報を導き出すトレンドの総称である。カーナビを通じた交通情報やポイント・カードによる消費者情報、塩基配列解析から得た遺伝子情報、粒子加速器の実験結果など多岐に亘る。

ビッグデータはたんに量が巨大なだけではない。リアルタイムで収集・解析される速度、さまざまな種類のコンテクストを持つ多様性という特徴がある。

政府を始め各種の機関が広範囲に及ぶ膨大な量のデータを毎日のようにネット上で公開している。米国のIT調査会社IDCは、11年6月、この年の世界の年間総データ量を1.8ZB(ゼタバイト)と予測している。これは4.7GBの標準的DVDにして約3800億枚に相当する。IDCの12年3月7日の発表によると、世界のビッグデータ市場は2010年の32億ドルから15年には169億ドルに成長すると見込まれる。また、同じく調査会社のガートナー(Gartner)は、11年6月のレポートで、ビッグデータが毎年少なくとも59%ずつ増加し続けるだろうと予想している。まさにデータ爆発である。

ホワイトハウスは、12年3月29日、総額2億ドル以上の「ビッグデータ研究開発イニシアティブ (Big Data Research and Development Initiative)」の概要を発表している。このイニシアティブでは、米国科学技術政策局 (OSTP)、国防総省、国立衛生研究所 (NIH)、国立科学財団 (NSF)、エネルギー省、米国地質調査所 (USGS) の6つの政府機関が主導し、巨大なデジタルデータの組織化や知識抽出等を行うための技術やツールの開発を担当するとされている。あわせて、議会図書館 (LC) や国立公文書館 (NARA)、国立医学図書館 (NLM) によるプログラムにも活用される。

とは言うものの、専門家でなければ、意味を読み取れないものも少なくない。けれども、データのチェックも新たな集合知、すなわち「クラウドソーシング (Crowdsourcing)」を用いて効率よく行うことができるようになっている。これは、

不特定多数の人に業務を委託する手法である。自分でできなくても、公益性が高ければ、サイバー空間にいる専門家のサポートをお願いすればよい。

専門的なデータであっても、ITの進化に伴い、直観的な理解が可能になっている。パソコンの処理能力が向上し、高性能のソフトウェアが登場、クラウドコンピューティングが進展したため、大量のデータを容易に可視化できる。このPBの大規模データを処理するために、「ハドゥープ(Apache Hadoop)」が考案されている。これは大量のパソコンをつないで分散処理をするJavaソフトウェア・フレームワークであり、フリーで配布されている。

一般ユーザーでも、今ではデータを取り扱うことが簡単になっている。グーグルが提供する無料サービスだけで地理的にデータを見やすくすることができる。入手したデータを「Googleドキュメント」内の各種サービスで整理し、それをデータ・ベース・ソフト「Fusion Tables」を使って「Google Map」上で展開する。これにより生のデータだけではわからなかったインヴィジブル・マップがヴィジュアル化される。

正直、地方・中央政府の予算もこうした可視化が実施されていてもおかしくない。ニセコなど一部の例外を除くと、財政学の専門家でもなければ意味が読み取れない。また、複雑怪奇なことで知られる国の特別会計は財務省の担当者くらいしかわからないとされている。政府の予算は共有情報であるにもかかわらず、それが有権者と分かち合えない。けれども、ソフトを用いて、これを直観的に理解できるようにすれば、市民の政治参加も促進される。

哲学や文学も、1980年代に、高度消費社会を根拠にシミュレーションの時代が到来し、データ・ベースの重要性が増すだろうと予言している。ある現象にまつわる諸要素の数値を少しずつ変えて入力してコンピュータに計算処理させ、蓋然的な見込みの結果を直観的に理解可能なプレゼンテーションとして見せる。こうしたシミュレーションは真理ではなく、相対的なデータであって、その実用化は政治と経済、科学の間の駆け引きにすぎない。哲学や文学によるシミュレーション科学への批判を要約すればそうなる。

蓄積されたデータ・ベースを利活用してリアルタイムの動向を表示したり、過去を再

現したり、未来を予測したりする。こういう可視化がシミュレーションであり、データ・ベースはこのヴィジュアル化されて初めて人々の間で共有される。従来は扱うことにおできなかった大量のデータから今の物語を紡ぎ出す。現代社会はデータによって構成されている。それを無視することはできない。蓄積されたデータに基づくシミュレーションを通じて過去は未来を左右し、未来は現在を規定し、リアルタイムの動向が過去と未来に影響を与える。利活用の履歴に応じて、実用的にデータ・ベースは改変される。データを可視化して利活用することで、新たな文学を展開できる。

これほど社会に浸透しているにもかかわらず、情報の世界と格闘する文学は、あまり見受けられない。最も素朴なデータ社会についての文学的対処はそれを小道具として作品に登場させるか、懸念を描くかのいずれかであろう。それは想像力の貧困さの現われでしかない。多くの企業は個人レベルでのビッグデータの収集・分析により細かな消費者像を抽出している。こうした状況下、文学における登場人物のプロファイリングは恣意的だと物笑いの種になりかねない。文学者も流通しているデータをソフトで可視化し、それが物語るストーリーを作品のモデルにする。データは作家の想像力を上回る社会の一側面を示すだろう。そうした時代が来ている。

先に述べた通り、データについて考える際に重要なのは、どのようなコンテキストを見出せるかだ。データは文学者に多様なコンテキストの存在を教えている。コンテキストを読み取る方法を提供しているとも言える。ビッグデータ時代のもたらすコンテキストに真摯に向き合うなら、文学は大いに進化していく。

19世紀、西洋の自然主義文学者は、近代という未知の社会を自然科学を援用して描こうとしている。データ爆発の現在、改めて彼らの試みを見直す必要があるだろう。今日の文学者は過去とその作品の思想を共有し、自らを体系に位置づけながら、言語コミュニケーションによって今を浮き彫りにしようとする表現者のことである。

〈了〉

参考文献

加藤周一、『20世紀の自画像』、ちくま新書、2005年

Data journalism Handbook

<http://datajournalismhandbook.org/>

Gartner

<http://www.gartner.com/technology/home.jsp>

IDC

<http://www.idc.com/>

Nature

<http://www.nature.com/nature/index.html>

格付けとSRI

Seibun Satow

May, 23, 2012

「当たるも八卦当たらぬも八卦」。

大手格付け会社フィッチ・レーティングスは、2012年5月22日、10年物日本国債の格付けを1段階引き下げ、上から5番目の「A+」にしたと発表する。日本の債務残高がGDPの2倍以上にまで拡大し、財政再建に向けた取り組みが遅れているというのがその理由である。同社は、02年11月に日本の長期国債を「AA-」に下げており、今回はそれ以来の見直しである。チリや中国、サウジアラビアと同じランクだった日本国債は、この結果、エストニアやイスラエル、スロバキアなどと並ぶことになる。

市場経済における格付けの必要性は広く浸透している。しかし、格付けに関して、これまでその正確さの疑問が投げかけられる事案が少なからず起きている。破綻した企業に直前まで高評価を与えていたケースも一度や二度ではない。エンロン然り、GM然りである。しかも、そうした失態の後にも同様の見込み違いを繰り返している。

一般の格付け機関は定量データである財務諸表を主な根拠としている。その組織体の財務に関する各種の資料を分析して、これらの機関は証券や債券の投資としてどれだけリスクがあるかをランク付けする。ただ、財務監査が厳密に行われていることが前提である。ギリシャ国債に対して、ムーディーズは21段階の上から5番目、スタンダード&プアーズは同7番目の投資適格を与えている。

ギリシャ政府が財務状況を偽って公表していたことは、格付けの不相当さの言い訳にはならない。と言うのも、フランスの格付け機関「ヴィジオ (Vigeo)」が09年7月の時点でギリシャ国債をEU27か国中最低ランクにしていたからだ。これは巨額の債務が発覚する前の判断である。

ヴィジオは「社会的責任投資(SRI: Socially Responsible Investment)」を重視する投資家向けに格付けを提供している。財務よりも、企業統治や環境、雇用への配慮など社会貢献に関する定性を含めたデータを指標の根拠に置いている。財務諸表を軽視しているわけではなく、それを絶対視していないだけだ。いくら儲けていても、社会的・道徳的に感心できないことを行っている企業は高い格付けを得られない。

こうした格付けには、実は、タイムラグが少ないという利点がある。財務諸表を参考にすると、過去のデータに基づくことになるので、評価を発表するときには、現実の状態とずれてしまいかねない。一方、ヴィジオが関心を寄せるのは企業の文化や体質である。これは少々の時間の中で変わるものではない。企業の生活習慣から将来の疾病のリスクを格付けているとも言える。

もちろん、今日、多くの企業や経済団体が「社会的責任」を謳っている。しかし、実践しているかと言えば、形式にとどまっているケースも少なくない。

フクシマ以前、東京電力は非常に信頼性の高い投資先と多くの格付け機関は評価している。ムーディーズもスタンダード&プアーズも、21段階の上から3番目に位置付けている。

ところが、ヴィジオは東電に極めて厳しい評価を下している。東電は、2009年のレポートで、5部門中、企業統治と環境の2つで5段階評価の下から2番目の「-(シングル・マイナス)」である。企業統治部門は100点満点のわずか2点と見るも無残だ。社外取締役の数と独立性が不十分、役員報酬が高額、監査がお手盛り、情報開示がおざなりなど問題点だらけである。また、環境部門では、07年の柏崎刈羽原発の事故の情報公開がお粗末であり、再生可能エネルギーへの取り組みに不熱心と指摘されている。なお、ヴィジオは、九州電力など他の電力会社にも低評価を示している。

ヴィジオのアナリストは別に予言者ではない。企業の内実が見かけとずいぶんと違うことは、一般人でも、経験的に知っている。財務のごまかし言うに及ばず、開示されている情報は文句のつけようがなくでも、社内に多くの不安定要因を抱えているケースも珍しくない。人事制度が恣意的であったり、組織内コミュニケーションが一方的で社員のやる気がそがれていたり、目先の儲けばかりとらわれてコンプライアンスの意識が

低かったりなど不祥事が発覚した後にそんなずさんさが報道されることもしばしばである。こうした企業に欠けているのは社会的責任へ向き合う姿勢である。ヴィジオは、そこに着目して、情報を収集・分析する。

国債の場合、その国の民主主義的制度がどれだけ制定され、機能しているかが重要な基準となる。政府の意思決定が公正で透明であるか、報道の自由が保障されているかなどが財政状況よりも重視される。ギリシャは、民主主義的な体制に問題があると見なされ、EUで最低ランクの評価をされている。実際、債務問題発覚後、同国は民主主義の仕組みの脆弱さが解決の足を引っ張っている。

気になる日本であるが、先のヴィジオの評価はイタリアと同格である。イタリアはギリシャやポルトガルに次いで低い。その理由がこれまた興味深い。市民・労働者の権利を尊重する姿勢が政府に低いからである。

ヴィジオによる日本国債の今のランクは、民主主義的な仕組みに問題があることが主な根拠であって、欧米と比べて消費税の増税の余地があるかどうかは二の次だ。けれども、現在永田町や霞が関を中心に進行中の増税論議に、こうした認識が欠けている。かりに今回の消費税の増税法案が可決されたとしても、体質改善されなければ、ヴィジオの格付けは上がらないだろう。

開発独裁のように、かつては経済成長のためには民主主義的制度の制限もやむを得ないと考える政府も少なからず見られている。けれども、民主主義を取り入れた方が中長期的には信頼のある発展が望める。

ヴィジオの主な顧客は、欧州の金融機関や年金基金、赤十字などである。日本の組織で情報を購入しているのはわずか2社だけである。そのうちの一つである朝日ライフアセットマネジメントがヴィジオベルギーの協力を受けて、SRIの投資信託事業「あすのはね」を展開している。同社は、3・11以前から、電力会社に投資をしていない。その一方で、速水禎チーフファンドマネジャーは、11年4月27日、同社HPのコラムにおいて、自然エネルギーの可能性を認めている。同マネージャーは、ツイッター上でも、日本の原子力政策には核燃料サイクルがあるが、技術的・経済的に無理があるとつぶやいている。しかも、国策でもあるので、この事業をおいそれとはやめられない。原子力

事業を抱える電力会社は投資先として魅力がないというわけだ。

現代の社会における諸課題を考え、社会の中の組織を自覚して事業を展開する。こうした社会的責任に向き合っている組織体が中長期的には有望である。それがSRIを重視する格付けである。「社会責任資本」を中心に据え、「価値協創」を試みる組織体がこれからの社会を切り開く。国家も同様だ。ジョン・メイナード・ケインズは、セーの法則、すなわち供給が需要を生み出すという発想を打ち砕き、それを逆転させる。しかし、今や、供給と需要は相互作用をしている。両者の相互作用の中で価値が協創されていくのが今後の経済社会だろう。その際、格付け機関も社会的責任から評価されるに違いない。

〈了〉

参照文献

大野博人、「格付け 見えることと見えないこと」、『朝日新聞』、2011年11月20日

Vigeo

<http://www.vigeo.com/csr-rating-agency/>

朝日ライフアセットマネジメント

<http://www.alamco.co.jp/fund/sri/>

速水禎

<https://twitter.com/#!/hayamitadashi>

JUGEMテーマ：[原発](#)

徳治主義的倫理の時代

Seibun Satow

May. 10. 2012

“How far that little candle throws his beams!
So shines a good deed in a naughty world”.

William Shale spear ”*The Merchant of Venice* ”

「コンプガチャ」を消費者庁が問題視する態度を表明した途端、2012年5月9日、ソーシャルゲームを運営しているDeNAを始め大手6社がこのシステムを5月末で廃止する方針を明らかにする。この動きには、正直、彼らが責任を持った事業展開してきたのかと首をかしげざるを得ない。問題があることは薄々気づいてはいたが、他もやっているし、とりあえず騒ぎになるまで稼いでおこう。そんな思惑が感じられる。

ソフトウェア産業は、世界市場を視野に入れ、技術革新の速度が速い。そのため、安易な規制は成長を抑制することになりかねない。公益性が見込まれる最先端の科学技術を扱っているから、法的規制が厳しく定められていない。けれども、それは無法を容認することではない。責任が伴うのは当然だ。別の施術倫理のモデルが適用されるべきである。

現在、多くの企業は二つの倫理アプローチを採用している。

一つは、コーポレート・ガバナンス型である。株式会社制度の責任はアカウントビリティによって果さる。それは、主に、経営者が企業の意思決定について株主に対して行うことを指している。株主総会や取締役会での執行役員による説明・報告がアカウントビリティの実際である。最近では、ステークホルダーもそこに含まれるようになっている。そのことを通じて、企業は法的・道義的責任を考慮し、社会における存在理由を示せる。

もう一つは法令・諸規則の遵守を目的とするコンプライアンス型の倫理モデルである

。個人裁量を可能な限り限定し、個別具体的で詳細なルールを基準として、それを組織的監査・統制によって周知徹底させる。コンプライアンス違反を見かけたり、自分の関わることにその疑いを感じたりしたら、内通窓口あるいはホットラインで相談する。

しかし、科学技術の最前線にはこれが適用しにくい。進展する速度が速く、また関連領域が急拡大する。法的規制は事後的に制定されるため、とても間に合わない。拡大解釈に安易に依存すれば、研究・開発を委縮させてしまう。

こういった領域では、消費者を含むステークホルダー間の価値の共有・協創を通じた継続的改善による倫理モデルが適している。価値・原則・許容範囲の明確化して、責任を伴った権限の委譲が必要である。教育・研修を通して理解を深め、各技術者に責任ある意思決定・行動を求める。言ってみれば、「価値協創型」のモデルを採用すべきだ。

コーポレート・ガバナンス方やコンプライアンス型が法治主義的だとすれば、価値協創型は徳治主義的である。前者が性悪説を前提にするのに対し、後者は性善説に立脚する。

徳治主義的倫理モデルの必要性は、法治主義の限界に起因する。人間の本性についての楽観的見通しや信頼によるものではない。実際、性善説で臨まざるを得ない場面が増えている。

国際環境条約は締約国に対して性善説をとっている。温室効果ガスの排出量の削減を各国に義務化し、罰則を規定しても、批准しない、もしくは途中で離脱するのであれば、効力がない。条約に批准したのに、達成できなかった際には、国益よりも人類益のために調印したとしてやむを得ない事情があったと好意的に受けとめる必要がある。国家を超える強制力を持った組織体が存在しない以上、性悪説に基づく法治主義は現実的ではない。

このように、理想主義ではなく、現実主義として徳治主義的倫理モデルが採用されている。性悪説に則って法的規制を厳しくすれば、違法・脱法行為をなくせるわけでもない。近代刑罰論の父チェーザレ・ベッカリーアは刑罰による犯罪予防の限界を認めている。その上で、『犯罪と刑罰』（1764）においてこう結論づける。「犯罪予防のもっとも確実で、しかし同時にもっとも困難な方法は、人々を悪い方向におもむかな

いような性質にすること、つまり教育の完成である」。

これは極めて現実味を持った指摘である。科学技術の最前線に立つのであれば、有徳の士とならざるを得ない。徳なき者、科学技術に携わるべからず。科学技術を進展させたいのであれば、ジェダイを育成する制度を整備する必要がある。現代はそんな徳治主義的倫理が求められる時代でもある。

〈了〉

参照文献

梅津光弘、『ビジネスの倫理学』、丸善、2002年

札幌野順、『技術者倫理』、放送大学教育振興会、2004年

C・ベッカリーア、『犯罪と刑罰』、風早八十二他訳、岩波文庫、1938年

政治決断と遅延評価

Seibun Satow

Apr, 19, 2012

「話から察すると、城代はなかなかの玉だぜ。てめえがばかだと思われてるのを気にしねえだけでも大物だ。ところでその大目付の菊井だが、お前達が"やっぱり話せる。やっぱり本物だ"なんて言ってるそこから見ると、こいつはまず、見掛けにや申し分はねえ。らしいな。しかし、人は見掛けによらねえよ。危ねえ危ねえだぜ」。

黒澤明『椿三十郎』

1978年、?小平国家副主席は、尖閣諸島の領有をめぐる、「主権問題は棚上げて共同開発しよう。次の世代にはわれわれよりももっといい知恵があるに違いない。」と表明している。当面の最大の目標は日中平和友好条約の締結であり、その障壁になる諸問題は棚上げにしたというわけだ。尖閣諸島の管轄権は日本にあり、中国もそれを尊重する現状維持が確認されている。

これは「遅延評価(Lazy Evaluation)」の発想である。その成否の影響が非常に大きい場合、どのように環境が変化するかわからないので、判断をできる限り先延ばしにする。工学において、こうした評価法は、自然環境の下での施工・使用が前提で、大勢の作業員が加わり、高額の公共投資に基づく受注の土木事業で採用される。

なお、ここでの遅延評価の用法は、情報科学のそれとは異なっている。また、工学の三区区分も便宜上であり、必ずしも一般的ではない。

エンジニアリングを設計における制約の硬軟を基準にすると、機械系・土木系・システム系の三つに大別できる。

機械系は、不特定多数をユーザー対象とし、主に人工環境での製造が想定された大量生産品を指す。環境を最適化できるなど作業工程での制約はソフトである。もし人手では難しければ、そこは自動化すればすむ。機械系のエンジニアの制約処理は逐次的で、工程間での環境変化を無視できるため、決断は早いほどよい「先行評価(Eager evaluation)」がとられる。機械系のエンジニアは、このような条件から、最高品質を目指す。

一方、土木系は「ハード制約(Hard Constraint)」である。自然条件下で、なおかつ大勢の作業員が従事する。何が起こるかわからない。しかも、通常、公共投資の受注であるため、使用目的が

明確である。制約が硬く、設計者は判断を可能な限り遅らせる「遅延評価」を採用する。こうした事情から、最低限度の品質を確保することに苦心する。

機械系では、ビスが100本必要だとすれば、それだけ用意する。エンジニアは無駄を極力削減し、最高品質を狙う。一方、土木系ではボルトが1万本要るのなら、2万本を組み入れる。作業員の数が増せば、ミスも確率論的に増加する。バカ力を出してトルクレンチでボルトを締め付け、その頭を吹っ飛ばすことも頻繁に起こる。疲れてくれば、無駄な力が抜けて締め、1万本の確保はできるだろうと余裕を持って設計せざるを得ない。

システム系は機械系と土木系の中間である。使用環境は自然であるが、エンジニアは個別品と言うよりも、システム品を設計する。航空機や船舶の製造がこれに含まれる。

環境の変化が予想され、関係者が極めて多数に亘るハード制約の場合、遅延評価の発想が効果的である。?小平が領土問題で即決を避けたのは賢明だろう。これが「知恵」というものだ。?小平以外にも、この姿勢をとった政治家がいる。その一人が鈴木善幸元首相である。彼の知恵がなかったら、3・11の被害はさらに拡大していたかもしれない。

青森県から茨城県にかけての太平洋沿岸で、岩手県だけ原発が立地していない。しかし、その岩手にもかつて原発建設の計画が持ち上がったことがある。最有力候補地は、信じがたいことだが、旧田老町摺待地区である。「津波田老」に原発を建設するなどまともな神経では考えられない。2011年3月11日に同地区を襲った津波は、約14mの防潮堤を乗り越え、その倍ほどの高さまで山肌を抉り、海岸線から1km以上先まで洗い流している。計画が実施されていたらと思うと、ぞっとする。

2012年1月21日付『朝日新聞』の「原発国家 三陸の港から」によると、70年前後に通産省が地質調査を行い、80年に、中村直知事が県議会で「県民生活の安定や産業振興に原子力を含む大規模電源が必要」と表明、82年には、県が摺待地区を始め四か所を候補地として東北電力に売りこんでいる。

県の経済界は誘致に期待を示す。また、玉沢徳一郎や小沢一郎など県選出の自民党の国会議員も賛成を表明する。その一方で、地元の漁民たちは強く反対を主張している。三陸の世論は真つ二つに割れてしまう。

この時、カギを握っていたのが鈴木善幸首相である。彼は食えないタヌキぶりを発揮し、原発誘致に関する決断をとにかくずるずると先延ばししている。早野仙平田野畑村長が「原発交付金は村予算の4倍、30億円以上ももらえるが、使う知恵がない」と伝えたと、ただ「そうだな」と満足げにつぶやいたとされる。

善幸は団結を大切にし、内部対立を嫌う。典型的な調整型の政治家で、激しい派閥抗争の末、大平正芳首相の急死に伴い、後継に選任された理由の一つもそこにある。首相就任に際し、「和の政治」を掲げている。もし原発誘致の是非をはっきりさせてしまえば、地元の分裂は決定的になる。その対立は将来に亘って続く。これを何としても避けねばならない。

善幸は、首相退陣後も、決断を遅延させる。漁港の改良のために、三陸を訪れても、原発の話は口にしない。その後、原油価格は下落、省エネの取り組みもあり、電力もだぶつく。三陸の原発計画はいつの間にか立ち消えになっている。

善幸がとった手法は、遅延評価の発想に基づいている。目に見える決断よりも、目に見えぬ調整を選び、のらりくらりとした姿勢にしたたかさを感じさせる。善幸と比べると、やたらまばたきをしながら、独りよがりの決断を大声で叫ぶ政治家が未熟に見える。首長としては、外形標準課税や新銀行東京、教職員志望者の減少、公費による豪勢な海外旅行、気ままな登庁などの失政・スキャンダルは思い浮かぶが、成果は探し出すのが困難なほどである。しかも、3・11による防災対策の根本的見直しや東電改革にも当人に熱心さが見られない。そこに今回の都の予算による尖閣諸島の購入表明だ。

即断は、未来が線的に続くならば、有効である。だが、実際にはそうではない。将来の見通しの甘さや無責任が露呈するものだ。日本の政官は、既成事実をつくって反対論を抑えこむ目的から、先行評価を好む。遅延評価をとらず、判断を速めたために、地元が二分しただけでなく、その後の環境変化に伴い、当初の目的が失われた公共事業は、原発も含めて、日本全国の至る所に見られる。決断を速くすれば、事態が早期に收拾できるわけでもない。むしろ、対立が延々と続き、出口さえ見えなくなってしまう。遅延評価の発想の方が実際には解決が速い。

そうした経験にもかかわらず、日本政治において遅延評価の意義を世論が認められているは言い難い。停滞する政治を前に決断力を求められ、恣意的な即断に拍手喝采される。しかし、知恵が足りないために、調整ができず、動かないのが実情である。

今の政治に必要なのは知恵だ。決断ではない。

〈了〉

参照文献

福田収一、『自己発展経済のための工学』、養賢堂、2011年

JUGEMテーマ：[原発](#)

フクシマと感情知

Seibun satow

Apr, 08. 2012

「感情に沈黙を強制することはできません、境界を定めることはできません」。

ネッケル夫人『雑録集』

2012年4月2日付『毎日新聞』は、同紙による全国世論調査で、政府が進めている大飯原発の再稼働について、賛成3%、反対62%という結果を公表している。興味深いのは、その男女比である。男性が賛成43%・反対55%であるのに対し、女性は賛成24%・反対69%と大きく差が開いている。

なお、同調査は、3月31日・4月1日の2日間、RDS方式で実施されている。その際、福島第1原発事故で警戒区域などに指定されている市町村の電話番号は除外されている。有権者のいる1499世帯から905人の回答(回答率60%)を得ている。

今回に限らず、他のマスメディアを含む原発再稼働に関する世論調査でも、男性に比べて、女性の反対が高い。この結果の理由はさまざまに考えられるだろう。ただ、飲料水・食品中の放射性物質やホット・スポットなどフクシマ時代への対応に女性がアクティブであることは確かである。男性は、彼女たちと比べて、パッシブである。

「行動(Action)」には「動機(Motivation)」が必要である。自分と言うよりも、将来世代への配慮が見られる。それを促すのは「感情(Emotion)」である。

近年、感情は知性を構成する重要な要素と注目されている。ジョン・D・メイヤー(John D. Mayer)とピーター・サロベイ(Peter Salovey)は、1990年、感情を察知し、理解する能力は知性であるとして、「感情知性 (Emotional Intelligence)」の考えを提唱する。感情知性は次の4点に特徴づけられる。

感情を的確に把握する能力。

志向を発展させるために感情を活用できる能力。

感情の意味を理解できる能力。

感情を自制できる能力。

これを踏襲して、ダニエル・ゴールマン(Daniel Goleman)は、1995年、『EQ(Emotional Intelligence)』において、コミュニケーションでの感情の果たす役割が大きいことを指摘する。さらに、25の因子による感情知性の評価指標を提案している。それは、「知能指数(IQ: Intelligence Quotient)」に対して、「感情指数(EQ: Emotional Quotient)」である。彼はEQを次のように要約している。

自分の本当の気持ちを自覚し尊重して、心から納得できる決断を下す能力。衝動を自制し、不安や怒りのようなストレスのもとになる感情を制御する能力。目標の追及に挫折したときでも楽観を捨てず、自分自身を励ます能力。他人の気持ちを感じとる共感能力。集団の中で調和を保ち、協力しあう社会的能力。

これは、言わば、「社会的知性」である。感情知性は社会性の能力だ。

フクシマが起きてから、政府や専門家たちの著しいEQの低さが明らかになっている。依然として欠如モデルで語っている無知蒙昧の専門家も少なくない。無知だから不安に感じているのであって、知識を与えてやればよい。こんな考えの彼らは信じられないほど社会性に乏しい。

欠如モデルでフクシマを女性に説明する専門家は真に世間知らずだ。日本の女性消費者は世界で最もタフとして知られている。彼女たちは商品に対して不満を口にするだけではない。改善点を言語化＝明示化する高い能力を持っている。これを生かさない手はないとして、消費者参加型の商品開発を始める企業も少なくない。

中島秀人東京工業大学教授は、『科学技術社会論への道』において、現代の科学技術に対する市民の不安が「人間の根幹である生命活動や精神活動に関わるもの」だと指摘している。この「精神活動」は「脳神経」と言い換えてもよい。現代の科学技術は環境ではなく、情報処理技術が脳神経の拡張であるように、身体器官の一部と化している。

放射線の影響は遺伝子の損傷であり、まさに「生命活動」に関わっている。女性の不安はここから生じている。ところが、欠如モデルの専門家はこうした科学技術の置かれている「状況」を理解していない。だから、両者のコミュニケーションがかみ合わない。女性たちは、社会で生きていくため、将来の危険性を心配しているのに、専門家は耳も傾けず、安全性を説明するばかりだ。

福田収一首都大学東京名誉教授は、『感情工学—知恵の時代』において、感情による知を「状況知(Encultured Knowledge)」と呼んでいる。感情は状況に依拠する。状況の変化にはその持つコンテキストの更新が伴う。絶え間ない変化に対応するには、その都度、コンテキストを察知する必要がある。「感情知(Emotional Knowledge)」はコンテキストを洞察する能力である。未知の状況は新規のコンテキストの出現にほかならない。フクシマ時代はまさにそれそのものだろう。感情知の活用の時である。

かつて原子力は「夢のエネルギー」と一般に説かれて日本に導入が図られてきたが、今回の再稼働問題に関して、政府は「夢」を一切口にしていない。彼らが列挙する理由は過去に提示された問題解決の継続にすぎない。そこにはフクシマの認識が抜け落ちている。政府がすべきなのはフクシマ時代における「夢」を語ることだろう。

この「夢」とはコンテキストの更新であり、新たな問題設定である。問題解決であれば戦術対応で済む。けれども、問題設定には戦略が不可欠である。再稼働は将来への戦略が政府に稀薄であることの証だ。菅直人前首相は思いつきで政治をすると揶揄されたが、現首相はそれさえもない。たんなる既得権益の守護者である。何しろ、再稼働のためのやっつけ基準を決めるほどだ。省エネ・脱原発・再生可能エネルギーに基づくスマート社会構築、新しいコンテキスト共有へと向かう市民の熱い思いに水を差す有様だ。

フクシマ時代はつねに未知の事態と直面することになる。それに備える認識が必須である。感情知のなせるところだ。この時代において、感情知の低い人物が政治家や官僚としているべきではない。

再稼働?EQ低〜い!

参照文献

中島秀人、『社会の中の科学』、放送大学教育振興会、2008年

福田収一、『自己発展経済のための工学』、養賢堂、2011年

ダニエル・ゴールマン、『EQ こころの知能指数』、土屋京子訳、講談社+ α 文庫、1998年

JUGEMテーマ：[原発](#)

社会認識と文学

Seibun Satow

Feb, 29, 2012

「豊かな日本に育った世代が、気分よく暮らすことを、生活のメジャーにしている現象を描いている小説であった。けれども、残念ながら、そうした青春小説は、僕が留年するまで、現われてこなかった。『ならば、僕が、そうした小説を書いてみよう。感覚で行動する世代が登場していることを。何も、小説ってのは、ピカピカにみがかれて、ガラスの箱の中に入っている芸術品である必要は、ないのだから』」。

田中康夫『著者ノート「なんとなく、クリスタル」を書いた頃』

1979年、ハーバード大学教授エズラ・ヴォーゲルが『ジャパン・アズ・ナンバーワン』を刊行する。これは日本から学ぶべきところがあるというアメリカ社会への提言だったのだが、このタイトルが一人歩きを始め、80年代の日本を象徴するフレーズとして定着する。

二度目のオイル・ショックを無難に切り抜けた日本経済は、80年代に入ると、不況にあえぐ諸外国を尻目に、ほぼ一人勝ちの状態を迎える。自動車やエレクトロニクス、家電を始めとして製造業が広い分野で強い国際競争力を保持する。80年代はまさに日本の時代だったと言ってよい。

80年代は文学シーンも活気づいている。散文フィクションだけを見ても、1980年に田中康夫が『なんとなく、クリスタル』を発表したのを皮切りに、続々と革新的で挑戦的な作家が登場する。脱制度化・多様化・相対化を志向する彼らは「ポストモダン文学」と総称される。また、従前の文学者も意気軒昂で意欲的に作品を表わしている。そうした新旧世代間を始めとして文学論議が盛んに行われている。

80年代が終わり、バブル経済が崩壊すると、日本経済は長期不況に陥る。製造業のさまざまな分野で次第に国際競争力を失っていく。80年代にあれほど激しく燃え上がった半導体分野の日米貿易摩擦だったが、92年には日本はアメリカに再び抜かれてしまう。誰ともなく、90年代を「失われた10年」と呼ぶようになる。

こう考えると、80年代は天国、90年代は地獄と明瞭なコントラストによって印象づけられる。しばしば沸き起こる80年代への郷愁もここに由来する。けれども、実態を調べてみると、こうした実感が浅はかだということが明らかになる。

確かに、80年代の日本の製造業は強い国際競争力を持っていたが、それらはキャッチアップ型

で占められている。リバース・エンジニアリングの涙ぐましい努力は認めるが、欧米を中心に開発された技術を応用して、利益につなげる後発国の利点を生かしたものである。

一方、90年代、日本の製造業が多くの分野で国際競争力を徐々に失いながらも、液晶パネルや大型テレビ、光ディスクなど日本発のオリジナル技術が市場に投入されている。明治以来のキャッチアップからフロント・ランナーへと脱却している。ただ、それと同時に、日本企業は、初めて、そのつらさを味わうことになる。

日本企業はアーキテクチャ、すなわち設計の基本構造がインテグラル型、すなわちすり合せ型が強い。独自製品はそうした製造法から創造されたが、価格が高価で、一般に普及しない。アーキテクチャをモジュラー型、すなわち組み立て型にすると、多くの企業が参入できるため、競争によって価格が下がる。アーキテクチャのモジュラー化を進める必要がある。促進すると、安い人件費を武器に新興国企業が加わり、新技術は一般に普及し始める。けれども、せっかく技術革新の努力をしたのに、当の日本企業にとっては得られる利益が目減りしてしまう。

新興国の追い上げにより、電機大手は、90年代以降、国際競争力を低落させる。実は、完成品がモジュラー型だとしても、階層構造を下げると、部品や材料、その製造機械がインテグラル型が多数含まれている。ハード・ディスクを読み取るリーダーがその一例である。完成品を販売する大手は厳しくても、下のレイヤーを担当する中小企業は依然として国際競争力を維持している。韓国製品が世界市場で売れるほど、対日貿易の赤字が膨らむ現象はこうした状況に起因する。

現在も、事実上、90年代の延長線上にある。新興国のような成長は望めないが、日本独自のオリジナル技術が世界を席卷する可能性は高い。

さて、その90年代に出版業も、製造業同様、不況に陥っている。しかし、製造業と違い、日本発のオリジナル文学が登場した様子はない。

明治以降、日本の文学者は西洋から近代思想・文学を輸入し、実情に合わせて、変更している。中でも、近代社会を描くために生まれた近代小説の導入には苦心している。日本近代文学の歴史は、製造業と同じように、キャッチアップが中心だったと言ってよい。80年代の文学にもポスト構造主義が大きな影響を与えている。90年代に入ると、思想の輸入が滞る。ここからオリジナル文学が誕生すると思いきや、まったく惨憺たる状況である。

期待の新人も現われ、話題作も生まれている。また、村上春樹を始め多くの作品が外国語に翻訳され、海外でも広く知られるようになっていく。しかし、それだけのことである。新たな方法論を携えた作家が登場し、それを諸外国の文学者が模倣したり、とり入れたりした形跡は見当たらない。90年代の文学の模様を眺めると、ただ作品が点在しているといった印象である。従来の

文学上の日本語を相対化する非ネイティブ・スピーカーによる創作を除くと、これといった課題さえ日本文学には現われていない。

言葉の壁のせいではない。もし独創的な方法論を持った作品があれば、翻訳を待つまでもなく、それを諸外国の文学者が援用するだろう。方法論は異言語間でも共有可能である。エンジニアリングと同じだ。逆に言うと、いくら翻訳数が増えても、それを備えていなければ、作品は模倣されない。

明らかに参考の対象となったのは、90年代の作品ではなく、田中康夫の『なんとなく。クリスタル』である。日本滞在経験のあるダグラス・クープランドは、1991年、小説『ジェネレーションX』を発表する。この作品の構成は見開きの一方のページに本文、もう一方に註という『なんとなく。クリスタル』とそっくりである。おまけに、末尾の人口動態に関する統計の添付まで同じである。ほとんどリメイクだ。『なんとなく。クリスタル』からの強い影響を認めるクープランドは、この小説のあとがきで、「ジェネレーションX」をアメリカ版「新人類」だと告げている。なお、この「ジェネレーションX」は80年代に公民権を獲得した世代を指す名称として米国で定着している。バラク・オバマは初のジェネレーションXの大統領である。

『なんとなく。クリスタル』は非常に明確な方法論を有している。青春小説の形式を採用する。主に大学生を主人公とする青春小説は日本近代文学の伝統的なジャンルの一つである。時代の鑑とさえ見なされる。田中康夫は、その由緒正しいフォーマットを使いつつ、新たな修辞法で作品を構築する。こうすると、そのジャンルの前提としてきた社会的風景が変容したことが明確になる。

田中康夫の描く主人公の女子大生は消費者である。それまでの青春小説の主人公は、たいてい、悩みを抱えた学歴エリートである。若者は、中には、富豪の息子もいたが、それは非常に少数で、貧乏と相場が決まっている。しかし、80年代に日本は豊かな社会に入り、若者が近代日本史上初めて先進的な消費者として台頭する。

作品の舞台の「1980年東京」、すなわち現代は消費社会である。すべては消費の対象という点で「等価」である。商品であるなら、それらはカタログに掲載することができる。そこでは、商品に関する説明やコメントも必要だ。しかし、この消費社会は現在の人口動態によって支えられている。今後、少子高齢化が急速に進むと予想され、社会は新マルサス主義に応じて変容せざるを得ない。このような社会認識があつた作品の重層的な方法論を導き出している。

『なんとなく。クリスタル』の新しさの一つは、人口動態に言及しているように、現在が過去のみならず、未来にも規定されていることを明確化した点である。未来の人口は現在に依存する。将来の状況を織りこみ、逆算して今を考えなければならない。今日、さまざまな将来予測を前

提に、政治・経済・社会の各領域で活動が営まれている。けれども、1980年当時、マルサスのロジスティック・モデル、すなわち $y' = ky$ を念頭に置いた文学作品は他になかったし、世間も概して将来に楽観的である。

実は、近過去を舞台にした場合、この未来からの制約を無視できる。1984年にしろ、昭和63年にしろ、それは現在から顧みられる。未来が現在を規定する方法を使わなくてすむ。もし近過去をめぐる小説を見かけたら、『なんとなく、クリスタル』が切り開いた新たな文学的地平からの後退だと思ってまず間違いない。

なぜ文学は90年代に製造業のような脱皮を遂げられなかったのかという疑問がわく。それはおそらく社会認識についての姿勢の違いにあるように思われる。

日本の製造業は、80年代から90年代へと至る間に、認識の転換を経験している。キャッチアップであれば、目標がはっきりしている。一方、フロント・ランナーは世界の情勢について認識しなければならない。市場動向や世界の産業編成、国際競争力などに常に気を配り、そうした地図上の自分の位置を確認しておく必要がある。

『なんとなく、クリスタル』以降、社会認識に基づく方法論を明確に示した作品はあまり見当たらない。なんでもありのポストモダン状況を経て、90年代、文学者は何をしたいのかがわからなくなってしまう。アイロニカルな恣意が溢れ、作品はその場限りの座興として次から次へと現われては消えていく。作者は、他者から見れば矛盾しているように思えても、自分の中では一貫性があると主張する。しかし、それは不安によって失いがちになる心のバランスを保とうとする自己防衛策である。そうして自意識は社会に対して優位さを確保する。東西冷戦の終結、バブル経済の崩壊と平成不況、各種のグローバル化の進展により社会はめまぐるしく変化している。不確実で曖昧な雰囲気不安を助長する。

方法論で重要なのはどう描く以前に、いかに社会を認識するかである。現代社会についての定義が決まれば、その問題解決の選択肢も決定できる。現代社会は複雑であり、実態と実感がずれていることは往々にある。実態と実感を弁証法的に検討していくことで、社会への認識が深まる。現代社会像をさまざまな理論が提起している。それは大いに参考になる。ただ、自らの恣意を正当化するためのつまみ食いとして利用するだけでは十分ではない。社会に関して何を理解しているだろうかと自問し、何をわからないのかと疑問に思い、その上で自分と比較しつつ他者の意見や見方を論じて批判する。

こうした作業をしないと、社会をどのように捉えていいのかわからないから、書くべき内容が定まらない、あるいは何を書いていいのか思い浮かばないことになる。社会に対する不安があるので、それを埋めるように書き始める。中身は二の次にされる。

90年代を経て21世紀を迎えても、文学シーンは方法論において特に変化はない。2000年代の後半に入って、素朴に受容された新自由主義への反発の他に、80年代への懐かしさが強まっている。

80年代への無邪気な郷愁がそれを経験した文学者の間に生まれ、遅れてきたポストモダン文学者の登場を待ち望む。そんな空気を察した作家が現われと、彼らは気恥ずかしさも覚えず、拍手喝采で歓迎する。手段であったはずのポストモダンの手法が自己目的化していても気に留めない。小説に多くの註が付記されたとして、『なんとなく、クリスタル』と違い、それは社会認識の表象でもない。80年代は東西冷戦と右肩上がりの経済成長という強固な基盤に立脚している。そうした現実依存に何でもありと置いていたにすぎない。80年代の意義を踏まえて、その限界と課題を乗り越える新たな展開が必要だということに、文学にはそんな自己陶冶など微塵もない。

一例を挙げよう。ポストモダン文学以来、「横断」や「越境」が肯定的な概念として文学者の間で使われている。70年代、アカデミズムの各分野において、独立した体系の行き詰まりが目立ち始め、学際的研究が本格化する。横断や越境はこうした状況が求めた手段であって、目的ではない。それ自体に特別の価値があるわけではない。その一方で、各分野で専門家・細部化・高度化も進む。学際化が進展するほど、他領域に関する知識も必要となるが、その学習はきりが無い。また、特定分野の成果を一般化するには、アイデンティティを維持しつつも、汎用性が必須だが、次々に登場する用語・方法の標準化の課題もある。今日のアカデミズムでは、学際化＝横断・越境は常態化していて、むしろ、協同の困難さの克服に主眼が移っている。依然として「横断」や「越境」とほめそやしている文学者がこうした現実と向き合っているととても言えない。

3・11に直面した際、人々が思い出した散文は吉村昭の『三陸海岸大津波』である。40年以上前に書かれ、半ば忘れられていた作品が読み返される。一方で、90年代以降の作品は、漠然とした空気に向けられたものであり、とてつもない破壊など想定していない。そこに見られる自意識の優位は心理的操作によって得られたにすぎない。3・11を経験している社会において、何でもありや近過去を素朴に扱う文学はお呼びでない。

2011年3月11日以来、日本社会では過去と現在と未来が錯綜している。現在は過去に規定され、未来によって縛られている。また、過去を清算しなければ、未来を描けないし、それが決まらなければ、現在が動けない。制御と予測の入り組んだ弁証法が現在を支配する。抽象的な話ではない。いつ終わるとも知れぬフクシマの惨状がこれを端的に示している。

今、無数のシナリオが提案され、多くの可能社会が用意されている。しかし、それらは一つまた一つとさまざまな理由によって淘汰されていく。一つが落ちれば、それに続く選択肢も外さ

れる。けれども、ただ消え去るわけではない。それらは記録や記憶の中に生き残る。ある社会像が現実として選ばれるが、あくまで暫定的である。何らかの事情によって記録や記憶の中の別の社会が復活してくるだろう。

3・11下の文学は、おそらく、こうした社会認識とそれが必要とする方法論を体現したものである。3・11は、日本のみならず、近代世界が経験した初めての事態の一つである。それを捉えるには、輸入品を待ったり、既製品を当てはめたりしては不十分である。3・11に当事者意識を持って臨むならば、日本発のオリジナル文学が生まれざるを得ない。少なくとも、それが今生きている文学の責務である。

〈了〉

参照文献

田中康夫、『なんとなく、クリスタル』、河出文庫、1983年

ダグラス・クーブランド、『ジェネレーションX—加速された文化のための物語たち』、黒丸尚訳、角川文庫、1995年

現場に力を!

Seibun Satow

Feb, 18, 2012

「現場で考え研究せよ」。

豊田喜一郎

2012年2月16日、電機大手の春闘要求が出そろろう。赤字が相次ぎ、経営側は賃上げどころか、定期昇給の維持さえ見直す構えだ。

経営者側は、労働者側の貢献は認めながらも、東日本大震災やタイの洪水などの自然災害、欧州債務危機、歴史的な円高水準、デフレの長期化などを理由に今後も苦しい経営が続くと見られ、要求には応じられないとしている。また、グローバル展開をする際に、世界から人材を集めるために、給与体系も国際標準とする必要があることを付け加えている。

労働者側は、そもそも定期昇給は一律ではなく、能力や成果に応じて個々に額に差がついており、世界市場で日本企業が打ち勝つための労使間のコンセンサスだと反論している。また、現行の賃金体系や定期昇給は生活の安定や将来設計に欠かせず、購買力の維持は消費につながり、景気を押し上げる効果があると主張している。

近年の労使の出張は今回とほぼ同じである。もっとも、人員整理の嵐が吹き荒れた時や急速に労働規制の緩和が進んだ時には、賃上げよりも雇用の確保を労働者側が優先させた場合もある。

正直、春闘のいずれの主張も建設性を欠いている。グローバル化時代に日本企業が生き残ることに関しては、労使双方が共有しているだろう。そこから春闘も展開されなければならないのに、「経営か、それとも生活（雇用）か」の二律背反に陥っている。

日本企業の最大の強みは現場の力である。これこそが日本のモノづくりの財産である。日本企業がグローバル化時代に打ち勝つにはこの財産を増やし、決して減らないようにすることを優先しなければならない。春闘も現場力を強める観点から労使双方が主張を弁証法的に展開する必要がある。「経営か、それとも生活（雇用）か」ではなく、「現場に力を!」が共有されねばならぬ。

「アーキテクチャ」、すなわち設計の基本構造は大きく「インテグラル型」、すなわちすり合

せ型と「モジュラー型」、すなわち組み合わせ型に二分できる。前者はシステム全体から個々の部品を相互調整的に構造設計するアプローチであり、自動車が好例である。一方、後者は各部品間のインターフェースを標準化して結合するアプローチであり、デスクトップ・パソコンが典型例である。日本はこのインテグラル型で強みを発揮する。モジュラーがマネジメント力だとすると、これは現場力が試される。

90年代以降の日本の製造業における国際競争力の低下はモジュラー型製品の急速な普及が挙げられる。後発国はこのモジュラー化の流れに乗って成長している。それに伴い、多くの工業品の価格が下がり、消費者にはありがたい状況が到来する。

こうした環境の変化に企業は適応を強いられる。それには、現場力を向上させるために、自らの強みと弱みを知り、市場立地と国際分業の観点から海外展開を行い、人材の獲得と育成を図る必要がある。

ところが、企業の経営者の中には現場の力を強めることを怠り、人件費の削減に走ったものも少なくない。国際競争力の低下は、円高と高コスト体質に原因があり、それには海外への生産拠点の移転と国内労賃の低下が必須であると主張する。生産性ではなく、採算性の向上という製造業ではなく、金融業の考えがそうした大企業のトップの口から出るようになっている。

小泉純一郎内閣を筆頭に自民党を中心とした連立政権は1990年代後半から大企業の言いなりに、労働規制を次々に緩和している。日本共産党の主張はこの点では正しい。これは無能で無責任な経営者の保身に手を貸しただけで、現場の力を弱めることにしかつながらない。とうとう全労働者の3割まで非正規雇用者が増加する。インテグラル型の現場は、多能工が端的に示しているように、長期的な雇用でないと、力を維持・成長できない。貧富の格差の拡大もさることながら、現場力を弱体化させたことは明らかに失策である。

円高・人件費対策を主目的に海外移転しても、国際競争力は向上しない。すでに国際競争力を持っていながらも、市場立地や国際分業の観点から海外展開を始めてこそ成功できる。マザー工場など国内に残さなければならない部分と先の理由から海外移転する部分とを見極める必要がある。海外工場の売り上げが伸びれば、国内も連動する。この態勢であれば、産業の空洞化は起きない。

これは今後の国際環境の変化への対応という点からもメリットがある。進出した先の人件費の高騰や為替相場の変動、3年ほどの間隔で起きる何らかのショックなど将来どうなるかはわからない。人材の確保・育成もこうした考えの下で進められるべきである。お雇い外国人の頃ならともかく、賃金体系を国際標準にしなければ、海外から人材を集められないという信念は本末転倒している。

たんに経営からではなく、現場力強化の観点から雇用形態・賃金体系を導き出す必要がある。それを軽視した企業戦略は功を奏しない。

日本の製造業の大半が中小零細企業である。大企業を中心に見ていたのでは、現状を良く認識できない。電機大手の場合、販売製品に液晶テレビのようなモジュラー・アーキテクチャが少なからず含まれている。モジュラー型であれば、アジアの新興国に強みがあり、日本の国際競争力は落ちる。しかし、技術屋は階層構造、すなわちレイヤーで製品を認識する。下の階層を見ると、事情が異なっている。部品や材料、さらにその製造機械はインテグラル・アーキテクチャというものが数多く組みこまれている。韓国企業から押されっぱなしの液晶パネルであるが、そのフィルムに関しては日本企業が圧倒的に強い。

大企業の電機大手の国際競争力は90年代に入って下落しているが、実は、中小企業は依然として高い水準を維持している。

大企業偏重は報道姿勢に原因がある。『日本経済新聞』を始めとして経済担当の記者は大企業の関係者と接触することが多い。彼らの見方に沿って記事・番組を作成する。中小企業がとりあげられることは稀で、せいぜい注目の新たな動向にとどまる。記事や映像は、「まだまだ日本企業は捨てたものじゃない」と武田鉄矢を思い起こすような口調で語られる。いわゆる「オンリー・ワン」神話である。

日本の現場は暗黙知が多いと言われているが、それは事実誤認である。工業では、一定水準の製品を量産しなければならない。暗黙知では限界がある。現場では、日々の改善で獲得・蓄積された知見を明示化して、共有する必要がある。この明示知が現場の力である。暗黙知を盲信する匠や達人好みの意見は無内容だ。この財産は日常的作業であるため、ある時点を切りとる報道にはなじまない。これでは一般の人々もその意義を認知できない。政治家も政府も、こうした状況下、目立つ「オンリー・ワン」への支援に走りがちとなる。

「現場力」は抽象的な言い方だが、具体的には、開発・生産・流通・販売など各現場における暗黙知の明示知への形式化の絶え間ないループ作業を意味する。モジュラー・アーキテクチャでは、部品の規格化が進んでいるので、インテグラル型よりもこれが要求されない。

日本の中小零細企業の最大の特徴は「社長の個性が強いこと」である。大企業の経営責任者がスーツ姿であるのに対し、テレビの取材にも、中小零細企業の社長は作業着で応じることが少なくない。彼らはそれだけ現場に責任と誇りを持っている。現場の力こそが自社の財産であり、そのさらなる増殖が今後を左右する。学と教養には乏しいかもしれないが、やる気満々で、いかなる苦境にもめげないたくましさがある。ヨゼフ・アロイス・シュンペーターやピーター・ドラッカーが理想化したイノベーターの姿そのものである。大企業の幹部は、こうしたおやっさんや

おかみさんから見れば、環境変化におたおたし、業績低迷の言い訳をあれこれ探して、政府に泣きつくひ弱な連中であろう。

製造業の置かれた現状と課題に対する解決の糸口は現場にある。労使双方が改めてそれを確認する春闘が望まれる。現場に力を!

<了>

進化する民主主義

Seibun Satow

Jan, 21. 2012

“A democracy is more than a form of government; it is primarily a mode of associated living, of conjoint communicated experience. The extension in space of the number of individuals who participate in an interest so that each has to refer his own action to that of others, and to consider the action of others to give point and direction to his own, is equivalent to the breaking down of those barriers of class, race, and national territory which kept men from perceiving the full import of their activity”.

John Dewey “*Democracy and Education*”

1 進化的政治としての民主主義

民主主義は”Politics Based Learning”、すなわち”PBL”である。学習に基づく進化する政治が民主主義である。民主主義には、王権神授説と違い、失敗がつきものだ。しかし、そこから学んで、さらに進化する政治である。

民主主義は物理的実体を持っていない。物理的実体のあるものは個体としての寿命がある。首相官邸が建て直されたのがその一例である。実現形態は固定的で、時間の経過につれ、機能が低下する。一方、民主主義は時と共に劣化するわけではなく、その実現には進化が可能である。民主主義を古びたものと見なすのは誤謬にすぎない。「継続的プロトタイピング(Continual Prototyping)」、すなわち「進化的プロトタイピング(Evolutionary Prototyping)」のシステムである。

民主主義は永久革命ではない。革命は過去との断絶を強調するが、民主主義は互換性を配慮する。既存のソフトが動かなかつたり、ファイルが開かなかつたりしては影響が大きすぎる。民主主義はループ的思考による修正を選ぶ。

インターネットの進展とそこから得られた知見は民主主義の進化を促進させている。インターネットは専門家が情報を共有する分散型ネットワークとして始まっている。情報の提供者と利用者の境界が曖昧になり、コミュニティを形成することで情報の重みが増す。関心を共有する仲間がコミュニティを介して情報交換を行う。そこから結集して知的営みを実現していこうという集合知の動向が強まる。

多くの分野において項目は、従来、動植物の分類のように、ディレクトリと呼ばれる階層構造によって管理される。しかし、集合知では、こうした構造的性は希薄である。ユーザーが自分の必要に応じてファイルやホームページに「タグ(Tag)」をつけて整理する。これは特定のテーマに沿って構造化して管理し、アクセス制限も可能なデータ・ベースの考えとは異なっている。

タグはその一つ一つが意味記号であり、それがつけられたファイルは記号の連合体である。光を例に説明しよう。この現象は波と粒子の両方の性質を持っているが、同時に見えることはない。これは単純な記号論ではお手上げである。しかし、光に「波」と「粒子」のタグをつければ、これを具現化できる。一つのファイルをタグによって複数のコンテキストから把握できる。文章ファイルのみならず、画像や音声、動画などのファイルにもこうした整理は拡張できる。当初、運営者が管理（ルート）権限を持って特定のツリー構造のカテゴリーに従ってデータ・サービスを提供していたが、電算化の進展に伴い、自由検索が導入された結果、各ユーザーがルートの分類をできるようになる。反面、情報秩序の乱雑さ、すなわちエントロピーが増大してしまう。そこで見通しをよくしようと「フォークソノミー(Folksonomy)」という発想が広まる。これは、ユーザー自身がウェブ上の情報に複数のタグを付け加え、誰もが検索できるようにする分類方法である。語源は“folks（民衆）”と“taxonomy（分類法）”に由来する。まさに集合知の自浄作用とも言うべきコミュニケーションである。

非構造的秩序である以上、動的なインタラクティブが保持できるため、変化への対応に強い。ウェブが更新されると即時にわかるRSSがその好例である。さらに、ユビキタスやクラウド・コンピューティングなど遍在するコンピュータをインターネットを通じて環境とのコミュニケーションの拡充を図っている。

こうした新たな状況は現代の政治にも適合的である。近年、参加型民主主義が実践されている。従来の政治では市民と政治家、公務員などの役割が比較的明確で、コミュニケーションは一方的である。それに対し、新しい民主主義では、これらのプレーヤーが政治決定の過程に積極的に参与し、相互作用を行う。非専門家も関わるのだから、試行錯誤の連続で、判断には失敗がつきものである。その際のリカバーが肝心だ。参加型民主主義はインターネットがもたらした認識の変化によくマッチしている。民主主義は、環境と相互作用をしつつ、このように進化を続けている。

2 コンテキスト志向の政治

現代は激変の時代である。未知の体験も増えていく。この素早く、激しい変化に対処するには、乳児に学ぶべきだろう。乳児は、そうした環境の中で、未知の経験を積み重ねながら、感覚を用いて成長している。現代人は感覚の意義を再認識する必要がある。しかし、感覚が重要なのは瞬時の判断ができるからではない。コンテキスト志向だからである。

抽象概念はコンテキスト・フリーであるため、汎用性が高い。理性はそれを扱うことができる。一方、感覚は具体的な知覚を通じて了解される。それは特定のコンテキストに依存している。近代の政治制度はコンテキスト・フリーを前提に設計されている。近代人を自由で平等、独立した個人と設定するのはその象徴であろう。しかし、今日、個々人のコンテキストが重視されるようになってきている。ジェンダーへの意識はその一例である。コンテキスト志向を政治に導入するために、感覚の意義を認められなければならない。

コンテキストから離れて社会全体のことを考えるのが政治的議論としてあるべき姿と信じられてきている。けれども、人間の思考には限界がある。「限定合理性 (Bounded Rationality)」しか持っていない。むしろ、自身も含めてコンテキストを自覚した上で、討議を進めた方が建設的である。

ユルゲン・ハーバーマスが「熟議」の民主主義を提唱した際、ポストモダンに浮かれた思想家はそれを理性中心主義、すなわちデカルト主義の亡霊として批判している。しかし、彼らは非理性主義的な政治をその代替案として示し得ていない。理性を批判しても、それに代わるものとその意義を合わせて理解できていない。理性の代替として感覚を持ち出し、「感情の政治」を掲げたとして、それは理性主義のアイロニーにとどまるだけである。感覚の意義はコンテキスト志向にある。反面、普遍性が低く、中長期的な目標の設定には向かない。感覚による判断を優先させ、熟議を軽視する姿勢は短絡的である。熟議ではコンテキストがぶつかり合い、中長期的な展望も生まれる。熟議は、人は多種多様のコミュニケーションから学んでいくように、参加者にとって学習の機能を果たす。コンテキスト志向と熟議を融合させる継続的プロトタイピングの発想が政治には必要である。

民主主義へのインターネットの寄与に関してしばしば見当はずれの意見も聞こえてくる。SNSやブログ、動画投稿サイトなどネット上のリアルタイムな動向に向き合うことがこれからの政治だという東浩紀の『一般意志2.0』の主張もその一つである。この一種の社会選択論は極めて表層的である。リアルタイムに対応しているのでは遅すぎる。しかも、個々のコンテキストも捨象される。Ajaxのように、各ユーザーの行動の先を読んでリアルタイム性を高めたとしても、それはあくまでシステム内でのことだ。コマンド・ベースという点では従来の政治スタイルと何ら違いはない。市民は、変化が速く、激しいために、何を目指しているのかさえわからない。

激動の現代の政治の目標は「価値の協創 (Value Co-Creation)」である。民間企業には収益を上げる明確な目的がある。ところが、公共の仕事は、実は、目的が漠然としている。政治はこの公共性にかかわる。アマルティア・センの「潜在能力(Capability)」を発揮できるための基盤整備は政治の仕事の提言としては極めて革新的である。それを理念として進めたとしても、具体的な政治課題が待っている。一つの政治課題には複数のタグがついている。それを目印に人々が集いコミュニケーションを始める。できるだけ多くのプレーヤーが意思決定過程に参加し、その場が

価値の協創のコミュニティと化す。状況変化が少ない場合には、戦術的展開で事足りる。けれども、激変する際には、戦略目標の検証をしながら、執行を進める必要がある。時には、一旦決まった戦術の修正も余儀なくされる。参加型民主主義は激変の時代に合っている。さまざまな知識や技能、意見、すなわち多種多様なコンテクストとリテラシーを持ったプレイヤーが加わり、価値協創のコミュニティを動的に創出する。価値はそのコミュニケーション過程の共有にこそある。

なお、デジタル技術の普及と共に、デジタル・データ化に関する誤解も広まっている。「今の政治に満足していますか」という質問に対してツイッターでリアルタイムに集計できたとしても、その結果はデジタル・データの範疇に入らない。「今」や「政治」、「満足」の定義がないからだ。「満足」を生理的反応と捉えて、その数値の変動幅と定義すれば、デジタル・データ化できないこともない。デジタル技術が進展しているにもかかわらず、残念ながら、定義の重要性が十分に認知されていない。デジタル技術にはできること・できないこと・やってはいけないことの三つがある。それを見極めて議論をすることが肝要である。

熟議の批判者は民主主義の手続きを手段と見なし、意思決定の結果のみに着目して、コミュニケーションの政治からの追放を欲している。しかし、今日、コミュニケーションの多様化が進んでいる。これを無視することはできない。特に、環境と生命体間のコミュニケーションである「アフォーダンス(Affordance)」を政治でも認知すべきだろう。なぜ登山をするのかと尋ねられた際、ジョージ・マロリーが「そこに山があるから」と答えたことはよく知られている。これはアフォーダンスの認識と把握しなければならない。環境の変化が「周囲知(Ambient Knowledge)」として人々に考えさせる。

現代社会では国家に限定されるものとそうでないものとの間で齟齬が生じることもしばしばである。民主主義は公民権に立脚しているため、国家の枠組みに制約されていると思われる。けれども、民主主義をコミュニケーションと捉えるならば、国際情勢や自然環境からの意味作用も取りこむ必要がある。知は至る所に遍在している。民主主義はこうした周囲知の感受へと進化している。

3 進化の行方

現在のインターネットの現実政治への貢献の一つは、オリジナル・ソースの提供が挙げられる。従来、行政や立法、マスメディアは政治的決定・発言・文書などを編集して市民に伝えている。市民は構造化されたものを受けとらざるを得ず、そこに彼らへの不信感を増幅させている。そのコンテクストが本当はどうだったのか知る術がない。しかし、インターネットでオリジナル・ソースが公開されていれば、編集が作為的・恣意的ではないかを確認できる。未編集の文章や映像は必ずしも面白くはないし、理解しやすくもない。リテラシーがなければ、その真の意味を把握できないだろう。けれども、公開されていることに意義がある。市民はそこから学ぶ。

また、マスメディアはランク付けをしてニュースを報道している。しかし、市民は、インターネット時代において、この構造に従ってそれを受容する必要はない。個々人には固有のコンテキストがあり、ニュースの優先度が異なっていて当然である。ランク外のニュースの方が重要度が高い場合もあるだろう。マスメディアに対抗して、自分なりのニュースのランキングを作成したくなるものだ。2004年にソーシャル・ニュース・サイトDiggがサービスを開始したのもこうした欲求を察知してのことである。そこでは、ニュースのエントリーがユーザーの投票によって決まる。さらに、なぜマスメディアがそのランキングで報道するのも相対化によって見えてくる。広告収入の減少を恐れている、あるいはニュース欲しさに霞が関・永田町の思惑通りに垂れ流しているなど背後に隠れている動機を考えることができる。

インターネットはマスメディアの相対化という意義が認められるが、それを絶対化するとしたら、本末転倒である。ネットには、特定の思想や信条、信念などで固まる排他的な集団を形成する「サイバー・カスケード(Cyber Cascade)」の問題もある。インターネットは「メディア」ではなく、現段階では、「チャンネル(Channel)」と冷静に認識すべきだろう。

これまで述べてきた通り、民主主義はインターネットのもたらした変化と知見によって進化している。民主主義は動きながら、考える政治である。失敗を恐れる必要はない。大切なのはそこから学び、それを次に生かすことだ。その都度、民主主義はフォークソノミーのような自浄作用を強化していこう。民主主義は進化する。今も、そしてこれからも!そのプロセスに価値がある!

〈了〉

「本来は、ことばは単純に記号化されてすむのではなく、状況や関係性の中でゆらぐ。それが、ことばの心というものだと思う」。

森毅『京ことばのモラル』

第1章 スタニスラフスキー・システム

今日の演技理論のヘゲモニーを依然として掌握しているのはスタニスラフスキー・システムだろう。それは内面から演技をつくっていく手法で、「メソッド演技」とも呼ばれる。本来舞台向けの理論だが、リー・ストラスバーグとその教え子たちによって映画にも影響を与えている。

コンスタンチン・セルゲーヴィチ・スタニスラフスキーの演劇論も時期によって変遷している。テキスト読解を含め俳優の即興尊重した時期もあれば、稽古の過程を演出家が完全に掌握すべきだと考えていた時期もある。おまけに、『芸術におけるわが生涯』も『俳優の仕事』も大著で、これを要約するのも骨だ。しかし、スタニスラフスキー・システムの基本的な考えを近代演劇の理念から把握すると、それほど難しくはない。

俳優は演技を通じて観客とコミュニケーションを行う。近代芸術の真の主役は近代社会である。近代演劇はそこに出現した近代人を扱う。その人物が芸術作品に登場するに足る根拠は心理描写に求められる。かつての演劇の主役は英雄であったり、超自然的存在だったり、等身大ではない。加えて、芝居には多くの決まりごとがあり、俳優も観客もそれを共有して交歓している。ところが、近代演劇は、さもない近代人を中心に据え、遺産相続社会のお約束事は成り立たない。俳優と観客の間に新たな共通基盤を構築する必要がある。それが心理描写である。ありきたりの人物であっても、内面に眼を転ずれば、そこには奥深いドラマがある。しかも、主人公が等身大である以上、観客にもそれと共通するものがある。近代演劇において役者は、観客とのコミュニケーションのため、内面の演技に向かわざるを得ない。

スタニスラフスキー・システムはこの近代演劇の理念に忠実な演技法である。役者は自分の感情や経験を想起し、登場人物のそれに応用する。一つの音を発話する際にも、その心を感じなくてはならない。自分の記憶が発話と観客との共感の根拠となる。それは近代演劇の理念が保証している。この方法論を身につけるならば、俳優はインスピレーションに頼ることなく、知力・欲求・情緒が絡み合いながら、創造的に演技を展開できる。戯曲に文字として記された真実らしきは、こうした役者のリアルな演技を通じて、重要性を失う。

非常に優れた方法論であり、近代演劇の演技には効果的である。けれども、心因論に依拠する点に限界がある。スタニスラフスキー・システムは内面とその表出が解釈によって線的に捉えている。それはジクムント・フロイトの精神分析を思い起こさせる。しかし、表出がどのような内面と結びついているのかはそれほど明確ではない。DSM-IV・ICD10に基づく精神医学は、PTSDなど一部の例外を除いて、心因論を採用していない。明確な原因があるから精神疾患を発症するわけではない。人間の心理はそんなに単純ではない。病を例に出すまでもなく、ある表出の原因が内面的にはっきりと認められるわけではない。

また、内面から演技をつくる方法は個人的特性を始めとする連合的情報を重視している。けれども、ある連合的情報を秘めた演技を見ても、発信側と受信側の間で理解は同じであるとは限らず、解釈が割れる。しかも、内面からの演技は対象志向であり、俳優が役を管理し、自己完結しやすくなる。結果、目標対象と合一化することを演技だと思ったり、本来目指していた普通の人ではなく、サイコパスなど特異で自己完結性の強い精神の人物を演じることに役者魂を見出すに至ったりしてしまう。さらに、異文化や異なった時代の人を演じる際にも、内面からの役作りは困難である。そもそも内面自体に関する考えも異質だったりする。なるほどメソッド演技に立脚して古典劇が上演されているが、それはあくまで近代的な一つの解釈である。内面は他者にすれば推察するものであって、複雑な構造をしたそれを把握することは難しい。スタニスラフスキー・システムの理解が解釈者によって異なったり、万能論を主張する信奉者がいたりする理由も明白だろう。（『記号的情報』と『連合的情報』に関しては後述する）

第2章 専門用語とコンテキスト

2011年10月1日より全国で公開された『はやぶさ/HAYABUSA』は小惑星探査機「はやぶさ」プロジェクトを題材にしている。主役を演じた竹内結子が各種のメディアからインタビュー取材を受けている。彼女が扮した役は宇宙科学研究所（現JAXA）の女性研究生水沢恵である。役作りの際に、「専門用語がたくさんあって、セリフが大変でした」と振り返り、わからない用語はインターネットで検索したと付け加えている。

しかし、実在の出来事をモデルにした映画の主演女優がこのような談話を口にするには信じられない。竹内結子の役作りは方向性が間違っていると言わざるを得ない。

専門用語は、コミュニティ内部でのコミュニケーションを円滑に行い、誤解のないようにするために使われる。その目的に則り、定義や用法も厳密に決められている。専門用語はコミュニティのコンテキストから生まれてくる。専門用語を文脈と有機的な関係にあることを認識せず、その世界を舞台にした作品の出演者がそれと切り離して覚えようとするのは本末転倒である。

竹内結子は専門用語をネットで検索したと言っている。しかし、専門家が知識を共有するために、利用されてきたインターネットでは、断片的な情報が集積しているだけである。暗黙知の一種であるコンテクストを検索することはできない。

このコンテクストは、専門用語以前に、物理学者であれば誰もが暗黙のうちに共通理解である。自然科学において単位の共通化は欠かせない。その際、特定の物質に依存することは避けられる。物理学の基本単位は、長さはメートル、質量はキログラム、時間はセカンドであり、大きな数あるいは小さな数を表わす場合でも、それは変えずに、累乗を使う。と言うのも、この中で、kgだけは原器を用いているものの、他の二つは物理学の理論によって基礎付けられているからである。はやぶさプロジェクトのメンバーは、当然、これが身体化されている。

竹内結子の役は実在の人物をモデルにしていない。それはこの共同体のコンテクストを具現化した理念型でなければならない。現実のはやぶさプロジェクトは彼女なしで動いている。そこに一人加えるのだから、その人物はコンテクストに融合的でなければ、事業が破綻しかねない。プロジェクト・チームにはバランスがあり、構成員が一人増えるかどうかは実際には大問題である。映画におけるその役割は、自分を通じて観客へ共同体のコンテクストを伝達することになる。

観客の中には天文マニアの女子大生がいるかもしれない。星空に興味を持ち始めてから、天文関係の書籍や雑誌を読み耽るようになる。望遠鏡やカメラを始めとする天文観測のツールを買い、夜空の撮影に出かけ、時々、写真を専門誌に投稿もしてみる。高校では天文部に所属、この部活で天文愛好家の人脈も広がる。服装は母親が買ってきたのをただ着るだけ、アウトドアの際に邪魔にならないように、ヘアー・スタイルは実用性重視のショート・カットである。また、どういうわけか視力が下がってしまい、メガネは冬季の夜間撮影のときに曇ることがあるので、コンタクト・レンズを使用している。大学に進学後、天文学を体系的に学び始める。そこで、星のことだけを知っていればいいのではなく、幅広い関連領域についての知識が要求されると痛感する。サークルや研究室を通じて、人脈は天文マニアだけでなく、学者にも拡大する。依然としてファッションには興味はない。実用性重視の無難なものを選ぶ。メイクは、仕方なく、することもある。慣れていないので、指先がよく動かず、仕上がりは幼稚園児のぬり絵並である。メイクしているときは自分ではない気がする。天文のことをしているときに幸せだと感じる。年齢よりも幼く見られがちである。そんな人から見て納得できるかは、竹内結子の演技がコンテクストを志向しているかにかかっている。役者は自分の演じる役柄の本職が観客にいることに気づいていなければならない。

第3章 記号的情報と連合的信息

加えて、竹内結子のファッションやヘアー・スタイル、メイクの理由もはっきりしない。それらは個人の嗜好が優先されない。場や所属する共同体の許容範囲が大枠を規定する。場の要求する「らしさ」や共同体のアイデンティティを逸脱することは許されない。

ファッションを例にとろう。服装を通じて自己は他者へ印象を送り、それに反応・形成する。服飾は「記号的情報」と「連合的情報」が他者に伝達される。前者は社会的属性などで具体的・一義的、後者は個人的特性といった抽象的・多義的なものである。

人が服飾を選ぶ際、その理由は次のような階層構造をしている。

階層名	内容
衣服層	衣服の色・形態・生地
装飾層	装飾品・小物類等
身体層	着装者の特性
環境層	着装場面

着装はこのような階層構造を経て取捨選択されている。下のレイヤーほど強制力が強く、記号的情報に属している。派出所の巡査が制服、内偵中の刑事が私服を着ているのも、環境層が強い違いである。浴衣で葬式に参列したり、タキシードを着て登山に挑んだりなど場面をわきまえずに衣服を選ぶと、その人は社会性がないと判断される。アイロニーを強調する芸術作品では、見えすいたことに、場面を無視した着装者がよく登場する。

この階層構造に従って選ばれたファッションは、まず、記号的情報を見る人に伝えられる。これは具体的・一義的で、誤解の余地は少ない。逆に、着装がそのコンテクストを顕在化させる作用を持っている。

ところが、連合的情報は受信者にどう伝わるかわからない。送信者の意図と違う理解が生まれることもしばしばである。受けとる人によって、「若々しい」と感じられたり、「年甲斐もない」と見られたりする。連合的情報は、記号的情報と異なり、コンテクストを必ずしも伝達しない。

このように検討してみると、竹内結子のファッションやヘアー・スタイル、メイクが連合的情報に傾斜していることがわかる。共同体のコンテクストを体現する役目なのに、記号的情報を軽視しては、それが観客に伝わってこない。なぜメガネをかけているのか、なぜ髪を束ねているのか、なぜそのスーツを着ているのかを共同体の側から説明できない。この女優は演技を考える際に、コンテクストの考慮をおろそかにしていると言わざるを得ない。

インタビューを聞く限り、どうも竹内結子は仕事に一途な女性として役を演じていたようである。しかし、映画『プラダを着た悪魔』では仕事に没頭し、見てくれを二の次にする女性がいかなるファッションを選択するのかがよく示されている。冒頭に、アン・ハザウェイ演じるアン

ドレア・サックスが上体を前に倒さないまま、ブラをつけるシーンがある。これは彼女がファッションに無頓着だという意味のカットである。また、メリル・ストリープふんするミランダ・プリーストリーは、彼女のファッションについて、一昔二昔前のモードだと詳細に指摘する。こうした女性は、ファッションやヘア・スタイル、メイクはある時期でとまっている場合が多い。時代遅れだったり、サイズが合っていないかったりするものだ。

無思想の演技は女優だけのせいではない。堤幸彦監督にも大いに責任がある。俳優の演技は映画のリテラシーに制約される。それはカメラを通じて構成され、カットによって切断されて、フィルム上に平面化される。物語の進行とシーンの撮影順序は一致しないことが常で、おまけにせっかく演じたのに使われないテイクも多々ある。映像は役者の演技を増幅も抑制もする。映画の時間・空間は俳優に支配され得ない。その意味で、確かに、映画は監督のものである。

ずぶの素人が何の用意もせずに舞台に立つのは難しいが、映画では、このリテラシーのため、ベテラン俳優を上回る存在感を発揮することがあり得る。演劇では、幕が上がったら、脚本家も演出家も手の出しようがない。そこは役者が独占する世界である。コンスタンチン・スタニスラフスキーは『芸術におけるわが生涯』で言う。「舞台の唯一の帝王、支配者——それは才能ある俳優である」。反面、同じセリフを同じ相手と交わす反復のため、演技が小さく、まとまってくる傾向がある。また、役者は全体の流れを承知しているから、プロットを運ぶことに気をとられがちになる。映画は、撮影・編集の作業が加わるので、自己完結していない演技が望ましい。観客にフレームの外を想像させてしまう演技が欲しい。素人は技術が乏しいため、自分自身の内観への手探りの過程が露見する。この未完の開放性を監督が生かすと、お約束の演技に終始するベテランを凌駕する。

経験のある俳優であれば、コンテキストを志向することで、自己完結性から脱却できる。コンテキストは俳優の記憶や経験だけでは認識できない。意識的な認知の構築が不可欠である。その際、監督がコンテキストを意識せざるを得ない仕掛けを用意しておけば、俳優もそれをうまく利用できる。映画では舞台以上に演技にコンテキスト志向が必要となる。

ただし、コンテキストを志向する演技は目標対象と合一化することではない。各種のインタビューなどで『はやぶさ/HAYABUSA』の佐野史郎が実際の川口淳一郎になりきろうとしたことが賞賛されている。しかし、それは彼の役者としての「味」であって、演技の「質」ではない。かりに「そっくりだ」で完結した評しか得られないのでは、いい役者とは言えない。リアリティはコンテキストの有機的な顕在化であって、断片的な細部へのこだわりではない。似ても似つかないにもかかわらず、その人を感じさせる演技もある。映画『アンストッパブル』でフランク・バーンズに扮したデンゼル・ワシントンがその一例である。

第4章 身体化された認知

記号的情報は、原理上、誤解の余地がない。それを媒介にして俳優と観客の共通基盤を構築することは効果的である。俳優はあるコンテキストの表象で、観客と演技を通じてそれを共有する。そのコンテキストは作品の外につながっており、役者で自己完結することはない。舞台はさておき、映画にとってこれは望ましい。

コンテキストから役作りをする方法を「コンテキスト志向演技(Context Oriented Act)」と呼ぶことにしよう。演技を先の階層構造の下から段階的につくっていく。俳優と観客のコミュニケーションを記号的情報を共通理解とした上で、連合的情報へと進める。ただ、連合的情報は多義的であるから、内面よりも表出に重点を置く。コンテキスト志向演技は社会化を具現する方法論である。

コンテキストの認知はカール・マルクスの『経済学批判』序文の有名な一文に要約できる。「人間の意識がその存在を規定するのではなくて、逆に人間の社会的存在がその意識を規定する」。これを実感するのはたやすい。新聞を開けばよい。それぞれの部署が固有の見方から記事を書いている。重要ニュースの場合、同じ新聞であっても、政治面と経済面、社会面、国際面では取り扱いがまるで違う。各々のコンテキストが異なっているため、見方や受けとめ方も変わってくる。

こういう視点の違った記事を異動してすぐには書けるわけではない。新聞記者は担当分野の認知傾向を自分自身に叩きこむ努力を経て、それがようやく可能になる。記者はコンテキスト志向でないと務まらない。

新聞記者は、演技を考える際に、二重に参考になる。一つはコンテキストが違おうと、同じ事件や出来事に対しても、意識や見方が異なる点である。もう一つはそのコンテキストがもたらす固有の認知を身体化した上で、記事を書く点である。

新聞記者の認知が身体化される過程に関して、興味深い証言がある。軍事ジャーナリストの田岡俊次は、『北朝鮮・中国はどれだけ恐いか』の中で、68年に朝日新聞東京社会部の防衛庁担当になった頃のことを次のように回想している。

それまでは半分趣味だった軍事問題の勉強が職務になると、睡眠中を除き一日16時間は軍事問題を論じたり、資料を読んだり、新聞や専門誌の記事を書いたり、となるから、楽しい反面、世間離れするのではないかと不安にもなった。省庁の担当記者は朝も社には行かず、私の場合直接防衛庁に通勤し、記事も普通は記者室から送り、夜も防衛庁・自衛隊や米軍の将校たちと付き合っただけで帰宅するから、社内よりも防衛庁との関わりあいのはるかに大きく、頭の中は軍事史や軍事技術、当面の防衛上のテーマで一杯になる。

ただ一般の人々が思いがちなように防衛問題は狭い分野ではない。「軍事知識と省きの名を知ることか」と思っている人も少なくないが、これは「経済学とは簿記のこと」「医学とは薬の名を覚えること」と思うほどの無学であって、古今東西の歴史や地理、多くの条約や各国の政治。経済情勢など広い基礎知識が必要だし、専門用語を使いこなして諸外国の将校や海外の軍事記者、研究者と議論できねばならない。一つの軍事技術や条約の知識を欠いただけで、トンチンカンな議論をする危険もある。だから軍事問題を専門にしても、他の分野と比較して視野が狭くなることはなく、むしろ知れば知るほど学問の分野としての幅の広さ、奥の深さを感じ、不勉強を自覚するものだ。

だが、発想や支店がつい担当する分野の人々と似てしまうことは、特定の分野を長く担当する記者に起こりがちだ。私は、「報道機関の社会的機能の第一は批判にある。批判なしに政府の主張を伝えるのなら官僚で十分。報道機関は問題点の早期発見につとめ、大事にいたらないようにする警報灯の機能を果たすべきだ」と主張してきたし、取材先に迎合しなくても十二分に取材はできた。

演技を考える際に、非常に参考になる見解である。新聞記者は担当分野に固有の認知を身体化するために努力を費やす。観察したり、会話をしたり、専門用語を覚えたりする程度で身につくものではない。その体系を有機的に把握することが不可欠だ。それを怠ったり、記者の本分を忘れてしまうと、迎合して取材しようとする。ここからステルス性、すなわち無責任やトレードオフ、すなわち癒着が生じる。優秀な記者はそれに自覚して批判的な認識を持っている。担当領域固有の認知の身体化と取材対象との距離感その記者の優劣につながる。もし新聞記者の役を得た場合、この二つの機軸のどこに位置するのかで演じ分けの幅が広がる。

なお、防衛省・自衛隊の担当は少々入り組んでいる。大臣官房と各局の内局は政治部ならびに社会部の担当である。ただし、前者は国会が主な現場である。自衛隊の陸海空幕僚監幹部・統合幕僚会議、在日米軍などはもっぱら後者部が扱う。先に述べた通り、田岡記者は政治部所属である。実は、彼の名が新聞界で一躍知られるようになったのは、安全保障問題ではなく、公共工事の談合をめぐる報道である。

補足すると、新聞の部署は場合に応じて管轄が変更される。企業が不祥事を起こし、幹部が記者会見場でうろたえているのは緊張しているからではない。普段、財界人は経済部の記者と付き合いがある。ところが、記者会見場には、まったく面識のない記者が陣取り、厳しい質問を浴びせかける。彼らは警察や司法などを担当している社会部の記者である。政治部の貴社は財界の見方に沿って取材してくれるが、社会部はそれに迎合しない。「あつてはならないこと」の記者会見は、社会的存在が異なれば、意識も違ってくる実態を一目で実感できる瞬間である。

くさばよしみの『それいけ！新聞記者』には、新聞記者の見る悪夢が部署ごとに次のように掲載されている。

運動部記者	原稿が書けない
整理部記者	(何度やっても行数が合わない等によって)しめ切りに間に合わない
デスク	(事件や事故が起きているのに)記者がだれもいない
社会部記者	生きている人の死亡記事を書いた
経済部記者	取材相手にまかれた
写真部記者	絶好のチャンスで電池が落ちた
編集長	できあがった新聞がなぜか真っ白

身体化された認知は仕事から離れて眠っている間でさえも記者の心理をこのように支配する。

個々の記者の性格を根拠に演じ分けることはもはや不十分である。正直、田岡のような優秀な記者ばかりではない。今の記者には、自分の原稿を大きく掲載するために、内容を短絡的な図式化できるようにし、詳細な分析を省くものも少なくない。新聞の見出しを見ると、東西冷戦がまだ続いているのかと錯覚してしまうほどだ。各省庁の記者会見場など、ろくに質問もせず、担当者の発表をも黙々とパソコンで原稿に仕上げている記者の姿も見られる。彼らは、異動になると、前任者の記事を読み、その路線から外れないように心がける。予算の維持・獲得を目的とした現状にそぐわない説明を担当者から受けたとしても、そのまま垂れ流す。日本の高級官僚は法学部出身者が多く、前例に基づく「解釈」に終始し、新たな事態に向けた見通しが弱い。突っこみどころ満載のはずだ。ところが、記者が日頃の勉強を怠っているため、担当者を質問でやりこめくらいでなければ権力の監視の役も果たせないが、肝心のことができていない。これだけ多いと、記者の性格の問題として片付けるべきではない。演技者はコンテキストから状況を把握し、その上で個別対応に臨む必要がある。

映画には新聞記者がよく登場する。主役の場合も少なくない。しかし、取材のカットが多く、実際に原稿を書くシーンは稀である。けれども、記者は記事にする目的で、取材している。記事作成には、逆三角形構造を代表に細かな決まりごとがあり、このリテラシーが記者の認知を規定する。リテラシーは共通理解を強いる。記者のコンテキストはリテラシーと密接に結びついている。

新聞のリテラシーに基づいて身体化された認知は、『それいけ！新聞記者』によると、記者についつい次のようなことをさせてしまう。

5W1Hで追求してしまう
赤線を引きながら本を読む
おおざっぱな言い方にツッコミを入れる
つい見出しをつけてしまう

子どもの作文にダメだしをする
言葉の乱れが気になる
しめ切りがないとなかなか書かない
場所取りがうまい
パトカーや消防車を見かけると追いかける

もし新聞記者に扮するなら、俳優は新聞のリテラシーを簡単にでも学ぶと、固有のコンテキストを把握しやすくなり、リアルな演技につながる。もちろん、これは新聞記者に限らない。他の職種にも言える。基本的なリテラシーを習得して認知を身体化してしまえば、役者は意識せずとも、自然な演技が可能になる。その上で、個々の役柄を演じ分ければよい。

身体化された認知は、コンテキストを異にする人とは必ずしも共有されてはいない。コンテキスト志向演技は、経験や記憶といったすでにあるものに共通立脚するのではなく、俳優と観客の共通基盤を新たに構築していく。現代社会はさまざまな領域で多様化・相対化・複雑化している。そのため、共通理解を見出すことが難しい。開き直って何でもありだと恣意的な態度に終始したり、観客をこっちに向かせればいだろうとサプライズやハプニングに頼ったりする試みも間々ある。しかし、俳優と観客の共通基盤を積極的に編み出していくことが建設的だろう。コンテキスト志向演技はこうした社会のありように呼応する方法論である。

〈了〉

参照文献

小栗康平、『映画を見る眼』、NHK出版、2005年

くさばよしみ他、『それいけ！新聞記者』、フレーベル館、2006年

田岡俊次、『北朝鮮・中国はどれだけ恐いか』、朝日新書、2007年

平田オリザ、『演技と演出』、講談社現代新書、2004年

藤原康晴他、『服飾と心理』、放送大学教育振興会、2005年

森毅、『21世紀の歩き方』、青土社、2002年

コンスタンチン・スタニスラフスキー、『芸術におけるわが生涯』上中下、蔵原惟人他訳、岩波文庫、2008年

コンスタンチン・スタニスラフスキー、『俳優の仕事』全3部、岩田貴他訳、未来社、2008～09年

カスタマイズとコミュニティ
—ジェネレーションXの時代

Seibun Satow

“We look before and after;
We pine for what is not”.

Percy Bysshe Shelly “*To a Skylark*”

カナダの作家ダグラス・クーブランド (Douglas Coupland) は、1991年、処女作『ジェネレーションX—加速された文化のための物語たち (*Generation X: Tales for an Accelerated Culture*)』を発表する。これは商業主義に毒された都市を逃れ、モハベ砂漠で暮らす三人の男女を描いた現代小説である。

マガジンハウスで勤務したことのあるこの作家による作品の構成は独特である。本文と皮肉めいた註が併記され、最後に労働人口推計などの数値が付けられている。しかし、これはほぼ10年前に日本で発表されたベストセラー小説『なんとなく、クリスタル』と類似している。さらに、主人公たちの姿勢は違うものの、商業主義批判という作者の意図も共通している。

このジェネレーションXは、作品内では、1960年代に生まれた層を指している。しかし、その後、この呼称は小説から独立して一般に普及していくうちに、70年代生まれも含むようになっていく。クーブランドは、その世代を「グローバル・ジェネレーション(Global Generation)」と命名していたものの、こちらは浸透していない。

ジェネレーションXは、実質的に、ベビー・ブーマーの次の世代にあたる。ロナルド・レーガン政権下で、思春期を迎え、選挙権を手にし、東西冷戦の終結後、社会を担い始める。そんな彼らに対するイメージは、政治的にはノンポリで、連帯意識がなく、シニカル、反権威主義的・反商業主義的な態度、無気力、何を考えているかわからない若者である。しかし、それは現実世界が理解することさえおぼつかないほど複雑化し、不可視化が進んだための反応と見るべきであろう。ベビー・ブーマーが公民権運動やベトナム戦争反対、女性解放など打ちこめる明確な理想がああったけれども、ジェネレーションXは、敵が見えにくくなった時代に、自分を探し、情熱を傾けられる大儀を求めてもがいている世代である。

ベビー・ブーマーは、東西冷戦というイデオロギー・ポリティクスの下、パックス・アメリカナ、すなわち未曾有の豊かさと狭量なマッカーシズムに覆われたな社会で成長している。その彼らが60年代に入り、怒れる若者と化して、社会に抗議の声を挙げ始める。経済的に恵まれた環境で育った子供たちがなぜそんな行動をとるのか親たちには理解できない。しかし、彼らの反抗に理由がなかったわけではない。軍隊的な社会の空気に対し、自由を求めている。戦争中、程度の差はあったものの、各国共に国家総動員体制を敷き、老若男女を問わず、人々を戦時体制へと

組みこまれる。それは一部の人々の間でのみ共有されていた「軍隊的な感覚」が国全体へと行き渡る契機となる。冷戦というイデオロギー的な戦時体制はこうして維持される。

森毅は、『景気の還暦』において、戦時体制が戦後に与えて影響について、次のように記している。

やがて戦争とともに、すべての人が戦時企業社会に組みこまれるようになった。たとえば、稲垣足穂や富士正晴のように、およそ企業にそぐわない貧乏文士だって、ちゃんと徴用されている。

学校教育というものが、国民体制として組織されたのだから戦争中である。企業国家日本の体制は戦争中につくられたようなところがある。

それに、みんなが軍隊体験をしたものだから、会社も組合も正当も、軍隊的な感覚でものを語るようになる。反戦を主張していた政党の指導者まで、委員長をやめるときの言葉が、「これからは一兵卒として戦う」だったのには、笑ってしまった。「企業戦士」がつくられたのは、戦時国民体制によってだったのではないか。

そう考えると、戦後民主主義だって、たかがイデオロギーだったのではないかと思えてくる。高度経済成長期で生活様式が変わったところで、それは企業社会の流れに適応しただけのような気がする。

さらに、御厨貴も、『エリートと教育』において、戦時体制下での人材の「接触効果」が高度経済成長への道をサポートしたと次のように述べている。

戦時動員体制は、一九四三（昭和十八）年に主として中学校以上の勤労働員、そして大学生の学徒動員を決めた。かくて戦前の教育体系が予想もしなかった方向への人材の戦時強制動員が行われた結果、戦後へいくつかなの人材育成面での遺産を残すこととなった。もちろん、戦争のため多くの有為な人材が失われたことは言うまでもない。しかし明治の教育体系が解体の危機に陥った時、軍隊や軍需工場の中で、これまでは絶対接することのなかった人間同士の接触がおこった。嫌な思い出もたくさんある反面、戦後すぐの教育への情熱、進学熱はこうした「接触効果」（小池和男）がもたらした。猪木武徳の指摘にある通り、戦後の新制高等学校の進学率の上昇、激しい学歴競争と企業内競争が、経済復興から高度成長へと進む戦後日本をサポートしたことは疑いえないであろう。

この状況は日本だけでなく、ある程度、参戦国の間で共通している。「軍隊的な感覚」が戦後を支配したのであり、経済発展もその産物である。ベビー・ブーマーの反抗は、そのため、国境を超えて類似し、時に、連帯している。

しかし、東西冷戦の終決後に次々と社会人になっていくジェネレーションXにはそうしたvisibleな敵はいない。彼らの生きている時代はinvisibleであり、主観的を通り越して、独善的でさえある。

ベビー・ブーマーにしる、ジェネレーションXにしる、アメリカの戦後に登場した世代の中心は郊外に住む白人の中流層である。それは彼らの悩みが曖昧だからである。下流層の場合、その悩みには貧困という極めて具体的な政治的・経済的・社会的問題が影を落としている。また、上流層の苦悩は、世間体と内実、権力と欲望といったこれまたつかみやすいものの葛藤・矛盾から派生している。近代社会はピラミッド型ではなく、正規分布的な所得の人口構成を目指す以上、中流が近代社会を最も代表し、彼らの消費が資本主義社会を再生産している。進学して、何かしらの熱い思い出をつくった後、そこそこのところに就職し、結婚して郊外にみんなと同じような住宅を購入する。金も物もまあまあ持ち、人並みの生活を手にしている。それは描いていた夢と言うわけではないけれども、築いてきた等身大の理想なはずだが、どこか心が満たされない。昔はあれほどしゃべっていたのに、今は気がつく、じっと黙っている空白の間が生まれている。毎日同じような繰り返しの中で老いていくのだろうとふと思う。そこには将来がない。過去のリサイクルばかりしている。もしもあのときに別の選択をしていたら、違った人生になったかもしれないと考えることもない。こうした将来のなさや代用の意識を内部に秘めた普通の人々こそは近代小説の主人公である。そんな彼らが同時代的に社会をゆさぶってきたのが第二次世界大戦後の歴史の一側面である。

ジェネレーションXへの先入観が覆る出来事が起きる。1999年11月、WTOの総会が開催されるシアトルは、グローバリゼーションが環境破壊と世界の均質化を招くと抗議する若者たちによる5万人規模のデモで埋め尽くされる。シアトル市警はこうした大規模なデモをまったく想定しておらず、投票にさえろくに行かない若い連中が政治的行動を始めるわけがないと高をくくり、とんだことになったと慌てふためく。投票しない有権者など政治家は無視ないし軽視し、支持者の利益を優先して政策に反映させようとする。既成の二大政党は、大企業から献金を受け、商業主義に毒されている。しかし、ジェネレーションXは「消費は美德」と商業主義に洗脳されてきたという自覚がある。『ジェネレーションX』も、「ぼくはターゲット・マーケットじゃない」や「買物は創造ではない」、「買った経験は数に入らない」といった反コマーシャルイズム的なフレーズに覆われている。そんな政治に参加したいとは思っていないだけだ。

近藤康太郎は、『「ジェネレーションX」の反乱～デンバー』において、1999年のジェネレーションXの反乱について次のように述べている。

現状に不満がある。でも投票はしない。そんな二〇代から三〇代前半中心とした「ジェネレーションX」と呼ばれる人々は、政治の「つけ」を回される世代でもある。ベビーブーム世代が退職する時期が近づき、各種の年金や高齢者・貧困層向け公的医療保険は破綻の危機にある。一方で、インフラ整備や教育にかかる連邦予算は、二〇世紀最後の四半世紀で一〇パーセントも減っている。

「ジェネレーションXは最も少ない公的サービスのために、最も高い税金を払わなければならない世代、ということです」

ワシントンにある研究機関ニュー・アメリカ財団のテッド・ハルステッド理事長は、そう指摘する。

ハルステッドによれば、ジェネレーションXの政治行動は「従来型」のものでは測れない。

「投票率や政党の集会への参加は確かに減っている。だが、地域のボランティアやデモ、商品ボイコットなど、新しい政治参加の意識は高い」

シアトルやワシントンで突如として表われたかに見える、一九六〇年代そのものの「反抗する若者」は、実は長い間に準備されてきた現象だ。

アライオも投票には行ったが、一票に大きな思いは込めなかった。

「むしろ私たちが本当に持っている『票』を生かそうと思う。それはお金と行動力。問題のある大企業の商品を買わない。インターネットを使って抗議行動を組織する。態度と行動が私たちの『票』だと思っているんです」

ジェネレーションXが政治に関心を示さなかったのは、「合理的無知(Rational Ignorance)」の好例だと言える。アントニー・ダウンス(Anthony Downs)は、『民主主義の経済理論』(1957)の中で、「民主主義国における政治の政策には、ほとんどつねに反消費者、生産者支持の偏向が見られる」と言っている。ダウンスは政治的市場も、経済的市場と同様、すべてのプレーヤーは自分の利益の拡大を狙う合理的存在である前提から出発する。普通の人々は身近な出来事や直接関係することにはさほどの労力も払わなくても情報を入手できるが、それ以外に関しては誰かから伝えられない限り、知ることは困難である。政治はその典型だ。政府・与党が何を主張し、どのような政策を実施しようとしているのか、また野党がどこを批判しているのか、そもそも今いかなる政策が運用されているのか、そうした政治の動きが自分の生活にどう影響を及ぼしているのかはさまざまな手段を使って情報を収集・分析しなければわからない。しかし、それには時間もコストもかかり、一般の人々が生活と両立させることは非常に難しい。かりにそれだけの手間暇を費やして政治に精通しても、その個人の声を聞き入れることが支持率の上昇や選挙での勝利につながるとは思えないので、政府・与党が政策決定の際に、考慮する可能性はまずない。有権者として選択肢がない。ハイリスク・ノーリターンであるため、多くの人々は政治を詳しく知ろうと課せず、合理的な選択として無知であることを選ぶ。ジェネレーションXは、こんな閉塞感から、政治に対し背を向けている。

インターネットの普及はこの合理的無知である必要性を減らす。ネットを使えば、少なくとも、情報収集の点ではコストはあまりかからないし、また連帯するのにも手間要らずだ。しかも、ネットは何事にも手を加えたいというジェネレーションXの願望を可能にしてくれる。商業主義への嫌悪がある彼らは、政治運動でも、お仕着せのレディメイドを嫌う。自分なりにカスタマイズせずにはいられず、それは自己表現でもある。ネットは彼らにとってエクスカリバーである。ベビー・ブーマーの政治運動が参加型民主主義への希求だとすれば、ジェネレーションXはカスタマイズ型民主主義を志向していると言える。

けれども、ジェネレーションXは素人の手法で政治参加をしているわけではない。メディア・リテラシーにも通じ、コミュニケーション技術を磨いた上で、活動を行っている。シアトルでの抗議活動を組織したNGOの広報担当者は、近藤康太郎によると、参加者に報道陣への受け答え指導している。

「言葉は短く、ポイントをはっきり。編集で大事なことをカットされないようにしなければだめ」

自分が記者役になって、デモ隊に参加する若者に質問し、カメラの前で話させる。

「敵は巨万の富を持ち、政治家を動かす大企業。こちらは彼ら以上に賢く、プロフェッショナルにならなければ対抗できないんです」

シアトルほどこのジェネレーションXの政治デビューにふさわしい都市はないだろう。ジェネレーションXの代弁者であるニルヴァーナが活動の拠点を置いていたからである。グランジ・ロックならぬグランジ・ポリティクスを世界に見せつけるにはうってつけの場だ。

Come

As you are

As you were

As I want you to be

As a friend

As a friend

As an old enemy

Take your time

Hurry up

The choice is your

Don't be late

Take a rest

As a friend

As an old memoria

memoria

memoria

memoria

Come

Dowsed in mud

Soaked in bleach

As I want you to be

As a trend

As a friend

As an old memoria

memoria

memoria

memoria

And I swear

That I don't have a gun

No I don't have a gun

No I don't have a gun

memoria

memoria

memoria {don't have a gun

And I swear

That I don't have a gun

No I don't have a gun

No I don't have a gun

No I don't have a gun

memoria

memoria

(Nirvana "Come As You Are")

ジェネレーションXを最も表象するのはネットワーク化したコンピュータ・テクノロジーであろう。ベビー・ブーマーを象徴するのがロックンロールとコミック本（アメコミ）のカウンター・カルチャーだったとすれば、彼らにとってそれはインターネットとビデオ・ゲーム（テレビ・ゲーム）のオルタネイティヴ・カルチャーである。

1980年代、コンピュータは人気ハードを販売する企業が市場を制している。アップル社のマッキントッシュやNECのPC98シリーズがその代表である。ソフト開発はハードに従属的ではない。90年代に入ると、ソフトの季節が到来する。ハードをあまり選ばないMSのウィンドウズOSが市場を席卷する。ところが、2000年代には、GoogleやFacebook、YouTubeなどインターネット上でのサービスを提供する「クラウド・コンピューティング（Cloud Computing）」がICT産業の注目株と認知される。それは、換言するなら、ブラウザの季節である。ハードウェアからソフトウェア、さらにネットワーク・サービスと主役がめまぐるしく変わっている。前の二つの季節を担ったのは、スティーブ・ウォズニアックやスティーブ・ジョブス、ビル・ゲイツなどベビー・ブーマーであったが、今はラリー・ページやセルゲイ・ブリン、チャド・ハーリー、スティーブ・チェン、ジョード・カリムといったジェネレーションXが牽引している。

ジェネレーションXが最初にその力を存分に発揮したのは、何よりも、ビデオ・ゲームである。ナップスターが事業停止に追いこまれたように、ベビー・ブーマーを表象するロック産業がネッ

トに必ずしも友好的ではないのに対し、ゲーム業界はオンラインとは不可分な関係にある。あらゆる面でビデオ・ゲームほど彼らと相性のいいメディアもない。

日本では、テレビ・モニターを使うゲームを「テレビ・ゲーム」と呼ぶが、アメリカにおいては、ビデオの入力端子を用いているため、電子ゲームを「ビデオ・ゲーム(Video Game)」と総称する。

『ジェネレーションX』のサブタイトルにつけられている「物語 (Tails)」は極めて示唆的である。と言うのも、この「テイル」はロマンスの短編形式であり、ビデオ・ゲームは、文学ジャンルに照らし合わせると、「ロマンス (Romance)」に属しているからである。ノースロップ・フライの『批評の解剖』(1957)によると、ロマンスは世界の多様性を提示するジャンルである。作者の描き出す登場人物は現実の人間ではなく、作者の意識的・無意識的願望の分身、すなわちアバターであって、何かの象徴である。作品の傾向は内向的で、扱い方は主観的であり、願望充足がこめられ、時折、情緒的でさえある。登場人物は複数の世界を渡り歩ける選ばれた者であり、しばしば英雄的・超人的であるが、精神的な深みに乏しく、作者の操り人形にすぎないことも少なくない。構成は慣習的で、秩序立てられ、安定している。しかし、神々の物語である神話とは違い、近代小説と神話の中間に位置する。SFやアドベンチャー、ファンタジー、サスペンス、ホラーなどがロマンスに含まれるが、意識されないことも多いけれども、歴史小説や時代小説も近代小説ではなく、ロマンスの一種である。これらはゲームの題材として好んで使われている。

今日のビデオ・ゲームのアーキタイプは、1958年にアメリカのブルックハイブン国立研究所でウィリアム・ヒギンボースサム (William Higinbotham) が考案した「テニス・フォー・トゥー(Tennis for Two)」である。これはオシロスコープに表示される2人用のテニスゲームで、彼は各研究の合間の気晴らしになればとシャレで開発している。所員の間で好評となったが、冗談に特許は野暮とばかりに、平和研究で知られるかの偉大な物理学者はどこかに申請することはしない。この決定により、ビデオ・ゲームはオープンにつくられていくことになる。

1960年代に入ると、理工系の学生が、1910年生まれの先駆者同様、お遊びでゲーム・ソフト開発にとりくみ始める。62年、MITの学生マーティン・グラーツ(Martin Graetz)やスティーブ・ラッセル (Steve Russell)、ウェイン・ウィッタネン(Wayne Wiitanen)が研究室のコンピュータ上で「スペースウォー(Spacewar!)」を制作し、大学生たちの間で話題となる。72年、マグナボックス社が世界初の家庭用ビデオ・ゲーム「オデッセイ(Odyssey)」を発売する。同年にノーラン・ブッシュネル (Nolan Bushnell) が創業したアタリ社は、75年にはテニス・ゲーム「ポン(Pong)」をリリースし、単体で15万台も売れるビデオ・ゲーム初のヒット商品となる。

ゲームを語るとき、日本の功績を省くことはできない。エポック社がアメリカのマグナボックス社との技術提携し、1975年、初の国産テレビ・ゲーム「テレビテニス」を発売する。77年、ダイトーの西角友宏が開発した「スペースインベーダー」が爆発的に流行し、それと同時に、社会問題化もしている。イエロー・マジック・オーケストラがゲーム・サウンドをとり入れた『ファイヤー・クラッカー』を発表したのもこの頃である。技術革新が進んだものの、しばらくはこれと言った人気商品が登場せず、業界は低迷する。しかし、79年、シューティング・ゲーム「ギャ

ラクシアン」がナムコ、80年、携帯型液晶ゲーム機「ゲームウォッチ」が任天堂からそれぞれ発売され、持ち直しを見せ始める。

1980年、岩谷徹が開発した「パックマン」がナムコより販売され、ビデオ・ゲーム史上初の世界的大ヒット作品となる。これは、従来、男性に独占されていたゲーム市場に女性を呼びこもうという動機で製作されている。女性に受け入れられやすいように、かわいらしさを前面に出したパックマンは、最初にアイドルとなったゲームのキャラクターである。この「かわいい」はジャパニーズ・クールを象徴するキーワードであり、それがどのようなものであるかを外国人が知った初めての出来事でもある。現在でもパックマンはヴァージョンを重ねながら、継続して発売されており、2005年、「最も成功した業務用ゲーム機（most successful coin operated game）」として『ギネス・ワールド・レコーズ』の認定を受けている。

「かわいい」に相当する英単語は“cute”ではなく、“sweet”である。これは幼児などに対して使われ、「かわいい」の子供っぽさにフィットしている。「かわいい」は攻撃性がないことを表象する。「かわいい」が消えたものは、攻撃性を持っていると相手から判断されかねない。それは哺乳動物にも見られる。動物行動学の調査によると、親ギツネは、顔の部位が真ん中によっている段階の自分の子供をそれと認知するが、パーツが離れて大人の顔になると、敵と見なし、攻撃を仕掛けることさえある。攻撃性という観点から見れば、「かわいい」は部位が中央に集まっている顔のことである。ターミネーターな体躯をしていても、よっていれば、幼く感じられ、逆に、鉄腕アトムのような体型であっても、離れていると、大人っぽく見える。それを逆手にとって、自己防衛の手段として「かわいい」が用いられることも少なくない。今でこそ、25歳の日銀の行員がニヤッキのケータイ・ストラップをしていても違和感がないが、それは少女マンガを少年が抵抗感なく読むようになった80年代以降の流れである。社会に攻撃性が蔓延すれば、自分の身を守るために、「かわいい」が増殖する。えのきどいちろうは、2008年2月4日にJOQRで放送された『くにもるワイド ごぜんさま〜』において、最近のCMに「かわいい」が使われている理由として、テレビ関係者からのコメントを紹介しつつ、ネットその他で攻撃されるのを避けるためだと言っている。「かわいい」幼児に攻撃を加えるとしたら、それはどうかしている。そのため、「私を嫌いにならないで(Don't give up to me!）」というメッセージが暗にこめられているケースも目につき、「かわいい」は、必ずしも、健康的であるとは言えない。

1983年、任天堂が家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」を発売する、8ビットCPU搭載のこの機種はゲームをインタフェースからキャラクターの時代へと導く。中でも、宮本茂が開発した「スーパーマリオブラザーズ」のマリオは人間型のキャラクターとして最初のスターである。85年、ファミコンはアメリカでも発売され、随時、各国の店頭にも並ぶようになる。このヒット商品により家庭用ゲーム機市場は急拡大していく。

ところが、80年代後半、アメリカでゲーム産業は存亡の危機を迎える。急成長する市場を見て、うまい儲け話だと新規参入が相次ぎ、安易で粗悪なソフトが続々と出荷されてしまう。消費者はビデオ・ゲームに幻滅し、市場は急速にしぼみ始める。ビデオ・ゲームの流行は一時的なブームであり、ゲーム産業は終わったという意見がメディアやエコノミストから主張されるようになっていく。

この苦境を救ったのが日本のゲーム産業である。日本のクリエイターたちは魅力的なキャラクターと凝った展開のストーリーをゲームにとり入れる。それには日本のアニマンガ文化からの影響が見られる。ゲームにおけるこのキャラクターの季節を主導したのは日本メーカーである。1986年に「ドラゴンクエスト」、翌87年には、「ファイナルファンタジー」がいずれもスクウェアよりファミコン用RPGソフトとして発売される。以降、ロールプレイングゲーム

(RPGや対戦型格闘ゲームが爆発的な人気を博していく。プレイヤーはゲーム上のキャラクターと物語を操るようになり、そこに参加している気さえする。現在では、対戦型格闘ゲームはコアなファンの嗜好品となってしまったものの、他国と比べて、依然としてRPGのゲームでの市場占有率が日本は高い。

キャラクターの季節が日本のアニメ文化と親密な関係にあった理由として、二点が挙げられる。一つはアニメーションの特性であり、もう一つは日本のアニメーションの特徴である。

実写はカメラを用いるため、どこかに焦点を合わさなければならないのに対して、アニメはカメラの制約から解放されている。もちろん、アニメであってもカメラを使う場合もある。同一の画面の中で一本の木と一人の人間を描こうとした場合、実写では焦点の都合上、どちらかを主にせざるを得ないが、アニメにおいては、両方を主にできる。アニメは、カメラの遠近法に縛られず、どこまでも平面的な視覚を提供する。ジョージ・ルーカスがロン・ハワードに「アニメーションは俳優が邪魔をしない」と言ったように、役者の演技という曖昧なものを排除し、世界を平面に分割して、時空間は自由に扱え、寓話的なリアルさを観客に訴える。「シュミラクルの全面化」(ジャン・ボードリヤール)であるアニメは、物語性が希薄であるなら、すべてが主役であり、同時に主役が不在の世界を描ける。実写はどんなに平面的たらんとしても、カメラの遠近法が作用しているため、観客に立体性・実存性を思い起こさせてしまう。ところが、物語性を強くしようとすると、その遠近法の欠落さにより、その展開をセリフに依存せざるをえない。ウォルト・ディズニーのアニメでキャラクターがセリフを喋らせたように、何かを主にするため、セリフがその記号の機能を果たす。「なんにもかもが『見えるもの』から『わかるもの』になってしまったのです」(小栗康平『映画を見る眼』)。キャラクターとセリフへの傾倒はアニメをラジオ・ドラマとしてそのまま使えるようにさせてしまう。

加えて、日本のアニメの傾向もキャラクターの季節にマッチしている。日本のアニメには必ずしもアニメーションにする必然性がない作品が少なくない。宮崎駿作品が典型であるが、特殊効果を使って、実際の俳優や動物に演じさせることで、不都合が生じるとは推測されず、アニメならではの映像美を追及しているとは言いがたい。なるほどかつては市民権を獲得するために、アニメでもここまでできると世間に印象づける必要があったけれども、今であれば、むしろ、アニメでしかできない映像を追い求めるべきだろう。残念ながら、大部分の日本のアニメは映像的には極めて保守的であり、アニメで描写する必要性は皆無になってしまい、自己完結性だけが強まっている。「カメラが入るポジション、見せ方は、オーソドックスで、落ち着いたいい実写のそれとなんら変わっていません。実写の映画のセオリーをそのまま引き継いでいます。動植物が人間の言葉を喋ることで人間化しているとしたら、どんなお化けであろうが、これは人間ドラマです。さまざまに工夫された絵柄によって、ファンタジーであることから目を覚まさせない、人

間のセリフ劇です」(『映画を見る眼』)。

1994年、ソニーが家庭用据え置き型テレビ・ゲーム機「プレイステーション」の発売を開始する。この32ビット機はさらに市場を世界的に広げると共に、ゲームにおけるパックス・ヤポニカの終焉を告げる。ゲームはキャラクターから3Dの季節へと変わる。

1990年代後半、ジャパニーズ・クールが世界的に注目され始めるが、それは、むしろ、パックス・ヤポニカの遺産である。確かに、世界中でテレビ放送されているアニメの半数以上が日本製と見られているし、また、アメリカでのゲーム・ソフトの売り上げ本数のベスト10の半分程度を日本製が占めている。けれども、将来的に、日本が世界的な文化の発信地とたる可能性は高くない。従来、ジャパニーズ・クールは若者が主導して生み出してきたが、少子高齢化に伴い、市場規模が縮小しているため、企業は若年層以上に、人口が多く、購買力もある高齢者を主要な消費者と見なすようになってきている。マンガ雑誌の発行部数の落ちこみは、講談社と小学館が共同でマンガ誌を2008年4月から発行する事態まで引き起こしている。外国人がカスタム・メイドした上で、日本から文化を発信する方が期待高だ。もちろん、日本の消費者の嗜好は独特であるが、その小さな市場規模でも成り立つ程度では応える企業もあるだろう。しかし、アジアや太平洋、ロシアなどの新興国の富裕層は旺盛な購買力を持っており、国内の消費者よりも優遇されていくことは間違いない。

事実、国内のゲーム市場の縮小化を睨んで、任天堂は2006年末にWiiを発売している。中産階級の増加を背景に、第二次世界大戦後、欧州の社会主義政党が階級政党から脱却して包括政党へと向かったように、同社は従来のゲーマーだけでなく、支持層の幅を広げる路線を推進している。垣根を下げるために、再びインタフェースの問題に立ち返っている。「Wiiリモコン」による体感的な操作を導入する。その結果、WiiFitのような既存のゲームとは異なる日常生活に関連したコンテンツが搭載され、対戦やデータ交換のみならず、Wii独自のインターネットを利用したサービス・機能が盛りこまれている。健康をめぐるソフトは、若年層以上に人口も多く、購買力もある団塊の世代、すなわちベビー・ブーマーをターゲットにし手いることは明らかである。

90年代前半から、アメリカでもゲーム人気が再燃し始める。これには、CPUなどの性能が向上したことによって、3D技術が導入され、映像的な魅力が増したことが挙げられる。ジェネレーションXが本領を発揮するのはこの3Dの季節からである。中でも、一人称のシューティング・ゲーム(First Person Shooting Game: FPS)とリアルタイムストラテジー・ゲーム(Real-time Strategy Game: RTS)がゲーマーを虜にする。創造型のRTSと破壊型のFPSの流行には世界認識と自分自身のアイデンティティの探求が見られる。言うまでもなく、場合によっては、創造が破壊以上に破壊的であったり、破壊が創造以上に創造的であったりする。ゲームはその難題に手っ取り早い解決を提示してくれる。

RTSは、リアルタイムに進行する事態に対して、プレイヤーが戦略を立てて対応していくゲームである。その先駆けは1984年にエブリウェア(Evryware)社の「アート・オブ・ウォー(The Ancient Art of War)」である。当初は、RTSの中でも、ゴッドゲーム(God Game)が、かつてゲーム小僧だった大学生の間で、人気を獲得する。ゴッドゲームはプレイヤーが神、すなわち創造主の視点に立ち、世界を構築していくゲームである。「ポピュラス(Populus)」(1989)や「シム

シティ(SimCity)」（1989）、「シビライゼーション (Civilization) 」 （1991）などがその代表である。東西冷戦後、アメリカ資本主義の勝利や歴史の終わりが楽観的に唱えられ。自由な経済活動をもたらすとされるグローバリゼーションが始まったが、その甘い見通しはたちまち崩れ、世界的に経済が不安定化する。イデオロギー・ポリティクスが幕を閉じて大団円どころか、アイデンティティ・ポリティクスが第二幕だということが明らかになる。イデオロギーに抑えつけられていた宗教やエスニシティが複雑に絡み合ったナショナリズムが噴出する。こういう世界情勢がこのゲームの人気を押し上げた理由の一因であろう。

現実世界は複雑化し、因果関係が見えにくくなり、理解することさえおぼつかないけれども、ゲームなら何と世界を支配できる。しかも、実際には、何千年もかかる事象でさえ、ゲーム上では、短縮して見られるし、やり直しだって可能だ。しかし、ゴッドゲームの真の権力者はプレイヤーではなく、しばしば独善的に忘れられがちだが、それを認めたデザイナーである。プレイヤーは規制緩和によって裁量権を委ねられたにすぎない。

このゲームの画期的な点はAI、すなわち人工知能技術が採用されたことである。ゲームはプログラムではなく、プレイヤーに対応している。ゲームにAIが搭載されるようになった意義は非常に大きい。プレイヤーは、これにより、以前と比べて、ゲームに対し積

リテラシーと周囲知

Seibun Satow

Dec, 30, 2009

The child is father of the man;
And I could wish my days to be
Bound each to each by natural piety.

William Wordsworth *My Heart Leaps Up*

ジェームズ・キャメロン監督の『AVATARアバター (*Avatar*)』(2009年)は映画を根本から変える可能性を秘めている。と言うのも、それは映画のリテラシーを再考することから始めているからである。従来の2D映画ではカメラのレンズは一本である。それを通してみると、対象との距離が失われ、奥行きのない平面と化す。「映像は坂道を現すのがとても下手です。カメラで坂を横から撮れば傾斜がわかりますが、坂を正面から撮ると坂道には見えないのです。坂を見せようとするれば傾斜を誇張しなければなりません。望遠レンズで奥行きを圧縮したりして撮ることが多いようです。私たちがじっさいにそこにいる、という五感もそこにはありません」(小栗康平『映画を見る眼』)。3D撮影には、2Dで蓄積・形成されてきたこうしたリテラシーが十分に使えないため、衆知によって一から編み出さなければならない。その一つの成果がこの映画である。

2009年は3D映画にとって画期的な年である。アメリカでは19本の3D映画が公開され、来年には、50本が予定されている。ここ数年、ビデオ・ゲームやDVDなどの普及により映画館離れが進んでいたが、相次ぐ3D映画の上映によって今年の入場料収入は昨年比でおよそ10%増加している。また、既存の映画を3D版としてリメイクする企画も進んでいる。さらに、この冬に行われるバンクーバー・オリンピックならびに夏の南アフリカ・ワールドカップ・サッカーも3Dで撮影されることが決まっている。

しかし、ここに至るまで三次元映像は険しい道のりをたどっている。それは失敗の連続である。

1950年代、テレビというライバルの登場によりアメリカの映画産業は陰り始める。50年を迎える頃、テレビの保有戸数は全米で約500万だったが、52年には2000万を突破し、60年代に入るときには5000万を超えている。1946年の映画のチケット売り上げは50億枚だったけれども、50年には、30億枚を割りこみ、わずか4年で観客数が3分の2に激減している。それにより製作会社ならびに映画館の経営は苦しくなる。350から400本だった年間製作本数が55年には250本に落ちこみ、50年からの3年間で、映画館は5000件も店をたたんでいる。この苦境を打開すべく、ハリウッドは映画館ならではの楽しみを持った映画の製作を進める。その一つが立体映画である。1951年に

初の三次元映画が製作され、54年、アンドレ・ド・トス監督の『肉の蠟人形(*House of Wax*)』が本格的な立体映画として公開される。観客は偏光フィルターのメガネをかけると映像がスクリーンから飛び出して見え、また、音響も6本サウンドトラックによる立体音響という凝りようである。しかし、いずれの映画も不自然な動きに見えるや目が疲れるなど不評で、同時代に封切られた大作映画と違って、不成功に終わっている。その後も、アメリカだけでなく、日本などでも、時々3D映画が製作されるものの、際物に終始する。

けれども、2000年代に入ると、状況が好転する。CG技術の向上に伴い、主にアニメーションの分野において商業的成功を見据えた3D映画が製作される。加えて、実写映画でも部分的にその技術を採用され、好評を博している。こうした経緯を辿りながら、2009年、3D映画はようやく定着する兆しを見せている。3D映画を上演するには、映画館に対応可能な装置を設置しなければならない。商業的に成功すると見こめれば、今までは二の足を踏んでいた経営者も設備投資に積極的になると予想される。3D映画の成長は産業の存亡がかかっていると言っても過言ではない。

立体映像の研究自体は20世紀初頭から行われ、その基本的原理も早い時期に明らかになっている。人間の両眼視野は通常60度ほどあり、これは猛禽類と同じレベルである。対象との距離を正確に測るために、人間は両目を使って三角測量を行っていると言える。立体として対象を見るには、二つの目が必要になる。2台のカメラで撮影した映像を同期した映写機で投影し、それぞれの映像を左右の目で見ることによって「両眼視差 (binocular parallax)」が生じ、立体視、すなわち対象が鑑賞者と同じ次元空間に属しているという認知が体感される。ただし、動画の場合、それに胴部の運動に合わせて映像を変動させる「運動視差 (motion parallax)」を加える必要がある。

原理はわかっているが、3D撮影は映画に使える技術にはなかなか到達しない。キャメロン監督は、2009年12月15日の『クローズアップ現代』(NHKテレビ)によると、そこで三次元映像の技術を一から再検討し、カメラの製作から始めている。

カメラを人間工学に則り、まず、2つのレンズの間隔を人の目の幅と同じ6.5cmに近づけている。その上で、人間の眼球運動をカメラで再現しようと試みる。物体が接近してくると、人の眼球は焦点を合わせるために内側に向き、遠のくと逆に動く。これをカメラで実現するため、今度は、キャメロン監督はロボット工学の専門家に協力を求めている。そのおかげで、2つのレンズの角度を素早く自在に変えられる「リアリティ・カメラ・システム (Reality Camera System)」が出来上がる。

さらに、3D映画で最も不評なメガネの改良に着手する。キャメロン監督はすでに3D技術が応用されている医療や軍事、航空宇宙などの先端領域に眼を向け、特に、NASAの火星の表面を解析するシステムを参考にしている。スクリーンには右目用と左目用の映像が交互に映し出される。その際、スクリーンから信号をメガネに発信して、その切り替えに連動するようにレンズを制御する。長年の課題は、火星の探査技術の応用によって、こう改善される。

キャメロン監督は、他にも、3Dに対応したさまざまな技術的革新を採用している。従来のモーション・キャプチャーやパフォーマンス・キャプチャー・ステージを改良したのもその一つである。リアルな3D映像の実現には、個々の技術の革新だけでなく、それら有機的かつ総合的な革新・統合が不可欠である。

実は、映画への応用はともかく、2009年放映の『ネクストワールド：未来のエンターテインメント』（ディスカバリー・チャンネル）によると、3D技術の進歩は著しく、医療や軍事、航空宇宙だけでなく、設計やゲーム、訓練、教育などにも実用されている。2次元で撮影した映像を3次元かするの、メガネを使わない3D映像も可能である。それどころか、画質はまだ低いものの、現行のスクリーンを用いずに立体映像を映し出すホロデッキのようなフォッグ・スクリーンも開発されている。

たとえより高度な3D映像ができるとしても、それが映画として楽しめるものであるかどうかはサダカではない。視覚を始めとする心身へのストレスも不明な点が多い。また、あまりにリアルに再現しすぎると逼真さどころか、気味の悪さを感じてしまう「不気味の谷」の問題もある。他にも、新たなメディア・リテラシーも顕在化するかもしれない。さらに、3D技術一般ではなく、映画特有の課題も立ち現れるだろう。

一つはっきりしているのは、三次元化すると、映像の抽象度が下がり、構図への意識が低くなるという点である。先に述べた坂道の撮影に望遠レンズを使う必要もない、しかし、それは必ずしも進化とは言えない。モノクロのサイレント映画は映像だけで物語らなければならない以上、構図も厳密に決める必要がある。ところが、トーキー映画では、その点が雑になる。無声映画出身のアルフレッド・ヒッチコック監督は発声映画の『知りすぎていた男（*The Man Who Knew Too Much*）』（1956）の中でその手法を見せている。ロイヤル・アルバート・ホールで暗殺が実行されようとする10分間、音楽だけが流れ、セリフは一切ない。トーキー映画から撮り始めた監督にこの演出は難しい。

『アバター』について3Dの出来栄に少し触れておこう。実写部分は従来の映像と違う印象はないが、登場人物が背中を向けているときに、立体感を知覚する。CGの映像は、確かに、縦の構図の場合、スクリーンから飛び出して見える。ネイティリが弓矢を構える場面では、今にも矢が観客席飛んでくるのではないかと恐怖心さえ覚える。しかし、横の構図では、縦の動きがないと、立体感が乏しい。また、サイズが小さい生物の方が三次元の存在に見える。自然環境のシーンは3Dをたんに感じられるにとどまらず、とにかく美しい。他に、アングルのカットが多いけれども、3D映画のリテラシー上の必然なのか、この作品特有の技法なのか判断がつかない。3時間ほどの長編にもかかわらず、日劇マリオンのとある日の夕方の回では、トイレに立つものも現われず、観客が作品に集中しているのが雰囲気として伝わる。見終わると、利き目ではない側の目が疲れているのに気がつく。課題はまだ残っている。

今、3D映画は衆知によって成長させていく段階である。キャメロン監督は、『クローズアップ現代』によると、もう2Dには戻らないと宣言している。未確定であっても、既存のリテラシーがまったく役に立たないというわけではない。それを参照しつつ、新しいリテラシーを構築することは有効である。2D映画のリテラシーの体系は非常に洗練されている。3D映画のリテラシーはそれを顧みながら、違いを明確にしていく。もちろん、3D映画にはそれ固有のリテラシーの構築が不可欠であるが、それにはエドウィン・S・ポーターの時代のように牧歌的に構えているわけはできない。膨大な人数で巨額の予算を投じて撮影する映画にそんな場当たりは許されない、3D撮影には、蓄積されてきた2D撮影の技法を用いられないことも少なくないため、製作者の間でも

イメージを共有できない事態も予測される。衆知と言っても、3D映画のリテラシーの形成には現場の経験の積み重ねだけでなく、今回のメラやメガネの開発が示しているように、諸研究・科学技術の開発の体系的・総合的な参照がより効果的である。衆知はアナーキーな試行錯誤ではなくて、一般観客と専門家、すなわち製作者ならびに技術者の協同的なコミュニケーションである。

ルードヴィヒ・ウィトゲンシュタインの「言語ゲーム」を用いて、このようなりテラシーの形成過程をコミュニケーションの結果から事後的に見出されるたんなる共共有コードにすぎないと批判すること建設的ではない。彼は、『哲学探究』83において、言語ゲームにおける規則について次のように述べている。

このとき、言語とゲームの類比が光明を投げかけてくれないだろうか。われわれは、ひとびとが野原でボール遊びに打ち興じ、現存するさまざまなゲームを始めるが、その多くを終りまで行わず、その間にボールをあてもなく空に投げたり、たわむれにボールもって追いかけてっこをしたり、ボールを投げつけ合ったりしているのを、きわめて容易に想像することができる。そして、このとき誰かが言う。この全時間を通じて、ひとびとはボールゲームを行っているのであり、それゆえボールを投げるたびに一定の規則に準拠していることになるのだ、と。

でも、われわれがゲームをするとき——〈やりながら規則をでっち上げる〉ような場合もあるのではないか。また、やりながら——規則を変えてしまう場合もあるのではないか。

Doesn't the analogy between language and games throw light here? We can easily imagine people amusing themselves in a field by playing with a ball so as to start various existing games, but playing many without finishing them and in between throwing the ball aimlessly into the air, chasing one another with the ball and bombarding one another for a joke and so on. And now someone says: The whole time they are playing a ball-game and following definite rules at every throw.

And is there not also the case where we play and-make up the rules as we go along? And there is even one where we alter them-as we go along.

確かに、子供たちが既存のゲームを状況に応じて変更することは少なくない。三角ベースがその典型だろう。また、ゲームにおけるルールはコンセンサスであるかので、ニッカボッカ・ベースボール・クラブによるルール作成のように、それが未確定な状態ではルールの試行錯誤が見られる。しかし、ウィトゲンシュタインの挙げた例は、記録や勝敗を競う目的を欠いている以上、ゲームではない。キャッチ・ボールがそうであるように、遊びやトレーニング、儀式とは言える。スポーツにおける自己実現は、この記録や勝敗を競う目的を基盤とした上での到達感である。言語がその目的がゲームほどはっきりしていないので、両者の類推は必ずしも適切ではない。

球技を例にゲームを考えてみよう。スポーツにおいてルールは明文化されているが、それは三つの階層秩序をしている。

第一が不可侵のルールである。その種目を定義づけているため、変更できない。それをいじってしまうと、他の種目になってしまう。ラグビーのスローフォワードやサッカーのハンドの反則それに当たる。

第二が概観のルールである。大枠を定めており、それを変えると、その種目に属しているには違いないが、派生系を生み出す。ソフト・テニスや車椅子バスケットなどの誕生がそれに含まれる。

第三が進行のルールである。諸々の事情によりそのゲームをより面白くする目的で、それを改めても、派生系が生まれるわけでもなく、ゲームの進行に影響を及ぼす。野球の指名打者制の採用やバレーボールのサービス・ポイント制からラリー・ポイント制への変更、用具や試合場の規定、禁止薬物の指定などほとんどのルールがこの第三のカテゴリーに属している。

不可侵のルールに変更はない。概観のルールは、はっきりした意図に基づいて事前に設定される。また、進行のルールは改訂に際して、理由の説明はもちろんのこと、罪刑法定主義に則っている。ルールは、不都合から改正されるときであっても、事前承認を原則とする。

こうしたルール以外に、明文化されていない慣例もある。個々の作戦やプレーの多くはこれに含まれ、ルールに対して、「規範(Norm)」と呼ぶことができよう。

規範はルールと違い、それを知らなくてもゲームに参加できる。ただ、たいていの場合、それは惨憺たる結果に終わる。ルールには遵守する義務があるのに対し、その規範を選択するかどうかは行為者次第である。ルールは明文化されているので、ルール・ブックを開けば、それはわかる。しかし、規範はある程度そのスポーツに慣れ親しんだものに内在化され、暗黙知として働いている。初心者が知りたいのは、むしろ、この規範の方である。リテラシーはルールと規範によって構成されているが、入門書で解説されるリテラシーは主に後者である。

規範も三つに大別できる。それをゴルフの例を用いて解説しよう。なお、これらの規範は優劣の関係になく、同心円状に位置している。実際のゲームで勝利するには、フロックもありうるけれども、いずれの習得も不可欠である。

第一に基礎的規範が挙げられる。用具や身体の使い方、科学的原理などプレーする前に必要な知識・技能である。グリップやスタンス、スイング、トレーニングなどがこれに相当する。

第二は演習的規範である。各局面での対処に必要な知識・技能を指す。パッティングやバンカー・ショット、ショートゲームなどがこれに当たる。

第三が実践的規範の範疇である。実践を進めていくのに必要な知識・技能と見なせる。トラブル・ショットやメーカー・ザ・ショット、コース・マネジメントなど18番のホールをラウンドアップするための方法をイメージすればよい。

規範は、確かに、フィードバックによって生成されてきたことが認められる。ワイトゲンシュタインの指摘はルールと言うよりも、その意味で、この規範に当てはまる。柄谷行人は、『語ることと教えること』において、分析哲学者のイズラエル・シェフラーを参考に、言語ゲームを教える＝学ぶという関係から考察している。彼の論点は教える立場にあるが、その場合、目目標到達を明確にしなければならない。その上、学ぶものは教えるものを超えられないのかというメノンのパラドックスも浮かび上がる。むしろ、重要なのは学ぶ立場である。教えるものも、実は、

学んでいる。佐藤学東京大学教授は、理解を「たんに自分が『できる』レベル」・「できたことが『説明できる』レベル」・「『教えられる』レベル」・「『相手の学びを支援できる』レベル」の四つに分類している。この中で、一番最後が最も高度である。自分とは違う考え方を理解しなければならない以上、この一番高いレベルを目標に設定する。これが学び合う関係をつくることであり、それは対等である。暗黙知を明示化でき、それを他者に納得させられるとき、人間関係は対等になる。規範も学びの中でつくられていくのであって、言語ゲームという考えはそれが十分ではない。

ルールと規範の関係は固定的ではなく、変動する。規範が（事実上も含めて）ルール化することもある。こうした区分はスポーツだけでなく、遊びや学問、科学にも適用できる。ポーカーや将棋、囲碁のように、基礎的規範がルールの範疇に入っているケースもある。スポーツ同様、その目的が明確であると、ルールの明文化が実施される。一方、そうでない場合、ルールもさることながら、規範、すなわち暗黙知の支配がより大きいそこでは、不毛な混乱を避けるためにも。その明示化が重要になる。

閉じられた世界においては、他者を事実上無視できるので、暗黙知のままでもかまわない。しかし、開かれた世界では、他者の問いに答えるため、明示化しなければならない。他社は外部の存在であり、内部の論理では納得しない。いかに衝動的な人であっても、他者になると、論理主義者である。しかも、内在化された知を改めて形式化するとき、インサイダーにとっても認識の質が向上する。自分の世界を他者の目から見て、客体化することができるからである。

暗黙知は内在知であり、明示知は形式知である。暗黙知を明示知へと顕在化することは独占されてきた知の民主化にほかならない。ただ、暗黙知を明示知とする場合の他者は下流にいて、その結果にのみ参与するだけである。しかし、他者が過程の上流から参加することが必要な領域もある。前者が疑問を投げかけるだけの「受動的他者」だとすれば、後者はそれにとどまらず、提案も行う「能動的他者」と呼び得る。

こうした「パブリック・エンゲージメント (Public Engagement)」は、2001年に発効した「オーフス条約 (The Aarhus Convention)」がその重要性を認めている。これは正式名称を「環境に関する、情報へのアクセス、意思決定における市民参加、司法へのアクセスに関する条約 (Convention on Access to Information, Public Participation in Decision-making and Access to Justice in Environmental Matters)」という。なお、日本は批准していない。また、アメリカに所在する「世界資源研究所 (WRI)」など科学技術と民主主義の問題に積極的な期間もある。もちろん、日本もこの流れを考慮している。2001年に閣議決定された文部科学省の「科学技術基本計画」においてすでに提言されている。科学者集団による市民への科学技術の説明、ならびに市民の科学リテラシーの向上がそこでは謳われている。けれども、2009年11月に実施された事業仕分けを見る限り、これが科学者集団や行政官、市民の間に浸透しているとはとても言いがたい。

その一つが3D映画である。リテラシーが多くが未確定な領域の場合、暗黙知の明示化作業だけでは不十分である。未知の領域に進んで追いくには、衆知を結集するために、知は周囲と共有され、その間で相互作用される必要がある。それを「周囲知(Ambient Knowledge)」とも「協同知(Collaborative Knowledge)」とも命名することもできよう。

3D映画だけでなく、これから科学技術の発展により、リテラシーの決定していない未知の世界へ足を踏み入れる機会も多くなるだろう。かつても未知の世界に足を踏み入れる経験はあったが、技術の進展の速度が遅かったこともあり、そのリテラシー形成は試行錯誤の中でゆっくりと進んでいる。そこには欲望や野心に溢れたるパイオニアの果敢な挑戦がつきものである。しかし、もはやそういった悠長な時代は過ぎ去っている。自然発生的な試行錯誤が徐々に淘汰されて形成された規範を共通基盤とすることはもうしない。標準的なリテラシーを構築する共通の場を設け、そこを土台とする。

それをよく示しているのがインターネットである。この技術は発展途上であり、「インターネット技術調査委員会 (IETF)」が衆知を結集するため、ネット上「でリクエスト・フォー・コメント(RFC)」を設置している。この委員会はインターネット学会の下部組織で、テーマ別のエリアの中に小さなワーキング・グループがあり、具体的・技術的な問題を討論する。RFCはIETFが公式配布し、各種プロトコルやファイルフォーマットに関する技術情報などネットの技術使用野の標準化を主に示すドキュメントである。インターネット技術は堆積した暗黙知を明示化するのではなく、最初から明示知の作成へ向かう。

こうした標準化の企ては暗黙知の形成過程自体を明示化を試みている。これが周囲知である。従来の衆知による規範淘汰は革新を生み出す反面、出たところ勝負であり、失敗を生かし、そこから学ぶことには冷ややかである。成功は幸運の賜物であり、失敗には必然性がある。キャメロン監督が3D技術の開発の際に、数値に拘ったのもそのためである。数値的な解析は、うまくいかなかった場合でも、修正するのに便利である。内在知を生まれる瞬間から解剖して可視化すれば、具体的な提案をより広く衆知から求められる。知識は周囲にあり、協同作業によってそれは見出される。

リテラシーから考えることは他者が表現者や発信者、制作者、プレーヤーの立場に置いて認識することである。未知の世界に踏み出し、リテラシーが確定していく過程に立ち会えるというのは非常に刺激的である。確定したリテラシーを解剖して吟味し、そこからいまだ決まっていないものを考察することは十二分に可能である。暗黙知ならびにその形成過程を明示化することは、社会に意義を納得してもらい、それとの相互作用を通じて、そのさらなる創生につながる。内在知を形式化しないのは、社会に対する無関心や無視、軽蔑の現われにすぎない。そうやって胡坐をかいていると、後継者不足やファン層の現象、人々からの反発を招く危険性がある。中でも、文学がリテラシーへ冷淡な態度をとり、恣意的なことを繰り返しているのは、いただけない。暗黙知の生成過程自体を明示化する周囲知は社会によるリテラシーの構築である。自分の世界に没入するのではなく、積極的にリテラシー構築の過程への参加を社会に呼びかけるべきだろう。周囲知は社の、社会による、社会のためのリテラシーを実現する。

〈了〉

参考文献

井上一馬、『[アメリカ映画の大教科書 \(下\)](#)』、新潮選書、1998年

小栗康平、『[映画を見る眼](#)』、NHK出版、2005年

佐藤学、『[習熟度別指導の何が問題か](#)』、岩波書店、2004年

ルドヴィヒ・ワイトゲンシュタイン、『[ワイトゲンシュタイン全集8](#)』、藤本隆志訳、大修館書店、1976年

『現代思想臨時増刊総特集ワイトゲンシュタイン』、青土社、1985年
文部科学省、「科学技術基本計画について」、2001年

http://www.mext.go.jp/a_menu/kagaku/kihon/honbun.htm

佐藤清文、「ファティックとしての映画—エドウィン・S・ポーターの『大列車強盗』」、2007年

<http://hpcunknown.hp.infoseek.co.jp/unpublished/porter.html>

佐藤清文、「カスタマイズとコミュニティ—ジェネレーションXの時代」、2008年

<http://hpcunknown.hp.infoseek.co.jp/unpublished/generationx.html>

Baseball Hall of Fame

<http://community.baseballhall.org/>

UNECE

<http://www.unece.org/env/pp/>

WRI

<http://www.wri.org/>

リテラシーとオラリティ

Seibun Satow

Sep, 02, 2011

「まだ驚くことがありうるということに驚く以外は、驚くべきではないだろう」。

ラ・ロシュフーコー公爵フランソワ6世

リアリティ番組専門チャンネル「リアリティTV(REALITY TV)」の放送が始まったのはと2002年のことである。「ゾーン・リアリティ(Zone Reality)」に名称を変更したものの、今では、世界125の国と地域で視聴でき、人気を博している。から放映が始まり、今では、世界各地で、人気を博している。やらせやしこみ、演出のない作り物ではない信実がここにあるというわけだ。局にしてみれば、素人参加型のリアリティ番組の成功は経営上ありがたいだろう。高額なギャラを用意する必要もなければ、高価なCG映像の外注しなくてすむし、凝った脚本を練り上げる努力も要らない。これで視聴率がとれるんだから、願ったり叶ったりだ。

このリアリティ番組の内、固定カメラの映像を放映するドキュメンタリー・スタイルのしくみとその人気の秘密をリテラシー・スタディーズの方法論を用いて分析してみよう。映画とテレビ・ドラマに見られるカメラのサイズとアングルについて言及した後、リアリティ番組のそれと比較し、固有さを明らかにする。

映画館で観賞する映画とお茶の間で見るテレビ・ドラマとでは、一枚の絵の情報量前者と比べて後者は非常に少ない。テレビはながら視聴を前提にしているため、画面を凝視していなくても、話がわかるようにしなければならない。耳は目ほど指向性が強くないので、音声を多くして、その対応とする。また、一枚の絵の情報量が少ない分、切り替えをすばやく行い、番組全体としてある程度確保する。

動画において、ロングのカットでは時間が遅く、逆に、アップだと速く感じる。動画の遠近法は時間の感覚を表象する。テレビ・ドラマでは、先に述べた理由から、セリフが多くなる。そのため、上半身だけを映すバスト・サイズのカットが増える。テレビ・ドラマの時間感覚はこのサイズのもたらすものが基調となり、映画と比べて、メリハリが乏しい。ただ、切り替えを多用することで、展開が速く感じられる。テレビ・ドラマの方が映画よりも出来事の連続といった構成になりがちである。

リアリティ番組では固定されたカメラの映像が垂れ流しにされる。視聴者にそれは編集をしていない生の映像を印象づける。この映像のもたらす時間感覚は一定である。また、登場人物を除けば、絵の提供する情報量は番組の最初と最後まで変化しない。この非常に単調な世界では、登場人物の出入りと会話によって話が展開されるほかない。登場人物に要求されるのは、急激で大きな変化を提供することである。固定カメラは日常性に入りこむ非日常性を確認する道具である。ここで彼らが素人だという点が生きてくる。素人は、何の予備知識も下準備もないので、想像もつかないような突拍子もないことをしてかしてしまう。映像表現において、コミュニケーションとして成立するために、作り手と送り手の間のイメージの共有が重要である。驚きは具体的な対象から生じるので、直接的で、イメージを共有しやすい。素人の思いもよらぬ言動でつねに視聴者を刺激し、興奮させていれば、イメージの共有が成り立つ。ながら視聴されるテレビ番組であるから、中身はまったくなくてよいし、また全体の構成と結びつかない断片的である方が望ましい。リアリティTVは、その意味で、既存の映像表現に対するアイロニーだと言える。

これはリテラシーと言うよりも、「オラリティ(Orality)」である。リテラシーが読み書き能力だとすれば、オラリティは聞き話し能力である。前者が体系的・有機的なカリキュラムを通じて習得されるのに対し、後者は家族や地域での会話によって体得できる。もちろん、スピーチやプレゼンテーションなどフォーマルな場面での話し方はリテラシーに属する。オラリティの強調は視聴者に作為のなさを感じさせる。と同時に、具体的・直接的なので、映像表現の約束事を知らなくても、わかる。

表現において、送り手はリテラシーに則って創作する。受けてはそれをわからなくても、「暗黙の了解(Conversion)」として受けとって作品を鑑賞する。ジョニー・デップが視線を上げるカットの後にケヴィン・マクナリーが映ったら、ジャック・スパローがジョシャミー・ギブスを見ていると観客は認知する。表現がコミュニケーションとして成立するには、このリテラシーを共通基盤としている。

固定したカメラの映像を駆使して、独自の表現形式にまで高めた映画監督がいる。それが小津安二郎である。彼の映画では、セリフであろうと、出来事であろうと、筋に従属していない。セリフはとりとめがなく、伏線でも何でもない。また、出来事が起きても、ピークに向かう途中で話が切れ、終わった後のことがそれにつながる。物語では同じ構図のカットが繰り返される。しかし、そこでかすかな違いが現われる。あるべきところにあるべきものがなく、いるべきところにいるべき人がいない。些細ではあるけれども、それは決定的であり、しかも生きていくとすれば、受け入れるほかない。固定カメラの映像のもたらす日常性の効果が極限にまで推し進められている。ところが、漠然としているので、日常性は最も共有するのが難しいイメージの一つである。世界的に受容されるまで時間がかかったのもそうした性である。小津安二郎を味わうには映画のリテラシーを会得していなければならない。

リアリティ番組でも、他の種類では視聴者の受容のされ方が違うだろう。オー디션型であれば、登場人物が成長していく過程を見守ったり、自分と重ね合わせたりして楽しまれているかもしれない。これはあくまでも固定カメラのドキュメンタリー型に限定した上での考察である。

リアリティはイメージの共有に基づくが、これは経験に負うところが大きい。驚きは個々人の属性や背景の影響をあまり受けず、経験にさほど依存しない。こうしたプリミティブな傾向を具現化したリアリティTVの流行は既存の映像表現に対する不満から生じている。あの手の番組に意見や感想はあれども、イメージの共有から映像表現を再検討することは映像作家として行って然るべきだろう。もっとも、視聴者も自身の認識の枠組みを相対化することはもう少ししてもよい。

<了>

The Ditching Point

—すたれる瞬間

<http://hpcunknown.hp.infoseek.co.jp/unpublished/ditchingpoint.html>

Seibun Satow

May 02, 2008

There is a tide in the affairs of men,
Which, taken at the flood, leads on to fortune;
Omitted, all the voyage of their life
Is bound in shallows and in miseries.
William Shakespeare Julius Caesar

すたれる予兆

警視庁は、2008年4月25日、秋葉原の歩行者天国で「路上撮影会」と称し下着姿の写真を撮らせたとして、沢本あすかを東京都迷惑防止条例 違反の疑いで逮捕する。都迷惑防止条例は「公共の場所で人を著しく羞恥させ、不安を覚えさせるような卑猥な言動」を禁じている。一晩で釈放されたが、これは、アキバにとって、「ディッチング・ポイント(The Ditching Point)」となりかねない事件である。

秋葉原は、90年代、「オタク」の街として「アキバ」と呼ばれてきたが、5年ほど前から、歩行者天国において、大音量で演奏するバンドや下着を露出して撮影させる女性パフォーマーなどの無軌道な行動が横行している。2008年3月30日のホコ天に至っては、「モデルガンで撃ち合いをしている」と通報があり、警察官が駆けつける騒動がおきている。4月25日の逮捕を受けて、同月27日、警察や行政、商店街などの地元関係者約120人が初めて本格的な合同パトロールに乗り出している。

『ニューヨーカー』誌のスタッフライターのマルコム・グラッドウェル (Malcolm Gladwell) は、「あるアイデアや流行もしくは社会的行動が、敷居を越えて、一気に流れ出し、野火のように広がる劇的な瞬間のこと」を「ティッピング・ポイント(The Tipping Point)」と命名している。逆に、それが急激にすたれる瞬間をわれわれは「ディッチング・ポイント」と呼ぶことにしよう。今のアキバにはその条件が揃いつつある。

ディッチング・ポイントは、ティッピング・ポイントによって爆発的に拡大した現象が、突如として捨て去られる瞬間である。両ポイントに関連性は必ずしもあるわけでもない。また、ティッピング・ポイントの要件がディッチング・ポイントを招くのではない。ティッピング・ポイントと違い、ディッチング・ポイントは招かれざる客であり、できれば避けたいものであろう。グラッドウェルはティッピング・ポイントを無条件に肯定しておらず、その危険性も指摘して

いる。「集団が巨大化する時の危険性」に陥った後、起ってしまうのがディッチング・ポイントである。従って、ティッピング・ポイントと比較して、後ろ向きなディッチング・ポイントの過程とメカニズムを明らかにすることはパロディ以上の意義がある。

「ティッピング・ポイント」とは何か

マルコム・グラッドウェルは、『急に売れ始めるにはワケがある ネットワーク理論が明らかにする口コミの法則 (The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference)』(2000)において、爆発的に流行感染が起きる瞬間の「ティッピング・ポイント」には、ある特定の能力を持った人たちが決定的な影響力を与えると分析している。彼はアメリカ独立革命からニューヨーク市の犯罪率の低下、ティーンエイジャーの自殺と喫煙、『セサミ・ストリーよ』、エアウォーク (AIRWALK) 社の販売戦略、「ハッシュパピー (Hush Pappies)」まで例に、そのメカニズムを解明しようとする。

中でも興味深いのはハッシュパピーのブームの経緯である。「ハッシュパピー」は、90年代前半、もう片田舎の小売店や家族経営の小さな商店くらいでしかお目にかかれぬほど時代遅れの靴で、製造元のウォルヴァリン (Wolverine World Wide) 社が販売中止の検討に入ったほどだったのに、1995年、突然、クールでヒップなブランドになる。ファッション・デザイナーのアイザック・ミズラヒのようなマンハッタンのクラブやバーに出入りするセレブの間でこの30ドルの靴が愛用されたかと思ったら、ジョン・パレットやアナ・スイが自分のファッション・ショーで使い、同じくデザイナーのジョエル・フィッツジェラルドはロサンゼルスギャラリーをハッシュパピー専門のブティックに改造し、そこでコメディアンピーウィー・ハーマンが二足注文していく。1996年、ハッシュパピーは、リンカーン・センターで催されたCFDA (Council of Fashion Designers of America) において、最優秀アクセサリー賞を受賞する。キツネにつままれたような表情のウォルヴァリン社の社長は、壇上で、カルヴァン・クラインとダナ・キャランに挟まれてこの榮譽を受けている。1997年、全米の若者にとって、ハッシュパピーは必須アイテムとなる。

このありふれた靴は、別にウォルヴァリン社が綿密なマーケット戦略と巨額の広告費によって売り出されたわけではない。きっかけはイーストヴィレッジやソーホーの若者たちが地元にある家族経営の小さな店のたなにあったハッシュパピーを手にとったことである。彼らはハッシュパピーが何たるかさえ知らず、ただ誰も履いているのを見たことがないというだけの理由で購入し始めている。それをたまたま二人のファッション・デザイナーが目にとめ、オートクチュール・ファッションのショーのアクセサリーに採用している。しかし、ここでもあくまでオマケの小物にすぎない。ところが、一年も経たないうちに、爆発的なハッシュパピー・ブームが巻き起こっている。ウォルヴァリン社とは関係のないところで、ハッシュパピーは復活し、流行現象と化している。

マルコム・グラッドウェルによれば、こうしたティッピング・ポイントへ至るには、「少数者の法則 (The Law of the Few)」・「粘りの要素 (The Stickiness Factor)」・「背景の力 (The Power of Context)」の三原則がある。「病原菌を運ぶ人々、病原菌そのもの、病原菌が作用する環境」が

そろって、伝染病が流行するというわけだ。

まず、「少数者の原理」は、その感染をスタートさせるには特別な能力を持った三種類のグループ「コネクター(Connectors)・「メイヴン (Mavens)」、・「セールスマン(Salesmen)」が影響を与えるという法則である。経済学では、いかなる場合であっても、仕事量のほぼ80%はそれに携わった人の20%によって達成されるという「80対20の法則(80-20 Rule)」が支配的である。しかし、グラッドウェルは、それに対し、「いかに社会的か、いかに活動的か、いかに知識があるか、いかに仲間内で影響力があるかというような事柄で抜きん出ている」少数者が流行爆発の導火線になると主張する。顔が広く、人脈が豊富な「コネクター」、恐るべき情報通の「メイヴン」、個性豊かで、売りこみ上手の「セールスマン」が揃うと、それがおきるのであって、全体の20%などの数値が重要なのではない。「社会的伝染をつくりだすことに成功した人たちは、ただだんに自分が正しいと思ったことをやっているのではない。よく考えたうえで自分の直観を試しているのだ」。

次に、「粘りの要素」は「記憶に粘りつく」ものが感染しやすいというルールである。伝染性が強いメッセージは、概して、時間が経っても頭の中から消えず、後を引いている。テレビCMで、印象的なフレーズや音楽、映像が使われているのはそのためである。記憶に残りやすい工夫をすれば、そのメッセージは広まりやすくなる。

最後に、「背景の力」は流行感染には環境要因が不可欠だという法則である。人々は、意識している以上に、環境に敏感に反応している。しかし、環境要因は非常に微妙で複雑であるため、事後的に推測することはできても、その予測をすることが難しい。ティッピング・ポイントには運の要素も少なからず介在する。

以上を次のように要約できよう。「アイデアや流行もしくは社会的行動」は、それを受け入れる社会的・時代的環境が整い、少数のコネクター・メイヴン・セールスマンを通じて、記憶に残るメッセージを発しながら、ティッピング・ポイントに達し、爆発的に感染していく。

特定の人が流行拡大に影響を与えるというグラッドウェルのネットワーク理論は社会的ななだれ現象のメカニズムを解明する一つの意見である。BYの犯罪発生率を減少させるには警察官を大量に増員すればいい。そんな大きな効果を得るには数の論理に頼るしかないという思いこみは覆される。しかし、彼の主張は一握りの集団が世界を動かすというエリート主義ではないことに注意しておかねばならない。「本書を通じてわたしたちはこのような例をたくさん見てきたが、そこに共通しているのは、いずれも慎ましいということである」。「慎ましいこと」がティッピング・ポイントにおける鍵である。その意味で、ティッピング・ポイントは「希望の光」になる。

JUGEMテーマ：[原発](#)

[ティッピング・ポイントーいかにして「小さな変化」が「大きな変化」を生み出すか](#)

[ティッピング・ポイントーいかに...の他のレビューをみる](#)

評価：★★★★★

マルコム グラッドウェル

飛鳥新社

(2000-02)

コメント：『ニューヨーカー』誌のスタッフライターのマルコム・グラッドウェル (Malcolm Gladwell) は、「あるアイデアや流行もしくは社会的行動が、敷居を越えて、一気に流れ出し、野火のように広がる劇的な瞬間のこと」を「ティッピング・ポイント(The Tipping Point)」と命名してい

「ティッピング・ポイント」とは何か

ブームはある程度時間が経つと、市場が飽和状態に達し、飽きられ、流行遅れになる。しかし、「あるアイデアや流行もしくは社会的行動」の終息には、アイデンティティを失い、破滅する過程・メカニズムがある。

言うまでもなく、ティッピング・ポイントはすべての流行現象に当てはまるわけではない。犯罪やそれに類する反社会的ないし反道義的な帰結につながる場合に顕著に見られる。

ティッピング・ポイントに至るにも、「虚栄の市(Vanity Fair)」、「アイデンティティ・クライシス(identity Crisis)」、「スキャンダルのか (Power of Scandals)」という三原則がある。また、コネクターやメイヴン、セールスマンがティッピング・ポイントに必要なとすれば、ティッピング・ポイントにもそういう役割を担った「ミートゥアー(Me-tooers)」や「ギャング(Gang)」、「トラブルメーカー(Troublemakers)」がいる。

「アイデアや流行もしくは社会的行動」が伝染病のように広まっていくにつれて、「慎ましさが忘れられ、時代のトレンドとしてそれを形成・支持・享受してきた人たちの間に自惚れた空気、すなわち「虚栄の市」が生まれる。そこ、その流行に便乗しようとする「ミートゥアー」がやってくる。

「ミートゥアー」は尻馬に乗る便乗屋である。自己顕示欲や金銭欲、物欲などを満足するために、その流行を利用している。ジュリアナ東京の「お立ち台ギャル」がその好例である。彼女たちは羽根付きセンスを手に、Tバックをちらつかせながら踊っていたが、すべての曲で同じ動きだったように、そのレベルは著しく低い。関心があるのはあくまでも自分自身に対してであり、「アイデアや流行もしくは社会行動」そのものに関する知識・技能・情熱は乏しく、向上心も持ち合わせていない。ダンサーのパパイヤ鈴木は、2008年にWOWOWで放映された『東京ディスコ伝説』において、自分にとってディスコは「学校」だったと回想している。ディスコはダンスや音楽のコミュニケーションとリテラシーの場だったというわけだが、彼女たちにその意識はない。

しばらくすると、このミートゥアーを目当てに「ギャング」が現れるようになる。彼らは便乗屋に便乗しているのであり、その意味で、ミートゥアーより悪質・下劣である。ジュリアナ東京のケースで言うと、お立ち台ギャルに群がった「ゲッターズ」がそれに相当する。ギャングの関心は、ミートゥアー以上に、自分の欲だけで、その「アイデアや流行もしくは社会行動」が今後

どうなろうと知ったことではない。ただし、この二重の便乗屋は、必ずしも、外部からやってくるわけではない。「タイガース・フィーバー」直後の阪神タイガースのフロントのように、内部にしながら、ミートウアーを利用しようとする場合もある。

ミートウアーとギャングが我が物顔で振舞ったり、占拠したりし始めると、これまでそれを形成・支持・享受してきた人たちが「こんなものは違う!私が愛してきたものはどこにいったんだ?」としらけ、幻滅し、離れてしまう。「アイデアや流行もしくは社会行動」はミートウアーやギャングが幅をきかせるにつれ、本来持っていたアイデンティティが喪失していく。アイデンティティはリテラシー習得とコミュニケーション活動によって形成される。リテラシーとコミュニケーションが軽視されると、アイデンティティが怪しくなってくる。人気はさらに膨らみ続けるとしても、アイデンティティ・クライシスに陥り、その中身は空虚になってしまう。それはいつ破裂してもおかしくない風船のようだ。

この危うい状態に「トラブルメーカー」が入りこみ、スキャンダルを引き起こす。それは多くのメディアを通じて巷に知れ渡り、その流行は急速にしばむ。アイデンティティが喪失しているため、スキャンダルに反論できるだけの筋の通った説得力はもはやない。コレがディッチング・ポイントに達した瞬間である。

ミートウアーとギャングによる乗っ取り状態が生まれて、初めて、「トラブルメーカー」が出現する。トラブルメーカーは自分が見えておらず、社会性ないし協調性に乏しく、独善的で、他の場面でも、騒動を起こす傾向が顕著である。ヒッピー文化におけるチャールズ・マンソンや「ライブドア・ショック」で株式市場を冷えこませた堀江貴文を思い浮かべればよい。トラブルメーカーは個人であるとは限らず、折るタモントの悲劇のヘルズ・エンジェルスのように、少人数の集団の時もある。また、ギャングの一部として自分の欲望を満たすためでなく、良かれと思って行った言動がスキャンダルにつながってしま場合もある。時に、現代イスラムにとってのウサマ・ビン・ラディンのように、奪われたアイデンティティを取り戻そうと、原理主義的信念に囚われて事に至る。

トラブルメーカーのユニークな例として、「ビリーズブートキャンプ」のブームにおけるビリー・ブランクスが挙げられる。彼は、2007年6月、日本での事情をよく理解しないまま、ブームの真っ只中に来日し、このエクササイズのあるべき姿を真っ当に語り、実演している。しかし、そのときにはすでにこのブームはアイデンティティ・クライシスの状態に陥っており、意図せず、彼自身がトラブルメーカーとして機能し、その流行を下火にしている。当時、もし彼がまだ浸透していない日本各地を訪れ、パフォーマンスを見せていたら、感染はまだしばらく続いていただろう。

ディッチング・ポイントは己を見失った瞬間に訪れる。それは、ティッピング・ポイントと違い、偶然性の入りこむ余地は少ない。成功には運もあるが、失敗には必然性しかない。戦史などを見ると、一つの戦いをめぐって勝利した側には運が味方して勝利が転がりこんでいるように見え、逆に、敗北した側はとんだへまをして自ら負けを呼びこんでいる。勝利は偶然であり、敗北は必然である。失敗ほど教訓を残すのはそのためである。しかし、すべてにおいて可能ではないけれども、ディッチング・ポイントを避けるには二つの方法がある。

一つはミートウアーが目立ち始めた段階で、ギャングが集まってこないように対処することである。ミートウアーにギャングが便乗してくると、アイデンティティが失われてしまう以上、その前に芽を摘んでおけばよい。アイデンティティが維持されていれば、ディッチング・ポイントは訪れない。

もう一つはミートウアーとギャングが揃った段階で、自ら縮小の道を選ぶことである。トラブルメーカーが現れれば、壊滅的なディッチング・ポイントを迎える。だったら、その前に、原点を見直すほうがよい。ミートウアーとギャングの占領を潜在的なトラブルメーカーの出現と見なすというわけだ。被る損害も決して小さくないが、適正規模に至る過程でアイデンティティを再発見し、社会的に定着できる。

ジュリアナ東京は、ミートウアーとギャングが店内を占拠し始めた段階で潮時とし、閉店を決断している。この英断がなければ、トラブルメーカーによるセンセーショナルなスキャンダルに巻きこまれていた危険性は高い。流行現象に対してはうさんくささや反感を覚えている人も少なくないので、メディアは待ってましたとばかりに騒ぎ立て、つぶしにかかる。ディスコ文化のディッチング・ポイントを回避するために、自ら収縮させる道を選ぶことはアイデンティティを回復し、生き延びていく賢明な判断である。

「アイデアや流行ないし社会的行動」がティッピング・ポイントに達して爆発的に感染していくうちに、「慎ましいこと」が軽んじられて、自惚れた雰囲気生まれ、そこにミートウアーとギャングが便乗してくる。この乗っ取りによってアイデンティティが失われ、中身がないまま膨らみ続けていくと、トラブルメーカーがスキャンダルを起こし、その力によってその流行現象は急速にすたれていく。このようにディッチング・ポイントは到来する。

ディッチング・ポイントの後

沢本あすかがトラブルメーカーであるかどうかはさておき、最近の秋葉原がミートウアーとギャングに占領されているのは、確かであろう。それはディッチング・ポイントにいつ達してもおかしくない状態であることを意味する。他にも、ジョージWブッシュのバイオ燃料をめぐる状況もディッチング・ポイント前夜に向かいつつある。しかし、ディッチング・ポイントを迎えたとしても、その後がお先真っ暗というわけでもない。それは、グラッドウェルによるティッピング・ポイントの考察が実証性を意識しているのに対し、われわれのディッチング・ポイントがそうでなく、エイプリル・フールの東京新聞の朝刊特報面さながらで、直観主義的であることを考慮するまでもない。

ディッチング・ポイントに達したものは、その後、大きく分けて定着型・解消型・再建型の三つの道を進む。

定着型は革命性を捨て、適正規模を認知して身の丈をわきまえる代わりに、一般ないし忠誠心の高い人々の間で定着していくケースである。1990年代にブームとなった中華料理がそれにあたるだろう。もっとも、日常生活に不可欠なものであれば、スキャンダルにかかわらず、背に腹は変えられないので、人々のニーズはある程度存在する。

解消型は、ディッチング・ポイントをきっかけに、壊滅してしまうケースである。ただし、た

んに消えるのではなく、他の「アイデアや流行もしくは社会的行動」を生み出す発展的解消をとることが多い。ヒッピー文化はオルタモントの悲劇やシャロン・テート事件によって消滅したけれども、元ヒッピーはエコロジーやICTの発達に寄与している。

再建型は、壊滅的な打撃を受けて低迷していたところに、画期的な新規参入が現われ、復活を遂げるケースである。1980年代後半のアメリカにおけるビデオ・ゲーム市場が好例である。1983年にアメリカのゲーム市場は崩壊したが、1985年、任天堂のファミリーコンピュータの発売を皮切りに、日本製のビデオ・ゲームが次々と売り出され、息を吹き返している。

ディッチング・ポイントは、「アイデアや流行もしくは社会的行動」がアイデンティティを見失った瞬間に準備される。その破産は「慎ましいこと」が思い出され、それを再検討する機会にもつながるのであり、マイナス面だけをもたらすわけではない。その点では、「失望の一点」ディッチング・ポイントにそんなに悲観することもない。流行は同時代的な昔話として語り合うためだけにあるのではないことをディッチング・ポイントは教えてくれる。「流行を避けることは、流行に迎合するのと同じくらい弱いことである」（ジャン・ド・ラ・ブリュイエール『人さまざま』）。

〈了〉

参考文献

マルコム・グラッドウェル、『急に売れ始めるにはワケがある ネットワーク理論が明らかにするロコミの法則』、高橋啓訳、ソフトバンク文庫、2007年

Malcolm Gladwell, The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference, Little Brown & Co, 2000

WOWOW、『東京ディスコ伝説』、2008年

<http://www.wowow.co.jp/documentary/disco/>

asahi.com

<http://www.asahi.com/>

MSN産経ニュース

<http://sankei.jp.msn.com/>

アメーバニュース

<http://news.ameba.jp/>

Hush Puppies

<http://www.hushpuppies.com/en-US/Default.aspx>

Wolverine World Wide

<http://www.wolverineworldwide.com/default.asp>

観光地のライフ・サイクル

Seibun Satow

Nov,16. 2011

「金閣寺の焼亡をなげくよりも、広島、長崎のバク心地を積極的に保存、公園化する計画を実行した方が、千客万来うけあいの観光計画向きなのである」。

坂口安吾『国宝焼亡結構論』

2011年11月13日、兵庫県姫路市で開催されたB-1グランプリにおいて、岡山県真庭市の「ひるぜん焼そば」がゴールドグランプリに輝く。同大会で西日本の料理が最高賞選ばれるのは初めてである。

B級ご当地グルメでまちおこしをしようという動きが日本各地で盛んになってきたのを背景にして、2006年に始まったのが「B級ご当地グルメの祭典 B-1グランプリ」[である。6回目であるが、もう完全に定着したイベントだと言ってよいだろう。

B級グルメによるまちおこし運動は、実は、始めやすい。ご当地グルメがなくても、新たに考案すればいい。しかも、初期投資は少なくすむし、特別な技能の人材も必要としない。何よりも、子どもから年寄りまで楽しめるので、明るさがある。

JUGEMテーマ：[原発](#)

[The Tourism Area Life Cycle: Applications And Modifications \(Aspects of Tourism\)](#)

[The Tourism Area Life Cycle...の他のレビューをみる»](#)

評価：★★★★★

Channel View Publications Ltd

¥ 3,951

(2006-02-28)

コメント：観光地の持続的発展を考える際に、サリー大学(University of Surrey)のリチャード・W・バトラー(Richard W. Butler)教授が1980年に提唱した「観光地のライフ・サイクル(The Tourism Area Life Cycle)」が参考になるだろう。これは社会心理学に基づく市場分析の成果であるプロ

大型観光バスを連ねた社員旅行に観光地が依存していた時代はすでに過ぎ去っている。あの旅の恥はかき捨ての観光が主流だった頃、旅館やホテル、土産物屋は自分たちが儲かりさえすればいいと利己的な態度をあからさまにし、知恵を絞ることもなく、努力も怠っている。しかし、今では観光業者だけで集客できない。業者自ら意識改革し、自治体や他業種との連携してネットワークを形成、地域一体となつてとり組まなければ、観光地として再生できないのが現状である。

観光地の持続的発展を考える際に、サリー大学(University of Surrey)のリチャード・W・バター(Richard W. Butler)教授が1980年に提唱した「観光地のライフ・サイクル(The Tourism Area Life Cycle)」が参考になるだろう。これは社会心理学に基づく市場分析の成果であるプロダクト・ライフ・サイクル(PLC)、すなわち商品のライフ・サイクルを援用した段階論である。

初期状態は「探検段階(Exploration)」である。その地域の住民が自らの観光資源に気がついていない状態で、訪れるのはフィールドワークや探検を目的とした学者やルポライター、冒険野郎くらいである。

次に、「包含段階(Involvement)」が起こる。住民が観光資源を認知し始め、観光でまちおこしをしようとさまざまな人が巻きこまれていく。訪問者も探検段階の研究成果や記録、紀行文に刺激された第二世代が加わる。

その後、「発展段階(Development)」に突入する。住民が外部の協力を得つつ、資源を商品化し、観光地として発展し始める。流行に敏感で、従来の観光地に飽き足らなくなった人々が訪れる。

次第に「成熟檀家(Consolidation)」を迎える。観光商品として市場で認知され、さらにそれを強化していく。観光地として認知度が高まっているので、みんなも行っているようだからと人々が押し寄せるようになる。

ここで、「許容量の諸要素の臨界範囲(Critical Range of Elements of Capacity)」が顕在化する。その観光地には許容できる観光客や施設、開発の規模が決まっている。その臨界状態を超えてしまうと、諸問題が噴出し、観光地は下り坂を辿る。

マンネリによる飽きは容易に想像がつかだろう。外部資本が収益率を上げようと、大勢の観光客を呼びこむために、巨大な宿泊施設建設・リゾート開発を推進する。ところが、許容量を超えた観光客が押し寄せると、住民とのトラブルが多発する。ゴミのポイ捨てやプライバシー侵害、

騒音、交通渋滞など住民の生活に迷惑がかかる。観光業関係者は我慢できるかもしれないが、すべての住民がそれを生業にしているわけではない。また、大規模な開発は、当の観光資源を損ね、その地の固有の魅力も乏しくさせてしまう。こうなると、観光客にとっても不満が募り、期待はずれだと足が遠のく。

しばらくして、「停滞段階(Stagnation)」に陥る。先の臨界範囲のオーバーにより、ニュー・カマーもリピーターもいずれの来訪者数も頭打ちとなり、減少傾向の兆しが出始める。

ここからその観光地の辿る道は二つに分かれる。諸問題を認識し、解決策を打ち出し、それが功を奏した場合、「再生段階(Rejuvenation)」に移行できる。しかし、もしそれが叶わなかった場合には、「衰退段階(Decline)」へと沈んでいく。

この循環モデルで重要なのはキャパシティをめぐる臨界範囲の指摘である。考えてみれば、これは当たり前の話である。Jリーグ観戦だって宝塚観劇だって、スタジアムや劇場に収容人数の制限がある。ぎゅうぎゅうに押しこめられたら楽しめないし、第一、地震や火事の際には危険だ。とは言うものの、閉鎖スペースと違い、観光地が来訪者数を制御するのが難しい。世界遺産に新たに登録された地域が観光でまちおこしを図った際に、この状況に悩まされている。

そこで注目されているのが「着地型観光」である。これは既存の「発地型観光」と対比される概念である。

従来の観光は、出発地、すなわち大都市圏に所在する旅行業者がツアー商品を企画し、消費者に売りこむ。こうした旅行業者は販売規模を生かし、交通機関や宿泊施設等の利用を一括購入・パック化することで、ツアー料金を安く抑えられる。反面、内容やスケジュールは定番化してしまう。また、消費者のマインドのひえこみにも弱い。これが「発地型観光」であり、キャパシティの臨界を破る危険性が大いにある。

一方、「着地型観光」では、目的地に所在する旅行業者がツアー商品を企画する。その土地ならではのユニークな内容とスケジュールの商品が提供される。その際、自治体や各種の業者、地元住民とも連携し、地域一帯でそれに協賛している。こうした態勢により状況の変化にきめ細やかに対応できる。許容量の臨界範囲を超えないような調整がしやすい。

観光はコミュニケーションであり、それは三つのイメージが構成している。まず、地元は自身が抱く「発信イメージ」をアピールする。観光業者やマスメディアは、伝達するために、それを「解釈イメージ」として再構成する。消費者は、さらに、受けとったものとさまざまな情報を組み合わせて「地域イメージ」を形成する。この三者がマッチしていると、その観光地は成功する可能性が高い。

ただ、一般の商品と違い、観光は解釈・地域イメージを優先させればいいというわけにはいかない。迎合してキャパシティの臨界範囲を超えたことをすると、観光地の持続的発展を損ねてしまう。それにはコミュニケーションを一方向にすることなく、三者の間で双方向的に行う必要がある。こうしたコミュニケーション過程から三者が満足し得る物語が紡ぎ出される。コンサルタントや代理店がマーケティングを根拠にまちおこしをプロデュースすれば、うまくいく時代ではない。

消費者は観光にこういった物語を求めている。それはお仕着せではなく、自分ならではのものである。よい観光は三者が協同で創造する物語である。そこでは観光客の意識改革も必要とされる。自分たちはたんなるお客さんではなく、物語を業者や地元の人々と共に作り出そうとするパートナーである。許容量の臨界範囲を破らないような自制を消費者もしなければ、観光地はたちどころに停滞段階に突入する。現代社会において持続可能性が重要な課題である以上、観光も例外ではない。観光の物語はそうした持続可能性を秘めている。

<了>

参照文献

坂口安吾、『坂口安吾全集15』、ちくま文庫、1991年

Butler, W. R. *Tourism Area Life Cycle*, Goodfellow Publishers Ltd, 2011

http://www.goodfellowpublishers.com/free_files/Contemporary-Tourism-Review-TALC-fa9aef4da56046336b1eef4ef113debc.pdf

ヘンリー・ミンツバーグ『マネジャーの仕事 (The Nature of Managerial Work)』 (1973) - 2011.12.02 Fri

ミドル・マネジメント

Seibun Satow

Nov, 30, 2011

「組織とは管理職の持っているスキルの価値だと言えるのではなからうか」。

レナード・R・セイルズ

2011年11月28日、東京電力は福島第一原発の吉田昌郎所長が入院治療のため12月1日付で所長職を退き、本店内の原子力・立地本部に異動すると発表する。東電によると、吉田所長は。検診の結果、11月中旬に病気が見つかり、24日あらい入院している。後任には、原子力運営管理部の高橋毅部長が就く。

吉田所長は発生直後から、現場と本社の中に立ち、原発事故対応の陣頭指揮を執っている。加えて、首相を始めとする政府要人やIAEAの専門家、記者などが訪れた際に、経過と現状を説明している。所長交代が事故収束作業に与える影響について、11月29日付『朝日新聞』によると、東電の広報部は「問題ない。後任の高橋は福島第一原発での勤務経験があり、今回の事故も熟知している」と答えている。

交代をめぐって収束に向けた作業への懸念が記者から東電に投げかけられたのは、吉田署長が本社、すなわちトップと現場、すなわちボトムを媒介していたからではないだろう。彼がこれまでの経過ならびに現状から推測される事故の「コンフィギュレーション(Configuration)」、すなわち輪郭を最も認識しているからである。

現代社会において、巨大な組織体はもはや珍しくない。東京電力もその例に漏れない。こうした組織体ではトップとボトムの距離が広がり、マネジメントが効果的に機能しないことも少なくない。そこで重要となるのがミドルである。この中間層は上下の階層を媒介し、両者から情報が入ってくるため、全体像を最も見通せる立場にある。上から怒鳴られ、下から嘲られる中間管理職の悲哀なるものは時代遅れのイメージである。真に優秀な中間管理職がその組織の将来さえ左右する。

カナダの経営学者ヘンリー・ミンツバーグ (Henry Mintzberg) は、こうした現代のマネジメントの変容について、『マネジャーの仕事 (The Nature of Managerial Work)』 (1973)において非常に示唆的な考察を提示している。彼は、実証的研究を通じて、従来のマネジャーの職務に関する学説を覆す。それらは、古典学説に始まり、偉人学説や企業家精神学説、意思決定学説、リーダ

ーシップ効果学説、リーダー・パワー学説、リーダー行動学説、職務活動分析学説などである。

マネジャーは長期的なビジョンに基づいてプランを立案し、部下を引っ張っていくわけではない。実際のマネジャーは各自の組織単位とその外部環境の間にいる。自分の職場を切り盛りしつつ、社内の他の部門のマネジャー・スタッフ、社外の取引業者や顧客などにも気を配って、山のような仕事を間断なくこなさなければならない。しかも、その活動は短時間で、変化に富み、断片的である。彼らはコミュニケーションを頻繁に行い、各種の調整に励み、トラブルを解決する。

それは接触の比率からも見てとれる。彼らのコミュニケーションの時間比は部下が48%、社外の人44%を占めているが、上司はわずか7%である。現場に近い方が優先されている。こうした接触を通じてミドル・マネジャーは組織のコンフィギュレーションを獲得できる。

ミンツバーグは、マネジャーの仕事を「役割(Roles)」から次のように分類している。

マネジャーの仕事

[🗨️ マネジャーの仕事の他のレビューをみる»](#)

評価：★★★★☆

ヘンリー ミンツバーグ

白桃書房

¥ 3,360

(1993-08)

コメント：カナダの経営学者ヘンリー・ミンツバーグ (Henry Mintzberg) は、実証的研究を通じて、従来のマネジャーの職務に関する学説を覆す。それらは、古典学説に始まり、偉人学説や企業家精神学説、意思決定学説、リーダーシップ効果学説、リーダー・パワー学説、リーダー行動学説

役割 セット

対人関係の役割 (Interpersonal Roles) フィギュアヘッド (Figurehead)

リーダー (Leader)

リエゾン (Liaison)

字情報関係の役割 (Informational Roles) モニター (Monitor)

周知伝達者 (Disseminator)

スポークスマン (Spokesman)

意思決定の役割 (Decisional Roles) 企業家 (Entrepreneur)

障害処理者 (Disturbance Handler)

資源配分者 (Resource Allcator)



交渉者(Negotiator)

マネジャーはある組織単位をフォーマルにまかされている。その肩書や責務の対人関係的な象徴が「フィギュアヘッド」である。また、マネジャーには部下の配置や動機付けを行う役割もある。これが「リーダー」である。さらに、「リエゾン」の役割もある。これは連結を意味するが、ミンツバーグはカナダ人であるので、フランス語でよく見られる現象を指している。音声の上では、発音しない語尾の子音字または鼻母音が後続の母音、またはhで始まる単語の母音とつながって一つの音になることである。“les”のsはそのままだと発声されないが、“les enfants”では後の単語の語頭の母音と連結して発音される。同僚や社外の人と交流することで、好意的な支援や情報を新たに入手できる。

リエゾンからも明らかなように、マネジャーは情報に関して得意な立場にいる。マネジャーは「モニター」として情報を受信・収集する。そのため、自分の組織に特別の情報を伝える「周知伝達者」である。しかも、内部情報を外部環境に広める「スポークスマン」である。

特別の地位と権限ならびに独自の情報アクセスを持っているため、マネジャーは重要な意思決定の役割を担っている。革新を促す「企業家」、組織がさらされる脅威への「障害処理者」、優先順位と努力の傾斜を決める「資源配分者」、集団利益のために要求と譲歩の場に臨む「交渉者」という四つの役割がある。

吉田所長への評価の高さは、これらの役割をよく心得て、「マネジャーの仕事」を実践していたからだろう。

マネジャーにはこうした10の役割があるが、管理職務によって重臣が異なっている。ミンツバーグは次の8類型をその中心的役割と共に分類している。

職務タイプ 中心的役割

コンタクト・マン(Contact Man) リエゾン、フィギュアヘッド

政治的マネジャー(Political Manager) スポークスマン、交渉者

企業家(Entrepreneur) 企業家、交渉者

インサイダー(Insider) 資源配分者

リアル・タイム・マネジャー(Real-time Manager) 障害処理者

チーム・マネジャー(Team Manager) リーダー

エキスパート・マネジャー(Expert Manager) モニター、スポークスマン

新任マネジャー(New Manager) リエゾン、モニター

組織の外部との接触に時間を多く咲き、有益・友好的な人と関係を深め、なおかつ自分の組織の

評判を高める宣伝をするマネジャーがいる。これが「コンタクト・マン」である。次の「政治的マネジャー」も外向的ではあるけれども、組織に作用する多種多様な方向からの政治的な力への対処に時間を費やすという特徴がある。

「企業家」はチャンスを探求し、組織内のイノベーションに積極果敢に取り組むマネジャーである。ただ、大組織では、在任期間が短命に終わる傾向が見られる。また、「インサイダー」は組織内部の業務が円滑に運営し続けることに労力を投じる。破壊的な変革期の後に、組織を落ち着かせるために登場したり、トップがコンタクト・マンである場合にナンバー2として実務を担当したりする人がこれに含まれる。

「リアル・タイム・マネジャー」はインサイダーに似ているが、時間尺度と問題が異なる。日々の業務が滞りなく進むように努力を傾けるトラブル・シューターである。また、「チーム・マネジャー」も内向的であるけれども、関心は統一性が強く、一丸となって効果的に仕事をこなす機能集団を構築することにある。高度に熟練した専門家の間のややこしい調整が必要な場合に希求されるマネジャーである。指揮者や映画監督がこれに当たる。さらに、「エキスパート・マネジャー」は管理者役割だけでなく、自身にも専門職能が要求される。他のマネジャーから専門的な助言・意見を求められることもある。ただし、多様性は少なく、デスクワークが多い。

「新任マネジャー」は新しく職に就いたタイプである。創めはコンタクトも情報もない。意思決定するには準備が不足している。そこで人的ネットワークと情報のデータ・ベースの構築に躍起になる。それが出来上がってくると、改革熱にとらわれ、組織を自分の型にはめようとする。しばらくすると、落ち着いてきて、前述した他のタイプのマネジャーへと変わっていく。

高橋新所長はこの最後のタイプに属する。彼がミンツバーグの指摘した一般的な経過を辿るかどうかは定かではない。しかし、琴は重大であるため、変革熱は勘弁してもらいたいところだ。

福島第一原発事故を含めて3・11はトップとボトムを寸断する無数の事態を引き起こしている。復旧復興の仕事は依然として山積みである。明らかに「マネジャーの仕事」が求められていたのに、多くの言い訳が政治家や官僚から発せられ、その最大の解決策として首相の交代まで起きている。ところが、新政権の下でも、復旧復興が進まないどころか、新たな政治課題が次から次へと現われ、それらは二進も三進も行かない状態に陥っている。各課題には関連する組織の利害関係者は極めて多様で、その内外でさまざまな対立が渦巻いている。そんな中、田中聡沖縄防衛局長が11月28日に記者たちとの懇親会で「『これから犯す前に世犯しますよ』と言いますか」を含む暴言を吐く。この人物が公的な組織の管理職に昇進できたとは啞然とする。今、必要なのはコンフィギュレーションを持ったミドル・マネジメントだ。

〈了〉

参照文献

ヘンリー・ミンツバーグ、『マネジャーの仕事』、奥村哲史他訳、白桃書房、1993年

アンビエントナリッジ

<http://p.booklog.jp/book/54565>

著者：佐藤清文

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/xargs/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/54565>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/54565>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ