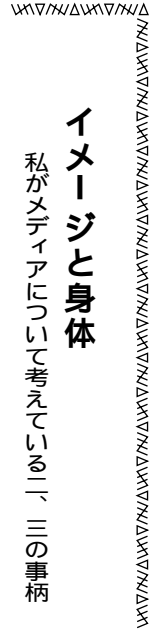


イメージと身体 - 私がメディアについて考えている二,三の事柄 - (「リアリティの変容? - 電子メディア/アート/セラピー-」 - 2001年度学術フロンティア・シンポジウム報告)

著者	鷲田 清一
雑誌名	心の危機と臨床の知
巻	3
ページ	9-19
発行年	2002-02-15
URL	http://doi.org/10.14990/00002469



イメージと身体

私がメディアについて考えている二、三の事柄

大阪大学 哲学・倫理学 鷺田 清一

今日のシンポジウムのテーマは「リアリティの変容?」ということで、クエスチョン・マークがついておりますが、そのクエスチョン・マークの一番強い話がおそらく私の命題になるんじゃないかと思っております。今日これから四つの話（もしくは映像）が提示されるわけですけれども、おそらく私が一番「エト革命」といわれるものから遠いところに、極端に遠いところに立っているものですか、どうしてもクエスチョン・マークが強くなるんだらうと思います。

「エト革命」という言い方がなされております。あの森内閣のときからでしたでしょうか。もう最近では「聖域なき構造改革」の方に話が移動してしまい、合言葉が変わってしまいましたから、今ごろ「エト革命」なんて言葉は言っても仕方がないのかもしれませんが、私にはそのエト革命というのが文化にとってどれほどの激震であるのか、どういう革命的な出来事であるのかよく分りません。先だってある地方新聞でものごとく腑に落ちるエト革命の説明が書いてありまして、私はそれが一番今気に入っているんです。似顔絵作家の山内ジョージさんによりまして「エト革命ってというのはイチロ

ー&剛の革命だ」っていうことになる。要するに、イチローと新庄という二人の「エト」のおかげで日本人のイメージがアメリカで一新した、これは革命の名に値する、っていうわけです。ああ、そうだそうだ、それの方がよっぽどよく分かる、と私は今でもまだ思っております。ですから今日のシンポジウムの後で、「いやエト革命はこういうことなんだ」というふうに分かるエト革命の意味が分ければ、私も参加して本当に良かったなと思つたらうと思います。

「エト革命」によって一体何が根源的に転覆されるのか。あるいはそういう流行語を使わないとすれば、主として電子メディアの登場ということですね、そのことによつて一体何が変つたのか、あるいは表面的には変わったけれども、実は文化としては何も変わっていないのか。その見極めが私にはまだよくつかないでおります。そこで、このまえ知人の建築家から聞きました非常に具体的話から、つまり建築設計という非常に具体的な場所で起こっている「エト革命」の話から始めてみたいと思います。

建物の付まいたずに対する身体感覚

建築設計といいますが私たちは大きな製図板をイメージします。あと、丁定規とかいうものをつかつてまっすぐな線を、精密にずれもなく引いていく、そういうシーンを思い浮かべます。ですが、最近はそのなふうにして設計する人は皆無に等しいということを聞きました。私は建築の現場のことは知らないんで、知人が教えてくれたんですけども、どうい

ことかと言いますと、パソコンのCADでいうんでしょ
か、そういうソフトを使って、たとえば屋根は角度を何十度
とか、あるいは屋根の色は何度であるとか、窓は直径何センチ
の円であるとか楕円であるとか、そういうことを打ち込む
と完璧な図面が出来上がる。たとえば「長方形」と打
ち込むと完璧な長方形が出来てくるし、楕円も、二つの中心
の場所を指定すれば、完全な、手で描くときの歪みの
まったくない、きれいな完璧な楕円の窓が出来てくるわけ
です。あるいは「緑」と指示すると、きれいな、何と言っ
て、手塗りの場合だったら濃い薄いがありますが、何の濃
淡もない完璧な緑の壁面が出来上がるわけですね。そういう
かたちで、完全な、色のしみもないしデコボコもない、歪み
もない、そういう製図がたちどころに出来るようになる。だ
からコンピュータの操作さえ、入力の仕方さえ習熟すれば誰
でもすぐに思い通りの線が引ける、あるいは思い通りの色が
塗れる、というわけなんです。習練といったものは必要ない
わけです。

しかしこの「思い通りに」というのが問題なんだと思いま
す。今言いましたように、柱の組合せはどういう角度でやる
とか、窓の形はどうするとか、この線とこの線は平行にする
とかいった、そういう観念をそのまま思い通りに図にする
ということとはたしかにできるのだと思います。ただ、そのとき
に思い通りというのは頭で考えたまま、イメージしたままと
いうことですね。ところが、実際にどうなんでしょうか。
たとえば私たちが家や建物を見るときに、どこが平行になっ

いて、この形は楕円で、これは緑という色で塗ってあって
とか、そういうかたちでその家の印象を感じるでしょうか。
たとえば、「この家チャチだな」とか、あるいは甲南大学の建
物の前で「これはもう私にとって大阪大学なんかには比べよ
うのない程、立派な建物で、美しい建物で、圧倒されるん
ですけど」「凄いなあ、立派だなあ」という印象を抱く、そ
ういう感覚。あるいは「窮屈そうだなあ」とか、「えらい偉そう
にしてるなあ」とか、あるいは「何となくこの空間のなかに
入ると心が安らいでくるなあ」とか、そういう印象を私たち
は建物の前で、あるいは建物のなかで持ちます。それを普通
私たちは「佇まい」というような言葉で呼んでいるわけす
ね。そういう家の「佇まい」が与える印象というのは、たと
えば、畳とか壁土とか漂ってくる匂いであったり、あるいは
木材とか石といった建材の感触であったり、あるいは屋根と
壁の角度であったり、そういうものの複合的な効果としてあ
るわけです。どうしてチャチに見えてしまうのか、あるいは
どうなると逆に偉そうに見えるのか、そういうのは、
佇まいに対する感覚として、つまりは体で覚えるしかないも
ののだと思います。そしてそういう建物の佇まいというの
は、こう線を一本製図板に線を引くときの、そのペン先、あ
るいはペンを持つ掌、あるいは手を上げるときの手、そん
なうもの全体に関わってくるのではないかと、つまりペンを持つ
指先には、佇まいの全体がぐーっと圧縮してきているのでは
ないかと思えます。

これは、画家が風景画を描くときのやり方と非常によく似

ています。画家は、非常に大きな風景画、大作を描こうというときには、まず現場に行つてそしてスケッチをして帰ります。一回では描けないので、何度も何度も通つて大きな風景画を仕上げていくわけですが、私たち素人からすれば、最初に一回よく見て、その後写真を撮つておいて家に帰つて写真を見ながら描けば正確に描けるのにと思うのに、画家は絶対そんなことしないでですね。プライドが許さないという意味じやなくて、それでは絵が描けない。風景画家はスケッチをして帰るんです。スケッチというのは、本当にラフなものである場合もあるし、あるいはしっかりと細部を描き込んだものである場合もあります。画家が風景の佇まいというものに最初に触れたときの、その体全体で感じたものが、その非常に簡素な線のなかに、走るように描かれる線のなかにぎゅーつと圧縮されている。だから、画家がアトリエに帰つてその風景の佇まいを思い出しながら描くときに、このスケッチが必要になつてくるわけです。画家は、情報としては少ないかもしれないけれど、ある佇まいをそのまま浮き上がらせている、そのスケッチを見て描くのであつて、決して写真を見て描くんじやない。

それと同じようなことが、おそらく製図板に一つの線を引くときにも生じてくると思います。指で描く、というのはただ単に手が動いているってことじやなくて、手のなかには体で感じた全身の印象というものが凝縮されて現われているのかもしれないわけです。ところが、「思い通り」に描くという場合、指のなかにこもっているんじゃないくて、頭で観念とし

て捉えた「楕円形」や「緑色」、そういった観念を入力する、そしてそれがそのまま製図として一分の狂いもない絵になる、そしてそれを見ながらまた別の人が家を建てる、そういうことになるわけです。そこからは、先ほど言いましたような「建物の佇まい」が非常に薄っぺらになつた建物が出来てくるにちがいない、そう思うわけです。

でもいまは大半がそういうふうになつていて、そしてすごいことは、私たちはそういう建物にも馴染んでいく、それなりに住み心地よい住み方をしていくということなんです。CADは建物を、あるいは一般に建築設計ということを目目にしていくのが、それともこれまで私たちが知らなかつたような空間を創り出しているのか。つまり昔の大工さんだつたら、「何というチャチな建物だ」とか、「佇まいというもののがねえなあ、これは」とか言つて嘆くんじやないかと思われるような建物に対して、これからは、そこに住まう人が今までの家を感じなかつたような、あるいは別の新しい空気や空間をそこに感じていくことになるのか。私の知人はその見極めがつかないと言つてたんですけれども、そっくり同じことが、私の場合、電子メディアという問題を考えるとき、あるいはIT革命ということを考えるときにそこにかがさつてきているように思うわけです。

「インプロージョン」としての電子メディア革命

やっと本題に入るわけですけれども、さきほど「IT革命」という言葉に触れました。革命というのは通常、爆発が起こ

ること、社会のなかに爆発が起こることですね。爆発（イクスプロージョン）というのは普通、外に向って（イクス）、パッと放散する、拡散する、破裂する、そういうイメージがあるわけですけれども、電子メディアの登場が一つの革命であるとしたら、それは「イクスプロージョン」ではなく、「インプロージョン」だと言った人がいます。インプロージョンというのは、普通「内破」と訳されますが、ダムなどで、中側から山を破碎するやり方で、要するに内側に向かって内側から内部の構造自体を破裂させる、あるいは別の物に変えてしまふ、そういうものです。このインプロージョンこそがメディア革命の実質ではないか、と言ったのがマーシャル・マクルーハンという人です。一九六五年だったと思いますが、彼はそういうことを言った、もしくは予言したわけです。

どうして電子メディアの革命はイクスプロージョンじゃなくてインプロージョンなのかって言いますと、それまでのメディアは、たとえば通信手段一つとっても、いわば外に向けて拡張していくものだったわけですね。つまりコミュニケーションができるエリアをどんどん広げていく、交通手段や通信手段によってどんどんその範囲を広げていく、そういうものだったわけです。よく二〇世紀とは秘境がなくなつた世紀であると言われまふ。つまりこの地上にもはや、誰も足を踏み入れたことがないような、そういう秘境がなくなつてしまつたということです。要するに電信電話、あるいはテレビは、世界中にどんどんコミュニケーションのネットワークを広げていって、地球上にもう情報が届かないところがないよ

うな状態を実現した。そのときに電子メディアが登場して、それをけしかけたんですけれども、さらに電子メディアはコンピュータの発明とともにどんどん進化していき、もうこれ以上いわば外に拡張していく余地がなくなつてしまつた。つまりイクスプロージョンが起こる余地がなくなつてしまつた。「外」はもうたいがい完全に飽和状態になってしまつて、今度はどうも私たちの感覚とか知覚、あるいは思考、シンキングですね、そういうもの自体の内部構造を破裂させるような段階にきているんじゃないか、そこをよく見る、というのがマクルーハンの予言にあつたメッセージなんですね。

メディアの歴史と「リアリティの変容」

文字の発明から電子メディアの進化に至るまで、たしかに私たちの歴史のなかでメディアはいつも、私たちが世界に関わるときのその関わり方、仕組みを大きく変えてきました。物を感じる、物を知る、物を考える、そういう我々と世界との関わりの構図自体を、メディアは大きく変えてきたわけです。まさに今日のシンポジウムの標題にあるような「リアリティの変容」を引き起こしてきたわけですね。

たとえば文字の登場とともに私たちは、非常にスパンの長い持続的記憶というものを持つことができるようになりまし、印刷技術の登場とともに書物や新聞が登場してきて私たちは、いわゆる「内面」というものを持つようになりました。つまり、黙読という習慣によって、自分のなかで会話をする、そういうかたちで「内部」とか「内面」というものを

持つようになってたわけです。さらに電信電話の発明は距離というものの、人と人との隔たりというものを消去していきました。プーアスティンという社会学者は、今から三〇年ほど前、宇宙飛行なんかが始まって、「宇宙時代」といわれたときに、そんなの嘘だといいました。有名な言葉ですが、いま始まったのは宇宙時代、つまりスペース・エイジじゃなくて、スペース・エイジだ、といったわけです。スペースレスというのは空間がないということです。だから、「スペース時代」の登場とともに、「スペースレスという世界」になっていったという、まあジョークのようなことを言ったわけですね。

コンピュータはさらにそれを促進して、時間的にも空間的にも遠近法ということをなし崩しにしているといえるのかもしれませんが。コンピュータによって私たちは、時間の編集、あるいは空間の編集、あるいはリセット、あるいは再編成を思い通りにできるようにする。世界から遠近法を取り外す、そういうことをコンピュータはしているのかもしれませんが。

こういう大きい物語としてメディアの歴史を考えたときに、一体電子メディアの出現によって何が根本的に変化したのか、ということが問題になると思うんです。人が記憶を持った、あるいは人が内面を持った、あるいは人がスペースレスな空間のなかに住むようになった、こうした変化に代わるような凄まじい私たちの経験の変換というものが本当に起こっているのかどうか、ということですね。そういうことを考えてみると、私自身は今の電子メディア、あるいは電子テクノロジ

ーというものについて、それこそさっきのCADを使う人じゃないですけど、頭でしか分かっていないものですから、体で凄まじいことを味わっていないっていうことがあるのかもしれませんが。ただ、私はそういう新しい技術というものに接したときに、いつでも何か古い、ああ、かつてこれに似たことがあったっていうイメージがいつも折り重なってしまっているんですね。

電子メディアの「新しさ」?

iモードとか携帯電話で「出会い系サイト」というのがありますが、これも私携帯を持ってないので、恩恵に浴したこともなければ、迷惑を受けたこともないんですけれども、あいうコミュニケーションを最近社会学の人たちは「インターネット・ストレンジジャー」という言葉で捉えています。「インターネットな(親密な)人」というのは、かつては家族とか親友とか、親戚とかいうものですよ、それから同僚とか。一方、「ストレンジジャー」というのは異人、外国の人とか、文化の異なる人とか、性格が全く異なる人とか、要するに馴染めない人たちです。その二つの概念をくっつけて、私たちの最近の人付き合いが目指しているのは「インターネット・ストレンジジャー」なんだ、というわけです。だから突然全く知らない人とサイトを通じて結びつき、そこでまるで家族に話すように、あるいは親友に話すようにプライベートな問題、抱え込んでいる悩みなんかをボソッと話してしまう、しかも匿名のままで非常に内部のプライベートなことを接触させ

るといふ、そういう付き合いということが可能になってきている、というんですね。けれども、あえてここで古臭い人間の振りをして言いますと、そういうことは旅先ではしょっちゅう起こることですし、居酒屋ではほぼ日常的に起こることです。出会い系サイトでブツツと繋がったように、たまたま居酒屋で隣り合わせただけで、どこか親密な場所に移動するというようなこともよくある話で、一体何が変わってるんだらうか、とも思っています。あるいは知らない人に打明け話するといったって、街角には占いのお姉さんが一杯いらっしやって、いろんな相談事を持ちかけて、これ、結婚して本当にうまくいくんだらうかとかいうこともボソツと漏らしているわけですから、まさにインティメート・ストレンジャーそのものだともいえます。あるいは現代社会のコミュニケーションは、送信者と発信者が不明なままの「無構造」のコミュニケーションが基本形態になっている、ということをやつ人もいますが、これも別に電子メディアが始めたんじゃない、社会がさまざまに「縁」血縁とか地縁とか社縁とかを解体していった、そういう社会過程がまずあって、電子メディアはいわばそれを促進するきっかけになったにすぎないんじゃないか、そう考えられないこともない。

さらに、ヴァーチャル・リアリティなんてこともよく言われますけれども、テレビ・ゲームに興じている子どもで、リアルとヴァーチャルの区別がなくなつた人って出会ったこともない。かえって大人の方があれやり出すと夢中になつてしまつてですけども、子どもたちはむしろ、これはゲー

ムであるということが本当によく分かっている、大人より判断力あって適当なところで潮時と判断してさっさと止めて帰る。そのまま夜中までなだれ込まない。だから別にあれはヴァーチャル(仮想的)であるとか、イマジナティヴ(想像的)であるとかいってもいい。「想像的」ということなら文学の方が凄まじいです。文学の方がかなり過激で、ジャーナリズムもそうですが、あることをないことのように、ないことをあることのように表現する。文学のなかの、たとえば殺人とか愛とか破壊とか、そういうものへの欲望というのは、私がかつた限りのテレビ・ゲームよりも遥かに暴力性は高い。テレビ・ゲームをするよりも小説一冊持つほうが危ないと思いますね。第一テレビ・ゲームは、イマジネーション(想像)よりも先にイメージの画像を送って来ますから、かえって欲望自体が先に萎えてしまうということがある。つまり人間の欲望というのはイマジネーションとつねに連動しているわけですから、先にイメージが送られてくることによって、イマジネーション自体が腰砕けになる。自分が掴みに行く前に先に与えられるわけですから、結果として欲望が萎えてしまつ。こつという事態が、非常にリアルに起こっているように思えます。

それから、よくコマーシャル論なんかを読んでいる人なんかは、私たちの社会では対象物そのものへの関心からではなく、対象を欠いたイメージとの接触から欲望が掻き立てられる、ということを言います。むしろその対象を持たないイメージの氾濫として広告を考え、そしてそれと欲望との連携関

係、いいかえると巨大資本の提示するものと、我々の非常に私的な欲望とが直接連結するようなそういう消費のシーンが出てきているなんて言い方も、七〇年代ぐらいからよく聞かされた話です。こういう議論のなかにそんなに新しいものがあるような気もしない。特に最初のインターネット・ストレンジジャーなんていうのは、実は一九世紀の終りにボードレールやボーが描き出した群集というものの出現、都市における群集体験の出現ほど画期的なものではないのではないかと。あの群集のイメージと、現在のインターネット・ストレンジジャーという概念と比べたときに、その凄さというのはむしろ群集の登場のときの方が凄かったような気もします。

ということ、少なくとも私の非常に狭い経験のなかでは新しいものというのはまだよく見えてこないですね。一度だけインターネットというものをやったことがあります。本当は経験がないので申し訳ない。そのとき面白かったのは、実は助手の人にやって頂いたんですが、私の名前を入れろっていうから、書いたら何百つてばあーと自分の名前が出てくるんですね、度肝を抜かれたわけです。どれひとつとして私への手紙じゃないし、一番ひどいのは、京都大学に非常勤に一年間非常勤講師として行ったときの授業の日記がについているんです。あるんです。それを開けると、私はその人はなんだかんだ言って一年間一度も私の授業に来なかった人なんです、その人が今日は朝どうしても起きられなかったとか、大学に行っても授業に行く気はあったんだけど喫茶店で沈没

したとか、それで帰りに友達にどんな授業だったのか聞いて、僕の授業をまた聞きで一年間講義録を作った人がいるんです。これを見て恐くなって、僕の授業はこういうものだとして、それを世界中の人が見て、そしてそれをネタに批判の文章を書いたりとか、盗んだりとか、盗まれることは滅多にないですけれど、やってらっしゃると思ったりさっさとして、恐くなってそれ以来開けてないんですけども、凄いでしょ。ものすごく読みたいものがあると、それは読めない。「これはどうして読めないんだ」と助手の人に聞くと、「これはメンバーだけですよ」というわけです。秘密の批判を数人で言い合っている、悪口を言い合っているというメッセージだけがあってその中身は聞かせてくれない。もつとにかくあれ以来、インターネットというのは全然触るのもいやなんです、面白いのは、「大丈夫大丈夫、こんなのどれが信用できるか、できないか」というのはすぐ分かるんですよ。っておっしゃるんですね、助手の人は。どの系列のやつは信用に値するかしないかわかる。それ考えてくると、そうなのか、やっぱりこれも新しくないんだ、つまり昔の人が「塩梅」とか、「勘」とか、特に「潮時」とか、そろそろこのあたりでやめておいたほうがいいなとか、深入りしないほうがいいなとかいう。そういう古いものとの関わりの方が人々が磨いてきた身体感覚ですね、そういうものをあれをやってる人もみんなちゃんと持っているんだと思って、ああ何も変わってないやと思っちゃったわけです。子供がテレビ・ゲームしているのを見ていても、「この子はちゃんとバランス感覚持ってるな」と思うんですね。テレ

ビ・ゲームをしているときに子どもはものすごいスピードで手を動かしていますが、あれは触覚で視覚とのアンバランスを取り直しているんだという気がしてならないんですね。テレビ・ゲームは視覚的な刺激がすごく強いですから。私がよく挙げる例なんです、長電話をしているときに必ずみなさんほとんど例外なしになさることがあります。お分かりですね。あの、訳のわからない、線とか三角形とか丸とかを書き出すんですね（笑）。鉛筆と紙があれば、知らないあいだにキョキユツと線を引いていて、それがそのうち三角形に拡張していつて、さらに塗りつぶしたり書き足したりしているうちにどんどん増殖していつて四角形になったり、丸になったりする。筆圧も裏に写るぐらい、ものすごく強い。出来あがったものを見るとシユルレアリスムの絵のようで、これはもうまるで自分の無意識、おどろおどろしい無意識を見たようなすごい図柄になっている。これも実は、長電話からくる感覚のアンバランスを、手を動かすことで取り直しているんだと思うんですね。

電子テクノロジーというものを新しくないと言っているのではなくて、とりあえず自分で納得までできていないから、これを文化としてどういうふうにもっていか納得できていないから、とりあえず納得しない議論を延々としてやるように思っ、今までの議論をしてきたわけです。ただ私にはすごいことが起こっている、その起こっていることが分らないだけで、すごいことが多分こういうことだったら起こっている

のかも知れないという、他人事ながら予感があります。それで最初に申し上げた家の佇まいの話に戻りたいと思うんですけども、佇まいというのは、一種の気配の感覚ですね。どれか身体の特定の五感のどれかひとつ、あるいは身体の特定の部位で感受するような情報ではなくて、我々が何物かの前に立ったとき、あるいは誰かの前に立ったときに身体全体で感受するものです。人間の場合だったら顔の経験ですね。顔というのは気配の経験で、その証拠に一番普段よく顔を合わせている人、家族ですね、家族の顔を絵に描きなさいとか、あるいはお母さんは眉毛はどんな形をしていますか、お父さんの鼻はどんな形ですか、唇はどんなのですか、耳はどんな形ですかといわれて描ける人、あるいは言葉で描写できる人は非常に少ないんじゃないかと思うんですね。顔はふつと浮かぶんです。面立ちはふつと浮かぶんですけれど、細部というのはよほどの観察をしなかつたら、あるいはモデルにして絵を描いたのでなければつきりとは捉えられない。近しい人の表情というのは、実はきちんと観察できていないんですね。そういう何か佇まいとして、人間の場合だったら顔として、現れてくるものの、ほんのちよつとした変化を私たちは読み取って、怯えたり、震えたり、振り回されたりするわけです。そういう佇まいとか、顔とか、あるいは気配とかいったものの経験とこの新しい電子テクノロジーとの関わりというのがあるやなしや、ということが今日の最後の私の二、三の事柄の、いくつ話したか忘れまじけれど、多分三つ目の話になるわけです。

気配の感覚と電子メディア革命

甲南大学で教鞭をとっておられます中井久夫先生が、徴候というもの、微細な、非常に微細な気配の変化というものを読む、そういう感覚についてお書きになった文章が、『分裂病と人類』という本のなかに出てきます。微分回路、積分回路という難しい言葉もお使いになっているんですが、狩猟採集民が世界の変化を感じる時と、それから定住生活を始めた農耕民が世界の変化というものを感ずる時との構造的な違いについて論じていらっしゃる文章です。まず、狩猟採集民族というのは、カモシカとか他のいわゆる獲物たちが三日ほど前に通った足跡を、その後風で吹かれたりしているにもかかわらず、認知したり、あるいはものすごく遠くのところにあるかすかな枝の揺れとか、草の乱れとか、あるいは風が運ぶ香りとか、そういうものから獲物のいま居る場所をかぎあてたりするという、すごい高い感覚性を持った認知能力があるわけです。風の枝の揺れとか、草の乱れとか、かすかな臭いとか、そういうものが全然因果関係なしに、ばっばつと非連続で微細な情報として入ったときに、その都度ひとつずつものすごく同時的、あるいは瞬間的に、「点的に」という表現をなさっています。反応する、そういうすごい感度の高い感受性というものを持っている。それに対して農耕民は、そういう点的な感覚ではなしに、いつでも未来との関係で現在を考える。作物を貯蔵するのは次にまた食べ物がなくなつたときのことを考えるわけです。何かを願望したり予測し

たり計算したり計画を立てたり収穫を待ったり、あるいは分配したり蓄えたり、そういう未来との関係で計画を立てて今なすべきことを考える、そういう感受性が確認できるとおっしゃるわけですね。

未来との関係で現在を考えるとというのは、今の企業活動がまさにそれです。今の企業活動の農耕民文化の典型だと思ふのは、完全に前を見て未来との関係で現在のステップを決めるといふかたちになっていることですね。たとえば会社では何かあるプロジェクトを考え出し、プロジェクトを考えたらその次に利益の見込みを考え、そして利益の見込みが成り立つとすると計画段階に入る。これは全部「プロ」がついてます。プロジェクト、プロフィット(利益)、プロステット(見込み)、それからプログラム(計画)ですね。プログラムが立つたらプロデュース(生産)の体制に入る。プロデュースが済んで販売が済めばプロミッソリー・ノート(約束手形)で支払いを受ける。そして総括して、この事業は成功だった、会社としてはこのおかげで前進した、進歩した(=プログレス)というプロセスが確認できたら最後はプロモーション(出世)が待っているというわけです。出来すぎなことに全部「前」との関係、未来との関係で現在を決めるという感受性になっているわけです。

中井先生の言葉に戻りますが、最初に言いましたように、狩猟民族は、非常に微細な、複数的、同時的に起こっている点的な変化に対しては、すごい微細な感受性を持ってそれに感応していく。だからノイズも多いわけです。なんらかの情

報が将来的に役に立つか立たないか、いい情報か悪い情報かというの、過去の蓄積によって嗅ぎ分けられるようになる。つまり農耕民のように記憶の蓄積をして、その過去の経験から今を判断してこれはノイズだ、これは重要な情報だ、と嗅ぎわけをするわけです。それを狩猟民的な感受性はしないで、すから、つねに現在ですからノイズの吸収力に欠ける、と中井先生はおっしゃるんですね。それに対して農耕民的な感受性の場合には、今起こっていることを決めるのに未来との関係で決める、そして未来との関係を決めるときこれまでの蓄積した経験というものが生きてくる。こういうテーマだったらこういふ情報を大事にしろっていう判断ができるから、ノイズの吸収力がものすごくいいんですね。あってもなくてもいいような無意味な情報っていうものを切り捨てるのがすごく早い。そういう意味で安全ではあるわけです。しかしながら、もちろんここにもノイズがあつて、未来との関係で現在を考えますから、今度は未来への不安とか願望が自分自身に新しいノイズ、今の情報を判断するときにノイズを与えてしまふということも起こるわけですね。だからその不安を解消するために、我々は農耕民の執着気質といわれる非常に奇妙な感受性っていうものを日常生活に呼び込んでくる。これが物を整頓する、あるいは常に忘れ物調べをする、あるいは同じ服を着る、あるいはきちつとしたスケジュール表を作るとかといったそういう非常に教範的な生き方、人もますますぐ並んでないと気になる、というような感受性を培っている気もするわけです。

最後に、これが結論になるんですが、もしも今の電子テクノロジーの出現が、これまでの文字の出現、印刷機の出現、テレビの出現、電話の出現と同じような大きさの文明的な意義を持つのだとすれば、おそらくそれはもう一度私たちがこの農耕社会的な感受性から別の感受性へと出ていく、それを動機づけるものになったときではないか、おそらくそのときはじめて電子テクノロジーの出現は、文明にとつてひとつの出来事であつた、革命であつたといえるのではないかと思うわけです。別の言い方をすると、文字が可能にしてきたリニアな(線的な)思考系列、線状態の起承転結とか、本を順番に読むとか、手紙を前から順番に読んでいくとか、理論を考えるとか、物語を考えると、からもう一度狩猟民のよくな点的な思考系列、特に音声と映像からなる新しい無文字的な思考、文字を欠いた思考、線形な思考法ではない思考へと出ていくこと。それをイメージ的思考、イメージによる思考、受動的思考という人もいらつしやるだろうと思います。そういうイメージがイメージに感応して自らを増殖させていくような、決して論理的でもなければ物語的でもなく、いわゆる非因果系列の思考法というもの。もし電子メディアが私たちにこうした思考法を可能にしたときには、ひとつの革命的な出来事が起こつた、と判断していいんじゃないかと思えます。つまり、近代の、未来との関係で現在を考えていくような、あるいは経験を蓄積していくなかで現在を判断していくような、そういう線形の思考法から私たちの感受性や身体や感覚の統合をもう一度解体して、そういうふうな統合され

る以前の身体に帰りうる可能性を引き出したときに、それは、単純に狩猟民族的な思考法への回帰っていうことではおそらくないとは思いますが、しかし私たちがこれまでとは異なるような感覚の統合の仕方、「リアル」の感じ方ですね、見たり、聞いたり、触れたりするそういう感覚の統合の構造自体が変わるっていうことが起こったときに、そのときにはじめて電子メディアは、感覚の革命であったり、知覚の革命であったり、ひいては文化の革命であったりするといえるのではないだろうかと思えます。

非常に大きな話ですが、この革命は、私たちの空間に対する感覚を根本的に変えるだけでなく、今日はこのあと新しい空間感覚についてのプレゼンテーションもございしますが、同時に私たちの時間に対する感覚の変容にも繋がっていくでしょう。過去から現在、現在から未来へと時が流れるといった時間感覚、あるいは物語を紡ぎ出していくような時間感覚ではないような時間感覚ですね。これは文明史的にいつてほんとに経験の根っこに関わる重要な問題だと思っんです。このあとのシンポジウムのなかでいろいろ皆さんに、何が変わるのか、空間の何かわるか、時間の何が変わるかということとをできればお尋ねしていきたいなと思っております。