

環境化する現代情報技術と現実の変容
—現実／仮想の二元論的情報観を超えて—

The Integration of the Modern Information Technology into Environment
and the Transformation of Reality
Beyond the Dualism of Reality and Virtuality

吉田 健彦

YOSHIDA, Takehiko

はじめに

現代日本社会を生きる我々の日常は、無数の情報技術によって構築され、成立している。急激に進展する情報技術は、我々の生活に利便性を与える一方で、人間存在そのものがある種の危機に曝しているのではないかと危惧されてもいる。情報技術はその仮想性によって我々から生き生きとした生命性を喪失させ、現実の他者との豊かな関係性を破壊する。しかし本当にそうなのだろうか。情報技術と仮想性を安易に結びつけるような言説それ自体が、むしろ我々がいま生きているこの現実の現実性を見えなくさせ、そのなかで我々が出会うべき他者たちから我々を遠ざけているのではないのか。

情報技術は、ナンシーの言葉を借りれば、それ自体無際限なものとして進化する。「いたるところから知恵ある叫びが発せられる。「だが止まらなければならないのではないのか！ どこまで行こうというのだ？」。けれどもその叫びに意味はない。なぜなら「いたるところで芽生えてきているのは（中略）無際限化だからだ。そもそもそれ自体として限界を知らないものに対して限界を設定するというのは問題となりえない」（ナンシー2012：112）。と同時にそれは、コミュニケーション拡大への欲求という、

我々人間の本性と相互連関しつつ進化するものでもある。それ故、情報化の問題を単に制度的、技術的な観点から捉え、制御できると信じている限り、我々は何も変えられないままだろう。

本論第1章ではまず、人類の歴史において見いだせる、電気以前のメディア史上の転換点について検討する。そして、いわゆる現代情報社会が突然変異的に生じたのではなく、あくまでこのメディア史の流れに沿って理解されるべきものであることを示す。次いで第2章では、現代における情報メディア-デバイスが固有に持つ特徴を極小化、低コスト化に求め、それによって現れる変化を情報技術の環境化と定義する。情報技術の環境化は、いま我々が生きている世界において、現実／仮想という二元論がもはや成立し得ないことを意味している。そして幾つかの優れた情報社会論が、なおこの図式を離れることができないが故に、現代社会を説得的に描きだせないでいることを第3章で議論する。その上で、第4章では、環境化する情報技術のなかで、人間存在がどのような危機に曝されているのかを、Lifelogに焦点を当てつつ考察する。

本論の目的は、従来の現実／仮想という二元的な

理解を排し、我々が生きているこの極度に情報化された世界とはいったいどのようなものなのか、そしてそこに生きる我々がこの新たな現実¹にどう向かい合っていくべきなのかを探求することにある。

1 電気以前のメディア

人類にとって最も基本的なコミュニケーション手段である言語は、約 20 万年前に登場したネアンデルタール人において、既に使用されていたと考えられている。言語により、人類は知識の伝達や社会の形成が可能となった。

次いで、約 4~2 万年前とされるクロマニヨン人などの登場により、石器や動物の骨などを利用した釣り針、そして装飾品や彫刻が制作されるようになった。異説もあるが、例えば南仏アルデシュ渓谷のバロン・ポン・ダルク洞窟のように、約 3 万年前には人類は絵を描いていた。絵はやがて絵文字を生みだし、さらに抽象化され、象形文字から楔形文字へと変化していく。楔形文字が家畜の頭数管理などから生まれ、やがて交易の記録として使用された⁽¹⁾というのは、コミュニケーション技術と経済、そしてグローバル化がその当初から密接に結びついていたことを示している。紀元前 3000 年頃には、シュメール語によって世界最古の文学とされるギルガメッシュ叙事詩が編纂された。翻訳の困難さは伴うにしても、それは現代を生きる我々にも確かに伝わる豊かな文学性を持っている。このように文字の発明は、それまでは対面し口頭でしか伝えることができなかった知識を、時間と空間という制限を超えて大量かつ正確に伝達、保存できるようにしたのである。

15 世紀半ばになると、それまでは手書きか、あるいは作成の手間もかかり耐久性も転用性も低い木

版で写すことしかできなかった文字が、グーテンベルクによって確立された活版印刷技術により、実用的なコストですばやく大量に印刷できるようになった。

いままでは選ばれた者にのみ許されていた知識に対して、誰もがアクセスできる可能性を生み出したという点において、これが人類史に与えた衝撃は極めて大きい。その始まりにおいては教会と聖職者による特権として、(秘められることによって裏づけられた) 権威の象徴として独占されていた聖書もまた、このグーテンベルクの印刷技術によって民衆に解放されることになった。1455 年にはグーテンベルク自身によってグーテンベルク聖書が印刷され、1534 年にはマルティン・ルターによってドイツ語訳聖書が出版された。そして、聖書が民衆に解放されたことにより、宗教改革という巨大な潮流が生みだされることになった。ポスター (2001) は、中世においては一冊の聖書を書き写すのに大変な労力と時間が必要であったのが、現代ではわずか数分で完全な複製をダウンロードでき、検索できるようになったことを指摘しつつ、次のように述べている。「すべての知識がどんな人でも利用できるような教育社会という啓蒙の夢が、現在では技術的に可能なのだ。司祭が聞きなれない言葉でくどくどと語り、(中略) 情報の流れが制限されたこうした影の世界は永久に消えたように思われる。明らかに人類史における新しい一日が始まったのである」。けれども、聖書がデジタルデータとなってモニタ上に表示されるようになるとき、同時に「羊皮紙のページを飾っていたアルファベットのシンボルの同じ連鎖は新しいメディアに表現されることによってあるレベルの意味を失っている」。それ故、「この一日がどうなるかはまったく明らかになっていない」(同書: 165,

209)。

ここでポスターが直接語っているのは、ネット上に置かれた電子データについてはあるが、それに対比されているのが一文字一文字手によって書かれた聖書であるという点においては、機械的に複製可能である活版印刷による聖書も同様だろう⁽²⁾。情報が持っていた固有性、希少性は失われ、アクセスに要するコストが激減することにより、情報それ自体とは別の、何らかの価値が失われることになった。

情報を遠隔地へ伝達するためのシステムとしては、既に紀元前490年には「職業と実践により訓練された伝令」による郵便制度が機能していたことが、ヘロドトスによって記述されている。

情報伝達システムは権力の維持と拡大に不可欠である。それ故、時代時代の諸国はこのような郵便システムを非常に重視してきた。ローマ帝国では、幹線道路に幾つもの中継地点が置かれ郵便が次から次へと引き渡されていく *cursus publicus* というシステムが作られていた。それが民衆の手にも届くようになったのは、だいぶ下って15世紀、神聖ローマ皇帝マクシミリアン一世の時代になってからである。気軽に利用できるとはいえない費用が掛かったとはいえ、幹線道路を利用し、駅馬車によって全ヨーロッパへと運ばれる郵便の信頼性は高く、ブリュッセルからトレドまで、12日程度で届いたといわれている⁽³⁾。

しかし、郵便システムがいかに優れたものとはいえ、それによって運ばれるのが物理的なモノである以上、搬送時間がかかる、インフラ整備も含めたコストが掛かる、情報の破損や紛失の可能性がある等、さまざまな限界を伴っていた。けれども、もし情報そのものを送ることができれば、これらの限界

の多くを改善できることになる。

このような考えから生まれたのが腕木通信 (telegraph)⁽⁴⁾システムであり、フランスの発明家クロード・シャップにより1794年にその第一報が送信された。腕木通信は、1つの支柱と3つの可動部分から構成された機械であり、丘や塔の上に設置された⁽⁵⁾。「空に浮かぶこの装置のシルエットは、ずっと遠くからでもみることができた」(ヘッドリック 2011: 213) という。天気の悪い日や夜間には使用できないという制限があったものの、晴れた日中であれば、1つのシグナル(3つの可動部分の位置によって表現される98種類のパターンのうちのひとつ)を、760km離れたツーロンからパリまで、120個の中継地点を経由してわずか12分で送れたという。この優れた伝達性が政治的、軍事的に極めて有用であることを認識したフランス政府によって腕木通信は重用され、1840年代までには530の中継点と総長5000kmに及ぶ巨大なネットワークが構築されることになった⁽⁶⁾。

腕木通信システムは、そのハード面においては何ら新規の技術が用いられたわけではない。にもかかわらずそれが革新的であったのは、そのソフト的な運用面にあった。実際、腕木通信における考え方の幾つかは、現代のデジタル通信を先取りしていたといえる。特に、上述した腕木通信のパターン表現に見られる曖昧性の排除は、デジタル信号のエラー排除に通じるといえるだろう⁽⁷⁾。また、腕木通信の信号自体は原理的に誰でも眺めることができ、かつメッセージ内容は政治的、軍事的に秘匿性を要するものであったことから、そのコード体系は「機密事項として慎重に防護されていた」(グリッグ 2013: 168)。これは今日の無線LANにおける暗号化の重要性と何ら変わるところがない。

これらのメディア史において、単に表層的な技術的革新があっただけではない。そこにはその動因として、人間が人間として在るために他者とつながりたいという本源的なコミュニケーション拡大への欲求もまた大きく関わっていた。そして同時に、メディアが政治システムや経済システムと深く結びついて発展してきたことも確かである。

情報時代というものがいつ開始されたのかについては様々な議論がある（ヘッドリク 前掲書：8-9）。けれども、少なくともそれは、コンピュータやインターネットの登場によって突然始まったのではなく、長い人類の歴史においてつねにそこにあったものの延長線上に位置づけられる。

2 情報技術の環境化

現代社会を生きる我々の日常に満ち溢れる無数の情報技術の起点となった幾つかのできごと——コンピュータの基礎を作ったチューリングの計算理論とフォン・ノイマンのオートマトン論（1930年代）、あるいは情報理論の分野を切り拓いたシャノンの「通信の数学的理論」（1948年）など——を示すことはできよう。

しかし、前章で見てきたように、いま我々が手にしているメディアにみられる概念の多くが、電気以前の時代から既に現れていた。単純な高速化、広範囲化ということを超え、ではいったい、どこに現代における情報技術の革新性があるのだろうか。

本論は、情報機器の小型化、低コスト化という点にこそ、他から隔絶した革新性があると考え。最初期のコンピュータである ENIAC であれば、その大きさや消費電力、メンテナンスに必要な専門知識や維持コストなどのすべてが、我々の日常生活の尺度

を超過するものであった。しかし、いま我々の大半が手にしている——まさに手のひらに収めることができるものとしての——携帯電話あるいはスマートフォンは、ENIAC を遥かに超える性能を持ち、汎用機械として通話やインターネットのみならず、GPS による位置情報の取得や電子マネーによる決済、小型カメラによる撮影など、我々の日常の様々な場面において利用されている。

また、RFID (Radio Frequency Identification) は、数 mm 角で低コストであり、人間や動物をさえ含めたあらゆる商品にとりつけることができる。RFID を利用することで、効率的な物流管理が可能となる。Suica などの IC 乗車券もまた我々の行動経路を記録できるが、それは我々自身が労働力商品であることを示しているだけではなく、その移動経路の総体、すなわち我々の生活そのものがビッグデータとして商品価値を持つことも意味している⁽⁸⁾。

街中に張り巡らされた無線 LAN のアクセスポイントや携帯電話の基地局は、どこにしようとも我々がインターネットへアクセスすることを可能にし、あるいはインターネットが我々にアクセスすることを可能にしている。高度約 2 万 km に位置する GPS 衛星の信号は我々がどこにしようとも導いてくれると同時に、国家や企業が我々の所在や移動をつねに監視することを可能にもしている。けれども、我々は普段、大気中を無数に飛び交うこれらの電波や静止軌道上にある衛星のことなど、いっさい意識することはない。

ある日我々がどこか遠くへ行き電波の圏外に出てしまったとき、あるいは何らかの障害によって電力の供給が途絶えたとき、漠然とした不安感とともに、その欠如が我々の意識に上る。しかしその機会さえ、日々減少していく。我々にとっての「遠くの場所」

とは、すべてが高速化、無距離化していく現代においてもはや物理的な遠さではなく、電波の届かないところを意味し、かつその遠い場所は最終的に失われるだろう。震災を経てなお縮小するどころか拡大し続ける電子的ネットワークは、神話における怪物たちの不死性さえをも思い起こさせる。

我々にとっての情報技術の存在は、既に我々の意識下に迫いやられ、いわば空気のようなものとして、あつてあたりまえのものとなっている。このように情報技術インフラが遍在化し、潜在化し、不可視化することを、ここでは情報技術の環境化と呼ぼう⁹⁾。

一昔前には、「現実」と電子的な「仮想」は明確な境界線によって区別し得るものだと考えられていた。ファミコン（1980年代）であれば、我々はコントローラという原始的なインターフェイスによって、重く分厚い鉛ガラスによって隔たれたTV画面上に描かれる世界のなかでキャラクターを動かし、遊んでいた。それはまさに、情報技術に対するステレオタイプな理解の象徴といえるだろう。しかしいうまでもなく、仮想性そのものは人類が言語を手にしたときから存在していたのだ。フリードバーグ（2012）が的確に指摘しているように、デジタル技術とヴァーチャリティの安易な同一視には注意しなければならない。

情報技術の環境化が意味しているのは——例え虚構であったとしても——かつて我々が引いていた現実と仮想の境界線が、もはや明確には示せなくなっているということに他ならない。現実／仮想という単純な対立項を想定し得た牧歌的な時代は既に終わり、いま我々の目に映るのは、不可視化されたテクノロジーによって作られた新しい次元での現実のなかで生きざるを得ない我々自身の姿だ。そうであるにもかかわらずなお、そのどちらの極に立つにせよ

現実／仮想という虚構の二元構造に拘泥し続けるのであれば、我々はその行為自体が持つ仮想性のなかで、ついに現実を失うことになるだろう。

美術家の大山は、都市における新たな芸術の形態としてのストリートアートに注目しつつ、次のようにいう。「そこでストリート・アーティストたちは、一方で管理システムによって情報環境的に眼差され、自らの物理的情報（顔認証や位置情報）を採取されかねないという受動性に身を置きつつ、他方で、都市空間の物理的レイアウトを情報環境的に眼差そうという能動性を持っているのだといえる。そのように考えていくと、都市空間や情報空間、物理的実体、情報実体などの区分けは実はそれほど明確ではなく、常に入り組んだ複雑さを呈していると考えべきなのかもしれません」（大山2010：98）。

問わなければならないのは、彼のいう「複雑さ」がどの程度のものなのかということだ。それが単に、現実と仮想が交わることなくモザイク状になったものでしかないのであれば、そこに新しい現実など描く必要はないだろう。しかし情報技術の環境化とは、情報技術（情報メディア・デバイス）が極小化され不可視化されるまでになり、環境のなかに溶解し潜在化してしまった状態を指す。そうであるのなら、美術家である大山が直感的に把握している「複雑さ」もまた、より根源的な次元における現実と仮想の融合なのではないだろうか。

3 現実の探究

人類史において仮想は不断に存在してきた。しかし若林（2010）によれば、そこにはつねに〈遙かな根源〉としての過去と現在を結び、この場所に固有性を与える死者たち——要するに歴史や文化、そして伝統と呼ばれるもの——が存在していた。けれど

も、いま我々が置かれている状況からは、この〈時と場〉が失われてしまっていると彼はいう。例えば我々が電車に乗るとき、それは「具体的な身体で歩むこと、その道筋を経験して、具体的な他の場所やそこにいる他の人と出会うこと」（同書：182）ではなく、〈時と場〉を失い抽象化された、新宿駅や渋谷駅という標準化され固有性を持たない場所から場所への、チューブとしてモデル化される移動でしかない。我々はチューブのなかを移動しつつ、スマートフォンなどの液晶画面という「窓」を通して、仮想空間を眺める。そしてその窓の向こうに見えるのは、新しい現実などではなく、これまでの現実に加されたせいぜい新たな一局面に過ぎない。

しかし彼の議論において前提とされる〈時と場〉にはそもそも強い恣意性がある。彼が永続性の典型として挙げている宗教についても、その信仰の内容や礼拝形態は永続普遍などではなく、むしろ時代と共に流動的に変化し続けるものであり、だからこそそこにはその時代に即応した現実性が与えられる。また諸々の場に根づいた文化、伝統についても、その連続性がすべからず虚構を伴うことは指摘するまでもない⁽¹⁰⁾。

他方で、仮に〈遙かな根源〉を持たないとしても、それがその場の空虚さを決定づけるわけではない。現実に新宿駅や渋谷駅を利用している誰もが知っているように、そこには、例え目を瞑っていても容易にどこの駅なのかを判別することができるほどの生々しい固有のリアリティが渦巻いており、それを「大都会の駅の情景」（同書：74）などと捨象し抽象化することはできない。電車でどこかへ行くとき、我々は導線のなかを光速に近く流れていく電子などになっているわけではない。隣に立つ誰かの熱量を、息遣いを感じ、無言のざわめきのなかに身を浸し、

窓の外を過ぎていく家々のひとつひとつに想いを寄せる。そして同時に、手にしたスマートフォンの小さな「窓」に映しだされた遠い異国で苦しむ誰かの惨状に一瞬だけでも胸を痛め、ネットからダウンロードした音楽を聴き周囲の雑音を遮断しようとしつつ、次の駅で乗り込んでくる大量の乗客に押し揉まれ人間を憎悪する。その全体に、我々の日常のリアリティが現れている⁽¹¹⁾。

若林は「今日ときに「^{ヴァーチャル}仮想」という言葉で指示される情報環境やメディア環境も、物としては存在していないとしても、固有の社会的現実性をもって現実に存在している」（若林 前掲書：18）という。現代情報社会が仮想性によって覆い尽くされているという安易な立場を否定し、そこに現れてくる新たな現実のかたちを慎重に探ろうとする若林の議論は極めて重要である。にもかかわらず、現代社会においては仮想と現実が「まだら」になっており、そのなかで我々はどっちつかずのまま生きているのだという彼の主張は、結局のところ根本的な次元において現実／仮想という二元構造を前提してしまっている点において従来の情報社会論の枠組みに留まったままではないか。先の引用に続け、若林は「物的な環境と情動的環境を分けることに意味があるとしても、それらが共に私たちにとって実際の現実であるということ、そのような質的に異なる環境を共に現実として私たちが生きているということもまた事実なのだ」と続けてしまう。本論の立場からすれば、ここに彼の議論における不徹底さが明確に見て取れる。「共に」という言葉が意味しているのは、物的環境と情報環境が決して融合しないものだということだ（それ故、それらはせいぜい「まだら」になるしかない）。しかし分離可能であると考える限りにおいて、情報環境から切り離された物的環境

のみをリアルだとする従来の二元的議論から本質的に離れることはできず、情報技術が環境化したこの現実を表現するまでには達していないと判断せざるを得ない。

和田(2004)もまた、技術的肯定主義と否定主義という使い古された二分法を拒絶し、存在論の立場から情報メディアについて精緻な分析を行っている。

彼の議論においてつねに「原光景」として参照されるのは、仮想現実(Virtual Reality: VR)装置であるヘッドマウントディスプレイ(Head Mount Display: HMD)を装着した人間が持つ、ある種の滑稽さである。「VR 端末を通じて生きられる体験は一步視点を引いてみれば滑稽になる。というのも、他人の眼から見れば、仮想現実にとっぷり浸かっているその端末着用者は何もないはずのところでは何かをつかむ仕草をし、何もないはずのところでは何かをよけるように恐る恐る歩こうとするからである。あるいは自分の前に壁があってもそれにぶつかるまで分からないだろう」(同書: 21)。

しかし彼の指摘する滑稽さは、表層的な議論をするのであれば、Google Glassなどの拡張現実(Augmented Reality: AR)技術によって、すなわちこの身体が存在する「ここ」を基盤としつつも周囲の環境に複数のレイヤーを重ねあわせ、さらにはそれをユーザー間で共有するような技術によって、容易に回避されてしまう。若林の議論における「窓」と同様、結局のところその滑稽さは、情報技術のある発展段階における一時的な限界を示しているに過ぎないのではないだろうか。

また、和田は、電話の向こうに居る相手に対して「お辞儀をしている、あるいは身振り手振りで話している」(同書: 35)ことの奇妙さについて語って

いる。無論、彼も指摘しているように、それを単に心理学的な反応として理解するべきではない。しかし一方で、ハイデガーを經由したヴィリリオの「後ずさり: recul」を用いたあまりに技巧的な彼の論述に、果たしてどれだけ説得力があるのか。もしお辞儀や身振り手振りが奇妙であるというのであれば、古代、神殿において——二重の意味で仮想である——神像を前に礼拝していた人びとはなぜ奇妙ではないのか。和田はそこに現代情報メディアの特異性を見いだすのだろうか、そうではなく、むしろそこにはつねに、仮想を通してさえその向こうに現実の相手を見だし、それに対して自らの全体を以て応答しようとしている人間の姿があるのだと本論は考える⁽¹²⁾。

和田も情報技術の不可視化に気づいてはいるが、それは彼においてさして重要な論点ではない。ここにおいても和田が想定しているのは、コンタクトレンズなどの極小化したVR技術であり、使用者はそれによって「仮想現実にとっぷり没入」することになる。このとき、外見からは使用者が情報メディア-デバイスを装着していることが判別できないため、その装着者は「気が狂っている、錯乱している、白昼夢を見ている」(同書: 314)と判断されると彼はいう。しかし、そもそも初めから環境没入型の情報技術にしか関心がない和田の議論において、いま・ここから断絶した極限において使用者が狂人として現れてくるのは当然の帰結である。現代における情報メディアを分析する際にARを扱わず、執拗に環境没入型のVRに拘り続ける彼の議論には、作弄的な印象を抱かざるを得ない⁽¹³⁾。

最終的に和田は、技術にはつねに、完全には人間化しきれない「ポテンシャル」があり、メディアの可能性を「ヒューマニズムのイデオロギー」(同

書：136) によって切り取るべきではないという。そのため我々は、技術を人間化するのをやめるだけでなく、さらに我々が「《人間》であることに留まっていることをやめねばならない」、「《人間》という概念が解体されねばならない」（同書：212-213）とさえいう。けれども、問うべきはむしろ、ポテンシャルを拡張し続けていく情報技術のなかで、なおつねに消し去りがたく残り続けてきた人間の存在論的な原理とは何かということではないのだろうか。

結局のところ、若林も和田も、現実と仮想という二項対立を前提とした旧来の情報社会論を乗り越えようとしつつ、その根源的なところでは同様の枠組みから抜けだせずにいるため、いま・ここにおける現実を描くという目的を貫徹することができないでいる。

4 Lifelog

では、現実と仮想の境界が消失した、情報技術が環境化している現代社会とはいかなるものだろうか。それは、あらゆるものがシュミラークルとシミュレーションによって覆い尽くされていくボードリヤールのなハイパー現実（ボードリヤール：2009）を意味するのではない。「いつでもすでに複製されてしまった」現実というボードリヤールの言説は、必然的にある種のニヒリズムを伴ってはいるが、確かに現代情報社会を鋭く示している⁽¹⁴⁾。けれども、ことの始まりにおいて情報化が持っていた——煌びやかで狂騒的で虚飾に彩られた——インパクトが過去のものとなったいま、我々に残されたのは、ただ凡庸な日常である。しかしそれは単に凡庸なのではない。この新たな日常においては、スマートフォンの「窓」や SF に登場するガジェットのように仰々し

い HDM などに仮想を見いだすこと自体が滑稽であるほど情報技術が不可視化し、現実のなかへと分解してしまった。すなわち、仮想は現実飲み込まれてしまった——仮想が現実、あるいは現実が仮想に置き換えられたのではなく、まさに飲み込まれ、噛み砕かれ、吸収され尽くしてしまっただけだ。それは、その情報技術を我々が認識できないだけに、相も変らぬ凡庸な日常であると同時に、極めて危険な日常でもある。

人類が言語を獲得して以来つねに我々とともに在り続けてきた仮想性が直接的な人間存在への脅威に転じた根本的な要因は、資本主義市場経済システムにこそ求めるべきだろう（だからこそ、消費社会論を背景としたボードリヤールの議論は、その鋭さをいまだに失わないのだといえる）。そもそも、あらゆるものごとを仮想化していく最大の技術とは、貨幣なのだ。そして、かつて対面して売買を行っていたコミュニケーションの場としての市^{いち}が、最終的に国際金融市場へと至るとき、すべてが仮想化される空間が完成する。そこではあらゆるものが交換価値としてのみ計測可能な抽象的データに変換され、人間の痕跡は既にかなる意味においても見いだせない。在るのはただ完全に自律した貨幣の自己増殖運動のみである。我々は自らの欲望に従い画面上の取引ボタンをクリックするが、しかし実はそこには、自律化した貨幣システムによって支配されクリックするための道具となった痙攣する指しかない。けれども、その仮想空間における数字の増減はまさに現実なのであり、たかだか数ビットの変化が数万人あるいは数億人の人びとの生活・生命そのものを破壊していく。

ここに、仮想性の原因を情報技術に求めることの

無意義さが示されている。確かに限界まで巨大化し即時化した国際金融市場はその規模と速度、そして正確性において情報技術なしには成立し得ない。しかし国際金融市場の登場自体は貨幣そのものに内在していたものの顕在化であり、情報技術はその手段に過ぎない。他方、第1章で見たように、コミュニケーション技術としての情報技術は、人間の存在論的原理でもある。その限りにおいて情報技術は、その根底に他者とつながろうとする人間の願いを必ず隠しているはずである。

無論、だからといって情報化そのものに対して無批判でいて良いということではまったくない。また、決して誤解してはならないが、これは貨幣システムの道具としての情報技術とコミュニケーション技術としての情報技術が分離できるということでもない。けれども、少なくとも我々は仮想化の原因として情報化を批判することの不毛さを理解しなければならない。そうでなければ、今後ますます世界を全面的に支配していく資本主義市場経済システムに対して、我々は根源的な次元において対決することなどできるはずもないだろう。そのためにも我々はここで、環境化した情報技術が我々の現実をどのように変容させていくのかを認識する必要があるのだ。

そこで、次にその現実に対する認識を大きく変えようとしている情報技術である Lifelog について検討しよう。

我々の人生は、一般的に膨大な情報によって満たされている。例えば、今朝起きてからいまこの文章を読むまでに目にしたもの、聴いたもの、触れたもののすべてを数え上げることを想像してみれば、それが不可能なまでの労力と時間を要することは明らかだろう。けれども、スマートフォンや RFID、都

市のあらゆる場所に隠された監視カメラ網などの情報メディア - デバイスによって、我々は自覚的あるいは無自覚的に、この「私」が生み出すあらゆる情報——どこへ行ったのか、そこで何を食べたのか、何を見たのか、何を買ったのか、誰と話したのか、そして何を感じたのか——を記録することができるようになる。それを可能にする技術の総体を、Lifelog と呼ぶ⁽¹⁵⁾。

近代化の過程において情報化とともに個人主義もまた進んでいくなかで、ひとりひとりの人生の差異に対する価値意識もまた増大してきた。誰もが同じ生活を送っているのであれば、この「私」の生活の記録 (Lifelog) に意味はない。けれども、「私」の人生が替えがたい固有性を持つのであれば、そこには記録をする価値がある。無論、どのような時代であれ、我々の人生にはそれぞれ代替不可能な固有性がある (ただし、それ故それが無条件に素晴らしいものであるとは限らない)。Lifelog の技術は、この、それぞれに固有の生活を記録するコストを大幅に低下させた⁽¹⁶⁾。

この Lifelog が、我々にとって既に与えられているものとなる時、人間存在は大きな危機に曝されることになる。環境化した情報技術によって、我々はあらゆる日常生活の記録を取れることが当然であると思い、またそうであることを欲望する⁽¹⁷⁾。しかし本当はそうではない。Lifelog はその名のとおり、まさに記録でしかない。にもかかわらず、amazon のレコメンデーションシステムに代表されるように、これらの Lifelog が我々の生活を導く (しかし実際には限定する) ものとしてフィードバックされることにより、この「私」の生の記録から、Lifelog によって規定される「私」の生という逆転が生まれる。

環境化する情報技術は、使用者に対して、限りなくその使用を意識させないようなインターフェイスを持つ。しかしそれは同時に、そのために自由度を制限されたインターフェイスに対して、人間をその自覚なしに嵌めこんでいく方向にも力を持つ。通信圏外に出ることに対する怖れは、現代においてはもはや生得的なものにさえなっているかもしれない。

情報技術の環境化が意味しているのは、あくまでデジタルデータを記録するシステムの環境化であって、デジタルデータの実世界化ではない。けれども、生体認証システムによって扉が自動的に開き、そこで機能している生体認証システムが意識されないままにこの「私」の固有性を保証するとき、生体認証システムが開くことを許した扉のみが「私」としてこの世界における現実の扉なのだということになる⁽¹⁸⁾。

それは最終的に、我々が訪れ得たであろうあらゆる場所、我々が経験し得たであろうあらゆるものごと、我々が出会えたであろうあらゆる人びとの喪失をもたらす。にもかかわらず、もし我々がいまそれに対して無批判であるのなら、明日にはもう、不可視化し環境化した情報技術が我々の生を規定していることに気づくことさえできなくなっているだろう。

もうひとつの重要な論点として、Lifelog が国家や企業によって監視／管理されるために利用されるのではないかという懸念がある。情報技術の環境化が低コスト化によって実現されているとはいえ、社会的な規模でみれば国家や企業にのみ可能な莫大な資金投入が必要であり、そこでは投資に十分見合うだけの見返りがあることが前提されている。我々の購買履歴やGPSによる位置追跡はいうまでもないが、一見ただ個人個人の睡眠時間や運動量を計測するだ

けのモバイル機器も、その情報がインターネットを経由して企業のデータベースに集積されていくことでビッグデータとなり、営利活動に利用される。それが国家にも提供されるとき、まさにフーコーのいう生権力が現実化される。その構造は、利便性や安心感の名の下に我々が自ら進んで依存することによって、よりいっそう避けがたく強化されていく。

けれども、情報技術が環境化する現在においてより問題とすべき点は、これらの技術が監視／管理に用いられることをさらに超えたところにあると本論は考えている。無論それが重要かつ必要であることは間違いない。しかし同時に、情報技術が環境化するなかで起きているのは、個人的コミュニケーションの次元における情報技術と社会的次元における監視／管理技術としての情報技術の線引きがもはや困難になっているということでもある。先述したとおり、これらの環境に投資する側（国家や企業）にはその意図がある。しかし Lifelog を利用して生きている我々は、それらの監視／管理技術が巧妙に隠蔽されているが故に騙されているだけではない。またその利便性故にあえて監視／管理技術と共犯関係にあるだけでもない。そうであるのなら、我々はその虚偽を暴き、利便性と決別しさえすれば良いということになる。そうではなく、いま我々が、自らの現実を Lifelog として生きているという点にこそ、より根源的な危機があるのだ⁽¹⁹⁾。

終わりに

では、避けられないものとして現れる情報技術の環境化のただなかで、我々はいかにして人間で在り続けることが可能なのだろうか。

第1章で見てきたように、メディアは、権力や経済との不断の結びつきによって発展してきた。しか

し同時に、そこには他者とのコミュニケーションの拡大を願う、我々人間の本源的な欲求もまたその原動力としてあったことを忘れてはならない。それは、情報技術がどれだけ資本主義市場経済システムと結合し、その歪な手段に墮してしまっても、我々が他者とのコミュニケーションを希求する限りにおいて、つねにその背後に、あるいはその片隅に、消し去りようのない根源的な要素として残り続ける。

情報メディアによって人間存在が仮想化されるという言説は、人間と人間の現実の関係性を重視しているかのように見えて、実は我々に結びつけられた（あるいは潜在的に結びつけられている）他者を切り捨てる暴力となりかねない。

確かに、情報技術は、我々に何か新しい現実を与えてくれるわけではない。ただしそれは、その新しい現実というものが、発展史観的な意味で、すなわちより良く、より望ましいものであるという意味である限りにおいてのみ正しい。情報技術の環境化には、間違いなく、人間存在に対する根源的な危険性が潜んでいる。しかし、情報技術を技術として、コントロール可能で分離可能なものだという近代的な誤認に囚われている限り、我々は我々が生きているこの現実を正しく認識し、応答することはできない。我々は、現実／仮想という二元構造を超えたところにある、新たな現実を生きている我々自身の生を描かなければならない。

再びナンシーの言葉を引くのであれば、我々が直面している危機とは、「同一の文明の方策でもって治癒することができるような危機ではない」（ナンシー 前掲書：60）。それは単なる技術的な失敗によってもたらされた危機などではなく、人類の歩みの先に現れた必然としての危機であり、だからこそ、いま我々には、根源的な眼差しの転換が求められて

いるのである。

我々にはどのような未来が残されているのだろうか。けれども、それをいまの時点で描くことは不可能であろうし、また必要でもない。求められているのは「現在において思考すること、そして現在を思考すること」（同書：64）なのだ。情報技術が環境化し、現実と仮想の境界が溶解していくなかで、なおその向こうに残り続ける他者の声に我々は耳を澄まし、なお残り続ける我々の生に目を凝らさなければならぬ。真の意味で人類をはじめて可能にする未踏の共同性は、恐らくその先に現れる。

注

(1) 星名（2006：10-11）。

(2) とはいえ、現代社会において知識の普及を可能としている書籍に対する原理的な批判はまず聞かれない一方で（それは焚書という禁忌さえ連想させる）、電子書籍に対する拒絶反応は未だに根強くある。その差はどこから来るのだろうか。これについては本論の主題から若干離れるため省略するが、遠藤（2013）はベンヤミンのアウラに関する議論を参照しつつ、写真やフィルムに焼き付けられた映像、レコードなど、あくまで物質性を持っている複製とは異なり、現代では情報それ自体の複製が可能であるとして、それを「メタ複製技術」と呼び、興味深い分析を行っている。

(3) ヘッドリク（前掲書：199）。

(4) ここではヘッドリク（前掲書）に倣い腕木通信の原語である telegraph としたが、現在では telegraph は一般的に電気信号を用いたメッセージの伝送に用いられ、腕木通信は semaphore（仏：sémaphore）等と呼ばれている（星名 前掲書：396）。

(5)腕木通信では、全体を支持する支柱が一本立てられ、その上端に回転可能な調整器と呼ばれる板の中心が連結されている。さらに、調整器の両端には指示器と呼ばれる板がその根元でつながり、そこを軸に時計の針のように回転する。指示器は、調整器に対して縦横斜め7方向（調整器と重なる位置にあるときは、調整器から真直ぐ伸びているときと誤認しやすいので除外される）に向いているときに意味を持つ。指示器は調整器の両端にあるので、7×7で49種類の表現ができる。さらに、調整器そのものが、柱に対して水平か垂直（斜めのときは誤認性が高まるために無効とされる）の2種類の状態を取ることで、結局、49×2で98通りのパターンを表現できる。なお、ここで述べたのは1799年以降の改良型のコード体系（星名 前掲書：391）に基づくものだが、インターネット等でそれ以外のコード体系も確認することができる。

(6)ヘッドリク（前掲書：219）。

(7)ただし、詳しくは触れないが、腕木通信におけるコード化の手法は、現在我々が用いているビットコードに比較すれば、まったく洗練されていないものではある。またグリッグ（前掲書：171）によれば、その通信品質は天候だけではなく、伝送者の注意力不足によっても大きく損なわれたという。

(8)情報技術の拡大と発展に伴い、それがもたらすデータ量は、もはや通常のデータベースソフトウェアでは扱うことができないほど爆発的に増えている。この莫大なデータをビッグデータと呼び、潜在的に企業や国家によって利用される可能性を持つものとして近年注目されている。そこにはプライバシーの侵害等重大な危険性があるが、同時に忘れてはならないのは、この技術が人間から不可算性、固有性を奪うことだ。固有性が失われるということは、そも

そもプライバシーを侵害される人間存在そのものの喪失を意味しているという点で、より根源的な問題であると本論は考えている。例えば2013年度の参議院選挙速報において、このビッグデータを基にしたと銘打ち、幾つかのメディアは選挙速報を行った。けれども民主主義の原理がひとりひとりの人間の代替不可能な固有性にこそ求められるのであれば、それを全体として無名化し、単なる統計データに置き換えてしまうような考え方は、まさに民主主義の取り返しのつかない敗北を表している。しかしそれに対する根本的な批判はほとんど見られない。

(9)ここでいう「情報技術の環境化」という用語は、もともとは『実世界ログ—総記録技術が社会を変える』（東京大学アンビエント社会基盤研究会 2012）において使用されているものである。しかし、そこでいわれている「環境化」の背後には、技術的楽観論、そして情報産業との結びつきが色濃く存在している。単なる事実を示す用語としてのみ、本論では「情報技術の環境化」という表現を用いるが、その思想的な背景としては、『実世界ログ』の立場とはまったく相反する立場にある。

(10)文化や伝統の持つ虚構性については小坂井（2003）、ホブズボウム（2003）等を参照。

(11)よりパーソナルな移動手段である自動車の場合はどうか。GPSやデジタル地図、各種センサーなどの発達により、自動運転技術の実用化は目前にある。我々はナビゲーションシステムに目的地を入力し、あとは何もする必要はない。いつか移動という言葉は、ただドアを開けて車に乗り、再びドアを開けて車から降りる、ということだけを意味するものになるかもしれない。しかし、そもそもパーソナルな移動手段としての自動運転自体は、古代ローマ帝国におけるネロの妃ポッパエアの馬車による旅程（星名

前掲書：75) などにも、その類型を求めることができる。むしろ現代における自動運転技術に固有な危険性は、それを可能にしている技術群が監視／管理と表裏一体のものであるところに由来する（これについては第4章であらためて考察する）。けれど何よりも、やはりこのような描写それ自体が仮想なのだ¹と本論は考える。なぜならここには、現実にかかる移動時間、現実²に運ばれる身体への眼差しが一切欠如しているからだ。我々は窓を開け、排気ガスに塗れた空気を感じる。誰かに会いたいと願い早く気を静め音楽をかけ、あるいは行きたくもない場所に行くことを考え憂鬱になる。並走する、あるいは対向車線を走る無数の自動車のそれぞれが運ぶそれぞれの人生を想像してみたりもする。重要なのは、その光景全体に宿るリアリティとは何かを問うことなのだ。

(12) そもそも和田はその議論の中心をヴィリリオの再解釈にあてているが、彼がいかに擁護しようと、ヴィリリオが「隣人は、私のそばにいる人で、いっしょに都市を形成し都市の権利を守る人です。都市の外にいる人々は事実上、異邦人であり敵でした」（ヴィリリオ 1998：43）と主張し、インターネットによって実現された世界モデルを「メガ都市、それはバベルです……。そしてバベルとは、内戦なのです！」（同書：91）とまで断言していることは否定しようがない。ヴィリリオには、グローバル化する現代社会において、遠くに居り、にもかかわらず我々が豊かさを享受するための犠牲になっている誰か——それは我々の生を支えているという意味において、隣人以上に隣人である——に対する倫理など到底問うべくもないだろうし、そうであるのなら、そもそも電子的メディアの是非自体、ヴィリリオにおいては初めから問いにならないものとなる。

(13) VR は遠隔医療システムや無人攻撃機（drone）の操縦にも利用されており、他者から切り離された技術では決してない。後者についていえば、まるでゲームのように人を殺すことを非難するのは容易だが、しかしそのとき、戦争（あるいは虐殺）自体に対する批判は背景に退いてしまい、またそのゲームによって殺される、ひとりひとりの絶対的に固有な他者という圧倒的な現実³でさえ、仮想性に対する批判のためのたかだか一要素でしかなくなってしまう。そのような言説こそが仮想なのだ⁴と本論は考える。なお、dronestagram (<http://instagram.com/drone-stagram>) は、ドローンによって攻撃された場所の情報を収集し、その場所の航空写真を Instagram や Tumblr, Twitter を利用して公開している。これは、仮想とされるものが生み出す生々しい暴力の痕跡を、遠くの世界のできごととして知らずに済ませている我々の眼前に仮想とされるメディアを通して突きつけることで、現実や仮想、そして我々自身の想像力を問う興味深い試みとなっている。

(14) 「いつでもすでに複製されてしまった」現実を極限までおしすすめる可能性を持つとして近年注目されている技術に、3D プリンターがある。その原型は 1980 年代にまで遡るものだが（バーナット 2013：85）、技術的な改良と低コスト化によって個人利用が急速に容易になってきている。これは単に生産構造を変えるだけではなく、例えば手紙から電子メールのように、モノの移動から情報それ自体の移動へと変遷してきたメディアの歴史を、さらにモノの情報としての移動という次元にシフトさせる。本論では紙幅の都合上扱えないが、後述する Lifelog と並び、仮想と現実の境界が消失したこれからの現実を描く際には最重要な要素として、技術論、生産論としてだけではなく人間論的に分析する

必要があると考えられる。

(15)Lifelog とは、「人間の行動や体験 (Life) をデジタル化し、記録 (Log) すること」(東京大学アンビエント社会基盤研究会 前掲書: 34) を意味している。

(16)けれども、この言葉自体に既に大きな矛盾が含まれている。それは、問題となっているのが代替不可能な固有性であるにもかかわらず、その実現の際に問われるのが計算可能な、すなわち代替可能な金銭的価値であるということである。結局のところそれは、我々の固有性をロングテールとして位置づけ、コストの計算をしているだけに過ぎない。

(17)情報技術が無制限な記録を提供するとき、我々の欲求もまた、歯止めを失った欲望となる。

(18)ここで、重要なメディアのひとつである地図について触れておくべきだろう。地図はコミュニケーションの拡大という人間の本性に直接関わるものであると同時に、統治や版図拡大、交易といった政治、軍事、経済と結びついているという点において、第1章で述べたメディアの特徴を優れて示している。また、地図は現実の場所を抽象化するとともに、未だ行ったことのない場所を想像させるという、仮想に関わる機能も持っている。今後、高解像度の衛星写真やGPS、ARなどが組み合わさることにより、地図は大きく変化していくと思われる。それはネットワークを通じてパブリックなものになる一方、Lifelog と結びついた(個人的な意味を付与された)極めてプライベートなものにもなるだろう。同じ空間に在りつつも、極度に共有化／個別化された地図を通して眺める現実がいかなる共同性を生み出すのかは、重大な問いとして残されている。

(19)ある検索エンジンを利用した検索は、ユーザーの検索履歴を参照することによってそのユーザーに

より適切な(とアルゴリズムが判定する)検索結果を提示する。それはユーザーに利便性を提供する(ように見える)と同時に、行動ターゲティング広告として企業に利用されもする。しかし検索履歴は我々にとって重要なプライバシーに関わるものであり、その利用には何らかの法的／技術的制限をつねにかけていかなければならない。けれども人間存在にとってグローバル化が避け得ないものであるのなら、我々を取り囲む情報量の増大もまた避け得ず、情報なしには生きていけない我々にとって検索は我々の生の基本的な様態となる。そうである以上、それは一企業に対する法的／技術的制限といった次元を超えて、我々の生の在り方そのものに対する問いとして理解していかなければならない。

参考文献

- 遠藤薫 (2013) 『廃墟で歌う天使—ベンヤミン『複製技術時代の芸術作品』を読み直す』現代書館
- 大山エンリコイサム (2010) 「大山エンリコイサム × 南後由和」『アーキテクチャとクラウド—情報による空間の変容』富井雄太郎編, millegraph, pp. 80-101
- 小坂井敏晶 (2003) 『民族という虚構』東京大学出版会
- 東京大学アンビエント社会基盤研究会 (2012) 『実世界ログ—総記録技術が社会を変える』PHP パブリッシング
- 星名定雄 (2006) 『情報と通信の文化史』法政大学出版局
- 若林幹夫 (2010) 『〈時と場〉の変容—「サイバー都市」は存在するか?』NTT 出版
- 和田伸一郎 (2004) 『存在論的メディア論—ハイデガーとヴィリリオ』新曜社

-
- A. フリードバーグ (2012) 『ヴァーチャル・ウィンドウ—アルベルティからマイクロソフトまで』
(井原慶一郎・宗洋訳) 産業図書
- C. バーナット (2013) 『3D プリンターが創る未来』
日経BP社
- D. R. ヘッドリク (2011) 『情報時代の到来—「理性と革命の時代」における知識のテクノロジー』
(塚原東吾・隠岐さや香訳) 法政大学出版局
- E. ホブズボウム, T. レンジャー編 (2003) 『創られた伝統 (文化人類学叢書)』 (前川啓治他訳) 紀伊国屋書店
- J. グリッグ (2013) 『インフォメーション—情報技術の人類史』 (楡井浩一訳) 新潮社
- J=L. ナンシー (2012) 『フクシマの後で—破局・技術・民主主義』 (渡名喜康哲訳) 以文社
- J. ボードリヤール (2009) 『象徴交換と死』 (今村仁司・塚原史訳) ちくま学芸文庫
- M. ポスター (2001) 『情報様式論』 (室井尚・吉岡洋訳) 岩波書店
- P. ヴィリリオ (1998) 『電脳世界 [明日への対話]—最悪のシナリオへの対応』 (本間邦雄訳) 産業図書

吉田 健彦 (東京家政大学非常勤講師)