

メディア経験と自己形成的契機

生涯教育計画コース 佐々木 英 和

The Experience of Media and the Opportunities of Self-formation

Hidekazu SASAKI

When we contact a variety of media, such as books, magazines, newspapers, radios, televisions and telephones, we can have the opportunities of forming ourselves. These experiences cannot be simply generalized, but the following can be pointed out as the features of the era of electric media.

Firstly, our imagination plays an important role on the experience, because the information by various media are mainly through our sense of sight and hearing, and our sense of touch, smell and taste must be compensated for by our imagination. Secondly, interactive media are very important as opportunities of forming ourselves, and when we exist in the electric communication media, we experience double-meaning senses between multiplied selves and self of nothing.

目 次

はじめに～教育論から形成論への回帰～

I. 自己形成的契機としてのメディア経験

- A. メディアの捉え方
- B. メディア経験の位置づけ

II. メディア経験の基本的特質

- A. 視覚的経験と聴覚的経験
- B. 身体感覚の相互乗り入れ
- C. 想像力とリアリティー

III. コミュニケーションとしてのメディア経験

- A. 時間戦略・空間戦略としてのメディア
- B. 双方向的メディアと自己形成的契機
- C. 会話型コミュニケーションと自己確認

まとめにかえて～「自分探し」の行方～

はじめに～教育論から形成論への回帰～

「いま、ここ」に存在する自分自身は、いったいどのようにして形づくられてきたのだろうか。また、自分自身で、どのように自分自身のことを意図的・自覚的に形づくってきたのだろうか。このような問いを発するとき、家庭教育・学校教育・社会教育といった伝統的な三分法に分節化される「教育」という営みは、どれくらいの影響力を持っていたとみなせるのだろうか。ここで、宮原誠一の考え方を参照しておきたい。

人間は誰でも生まれ落ちて以来の社会的生活によってかたちづくられてきたものであり、またつねに現在

の社会的生活によってかたちづくられてゆくものであるが、この社会的生活による人間の形成の過程には、(1) 社会的環境、(2) 自然的環境、(3) 個人の生得的性質、(4) 教育という四つの力がはたらいっている。前の三つの力は自然生長的な力であって、これらの力は人間の発達にとって望ましいはたらきもすれば、望ましくないはたらきもする。いわばプラスのはたらきもすれば、マイナスのはたらきもする。人間はこれら千差万別の作用の無数の、そして不断の交錯をつうじてかたちづくられていく。これが人間形成の基礎的な過程である”。

そして、宮原は、人間の形成という“自然生長的な形成の過程を望ましい方向にむかって目的意識的に統禦しようとするいとなみ”のことを“教育”と名づけている”が、教育という営みを語る上での前提条件を原理的に確認しながらも、あるべき姿を意図的に実現していこうとするものとして、教育を重視したわけである。

しかし、同時に、“すべての教育活動は、どんなつもりでおこなわれようとも、実際の作用からいえば、教育者および被教育者の意識とは独立して進行している人間の形成の過程にはたらきかけているのであって、この過程に多かれ少なかれ影響を与えうるにすぎない”ものであり、“教育は形成の一要因であって、前者が後者にとってかわることはできない”ことを、宮原が確認していること³⁾を改めて強調したい。というのは、社会が大きく変化しているときには、教育のあり方を規定する条件として、社会的環境のあり方を問い返す必要性が非常に高くなり、ましてこのとき、教育という営みを、超歴史的

で普遍的なものとして特権化することはできないからである。したがって、教育論として緊急に解決すべき問題が山積みされていることを見据えつつも、「あるべき姿」を語ることをあせらず、「あるべき姿」を可能にする、もしくは不可能にする条件として、人間形成論といった、教育論の基盤に横たわる水準まで立ち返ることが、現実的な教育実践論を議論する前提作業という意味においても必要かつ重要となるわけである。

このような社会的環境の変化として、この論稿で注目しておきたいのは、高度情報化社会の進展という条件である。たしかに、教育界においても、たとえば“マルチメディア教育”⁹⁾といった視点から教育を変えていこうとする動きも活発になってきているが、高度情報化への対応・適応という文脈で教育実践が検討されることがあっても、高度情報化という事態が教育という営みをどのように条件づけているのかという視点を軸として、教育を根本から問い直すという次元にまで掘り下げた考察がなされているとは言い難い。したがって、教育論へと歩を進める前の「人間形成の基礎的な過程」の次元まで立ち返って、そのレベルにおいて、高度情報化社会の進展、メディア環境の変容といったものの意味を捉え直すというわけである。

ところで、宮原の「人間形成」という言い方に従うと、集散的・類的存在としての「人間」というニュアンスで、個々人の多様性よりも普遍性を強調した形成論へと導きかねない。われわれは、そのような側面も見据えながらも、「自己形成」という言葉を軸とした形成論を考えていきたい。これには、大きく二つの理由がある。一つには、「自己」という言葉において、人間形成とは、その都度的で個別的な個々人によって多様であることを確認する意味合いがあるからであり、もう一つには、高度情報化の進展という事態の中に「自己」を捉え返す契機が中心の問題として特筆されるからである⁹⁾。

I. 自己形成的契機としてのメディア経験

A. メディアの捉え方

メディアとは、「媒体」という訳語が当てられるように、広義には「媒介するもの」を意味する曖昧な概念である。一般に、メディアと言った場合には、新聞や雑誌・書籍などの活字メディア、テレビ・ラジオなどの視聴覚メディアや、パソコンなどの情報機器が代表的なものとして思い浮かべられがちだが、事はそう単純ではない。メディアという用語を整理する観点によって、マスメディアとパーソナルメディア、活字メディアと電子メディア

というように、いくらでもメディアの分類のし方が可能になるし、ニューメディアとかマルチメディアという言い方をした場合の内実もまだ流動的で、決して自明なものではない。そして、広義のメディアとして想定されるものを挙げ出したら、無限にリストアップできる⁹⁾。たとえば、空気は、人間と人間が日常会話をする際に各々の声を媒介してくれるという意味でメディアである。また、学校教師のことを、生徒と知識とを媒介するメディアとして位置づけることもできる。したがって、メディアという非常に曖昧な概念を、この論文の目的にしたがって、どのような観点に立って、どのように分類していくかについての考察をより掘り下げていきたい。

ここでは、まずは、それ自体がメディアとしての役割を果たすことが目的とされているか、結果としてメディアとしての役割を果たすのか、との二つのレベルに分節化してみよう。この分類により、前者に該当する代表的なモノとして、一般に「狭義のメディア」とみなされる印刷物や情報機器を挙げることができる。ここで、このような操作的な分類をしたのは、メディアという用語の持つ多様性・包含性を前提としつつも、一定の限定を行うことにより、この論稿で問題としたい焦点を絞るためである。さらに、狭義のメディアを「装置メディア」として位置づけて⁹⁾、この装置メディアが量的な次元で拡大し質的にも発展していることを、高度情報化のその中心的内容として捉え返しておきたい。

B. メディア経験の位置づけ

自己形成論的な文脈では、メディアが単に媒体としての役割を果たすものではなく、主体にとっては、程度の差はあれ主体自身の変容の契機をもたらすものであることにこそ注目することが重要である。

現代社会に生きる個人が、自分自身がどのように人間形成なされてきたのかを、過去から現在に至るまで自覚的に振り返ってみるとき、読書経験やテレビ番組の影響などを具体的な例として掲げることもあろう。ただし、この場合たいてい、このようなメディアの影響力を自覚する当事者にとって問題となるのは、その内容であって、その形式ではない。すなわち、たとえば、あるテレビドラマに感動したことがその後の人間形成に大きな影響を与えたといっても、それがテレビを媒介としたことに必然性があつたと自覚されていることは稀で、たまたま感動的な内容を伝えたメディアが、本ではなくテレビだったということにすぎないというわけだ。そういう人は、そのテレビドラマの原作を本で読み直して、感動を新たにするということがあろう。だが、かつてマーシャル・

マクルーハンが「メディアはメッセージである」という命題を述べた⁹⁾のは、メディアが伝えようとする内容そのものよりも、メディアの形式そのものに改めて注目していくことの重要性を訴えているものと考えることができる。このような立場に立つとき、各種メディアを内容的な次元でなく、活字メディアか音声メディアか視覚的メディアかというように、メディア形式にしたがって捉えていくことがクローズアップする。

このことを基底に見据えつつも、人間がどのように自分自身を形成していくのかという立場に立つとき、メディア概念の把握の手順としては、自己がメディアとの関係でいかなる経験をするのかということが、まずは優先されなければならない。この立場は、もちろん、メディアの技術こそが人間のあり方を決定するというような「技術決定論」を限定的にしか認めないことになる⁹⁾のだが、メディアによって影響を受ける客体であると同時に、メディアのあり方に影響を与える主体でもある「自己」が、メディアと接触することを通じて自己を形成していく上で、いかなる条件のもとに規定されているのかに焦点を絞っていきたい。

それでは、各々の個人というレベルにおける自己にとって、一次的で原初的なメディアとは何だろうか。それは、個人個人の「身体」と言えるだろう¹⁰⁾。したがって、それ自身が自己形成にとってのメディアでもある身体が、各種のメディアとの接触によっていかなる経験をしているのかということに注目することが必要である。

この視点は、二つのレベルに分節化可能である。第一に、各種メディアを媒介として身体が情報を獲得する経路の窓口的なものとして、とりあえず、視覚・聴覚・触覚・嗅覚・味覚といった五感を位置づけることである¹¹⁾このとき、身体の窓口としての五感、外的な情報と身体とを媒介するメディアでもある。第二に、メディア経験を、身体の具体的な運動として捉える水準である。この水準は、身体的な運動がより複雑化・構造化された場合、いわば身体技法・身体技術とメディアとの関連で捉えていく水準とも言えるだろう。第一水準がメディア経験を静態的に捉えているものとすれば、第二水準はメディア経験を動態的に捉えているものであるとみなすことができるが、両者が相互に関連しあうことは改めて確認するまでもない。この視点は、言葉を換えれば、人間がメディアと接触する経験を、人間が身体を用いてメディアとの関係において何らかの行為を行う「身体論—行為論」という切り口で捉えていくことである。

このように考えると、メディア特性は、人間の身体的経験や行為との関係性で把握されることこそが、まずは

重要なのではないだろうか。したがって、印刷物メディアと電子メディアというような、メディアの形態に注目した区別よりも、人間がそれらのメディアを通じていかなる経験をするのかということをも個別具体的に考えていくことのほうがより優先されるべきである¹²⁾。たとえば、印刷物としての雑誌を読むという経験と、インターネット上で静止画像で構成された情報を読むという経験は、前者が印刷物メディアで後者が電子メディアであるという違いよりも、ともに雑誌を読むように情報を獲得するという意味で、類似性の方が強調されるべきではないだろうか。また、パソコンという電子メディアを活用するにしても、文字情報や静止画像で構成されたインターネット情報を捉えるとき、CD-ROMによって動画や音声で構成された情報を視聴するときでは、異質性の方が強調されるべきだろう。前者は雑誌を読む経験に近く、後者はテレビを視聴する経験に近いと言える。

II. メディア経験の基本的特質

A. 視覚的経験と聴覚的経験

筆者が装置メディアとして位置づけたものの代表的なものとして、書籍・新聞・雑誌といった印刷物、テレビ・ラジオ・ビデオといった一方向的な電子メディア、電話やインターネット・パソコン通信といった双方向的な電子メディアなどを列挙することができよう。私たちは、これらのメディアをごく当然のように受容したり、また能動的・意図的に使用するわけだが、ここでのメディア経験がいかなるものかを考える必要がある。

ここで何より注目すべきことは、これらのメディアが提供する情報を受容する身体の窓口とは、主に視覚と聴覚であることである。したがって、装置メディアを媒介として、人間が情報を獲得したり発信する際には、視覚的媒介・聴覚的媒介が軸となっていると言える。さらに、メディア経験を個別的に考えていくための前提となる基本的な理論的枠組みを考えていくことにしよう。その予備的考察として、私たちが日常的に当たり前の行為として行っている言語的行為を掘り下げてみる。すなわち、文章を読んだり書いたりする行為、話をしたり話を聞いたりする行為について、自明すぎてかえって自覚化しにくいことを構造的に捉え返すことを試みよう¹³⁾。

まず、文字を「読む」という行為に隠れている暗黙の前提の一つは、文字として認知されるはずの記号や絵といった図像を「見る」ということである。また、文字を「書く」という行為には、文字として伝達しようとする図像を「描く」という行為が前提されている。つまり、

「読む—書く」という言語認知的行為は、原初的には「視る—描く」という行為が、各々に対応する基盤となって初めて成立する。

視覚的次元で展開した議論を、聴覚的次元でも同様に展開できる。誰かがしゃべることを言語的なものとして理解しようとする意味における、人の話を「聞く」という行為の前提には、人間の声という形をとった音を「聴く」という行為が隠れている。また、言葉を「話す」という行為の前提には、自分自身の声という形をとった音を「発声する」ということが基盤になっている。つまり、「聞く—話す」という言語認知的行為は、原初的には「(音を)聴く—発声する」という行為を潜在的な基盤としている。

視覚的次元と聴覚的次元の各々において、主体の中に情報をインプットする行為と、主体が情報を外部へアウトプットする行為とを体系的に位置づけるための図式化を行うと、図1のようになる。

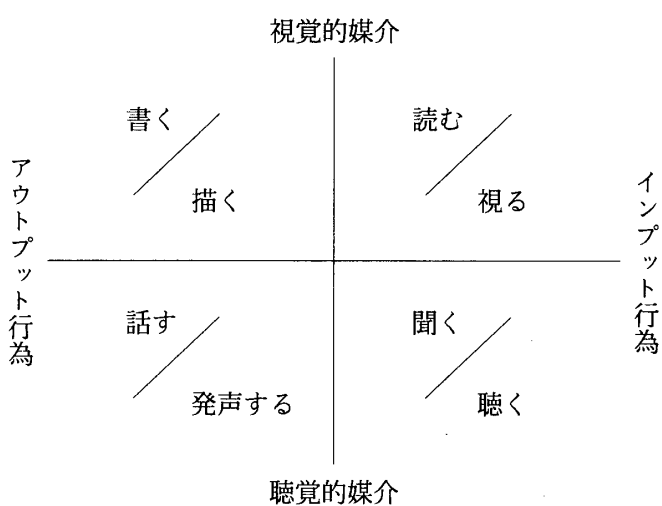


図1

ただし、ここで、これらの視覚的行為・聴覚的行為を考えていく上で補足しておくべきことが二点ほどある。

第一に、「視る」と「聴く」という視覚的次元・聴覚的次元の各々でインプットする行為と、「描く」と「発声する」という視覚的次元・聴覚的次元の各々でアウトプットする行為とは、決して対称的な位置にはないことである。「視る」ことは基本的には視覚の次元で完結する行為である¹⁴⁾が、「描く」ことは、手や指、場合によっては足などの他の身体的部位の助けを借りずには、具体的な行為としては成立しようがない。「聴く」ことは聴覚の次元で完結する行為であるが、「発声する」ためには、声帯を震わせなければならない。すなわち、視覚や聴覚を媒介として情報をアウトプットする行為は、その

視覚や聴覚で単独では成立せず、他の身体的部位の助けを借りて初めて成立する行為であるということである。視点を換えれば、アウトプットする行為は、「描く」や「発声する」という行為に限定される必然性はなく、視覚的次元では「表情や身振りなどで示す」、聴覚的次元では「道具などを用いて音を出す」というように、代替的な行為が考えられうるが、インプットする行為としての「視る」と「聴く」に代替するものはない。

第二に、「読む—書く」と「聞く—話す」といった言語認知的行為において、「読む・聞く」といったインプット行為と「書く・話す」といったアウトプット行為との関係も、非対称的な関係にあるということである。仮に「視る」能力を発揮できなくとも、何かを「描く」ことはできるが、「読む」能力なしには「書く」ことはできない。また、仮に何らかの音を「聴く」ことを媒介としなくとも、「発声する」ことは原理的には可能であるが、言葉を認識するという意味において「聞く」ことができないければ、言葉を伝達・表現するという意味において「話す」ことはできない。このように、言語を認知し使用するという文化的営みのレベルと、いわば「視覚や聴覚の単純活用」のレベルとでは、単純な平行関係が成立しているわけではないということである。

以上のように考えていくと、言語的行為をいったん原初的な形態まで掘り下げる次元で「聴かれたり発声される音の文化」と「見られたり描かれる図像の文化」とを対比することの有効性を指摘できる¹⁵⁾。これにしたがうと、文化的・社会的な意味づけがなされている言語という次元で文化論を語る土台として、より生理学的な次元にまで立ち返るという操作が必要とされる。そういった意味では、メディア経験は、言語的で文化的・社会的な経験であると同時に、本能的で生理的な経験でもあることが改めて確認できるだろう。

さて、先に示したような図1のような類型化を土台として、われわれは、各種のメディアに接触する経験を、「身体論—行為論」という次元で整理することができる。いくつかの具体例で考えてみることにしよう。

マンガを読むという経験は、活字ばかりで埋まった本を読む経験とは、両者とも視覚的媒介を通して情報を獲得するという意味では似た経験であるが、より細かく見てみると異質であることがわかる。活字で書かれた本を読むという場合には、「視る」という行為は潜在的な基盤として背景に退き、「読む」という言語認知的行為が前面に出てくる。これに対して、マンガを読む場合には、「見る」という視覚的次元での原初的行為が中軸となり、「読む」ことは副次的なものに退く。すなわち、絵やイ

ラストといったイメージ情報を視覚を媒介として受け取ることが中心となり、文字情報としての言語を認識することは補助的な次元に退く。もちろん、絵と、セリフなどの文字情報とが調和せずして、マンガというメディアが十分に機能しないことは考慮しなければならないが、原則として「視る」と「読む」との主従関係が逆転することはないと言ってよいだろう。

また、初めて接する言語を学ぶという場合を想定してみよう。ここでは、韓国語を、市販のテキストとカセットテープを用いて学ぶ場合を具体例にしてみよう。私たちは、初めてテキストを開いたとき、そこに書かれているハングル文字を文字として「読む」ことはできない。その文字を「視る」ことができるのみである。ハングル文字を「書く」にしても、お手本を「視る」という行為を媒介に、模倣する意識になって記号を「描く」のみである。また、カセットテープに収録された韓国語会話を耳にしても、予備知識なしには言語としては認識できず、人間の声という音の集積として「聴く」ことはできても、言語として「聞き取る」ことはできない。韓国語を「話す」という意識に立つにしても、耳もしくは脳でかろうじて覚えている「音としての記憶」を「発声する」ことが精一杯というわけである¹⁹⁾。

同様に、ラジオを聴取する経験は「聞く／聴く」のインプット行為により聴覚的情報を獲得するものであることが確認できる。また、テレビを視聴する経験には、画像を見たり、音声を聴く行為や、会話を聞く行為だけでなく、テロップとして流れた文字情報を読む経験も含まれる。したがって、テレビには、視覚的な意味において活字文化を継承する側面もあることを指摘しておく必要がある。このように見てくると、各種メディアの経験とは、より個別的に捉えて行くなれば、人間の経験を「視覚的経験—聴覚的経験」の範囲内で、多元的な方向へ拡散化させていくものとみなすことができよう。

B. 身体感覚の相互乗り入れ

直接的な経路という意味では、触覚的媒介を通じて本やテレビが提供する情報を獲得しているわけではない。しかし、視覚的情報・聴覚的情報を得る前提の行為として、何らかの触覚的媒介がある場合が多いことに注目しておきたい。たとえば、本を1ページずつめくるという行為抜きには読書を全うすることはできないが、このような“書物の操作”も、“パラパラめくり”という身体技術”として捉え返されていかなければならない¹⁷⁾。また、ワープロを用いて文章を書いたり、パソコン通信を通じて自分の意志を伝えていくための前提としては、

指先をそれなりに器用に用いてキーボードを操作することが要求される。このように、触覚的媒介によって何らかのメタ情報を修得しているというだけでなく、手、特に指先を用いて何らかの運動を行っていること自体が、無自覚的な情報獲得行動であり、視覚的な情報獲得とも連動しているところに注目しておきたい。これに対して、テレビやラジオは、スイッチを入れたら入れっぱなしで、チャンネルを変えたり周波数を調整するという操作以外には、触覚的媒介を必要とする契機の少ないメディアである。そのような意味では、メディアを媒介として情報を獲得する行為のプロセス全体において、テレビは視覚的次元と聴覚的次元に完結し、ラジオは聴覚的次元に完結していると言えよう。また、電話も、ダイヤルを回したりボタンを指先で押すことで相手との交信を開始し、会話中はずっと受話器を握っているという作業が必要であるけれども、情報を獲得する途上において高度には触覚に関係する運動を要求するメディアではない。

このような点に注目するのであれば、触覚的次元で何らかの能動性を人間に要求するメディアを経験することの意義が強調されるべきであろう。このような経験は、情報を受信するという立場でより、情報を発信する立場で起こりうる可能性が高くなる。特に、キーボードを操作するということによって電気信号を媒介として文字を入力するという行為が、ペンを持って字を書くという行為とは本質的に違うことに注目したい¹⁸⁾。

さらに、キーボード操作によって会話を行うパソコン通信によって、「書く」ということだけでなく「話す」という行為の構造そのものが変容することを指摘する必要がある。その具体例は、パソコン通信を用いてリアルタイムで相互にコミュニケーションが行われる「RT（リアルタイム会議）」などを利用した「チャット」である¹⁹⁾。これによって、キーボードを打つという身体技術を媒介として画面に文字を入力するという方法で「視覚的な次元で話す」ということが成立するようになった²⁰⁾。電話での会話は、電気的な回線を媒介としているものの、やはり「聴覚的な次元で話す」という意味で、直接的で対面的な会話の延長上にあった。「話す」という行為が「声の文化」および聴覚的行為に属していたことを考慮すると、パソコン通信上の「おしゃべり」であるチャットは、身体感覚の相互乗り入れを実現させたものとして注目に値する。

文章を書くことは得意だが、人前で話すのは苦手だという人がいるように、ワープロやパソコンを使用して文章を書くことは得意だが、パソコン通信のRTで会話をすることが苦手な人もいる。また、会話相手の顔が見え

ず声も聞こえないRTによって会話する際には雄弁であるのに、直接的に対面的に相手と会話するのが苦手な人もいる。このようにして情報を伝達したり自己を表現するし方の選択肢が増えたことの意義、そして、それらの方法が状況に応じて選択されうると同時に、それらに対する得意・不得意の感覚も生み出されているということは、自己形成的契機として注目に値する。

C. 想像力とリアリティー

これまで考察してきたように、個々人が装置メディアと接触する経験とは、原則として視覚的媒介・聴覚的媒介を一次的なものとしていて、触覚的媒介は、メディアが提供する視覚的・聴覚的情報を受信したり発信したりするための潜在的なものとする経験である。また、嗅覚的媒介・味覚的媒介は、メディアが伝えようとする情報を受け入れる窓口としては除外されている。つまり、視覚・聴覚のレベルの情報獲得については充実していても、触覚・味覚・嗅覚レベルの情報獲得については半ば無視されている²¹⁾。しかし、メディア経験は、単に視覚的・聴覚的なものにとどまるものではなく、何らかの次元で人間の想像力と関わる経験である。こうして、狭義のメディア経験とは、触覚を間接的な媒介とすることを經由することもありながらも、第一次的には視覚と聴覚を入り口としながら、想像力を行使するという次元に閉じた経験であって、身体を全感的に用いる経験ではないと位置づけられる。触覚的・嗅覚的・味覚的にメディア経験することは、あくまでも人間の想像力が媒介とされることが前提である。このように、この場合のメディア経験は、情報獲得に際して全感的・直接的でなく、あくまでも部分感覚的で間接的である。

たしかに、マクルーハンのように、テレビなどを始めとした電子メディアを触覚＝聴覚的で全感的なものとして位置づけることは、それまでの活字メディアとの接触経験と対比した場合には、相対的には妥当なものと言えよう²²⁾。しかし、この場合の「触覚的」とは、あくまでも人間の想像力を媒介として初めて成立するものであって、あくまでも直接的な情報獲得経路という意味で、人間の触覚を媒介とするものではないし、全感的であることは二次的な結果でしかない。マクルーハンの議論は、メディアが人間の想像力を身体全体に及ぶレベルで組み替えてしまうものとして捉え返されてこそ、より有効なのではないか。マクルーハンが指摘するように、テレビや映画といった映像メディアを視聴するためにも訓練が必要である²³⁾が、逆に言えば、各々のメディア経験にふさわしい形で、人間の想像力が水路づけられることを顕

著に示している。

想像力を媒介とした場合、視覚的か聴覚的かという区別は、視覚を用いたか聴覚を用いたかという身体技法的な意味で表面的なものではなく、自己の世界への関わり方の違いという次元のものに転換する。視覚的な経験が優勢な自己は、世界を自己とは分離されたものとして経験されるリアリティーに生きるのに対して、聴覚的な経験が優勢な自己は、世界を自己の中に取り入れた、一体的で未分化なものとして経験されるリアリティーの中に生きる²⁴⁾。このようにして、メディア経験をする主体は、各々のメディア経験に応じた形で、行為論的に閉じた回路の中でリアリティーを形成するわけである²⁵⁾。このような閉じた経験と想像力との相互作用を基盤として、仮想的な自己が生産される²⁶⁾。こうして、自己は、具体的な身体を持った自己から解放される契機を、少なくとも自己認識のレベルでは獲得できるわけである。

III. コミュニケーションとしてのメディア経験

A. 時間戦略・空間戦略としてのメディア

装置としてのメディアは、「いま、ここ」に閉じこめられた情報を、時間的にも空間的にも超越することを可能にする。たとえば、物理的には遠い距離にいる人どうしが電話を通じて直接的に会話することは、直接会って会話を行う条件をつくるために移動する時間と、実際の物理的な距離の双方を越えているという意味で、時間と空間の双方を一挙に超越している経験である。

そもそも、人間が「話す／発声する」という行為も、「書く／描く」という行為も、それ自体が、人間のコミュニケーションにとって、ある種の時間戦略・空間戦略であった。前者は、時間軸の中に、自分自身の声という音を配列することにより、空気というメディアを媒介として空間的に超越して、自己から他者へと何らかの情報を伝達するものである。後者は、たとえば紙など、書いたり描いたりすることを可能にする空間の中に、文字や記号・絵などを配置することにより、記録という方法で、時間を越えていこうとするものである。つまり、何らかの情報をアウトプットするという次元において、前者は時間的配列を媒介とした空間超越戦略であり、後者は空間的配置を媒介とした時間超越戦略である。

そして、装置メディアは、このような時間戦略・空間戦略を複合させたり拡張させたものとして位置づけられるが、それは、ベンヤミンの指摘したような「いま、ここ」的な一回性を喪失させる²⁷⁾。しかし、この点について肯定的な言い方をすれば、時間軸・空間座標の中で、

情報が「いま、ここ」の一回性から解放されることである。たとえば、録音することは、音や声といった聴覚的な次元の情報を反復可能なものとして複数化することであり、写真を撮ったり、ビデオテープなどで録画することは、視覚的次元の情報を何度でも再生可能なものとして複数化すること。このようにして記録される情報は、過去から未来という時間軸上での移動を可能にし、「いま」的にしか経験できないはずの情報を、いつでも追体験することを可能にしたのである。また、携帯型の電話を使用することで、原理的には、双方向的なコミュニケーションを可能にする場所は「ここ」だけでなく、あちらこちらに生産されたのである。ただし、このような意味での複数性獲得とは、視覚的情報と聴覚的情報の次元の反復可能性に限定するという犠牲を払うことによって成り立っている。この意味でも、メディアの時間戦略・空間戦略は、先に指摘したように「視覚—聴覚—想像力」構造に閉じた経験であることを前提としている。

ところで、時間戦略・空間戦略という文脈で、電子情報と化したものは、どのように位置づけられるのだろうか。マーク・ポスターは、話し言葉が“劇的な行動の空間／時間の座標”に、書き言葉が“書物や何枚かの紙の空間／時間の座標”に、各々が枠づけられているのに対して、“電子言語”が、“どこにもあるし、どこにもないし、いつもあるし、けっしてないものである”という性質のものであり、“物質的／非物質的なもの”であるという意味で、言葉を時間や空間の中に位置させて考えることの実効性が消滅していることを指摘している²⁹⁾。このような電子言語の両義性は、視点を変えれば、「いま、ここ」的であった情報の一回性を、相矛盾する二つの方向へと拡張させたものとみなすことができる。つまり、電子言語とは、一方では、ある情報を無限に複数化し、他方では、そのような情報を、あたかも最初からなく、将来もないかのごとくゼロ化するという両義性を孕み込んでいるのである。

B. 双方向的メディアと自己形成的契機

インターネットが注目されるのは、情報を世界じゅう至る所で双方向的に簡便にやりとりする可能性を開いたことによる部分が大い²⁹⁾。インターネットに限らず、電話やパソコン通信などを通じて、具体的な人間どうしが双方向的にコミュニケーションを交わし合うことができることは、メディア経験を自己形成的契機として捉え直すときに非常に重要なファクターである。というのは、第一に、電子メディアを用いた双方向的コミュニケーションに参加する主体が、情報を受容するだけの受動的な存

在でなく、自らが能動的に情報を発信する主体として、積極的にコミュニケーションに参加する度合いが高くなることにより、メディア経験が重層化するからである。第二に、このようなメディア経験においては、自己は情報伝達の主体として「見る・聴く」ことを行えると同時に、情報を媒介として表現された自己という資格で、他者により「見られる・聴かれる」客体となり、また自らそのことを自覚する契機を得ているからである。

ところで、これらのインタラクティブ（双方向的）メディアにおいては、情報の「送り手—受け手」の図式を固定的に捉えることは無意味であるが、送り手と受け手が頻繁に入れ替わるとみなすのであれば、その図式も部分的には有効である。したがって、インタラクティブメディアにおいては、情報を媒介として、具体的な人間どうしがつながりあうわけだが、そのコミュニケーションの形態の中には、一方向的な性質を保持したものと、双方向的でしかありえないものが重層的に混在していることを指摘できる。

ここで、情報を中心的なキーワードとして、この双方向的メディアにおけるコミュニケーションのあり方を類型化してみよう。双方向的コミュニケーションにおいては、情報を伝達したり交換することが目的である場合が多いが、そうでない場合も多い。若林幹夫は、電話における会話を“用件電話”と“おしゃべり電話”とに分けているが³⁰⁾、後者は、会話すること自体を目的とする電話の使用法である。このような性質のコミュニケーションにおいては、情報交換することが第一義的な目的ではなく、自分のことを表現したり、相互交流を行うこと自体にこそ目的があり、情報はあくまでも関係を成立させるための媒介にすぎない。これらを、情報を通じて自己表現するという意味において「情報表現」、情報を媒介として相互交流するという意味において「情報交流」と呼ぶことにしよう。改めて整理し直すと、コミュニケーション形態が一方向的か双方向的かを横軸に取り、行為者の意図の次元でコミュニケーションの媒介としての情報の位置づけが一次的か二次的かを縦軸に取って、情報伝達・情報交換・情報交流・情報表現という4つのタイプを提示できる。これは、図2のようになる。

この図2で示されているのは、情報を媒介とした自己形成的契機を示すが、これらの契機は、双方向的メディアを媒介としたコミュニケーションにおいては混在している。しかし、それでもやはり強調すべきことは、電子ネットワークを通じる場合、コミュニケーションを行う行為者の意図とは別に、コミュニケーションの形態においては、情報表現は情報伝達に、情報交流は情報交換

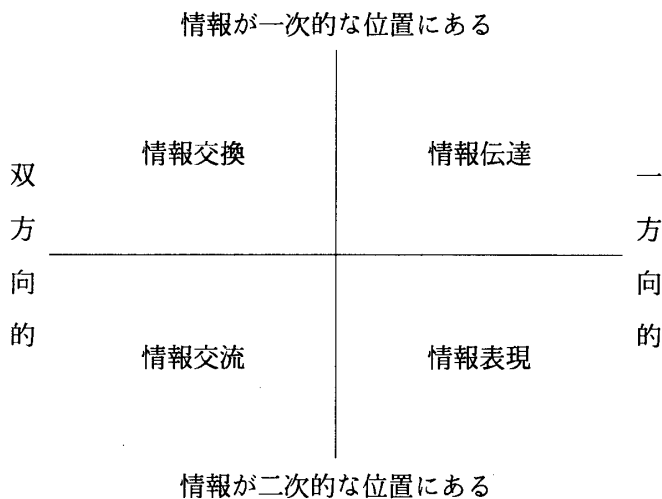


図 2

に還元されざるをえないということである。

電話やパソコン通信などの電子ネットワークにおいて、表現される、具体的な身体を持つ自己は、電子的な信号を媒介とする情報に変換されて伝達される。電話を通じて表現される自己は、電話の会話の相手には「聞く／聴く」という行為と想像力を媒介としてしか獲得できない情報に一面化されるという制約がある。電子メールを通じて表現されると同時に伝達される自己は、発信相手には、「読む／見る」という行為と想像力を媒介としてしか確認できない電子的な文字情報に一面化されざるをえない。こうして、程度の差はあるとはいえ、発信者の意図とはともかく、事後的に把握すれば、互いに自己を抽象的で断片的な情報に転調して発信するという経験を繰り返すわけである。そこで出会う他者は、たとえ顔見知りであろうと、「想像上の他者」へと転調されている³¹⁾。

C. 会話型コミュニケーションと自己確認

電話・パソコン通信・インターネットと言った双方向的メディアの経験は、郵便制度を利用した手紙のやり取りのように時間のズレを見越したコミュニケーションであるか、ほぼ即時的もしくはリアルタイムで行われるコミュニケーションであるか、ということを経験として分類し直される必要がある。前者の系譜に位置するものとして、声という形で記録を残す留守番電話、視覚的情報を電話回線を活用して伝達し記録に残すファックス、パソコン通信やインターネットなどを利用した電子メールなどが挙げられるが、これらについて「手紙型コミュニケーション」と言っておいてよいだろう。これに対して、後者の系譜に位置するものは、電話で直接会話を交わすことや、パソコン通信やインターネットでリアルタイム

でチャットを行うこと、インターネットを活用したテレビ電話で相手の姿を見ながら会話を交わすことなどが挙げられる。これを「会話型コミュニケーション」という言い方で代表させることができるだろう。

ここでは、後者の会話型コミュニケーションに注目しておくことが重要である。というのは、前者において、伝達される情報と化す自己は時間軸・空間座標の中で固定されるが、後者においては、その都度その都度の「いま、ここ」の中で、自己は流動化し続けるからである。そして、このことは、先にマーク・ポスターが指摘したような電子言語の両義性を、情報へと転調する自己がそのまま背負うことになる。こうして、会話型コミュニケーションを電子メディアを通じて進めていくとき、電子ネットワークに参加する「主体＝客体」である自己が、先にも見たようなメディアの時間戦略・空間戦略に巻き込まれる形で、自己を複数化すると同時に、自己をゼロ化するという両義的存在になる。その都度その都度において「いま、ここ」的な一回性を特徴としたはずの単数的な自己は、「多」と「無」とに両極分解する。

このような文脈において、会話型コミュニケーションの中でも、先にも考察したようなチャットは、もっとも典型的な形態である。電話での会話は、お互いの声が電子情報にいったん変換されつつも保持されるものであるし、テレビ電話に至っては、お互いの声も姿も伝達されるが、パソコン通信で即時的にコミュニケーションを図る際には、お互いの声も姿も全く確認することができず、確実に確認できる情報は、パソコンやワープロの画面に映し出される文字や、せいぜい文体などにすぎないという意味で、自己表現が抽象的な情報へと転調する度合いが最高潮に達する。チャットは、会話形態としては、対面的で直接的なコミュニケーションを基準にした場合には、お互いの身体を完全に間接化したコミュニケーション形態である³²⁾。言い換えれば、自らの具体的な身体が、表現される客体という次元では完全に無化しているということである。そこでなされる自己表現は、電子情報・文字情報という二重性を抱え込んだまま、徹底的に「伝達される文字情報」として抽象化される³³⁾。そして、このような匿名性もしくは「匿名性」³⁴⁾を基盤として、自己を無数に出没させたり、何度でも消滅させることを最大限に可能になり、極めて奇妙な形の「自己確認」が繰り返されるのである。

まとめにかえて～「自分探し」の行方～

この論稿は、メディア概念を、身体的経験と関連させ

ながら、装置メディア、電子メディア、双方向的メディア、会話型コミュニケーションというように、何段階にも分けて限定しながら論を進めてきた。メディア経験とは、相当に細かく分節化していくことが必要な、各々が個別具体的で断片的な経験としてしか把握することができず、単純な一般化が不可能なものであることが確認できたとも言える。しかし、このことを十分に考慮しながらも、高度情報化時代の大きな流れとして電子メディアが拡大していくことが、どのような自己形成的契機を生み出すのかということとは改めて確認できる。それは、一般に「自分探し」と言われていることが、方向性において三極化するものとして理解することができる。

電子ネットワークの中の自己は、「いま、ここ」性を抽象化し、複数的な自己と、存在しない自己とに両極化する。これらのことは、肯定的な言い方をすれば、「いま、ここ」にしか存在不可能な具体的な身体としての自己を、そこから完全に解放された存在にしてくれる。しかし、否定的な言い方をすれば、「いま、ここ」にしか存在しない一回性のかけがえのない自己の存立基盤を完全に放棄することでもある。電子メディア空間の中の自己は、自由であることの気楽さと不安・恐怖という、正負の両義性を持った存在として浮遊している。このような状況の中で、第一に、「多」と「無」とに引き裂かれてしまった状況から抜け出し、唯一性としての自己を回復させようとする方向での自分探しへの欲求を高める人もいるだろう。これに対し、一方では、自己を無限に複数化させてしまうという意味で、探される自分を徹底的に多元化・重層化させ、他方では、探される自分それ自体をナンセンス化するがごとく自己を消滅させるという、ともに逆説的な「自分探し」も実践的な可能性として開けている。ただし、後の二者には、基本的には、個人の視覚的経験・聴覚的経験と想像力との相互作用の中に閉じた経験であることが前提となっているからこそ、現実に実践を容易化する「自分探し」であるという制約が付随している。

われわれは、「自分探し」のあり方の自由な選択肢が増えたときとみなすべきか、それとも、選択肢が増えた分だけ不安材料が増えたときとみなすべきなのだろうか。

(指導教官 鈴木眞理助教授)

注・引用文献

- 宮原誠「教育の本質」、『宮原誠—教育論集 第1巻』、国土社、1976年所収、7頁。なお、初出は『教育と社会』第4集第3号、1943年3月号。
- 同上、7～8頁。
- 同上、8頁。
- このような発想の教育実践については、高島秀之編『マルチメディア教育』、有斐閣、1995年などを参照のこと。
- 渡辺潤は、電話、オーディオ・メカ、写真、テレビ、ペン、活字などについて考察を加えた後で、メディアが支配する「世界」で、他者や「世界」を情報として経験し、また情報化されたものとして自己を提示することを指摘している。渡辺潤『メディアのミクロ社会学』、筑摩書房、1989年、225頁。
- 中野収は、「メディア人間論」「メディア行動論」を構想する中で、メディアの諸形態として、①表情・身振り・声、②ことば・記号、③流行・風俗・習俗・慣習・規範、④呪術・神話・宗教・イデオロギー・象徴体系、⑤表現された作品、⑥〔ゲーテンベルク以後の〕メディア、⑦メディア化されたもの〔の体系〕、⑧空間・状況、⑨行動、というように9つのグループに分けて整理している(中野収『メディアと人間—コミュニケーション論からメディア論へ—』、有信堂、1986年、18頁)。なお、中野は、各項目はいくらでも追加可能であり、これらの9つの形態以外の別の形がありうることを補足している(同上、17頁)。
- 吉見俊哉は、いくつかのレベルを重層的に含んだ概念としてのメディアについて、①絵具や活字、電気音、電気光といった記号表現の質量のレベル、②テレビや電話、ラジオ、書物といった、質量としてのメディアを受容・再生させる装置としてのレベル、③それらの諸装置が社会的にシステムとして編成されたレベル、というように分節化している(吉見俊哉『メディア時代の文化社会学』、新曜社、1994年、43～44頁)。筆者がここで問題としたいのは、ごく素朴な言い方で一般にメディアとみなされる②のレベルであるが、このような限定は、議論が拡散しないための消極的な便宜にすぎないとは言うまでもない。
- McLuhan, M., *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill Book Company, 1964. 栗原裕・河本仲聖訳『メディア論』、みすず書房、1987年、7～22頁。
- このような意味では、水越伸が提唱するように、メディアのことを、技術を核に把握しながらも、身体や社会との複雑な関係で多層的な相関の中で生成されたものとみなす「ソシオ・メディア論」の立場と歩調をとる(水越伸「ソシオ・メディア論の歴史的構図—情報技術・メディア・20世紀社会」、水越編『20世紀のメディア—エレクトリック・メディアの近代』、ジャストシステム、1996年所収)。
- 巨明志は、「身体の社会形式」を「beingとしての身体(=人間は身体である)」と「havingとしての身体(=人間は身体を持つ)」とに構成し直した上で、「身体がメディアでありうる」と同時に、「メディアが身体でもある」ことを指摘している。巨明志「メディアと身体」、井上・上野・大澤・見田・吉見編『身体と間身体社会学』(岩波講座 現代社会学 第4巻)、岩波書店、1996年a 所収、213～216頁。
- 中村雄二郎は、五感を実体化して自立的なものと考えず、五感のそれぞれが「共通感覚」の部分であることを自覚化するという条件つきで、五感という捉え方が十分に生かすことを述べている。『中村雄二郎著作集V 共通感覚論』、岩波書店、1993年、80～90頁。なお、初出は、中村雄二郎『共通感覚論—知の組みかえのために』、岩波書店、1979年。
- 吉見俊哉は、「口承から筆記や活字へ、そして電子へというメディアの変容のプロセス」を“一方に他方が重なっていくという積層的な過程”として捉えている(吉見、前掲書、75～78頁)が、より問われるべきは、ここで積層的とされることの具体的な内実を明らかにすることではないか。筆者は、それを構造的に把握するための試みとして、このような方法論を提示した。
- このような問題に歴史的段階を踏まえて接近した研究としては、「声の文化」から「文字の文化」への移行を、人間の思考と表現の変化とも合わせて捉えた、オングの研究は非常に重要であ

- る。Ong, W. J., *Orality and Literacy: The Technologizing of the World*, Methuen & Co., Ltd., 1982. 坂井直文・林正寛・糟谷啓介訳『声の文化と文字の文化』, 藤原書店, 1990年。
- 14) 佐々木正人の指摘にしたがえば, 視覚とは身体はどこかに場所的に限定される働きではなく, 全身である(佐々木正人「とりかこむ見え・全身の視覚」, 井上・上野・大澤・見田・吉見編, 前掲書, 1996年a 所収, 95~98頁)。しかし, ここでは, 潜在的な認知・知覚のレベルまでは考慮せずに, 具体的で表面的な行為のレベルに限って「視る」という行為が視覚的次元に完結可能であることを確認するにとどめておくことにする。聴覚についても, とりあえずは同様の立場をとることにする。
- 15) 「声の文化」と「文字の文化」とを対比したオングは, 電子技術が「二次的な声の文化」を引きずり込んでいることを指摘しながらも, かつての「声の文化」とも大きく違うという言い方で, 態度を留保している。オング, 前掲訳書, 277~282頁。
- 16) この例と同様に, 乳幼児が言語を学ぶ場合, 「聞く一話す」と「読む一書く」という行為を修得する以前に, 「聴く一発声する」と「視る一描く」という原初的行為が蓄積されているのであろう。このようなことを改めて確認するという意味で, 榎原陽『ことばをうたえ! 子どもたち一多言語の世界を聞く』, 筑摩書房, 1985年などを参照のこと。
- 17) 水越伸「情報化とメディアの可能的様態の行方」, 井上・上野・大澤・見田・吉見編『メディアと情報化の社会学』(岩波講座 現代社会学 第22巻), 岩波書店, 1996年b 所収, 177~185頁。
- 18) 連続性・画一性・連結性といった諸様式が, 印刷革命によってもたらされたのと同様のことが, 「読むこと」のレベルからだけでなく「書くこと」のレベルからも強化されたと考えられることも可能であろう。活字を用いた印刷技術のもたらした影響については, McLuhan, M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, 1962, 森常治訳『ゲーテンベルクの銀河系一活字人間の形成』, みすず書房, 1986年を参照のこと。
- 19) パソコン通信についての詳細, およびパソコン通信を活用した教育・学習活動の実態などについては, 次のものを参照のこと。特集「学習の場としてのパソコン通信」, 『月刊 社会教育』1994年6月号, 国土社所収。特集「生涯学習のためのコミュニケーション・テクノロジー」, 『社会教育』1996年5月号, 全日本社会教育連合会所収。
- 20) たとえば手話は, 身振りを通じて会話するという意味で「視覚的な次元で会話する」ことであった。しかし, 手話が「視る」を媒介とする言語であるのに対して, キーボードの会話「読む」ことが前面に出た言語であるという点で, 「話す」と「読む」ことの境界線を曖昧化する点が特徴的である。
- 21) 中村雄二郎は, 五感について, 視覚や聴覚とを「遠感覚」として, 嗅覚・味覚を触覚と同様の「近接感覚」として, 二つのグループに分けて考えている。中村, 前掲書, 106~107頁。
- 22) マクルーハン, 前掲訳書, 1987年, 320~353頁。
- 23) マクルーハン, 前掲訳書, 1986年, 63~69頁。
- 24) この記述に当たっては, オング, 前掲訳書の発想を参考にして, 筆者の文脈での単純化を試みた。
- 25) ここで, 「仮想現実」と訳される「ヴァーチャル・リアリティー」の問題についても掘り下げる必要があるが, これの詳細については, 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティー—情報システム社会論』, 岩波書店, 1995年などを参照のこと。
- 26) 西垣通は, サイバースペースの中で, これまでの自己を脱し, 「真の自己」「より高次の自己」へと再生できるという希望が生まれ, それが宗教的情熱として高まっていく可能性を指摘している。同上, 145~150頁。
- 27) 周知のように, ベンヤミンは, ここで喪失されるものを「アウラ」という概念で捉えているが, このような事態を, 時代的な危機と人間性の革新と表裏一体をなすものとして捉えていることが重要である。ヴァルター・ベンヤミン「複製技術の時代における芸術作品」, (高木久雄・高原宏平訳), 『ヴァルター・ベンヤミン著作集2』, 晶文社, 1970年所収, 12~15頁。
- 28) Poster, M., *The Mode of Infomation*, Polity Press, 1990. 室井尚・吉岡洋訳『情報様式論—ポスト構造主義の社会理論』, 岩波書店, 1991年, 163~164頁。
- 29) インターネットについての詳細は, 村井純『インターネット』, 岩波書店, 1995年などを参照のこと。
- 30) 若林幹夫「電話のある社会—メディアのもたらすもの」, 吉見俊哉・若林幹夫・水越伸『メディアとしての電話』, 弘文堂, 1992年所収, 44~49頁。
- 31) 大澤真幸は, 電話を用いる身体が, 自己自身の内に, 自己を越えるものとして他者性を孕んでしまうメカニズムを明らかにしている(大澤真幸『電子メディア論—身体メディアの変容』, 新曜社, 1995年, 45~88頁)が, その他者性の重要な本質の一つが「想像上の他者」であるとみなしてよいだろう。
- 32) 森岡正博は, “パソコン通信のような「制限メディア」”が持つ基本的な性質として, ①匿名性, ②断片人格, ③自己演出, の3つを挙げている(森岡正博『意識通信の社会学—パソコン通信のコミュニケーション』, 井上・上野・大澤・見田・吉見編, 前掲書, 1996年b 所収, 203~206頁)。これらの特質には, 身体が間接化することを可能にする条件と, 身体の間接化によって可能になった結果とが混在している。
- 33) パソコン通信の中の文字情報について, 少なくとも, 次の二点を考慮する必要がある。一つ目としては, 日本語においては, 漢字という表意文字が多く, アルファベットなどの表音文字が主流である欧米圏の事情とは, また違った事態が予想されることである。二つ目としては, 下のような, 記号を組み合わせで作られた「顔マーク」などを, 言葉の代わりに用いるような工夫が一般化しているという意味で, 単に文字情報の伝達という言い方では括ることができない点である。
- (^ o ^) (^ _ ^) (> _ <) (ㄟ _ ㄟ) (. _ .)
- 34) 原島博は, パソコン通信などにより, 顔を見せないコミュニケーションが中心になっていく社会状況のことを「匿名のコミュニケーション社会」と呼んでいる(原島博「顔の話—6 匿名の社会」, 『朝日新聞 日曜版』, 1996年5月12日)。