

メディア・ループとメディア人間の誕生

小林 修 一

理論社会学研究室

Media Loop and Emergence of Media Man

Shuichi KOBAYASHI

Sociology

Abstract

This paper discusses the effects of electric media on our society. The possibility of constructing the media loop in our social life is examined in this paper, with the discussion on the combination of the thought and sensitivity and the media which spread in our life. The effects of electric media are seen clearly in the function of TV and computer in our society. And the metaphysical reconstruction of both reality and mind is significant.

「はじめに」

現代人の日常的な世界認識はいかなるものなのであろうか。知識社会学の樹立者であるK・マンハイムは社会認識を規定する要因としての各種のイデオロギーに注目した。それは世界に対する人々の「意志」を水路づける枠組として作用するものと考えられた。だが東独を始めとしてソヴィエト体制の崩壊の後、現在の東西イデオロギーの実質的な不在の状況の中で、私たちの世界認識、世界像を規定する要因として、にわかにメディアが浮上してきている。おそらくはメッセージとしてのイデオロギーの力が支配しているうちは、そのメッセージの担い手として二次的な扱いをしかされていなかったメディアそれ自体が、メッセージとしてのイデオロギー衰退後に、なおも人々の世界認識や行動様式、コミュ

ニケーションのあり方と強く結びついていた事態が浮上してきたからなのであろう。

そもそもメディアは人々の思考を規定し、そのことを通じて世界のリアリティと人々のアイデンティティとを規定してきたのである。ただ、とりわけ近代においては国家やイデオロギーといった「物語」としてのメッセージによる吸引力が人々の世界認識や行動様式を規定し、実はメディアのもつ潜在力が見えなくされていたにすぎない。いわば、そうした「大きな物語」(リオタール)の解体後に、メディアは人々に私的で小さな「物語」を提供しはじめたのである。マクルーハンのいう「メディアはメッセージである」といった命題が成立しうる状況はこうして準備されたといえる。

だが、メディアが人々の思考を変え、リアリティとアイデンティティとを構築する内的メカニズムそのものに照明を与えられてきたのはつい最近になってからである。とりわけ、無文字文化における声の機能や、逆に電子テクノロジーの機能については、なお多くの証明し検討されるべき問題の多くが取り残されているといえよう。

本論はこの問題に資すべく、電子メディアの代表ともいえるテレビとコンピュータによる世界の提示のされ方、思考の外在化のされ方に注目し、ついで、それが人間の認識の規制といかに連結しうるか、また連結することにおいて思考と世界のあり方をどう変革するかを検討する。その上で、この過程の副産物としての私たちのアイデンティティの変容を通して、現代のコミュニケーション状況のあり方を考察する。全体を通じての鍵概念は「メタファー」である。それは人間の認識の根源的な規制を解く鍵であるとともに、実は電子メディアが切り開く世界のあり方にも通底するものである。おそらくは、この点にも、今日メディアが問題視されねばならない決定的な留意点がひそんでいるのではないかと、著者は考えている。

「テレビのメタファー」

テレビ画像は私たちに対して「世界」を提供する。それはあくまで二次元的な加工された世界であるが、私たちはそれを三次元的に解読する。画面の富士山の映像はテレビカメラの眼を通して、電波に乗って私たちの眼の前のテレビ画像として現前するものなのであるが、私たちは山すそに立つガイド役のキャスターの横にそびえる山の画像を、三次元的な土の塊りである本物の富士山として理解するのである。それは現実を知覚する仕方とテレビを視聴する仕方のいずれもが「慣習やコードによって規定されるという点で根本的に類似しているからである」⁽¹⁾。こう説くのはフィクスとハートレーであるが、その解答は正解とはいえない。というのも、二次元的な像を二次元的に「見る」コードもまた存在するからである。コードに規定されているという類似点からはテレビ画像を現実の像とみなす

ゆえんは解明されない。

だが、彼らはテレビ画像の見え方については正鵠を得た説明をしている。つまり、「いかにも生の、アイコン的な現実表現と見えるものも、正確に言えば、テレビというメディアによるそうした現実のメタファー的な再構成にほかならない。記号表現と記号内容のあいだにわれわれが感じとる類似性は、構成された等価性と考えなければならない。つまり、テレビにあらわれるメタファー的現実世界は、本物の現実世界を展示するのではなく、転位しているのである」⁽²⁾と。彼らはテレビ画像は（三次元的）現実のメタファー的再構成であると指摘し、それは（三次元的）現実そのものに「見える」と前置きしている。むしろ、テレビ画像が現実のメタファー的再構成であるからこそ、私たちはその画像を「現実」として「見る」のである。彼らの議論で抜け落ちているのは、後論するように、人間の認識の根本的規制こそ「メタファー」的であるという点である。それはともかくとして、ここでのポイントは、テレビは現実のメタファー的再構成としての画像を提示し、私たちはそういうものとして、つまり、現実そのものとして、画像を理解するという点にある。

だが、画像を現実して「見る」ことを可能にするためには、したがってメタファー的な（現実と画像との）関連づけの仕組みは画像の製作過程のうちにある。娯楽番組、ドラマ、ニュース、イベント、スポーツ、ノンフィクションいずれもシナリオや筋立て、構成にそって進行し、カメラアングルや背景、クローズアップの画像が決められ、合い間に解説者のことばや文字画像がはさみ込まれる。フルッサーが指摘しているように、テクノ画像としてのテレビは書かれたテキストに画像としての意味を付与するメディアなのである。テクノ画像がテキストに意味を与えるものであることは、たとえばレントゲン写真と、これを解剖学や医学的概念に基づいて解説する技師や医師の場合を見れば一目瞭然である。レントゲン写真は人体の解剖学的テキストの具体的、画像的事例にほかならず、医師らはそのテキスト読解能力を持つ者である。ところが、テレビやポスターといった画像は、もともとはシナリオや広告テキストに対する意味づけとして製作されるのであるが、製作された画像の読解のためには視覚的画像一般のコードで足りるため、通常はそのコードに基づくメタファー的理解がなされることになる。テレビ画像が現実のメタファー的再構成として理解されるというのは、画像の表層のプロセスと、これを表層において解説する人々に対してあてはまる。だから、フルッサーが言うように、テレビのような「大衆的テクノ画像は<騙す>のだ」⁽³⁾。ちなみにテレビ製作者は広告製作者なら、その画像に対してレントゲン写真に対する医師のように、テキストのレベルへと翻訳して読解することは可能であろう。

こうして、テレビ画像の見方には二通りのものがあるといえよう。通常の見方は、進行する画像を「現実」として理解するメタファー的理解の水準に位置する。しかし、「ルビン

の酒杯」の見え方と同様、一方の見えは、他方の見えの可能性を隠蔽してしまう。のみならず、テレビ画像をテキストへの意味づけとして「読む」ためには固有のリテラシーを要する。それはテキストを批判的に吟味しようような「距離」を必要とするが、通常の見方はむしろこの「距離」を無化するように対応することで画像に没入するのである。現実のメタファー的再構成として（そうした作品となるようにテキスト＝シナリオに対して適合的な意味づけ＝製作をするプロセスが実は隠されているのだが）画像を提供する側と、この画像を通して＜あちら側＞＝現実へのメタファー的同一視へと没入する側とは、したがって共犯関係にあることになる。

「コンピュータのメタファー」

それでは、電子メディアのもう一つの代表であるコンピュータのメタファー性とはいかなるものか。ここではそれを、精神のあり方としてのテキストについて前提的に考察した上で、精神としてのコンピュータのメタファー性を探り、そのことを通じて、コンピュータは精神のテキスト化ないしデータ化を押し進めることを明らかにする。

(1) テキストとしての精神

テレビが現実のメタファー的再構成であるのに対して、コンピュータは精神のメタファー的再構成であるということが出来る。だが、そういえるためには、あらかじめ精神がテキストとしてメタファー的に捉えられている必要がある。なぜなら、フルッサーが指摘しているように、コンピュータもまたテキストに意味を付与するテクノ画像の一種にほかならないからである。

ここでは精神とは何か、自我とは何かということが当然問題となる。この根源的な問題を一挙にここで扱うことはできないが、そもそも精神や自我を、人間は直接的に把えることはできない。というのも、後論するように、人間の認識はAをBとして、それゆえ未知なるものを、既知のものとの類比に基づいてメタファー的に把握するという原理的な構造から成り立っているからである。それゆえ、精神や自我はそれとは別の何ものかとしてしか捉えられないものといえよう。書くこと＝ライティングはこれを可能にする偉大な発明であったことになる。紙や他のものの上に、思考の内容を外在化し、表示することによって、はじめて人類は自らの思考、内面、精神を客観的なものとして捉えることができた。この書かれたもの＝テキストはその投影にほかならないと考えられた。ここにはテキストとしての精神といったメタファー的把握が生じているのであるが、いったんテキストと精神とがメタファー的に同一視されるや、精神とはテキストのような、完結した、静的で安

定した内閉的なものと観念されるようになり、思考活動とライティングとが同一視され、白昼夢にふけったり、まとまりのない空想世界に漂う精神ではなく、首尾一貫したライティングを行う概念的な精神こそが精神の形として把えられるようになる。手書きから活字へのライティング、テクノロジーの進化は、こうした精神の特性を安定化し強化するものであった。

歴史的には近代、とりわけ西欧においてさえも読み書き能力の普及と義務教育の浸透によって、こうした「近代的自我」の一般化が成立するのは十九世紀以降でしかない。だが、コンピュータがテキストであることが、精神としてのコンピュータといったメタファー的同一視を生み出すためにも、そのことは必須の前提条件なのである。

(2) 精神としてのコンピュータ

ここでコンピュータとテキストの差異が問題となろう。書かれたもの＝テキストは精神の投影であり、書くこと＝ライティングは精神の活動であるというメタファー的把握は可能であるにしても、なお、精神の所在はあくまで書く主体の側であると観念されている。テキストはそれを眼に見える形で形象化したものにほかならないのであって、なお主観的な精神と、その客観化としてのテキストの間の距離には埋めがたいものがある。

これに対してコンピュータのディスプレイ上には思考の完結した、動かしがたい結果が表示されるわけではない。思考の過程で、思考を押しすすめるために不可欠な記憶や論理的組み立てから非言語的な図像までが動員されつつ、思考を促すことになる。それは思考過程そのものをシュミレートすることで、その思考がコンピュータ外の「主体」の側のものか、それともコンピュータ本体の側のものかの境界が曖昧なものとなる。プログラマーがコンピュータを前にすると自分の思考とプログラムとのはざままで、思考の客観化としてのプログラムと、プログラムの主体化としての思考との主客不分明な領界に入り込む⁽⁴⁾とされるゆえんである。

ボルターはこの点についてこう述べている。「書き手は、コンピュータに支援されつつ、テキストを言語的、視覚的記号のダイナミックなネットワークとして構築する。このようにマシンの中で電子的に処理される記号は、精神自体に内在する観念のネットワークの拡張のように思われる」⁽⁵⁾と。しかし、なお、この精神とコンピュータとはメタファー的論理によって架橋されるものである以上、両者の間にはギャップが存在することになる。おそらくコンピュータの理想はこのギャップを無化することであろう。しかしながら、その場合、ボルターが指摘したように⁽⁶⁾、ここで生じてくる事態が精神化したマシンなのか、それともマシン化した精神なのか、ということが問題となる。おそらくはこの両者なのである。というのも、両者はいわゆるヒューマン・インターフェース（コンピュータの

使い易さ)の問題であり、一般的にいうなら、デジタル的原理に基づいて、アナログ的仕様にどこまでせまることができるかの問題である。むしろ問題とすべきは後者であり、それは人間精神の変容とその方向性からむ事態である。電子メディア化と情報化全般の中でのこの問題の検討こそが本論のテーマなのであるが、コンピュータとの関わりで言うなら、明らかにコンピュータのねらいは精神の電子テキスト化にあることになる。というのも、前者、つまりインターフェースとしてのマシンの精神化といった表層のメタファーによって、ちょうどテレビがそうであったように、後者、すなわち精神のマシン化、データ化が進行しつつ、隠蔽されるからである。

(3) 精神のデータ化

コンピュータのインターフェースが改善されればされるほど、確かにマシンは人間同様、アナログ的な感覚で対応するかのように感じられる。このこと自体はコンピュータの普及と便利さの上ではおおいに歓迎されるべきことのように思われる。だが、この「マシンの精神化」の表層的メタファーの背後ではマシン本来の情報処理の過程が精神のデータ化として進められているのである。

一般にコンピュータのシステムは「入出力装置」「演算装置」「記憶装置」「制御装置」から成り立っている。まずキーボードやマウスによる入力時には、人間精神のアナログ表示はコンピュータ内では二進法的なデジタル表示へと変換され、処理される。つまり、アナログ表示による文字入力(あ)は、JIS ビッド構成での表示法による二進数の10110001の信号としてデジタル変換され、それはROMに記憶されるとともに、ディスプレイ上には逆のデジタル・アナログ変換(D/A変換)の結果(あ)が表示されることになる。無論、こうした処理は極めて高速で行われ、ユーザーにとってはマウスによるインターフェースの透明性と相俟って、精神とコンピュータウェアとの間のギャップをほとんど感じさせない。だが、そこにおいて入力する精神は純粹に数量記号的なレベルで、したがってデータとして処理されているのである。ことばをデータとして数量的に処理することによって、アスキーコードに変換しているのである。それは精神の活動、すなわち思考を代数表現に変換するのに必要な過程なのだ。

次に、コンピュータはそうしたデータの処理、加工として思考をシュミレートするのであるが、演算として行われるその過程は、ブール代数を論理的回路にすえることによって、真・偽の論理的思考過程を1、0の代数的過程として処理することになる。

このベン図として表示される数理論理学としてのブール代数の特徴を、アナログ的な古典論理学と対比してみると、古典論理学(三段論法)が話された言葉の組織化として、直接的、経験的な言説の整序であるのに対して、ブール論理学は、ある項が一定のカテゴリー

やクラスに所属するか否かを代数的に判断するシステムであるといえる。その際、古典論理学における、「経験」に根ざした「意味」は、ブール論理学においては経験世界から分離された形式的、数量的データへと変換されている点に注意しておきたい。コンピュータの「思考」とは実際にはこうした数理論理的な操作によるものなのである。

だから、コンピュータに対する「問いかけ」としての検索は、キーワードを利用する方法に限定されるが、それもあくまで代数表現にはめ込むことの可能な「問いかけ」の仕方に限定されるからである。しかしながら、ハイムの指摘をまつまでもなく、「問いかけ」の仕方は回答のあり方を決定的に規定してしまうものである。したがって、「今日われわれはコンピュータのインターフェースを通して世界に問いかける。その問いかけの大部分がブール代数を使って行われている。われわれは無意識のうちにブール代数を使った検索方法に影響されて世界をモデル化している」⁷⁾のだ。むろん、この無意識なマシンの側の計算はユーザーの側には自覚されず、むしろ演算の結果はデジタル・アナログ変換（D・A変換）によってディスプレイ上にアナログ的な文字や画像として出力され、出力されたアナログ表示を理解する「意識」によって隠蔽され続けることになる。このアナログ的な文字や画像としてのイメージ生成のレベルでコンピュータとユーザーとは共同で「思考」しつつ、思考の背後に隠された計算可能性の実体の隠蔽については共犯関係を創りだすことになる。

こうして、コンピュータにおける精神とのメタファー的同一視が進めば進むほど、ちょうどテレビにおける現実とのメタファー的同一視の場合と同様に、その表層的に意識化可能なメタファー性の背後の操作は不可視のものとなり続ける。だが、私たちの視覚と世界の見え方を規定するのはむしろ不可視の操作のレベルである。その規定性を受けながら、私たちはテレビの画像をリアリティないしそのモデルとし、コンピュータ・ディスプレイ上のイメージ生成を思考ないしそのモデルとして受け入れつつあるように見える。

「人間知のメタファー性」

なぜそうしたことが生じてしまうのか。つまり現実のメタファー的再構成としてのテレビ画像や、思考のメタファー的再構成としてのコンピュータ・ディスプレイに対して、それらをメタファーとしてではなく、現実そのもの、思考そのものと見なしてしまう視聴者やユーザーの側の把握が問われなければならない。一言で言うなら、メタファー的に提示されたものを実物そのものと取り違える錯誤は、人間の認識のあり方がそもそもメタファー的であることから生じるのである。あるいはこう言い換えることができる。メタファー的に提示されたものを、そもそもメタファー的な原理に基づく認識のプロセスに通

過させることによって、対象のメタファー性は忘却されることになる。

人間の対象把握がそもそもメタファー的な原理に基づくという事実は発達心理学の大方が認めている知見である。例えば、岡本夏木が挙げている発語前の幼児によるブロック遊びが典型をなしている⁽⁸⁾。木のブロックを「バス」にみたてて遊ぶ幼児は、心理イメージとしての「バス」を木のブロックにあてはめ、「バス」の意味を押しつけているのである。この「木のブロック」と「バス」との象徴的関係を通常の記号関係、すなわち、能記=シニフィアンとしての「木のブロック」と、所記=シニフィエとしての「バス」と考えてしまうと、幼児の心の中で生じている認識の機微を捉え損なってしまう、と岡本は指摘する。というのも記号関係としては、能記が所記を喚起し、意味づけることになるが、ここでは逆に、所記（「バス」のイメージ）が能記（木のブロック）を「意味づけ」ているからである。つまり、通常の言語的記号の自動化された辞書的「意味」の背後には、記号=シニフィアンそのものを何ものかとして「意味づける」心的イメージとの関連が潜在しているのである。このある対象を、既知の心的イメージとして、みたてる作用こそメタファーにほかならない。

だが、そもそもこの「心的イメージ」はどのようにして成立するのであろうか。中沢和子は「見立て」としてのメタファー的思考が可能になるために二つの条件をあげている。「見立てを起す第一の条件は、子どもが実物についての強いイメージをもっていることであり、第二の条件は、見立てるものと実物のあいだに何らかの共通性を見出すことである」⁽⁹⁾。

中沢のいう「実物について（の）強いイメージ」とは、心的表象=イメージが、実物それ自体とは独立に定着し、再生可能であることを意味している。いわゆる「模倣」の諸段階において、このイメージの定着過程をみることができる。ピアジェやワロンらの事例によるまでもなく、「実物」で遊んでいた幼児が、それを隠されてしまうと、実物についてのイメージが定着していない場合には、忘れ去ってしまう。しかしながら、一定の段階になると、隠された「実物」を要求し、代わりに別のものを提示しても、「実物」の方を要求し続けるようになる。ここでは明らかに「実物についての強いイメージ」が定着しているのである。同様のことは、目の前の他者の身ぶりやしぐさがなくても、数日後に他者の身ぶりやしぐさを自らの身体で再演する、いわゆる「延滞模倣」ないし「真正の模倣」についてもいえる。

そして、注目しておきたいのは、こうしたイメージの定着過程における情動性や活動性のもつ機能にある。情動性や活動性とイメージとの関連についてのワロンの定説はすでに古典的なものとして知られているが、ワロンによれば、人間行動には、外的刺激に対するほとんど無意識的で自動的な適応行動（日課に合わせた日常生活行動のほとんどはこ

れである)から、適応不全に基づく情動的=姿勢的な機能の発現(ワイシャツのボタンが外れてしまうとか、車のバッテリーが上がってしまうような場合、私たちは改めてどう行動すべきか感情の高揚や身体的緊張を伴いつつ処置のために頭を切り替える)、そして同時に強い意識化=イメージ化の段階(とっさに替りのワイシャツの所在について思いをめぐらすとか、湯気をだして高温になったバンパー内のイメージがよぎるとか)など、意識と情動、イメージの各層が重なり合っているものと捉えられている。「たとえば、手持ちの自動作用でたちうちできないところに情動は生じ、他方情動に巻き込まれたとき自動作用は抑えこまれてしまいます。また情動を介して状況が意識され認知されるという一方で、知的な意識、表象が前面に出ると情動はしぼんでしまいます」⁽¹⁰⁾。

このように、意識、情動、イメージの関連は相互にアンビヴァレンスを含み込みながら人間の認識活動を単に意識の表層のレベルのものとしてではなく、身体的緊張や活動、そして情動の深みのレベルで支えていることを示している。明らかにワロンの説に影響を受けつつ、岡本は幼児にとってのイメージの定着過程における諸要因の層化を主張している⁽¹¹⁾。つまり、イメージは当初、子どもの強い感情的な層とからみ合い(情動性)、ついでワロンのいう感覚運動的段階では活動的な層と結びつき(活動性)、そして最後に静的表象として安定する(認識性)とみなされる。

そして、こうした認識を支える層構造から岡本は見立てにおける象徴(見立てるもの)と象徴されるもの(心的イメージ)とのメタファー的關係=共通性、類似を解き明かそうとする。すなわち、「ある物Aを他のものBによって象徴する場合、A、Bがともにその静観性を獲得していることが必要であるが、この際、表面的にはAとBは互いに別個の物であり、両者の関係は恣意的に見えても、発生的にみると、両者は情動や行動の層では深くかかわっているのである」⁽¹²⁾。つまり、この段階ではとりわけ幼児にとってAをBに見立てるといふ場合の類似性は単に認識的という以上に、情動的、行動的なレベルにおいて成り立っている。「ニャンニャン」という名づけ=意味づけは「白く」で「フワフワし」で「可愛らしい」という情動的、行動的な類似したあらゆる物に対して付与される=見立てられることになる。そして、子どもの認知の発達にともなって、「認識性」が支配的になるにつれて、ワロンの指摘通り、それを支えていた「情動性」や「行動性」は抑圧され意識の上へのぼらなくなるが、実は隠された形でなお認識の下部構造としてそれを支え続け、そうである限り、その認識に「実感」を与えていると考えられる。

そして、もう一つ。情動性とイメージとの関連で無視できないのはそれらにはられる「社会性」の契機である。そもそもワロンが情動を姿勢機能としてとり上げた際、自動作用が外部環境に対する適応行動であるのに対して、それは他者に対する表出として機能することを通して他者=社会環境に対する適応行動として位置づけられていた。子どもが母

親の手をふり切って走り出し、すぐさま石ころにつまづいて転んでしまった場合、子どもは母親の顔を見つけるまでは泣かずに耐え、母親の前でははじめて大声で泣き始める光景はよく見かける。子どもは情動性＝表出活動をあくまで母親に訴えるべく発動するのであって、訴えるべき他者が不在の場合は情動の発現を抑え込むのである。そして、この情動＝表出活動を通じて子どもたちの間にイメージが共有される状況は「ごっこ遊び」の中に見ることができる。大小の木のブロックをバスやタクシーに「見立て」て、複数の子どもたちが「乗り物ごっこ」をする場面を想起してみよう。A君は大きな木のブロックをバスに「見立て」、自分はワンマンバスの運転手さんになって、Bさんを客にして乗せようとする。その場合、A君は木のブロックをバスに、自分をバスの運転手に「見立て」るわけであるが、見立てられるイメージをBさんにも共有してもらうために、Bさんに向かって「ブー。急いで下さい。発車しますよ」と言うかもしれない。BさんはA君の声と身ぶりといった表出活動を通して、いつもは母親といっしょにしか乗らない「ワンマンバス」のイメージを想起し、バスの「客」としての表出活動をえんじる。「ちょっと待って下さい。このバスは浅草行きですか」と。こうして両者の間の表出活動とイメージの交換を経て、「ごっこ遊び」のためのイメージの共有が成り立つことになる。

だが、こうした「ごっこ遊び」におけるイメージの共有と、そのイメージを介しての他者の表出の背後にある情動性や身体＝活動性を了解し、そのことをまた自らの表出によって相手に伝えるといった「社交」は成人における日常的コミュニケーションの土台ともなっている。さまざまな表出活動の交換の結果として、互いに相手の抱く「イメージ」が共有されたと感じる時、私たちは「分かり合った」と直感するのである。同時にそれは、物を～として扱う表出活動を見て、～として「認識」し、「意味づけ」る当の心的イメージそのものを了解し、共有するプロセスでもあり、いわばメタファー的表出と認識の相互理解でもある。

こうして、人間の認識のメタファー的構造が明らかになった。それは認識＝意味づけを可能にする心的イメージと、これを支える情動性、活動性と、さらには社会性によって物や事実を「いきいき」と認識し、またそのことを通して相互のコミュニケーションを実現する機微である。

「メディアの展開とイメージのゆくえ」

さて、人間の認識とメタファー性を以上のように措定した上で、話しことばから文字、活字へのメディアの展開が人間の認識の機微といかに関わり、それをどのように変容させるかについて簡単にふれておこう。

白い毛を持った動物から羽毛の飾りに至るまで「ニャンニャン」と般化的に呼ぶ子どもの事例を取り上げ、岡本は、そこにきわめて主観的で情動的な経験としてのイメージと、そのイメージをシンボルとしての音声に投影する「ことばの原理」を見い出している。すなわち、「ここにことばの原理を見たいのは、この子が自分の内部の情動的類同性をもとに対象を選択し、外界の中から特定の対象群を切り取り、そこに自分の特定音声の活動を参加させている点である」⁽¹³⁾これに端を発して、子どもは音声を表現手段として活用するようになる。かつては心的イメージを直接シンボルとしての物に投影していた子どもは、ここでは心的イメージ／音声／音声／によって名づけられる物といった三項関係を駆使するようになり、直接的な心的イメージの投影によって世界を構成することから、心的イメージを担った音声＝ことばによる世界構築＝象徴的世界構築へと踏み出すことになる。

しかしながら、この三項関係は、実は主観的な心的イメージとこれを担う音声＝ことばの局面を、ことば＝シニフィアンとそれによって指示される物＝シニフィエとの社会的、慣習的なコード化とに接続するものである。このいわば私的＝主観的なイメージを、社会的＝客観的なことばへとつなげるというアンビヴァレントな状況を、この時期のこどもは生きるわけであり、むしろこの接続が理想的に実現されるというより、さまざまな紆余曲折を通して次第に体得されていく。ここには私的な身体化されたイメージの、ことばによる社会的共有化＝表現といったメディアの拡張機能とともに、逆に私的な情動性を担ったイメージの縮小ないし縮減や、身体的イメージとことばメディアとの接続不全＝乖離といった現象もまた生み出されることになる。

この点を岡本はこうまとめている。「慣習的な言語反応が巧みになるにつれて、それが、物自体や現実に対する新鮮な関心やイメージ化の力、想像力、直感性、行動や情動とのつながりや表現意欲等々、人間の能力として幼児期においていちじるしく発達させてきたものを、逆に圧迫し枯渇させてゆく傾向が強まってくる。思考面だけにかぎらず、一般にことばが生活の中心的位置を占めるにしたがって、その代償として、外界や人々を生き生きと感じ取ったり、鮮明なイメージとして保持しつづけたり、自分の身体にひとつの自然を見い出したりすることも失われやすい」⁽¹⁴⁾。

「意識の技術的拡張」(マクルーハン)としてのことばは、それが意識ないしここで論じている心的イメージと現実とを媒介することによって、逆に意識の元来の身体性(情動性や活動性)を希薄なものにしてしまう可能性をはらんでいる。

そして、この可能性はメディアとしての文字、活字へと至るにつれますます増幅されることになる。いうまでもなく、肉声としての話しことばに比べて、話し手(書き手)の身体から分離された文字や、さらには機械的工程によって製造される活字はそれ自体としてメディアの脱身体化を体現するものである。

第一に、話しことばが実在の対話者のみならず、相互に共有している「いま、ここ」の実在のコンテキストにいわば埋め込まれているのに対して、文字はそれらから完全に離脱しうるし、離脱して書き手の「内面」世界と関わる自立的なメディアとなる。

第二に、肉声とは異なって文字は音を出さない。それゆえ声のもつさまざまなイントネーションを消去した、事物として、外的記号としてのメディアである。つまり身体的=聴覚的メディアから脱身体的で視覚記号的なメディアへの転換がなされたのであり、さらに視覚記号的なメディアとしての文字は固有のテキスト空間を構築するにいたる。

そして第三に、文字は「いま、ここ」の流動的な状況を離脱し、半永久的なテキスト空間において固定的に客観化されうることから、「ことば」の技術性は格段に発展させられることとなり、同時に「ことば」の規格化、規範性が強化され、今や規範としての外的記号である「ことば」の習得がめざされることとなる。いわば話しことばの場合にも指摘されたことばの「社会的=客観的」な局面が肥大化することになる。かくして文字はことばの情報処理機能や論理性を格段に高めるだけでなく、内的な思考の外在化ということから、内的思考そのもののメタファー的再構成としての自立的なテキスト空間の構築へといたる。つまり、さきに見たように、内在的、自立的なテキスト空間から逆に（つまりテキストのメタファー的再構成としての自己という方向での）内的で孤立した「自己」のイメージを創出することになるわけである。

そして、こうした文脈から見る限り、グーテンベルクの印刷術は話しことばと文字との対比をさらに極立たせ、固定化し、完成したにすぎないということができよう。したがって、ここまでの検討から、私たちは再び冒頭のテキストから電子メディアの展開の議論へと立ち帰ることになる。

メディアは意識の拡張であるとするマクルーハンの提言は話しことばから文字、そして活字へといたるメディアの発展において、意識=思考の外在化とその加工や処理を実現するプロセスにおいて証明されよう。そして、このことはテレビとコンピュータにおける電子的画像において飛躍的に発展させられた。だが、ここで、テレビとコンピュータにおける現実および思考のメタファー的再構成という錯視を生み出すゆえんは、話しことばや文字において検討したようなメディアの自立化=脱身体化の可能性に根拠づけられていることが判明する。テレビとコンピュータは、そもそもことばと文字の心的イメージ=身体性からの離脱において実現された「テキスト」のメタファー的再構成なのであった。だが、いわばこの製造過程における「テキスト」性は、完成された製品としての「画像」を前に、隠蔽されてしまい、「画像」それ自体を現実や思考としてメタファー的に同一視してしまう思考習慣の原理によって抑止されてしまう。というのも、画像として外在化された「イメージ」の投影としての「現実」ないし「思考」という認識のメタファー性がここでは作用す

るからである。

こうして「テキスト」としての「自己」から、「画像」としての「現実」や「思考」といったメタファー的錯視は、人間的認識に本来的なメタファー性によって強化、補完、促進されたものであることが明らかとなった。しかも、それらの錯視は私たちがメディアの側に没入すればするほど強力なものとなり、他方、メディアそのものが私たちの心的イメージとこれを支える情動性、身体性から抽象化され、高度に技術化されるほどに、私たちがメディアの反対側、つまり私たち自身の身体性の側に定位することを不可能にさせることになる。それゆえ、メディアは私たちの意識を拡張するのだが、その拡張はあくまでメタファー的な再構成の次元における事態であることを忘失させるような拡張なのである。その結果、私たちの「自己」や「現実」そして「思考」はますます脱身体的な実感性の希薄なものへと作り変えられてゆく可能性をはらむことになる。

「メディア＝情報社会化のループ」

以上、メディアと人々との関連に限定した検討をしてきたわけであるが、次にこれをふまえて、日常生活の場における人と人との関係＝コミュニケーションに対して、メディアがいかなる影響を及ぼすかについて舞台を拡大して考えてゆきたい。

ここでは次のような仮説を提示するつもりである。つまり、これまでの議論では、心的イメージ／メディア／現実の三項関係のうち、前二者、つまり心的イメージとメディア（身体、話しことば、文字、活字、電子メディア）との関連を中心に、心的イメージのとりわけ「認識性」のレベルのメディアへの依存と拡張、その依存の高まりにともなう「情動性」「活動性」のレベルの縮小という事態について検討してきた。ここでは後二者、つまりメディア／現実の関連に注目し、社会的現実それ自体のメディア環境化について考える。実は、歴史的には身体化された心的イメージが社会認識、現実認識の起点となるのであり、またそうした前提からこれまで議論を進めてきたのであるが、そもそも心的イメージ自体が子どもの生活経験の内部において育まれるものであり、その子どもの世界そのものは社会的現実の一部として、やはりメディア環境化していることを考えるなら、この起点としての心的イメージ自体のメディア化といった、三項の関係の重層化されたループの最終的な結び目にたどり着くことになる。いわば工業化が自然の物化を徹底的に推し進め、第二の自然としての社会的現実と、それを生き、実現する主体の構築（近代人の誕生）といった諸関連のループによって近代世界を創出してきたように、電子メディアというテクノロジーは、より高次の社会的現実（メディア環境）と主体（メディア人間）をすでに見たように内在的に結びつけることでいわば第三の自然＝「情報社会」化に向けたループを完成

させようとしているというのがここでの仮説である。

とりあえず社会的現実のメディア化の状況から見ておこう。ここでは典型としての都市空間を基本的に四つの点でそのメディア化として指摘することができる⁽¹⁵⁾。

第一は都市空間の人工性。都市空間がコンクリートとアスファルトに被蔽されつくし、雨水が地下に浸透するよう浸透性のアスファルトが開発されるまでになっているのは周知の通りである。そこでは「自然」ですらプラスチックやタイルによって粹づけられ脚色された景観を作成する小道具となっている。同様なことはオフィス群や商店街、駅周辺の繁華街を物理的に構成するハードウェアのすべてが人工化され、都市性を象徴するメディアと化している点に見られる。

第二は都市空間の情報装置化。都市を包み込むコンクリート群は単なる素地としてあるのではなく巨大な広告塔でもあるビルディングを作り上げている。街はそのまま広告情報の集積であり、その中には書店、パソコンショップ、ビデオ・CD レンタルショップなど情報商品それ自体を扱う店も入り込んでいる。街そのものがカタログ情報、マーケティング情報、生活情報の装置と化しているのである。

第三は都市に集う人々やクルマの記号化。ファッションやクルマのデザインは多様に現代の流行と自分らしさを演出する記号群をなし、歩行する眼は相互に他者が発信するファッション＝メディアのメッセージを解読し、評価し、その意味を受け取る。その意味はまたコンテクストとしての街（渋谷や原宿か新宿か）に関連づけられさまざまに解読されよう。今や街を歩行することは、こうしたメディア、記号群との戯れにほかならない。

第四は都市のディスプレイ化。街の装飾としてのデパート、ブティック、商店などはそれぞれ自体が記号化された商品の展示場であり、そこには都市文化の現在を次々と発信するモノ＝記号が過剰にあふれている。

こうした都市空間のメディア化を最も意図的に推し進めた典型はいうまでもなく「パルコ」の池袋から渋谷への進出と「公園通り」のメディア空間化にほかならない。広告、イベント、出版、インテリアデザインなどパルコが仕組んだキャンペーンは都市のメディア化戦略として地方都市へも飛び火し一般化していった。今やどのような地方都市にもショッピング・モールや広場がさまざまな集客施設を巻き込み「街づくり」に奔走し、ファミリー・レストランやコンビニ、カラオケボックスやゲームセンター、ミュージアムといった情報装置が広範に普及してきている。

こうしたメディア環境化の波は子どもたちの生活空間をも例外とはしない。これまでもテレビ、ラジオ、ラジカセなどは少年少女雑誌とともに子どもの周辺にあふれてはいた。だが最近ではビデオ、電話、テレビ・ゲーム、ゲームセンター、カラオケボックス、電子ペットの類が子どもたちの世界に浸透してきている。子どもたちは過密にスケジュール化

された授業や運動会、修学旅行などの行事や課外活動をこなし、いったん帰宅したうえで、アフターファイブのスケジュール、つまり各種習い事や塾をこなさなければならない。これらコマ切れのスケジュールの合い間をぬって、子どもたちはテレビ・ゲームにつかの間興じる。同様のスケジュールに追われる他の仲間との遊びに必要な「予約」がなくても好きな時間だけ相手になるメディアは彼らの生活形態に適合的なのである。その場合のメディアには、コンビニやファミリー・レストラン、カラオケボックスまでも含まれる。ファーストフードに立ち寄った子どもは規格どおりで馬鹿ていねいなウェイトレスのあいさつを受け、メニューや味加減もチェーン店で同一の商品を購入し、塾までに時間があれば隣接のコンビニに飛びこんで雑誌の立ち読みをしながら早めの腹ごしらえをするというわけである。だが、こうしたマニュアルにしたがったメディア接触の裏側では、高度な商品管理と顧客管理の情報システムが展開している。いわゆる POS（販売時点情報管理）システムの延長線上で、今や購買行動の日時、男女別、年齢別、商品種、量などが地域毎に中央の情報センターに送られ、処理された統計結果がフィードバックされてくる。そこでは、コンビニに立ち寄り、さまざまにキッシュ、記号化された情報商品を購入する人間とその行動こそが一つの情報としてコンピュータによって処理されているのである。結果として、客はシステムによってプログラム化された行動をとることになる。これはテレビゲームに興じる子どもが、メディアの側からすれば、そこに内蔵されたプログラム通りに遊んでもらっていることに対応していよう。

こうして、今や都市生活者のほとんどがメディア環境化した生活空間のなかに生息しているといえよう。社会的現実とその接触の多くはメディア接触の形をとっている。視覚的にはテレビ、カメラ、ビデオが、聴覚的には電話、CD プレイヤー、あるいはインターフォンを通じての来訪者との接触、風呂場には温度と水量調整つきのメディアが温感の代理をしてくれる。つまり、生活活動の多くがますますメディアとの接触なしには成り立たないほどメディアが浸透してきているのである。こうした社会的現実、認識の起点にあった心的イメージにも反映されることになる。生まれた時からテレビをはじめ電子メディア群を外的現実として受け入れてきた子どもたちにとって、メディア化した現実の表象＝像が、心的イメージとしてストックされ、それをモデルとした現実認識が生み出されることになる。テレビ的現実やコンピュータ的精神がそうした心的イメージを構成し、イメージ生成の内的プロセスに介入することを通じて、現実はますますメディア性を強め、これに適應する私たち自身の意識や感性も大きく規定されることになる。

「メディア人間の関係性」

そこで最後に、こうしたループの中で、心的イメージの脱身体化に基づく他者関係＝コミュニケーションの変質と、こうしたメディア空間に適合した行動様式と現実認識の変容についていくつか指摘しておこう。

第一にあげられるのは身体的な心的イメージが肉体どうしのぶつかり合いや触れ合い、肉体と現実との関係という生活経験から生成するのに対して、生活経験の中にメディアが浸透するにつれて、その心的イメージは経験的な情動性や活動性を希薄なものにしてしまう。そこから帰結するのは事物や他者に対する関係における感情的要素や共感能力が衰退することである。大平健はモノの豊かさにまみれた生活経験の中から、モノ＝メディアに媒介された「無感情的」接触に憧れ、適合した人々を「モノ語り」の人々としてあげている。彼らは「人とつき合う際に、モノを介し、あるいはヒトをモノのように扱うことで生の感情の衝突をさけようとする」⁽¹⁶⁾。それだけでなく、「<モノ語り>」の人々は、人づき合いにおけるナマナマシイ感情、『ドロドロ』したものを洗い流し、言ってみれば人づき合いを丸ごと消毒しています。その結果、葛藤に対する抵抗力が落ちてくるのはやむをえないことのようにも思える⁽¹⁷⁾と。

大平はこうした事例を<モノ語り>（直接的対話は苦手でも、モノ＝メディアを話題にするなど介在させるとたちまちじょう舌になる）症候群として病理的事例として扱うが、むしろ彼らはモノ＝メディアに対して過剰適合しているにすぎないのであって、彼らの特性は通常の適合者にも一般的に見られる傾向ということになる。同様の傾向は、テレビゲームに熱中する小学生の調査の場合、ゲームの接触頻度が高まるほど、社会性や他者の立場に立ってみる共感性が低いという結果も報告されている⁽¹⁸⁾。いずれも生身の他者とのコミュニケーションにおいて生じる情動的、感情的なイメージの共有に不慣れであったり、回避する傾向であり、そうした感情をそぎ落とし、自分のコントロール下に置くことのできるメディア、とりわけその点でデジタルメディアの高速でボタン一つでの操作可能性は適合的といえよう。

デジタルについて言うなら、アナログが有機的な連続の中に「いま」を位置づけ、「いま」を生命の連続性において感受するのに対して、デジタルは「いま」をそうした有機的連続性から概念的、記号的に摘出してしまおうという点で「離人症」的な感覚と同質であると木村敏は指摘している⁽¹⁹⁾。離人症の典型的症例⁽²⁰⁾によれば、すでにふれた心的イメージ／メディア／現実の三項関係のうち、心的イメージとメディアとが決定的に分離してしまい、ことば（メディア）表現が、実感を失ったまま規範的、操作的に生成されてくる。この点

で、「いじめ」の加害者側に立った少年たちについての調査報告を検討した齊藤茂男が、彼らのこれまでの生活経験の中での感情体験の貧困を指摘しつつ、こうした現象を解くキーワードとして「離人症」をあげているのは興味深い。つまり、「いじめ」ながらも相手を殴ったり蹴ったりしている自分についての実感がそこには不在であり、「他人のような自分」という感覚が見られるという。齊藤は「いじめ少年たちの行動に離人症という言葉を読むという指摘は、人間を人間でなくし、自動回転させてしまう現代社会の巨大なシステムがいじめの真の犯人ではないかという想像を広げさせる」⁽²¹⁾と述べているが、ことばや他者、そして自分に対する実感の欠如こそ、メディアによってループ化されたシステムの生み出す帰結にほかならない。

第二に、こうしたシステムへと適合したコミュニケーションのあり方は、まさにコミュニケーションの相手をメディアに求めることによって、コミュニケーションの「個人化」といったパラドキシカルな現象を生み出す。都市空間の際限のないメディア化の一つの傾向は、社会的行動の個人化を推し進める点にある。つまり、かつてなら客に対応する担当者がいたところに現在は現金自動支払機、自動販売機、自動切符販売機、等々のメディア類が立ち並んでいる。私たちはすでにこうした身体なき販売人の世話になることに慣れ切ってしまっているが、若者たちはむしろそうした孤立したコミュニケーションに適合しさえしている。確かに電話、パソコン通信、インターネット、ポケベルは双方向的なメディアではあるが、「いま、ここ」の相手の身体性を欠落しているだけでなく、「いま、ここ」の関係はあくまでメディアと自己との内閉した関係なのである。それは外部から遮断され、保護されつつ、情報のやり取りは可能な「ひとり遊び」「ひとり仕事」「ひとり学び」「ひとり暮らし」を実現する関係なのであり、身体性や情動性を排除してはじめて成り立つメディア空間にほかならない。

宮田加久子は小学生を対象にした調査で、テレビゲームを長時間する子どもと、さほどやっていない子どもの比較分析の結果から、前者は後者に比べて「遊びのルールが守れない」「嫌いな友達とは遊ばない」「肉体的な取っ組み合いの喧嘩をしていない」「他人とのコミュニケーション、感情や意思のやりとりが苦手である」⁽²²⁾などの知見を得て、彼らは「自分の考えを理解して自分に合わせてくれる数少ない特定の友達とは対人関係を維持することができるが、それ以外の人々には関心がなく、一人でいることを好む。また、特定の友達とのつき合いも表面的なものが多い」⁽²³⁾とまとめている。

つまり、メディアによる孤立したコミュニケーションになじんだ者にとって、肉体をもった他者との情動がらみの関係は苦手な回避すべきものとなるのであるが、あえて関係する場合には極めて表面的なものに終始する。こうした現象を、大平健は最近の若者の「やさしさ」とメディアへの親和性の関係として読みとっている。近年の若者の「やさしさ」志

向は旧来のそれとは異なっている。この近年の「やさしさ」の一つの典型はペットとしてのぬいぐるみに対する若者の「やさしさ」に見てとれると大平は指摘する。すなわち、「『やさしさ』とは、相手の心に立ち入らず、そうすることで相手と滑らかな関係を保つことでした。それは、葛藤をできる限り避け減らす工夫でした。その『やさしさ』の究極の姿がこれだったのです」⁽²⁴⁾と。ぬいぐるみへの愛は相手の心に立ち入ることはなく、したがって感情的葛藤にわずらわされることもなく、一方的、一人よがりな『やさしさ』を発信できる場なのである。そして、こうした『やさしさ』の関係を保証してくれるのが電子メディアであり、「声を交わさずに」コミュニケーションを可能にするポケベルがその典型とされる。こうして、電子メディアこそが他者の肉体や肉声や臭いを除去し、したがって生身の関係を拒否することによって成り立つ関係を可能にするメディアということになる。

以上のようなメディア人間のコミュニケーション変容に、さらに彼らに固有のマニュアル志向（○か□、1か0、といったデジタル化に適合的な行動パターン）やプログラムの思考（曖昧な予測不可能性を回避し、ルール、論理性、完結した解答になじむ思考性）を加えてみると、メディア人間の現実認識は明らかにメディア化されたイメージ（画像、ディスプレイ）をモデルとした現実観、他者観によって、かなり深く浸透されていると考えることができる。そのことは、メディアを中心に構成されつつあるループがしだいに閉じられつつあることを物語っている。しかして、プログラム化し切れずに、そのループからはじき出された肉体と情動とは、このループと、それを生み出した現代社会に対する不気味な復讐心を蓄積し続けることになりはしないであろうか。近年の若き「メディア人間」たちがひき起こすさまざまな事件の背後には、近代的な社会秩序へのメディア・ループに基づく大規模な攪乱を想定することができそうである。

「註」

- (1) Fiske, J and Hartley, J, Reading Television, 1976 (池村六郎訳『テレビを<読む>』未来社、1991) 86頁。
- (2) 同上、61頁。
- (3) Flusser, V, Kommunikologie, 1996 (村上淳一訳『テクノコードの誕生』東京大学出版会、1997) 187頁。
- (4) 野田正彰『コンピュータ新人類の研究』文春文庫、1994。
- (5) Bolter, J, D, Writing Space, 1991 (黒崎政男他訳『ライティング・スペース』産業図書、1994)
- (6) 同上、383頁。
- (7) Heim, M. The Metaphysics of Virtual Reality, 1993 (田畑暁生訳『仮想現実のメタフィジックス』岩波書店、1995) 19頁。

- (8) 岡本夏木『子どもとことば』岩波書店、1982。
- (9) 中沢和子『イメージの誕生』日本放送出版会、1979、52頁。
- (10) ワロン『身体・自我・社会』浜田寿美男訳編、ミネルヴァ書房、1983、226頁。
- (11) 岡本夏木、前掲書
- (12) 同上、120頁。
- (13) 同上、141頁。
- (14) 同上、177頁。
- (15) 中野 収『都市の<私物語>』有信堂、1993、30頁以下参照。
- (16) 大平 健『豊かさの精神病理』岩波書店、1990、212頁。
- (17) 同上、239頁。
- (18) 宮田加久子『電子メディア社会』誠信書房、1993、98頁。
- (19) 木村 敏『時間と自己』中央公論社、1982、36-8頁。
- (20) 木村 敏『身体精神病理』紀伊国屋書店、1978、17-8頁参照。
- (21) 斉藤茂男「しがない世渡りをする子どもの世界」斉藤茂男編『子どもの世間』小学館、1996、所収、41頁。
- (22) 宮田加久子、前掲書、93頁。
- (23) 同上、95頁。
- (24) 大平 健『やさしさの精神病理』岩波書店、1995、125-6頁。