



今田高俊編

『ハイパー・リアリティの世界——21世紀社会の解説——』

富田 英典

(佛敎大学助敎授)

時代はいま混沌とし、それを打開する新たな秩序を求めようにも、それを表現する言葉自体が有効性を失い陳腐化してしまう。私たちは、そんな状況に置かれている。しかし、そんな状況も、時代の空気を敏感に感じとり鋭い時代診断を下すことができる研究者にとっては、研究意欲をかき立てられる魅力的な時代なのである。本書は、そんな研究者たちによって書かれた。

本書の目的は、自己組織性のパラダイムを理論的枠組みに、「ゆらぎ」をつうじた秩序形成という視点から、来るべき21世紀の社会像を解説することにある。それをできるだけ具体的なテーマに即して読み解こうとする。

まず、第1章「近代のメタモルフォーゼ：混沌からの秩序形成」[今田高俊]では、著者の従来からの主張であり本書の分析的枠組みである自己組織性のパラダイムから導かれる「文明の変態史観」が、実に分かりやすく紹介されている。

そして、第2章「空白の中のアナザーランド：旅人たちはどこへ向かうのか」[遠藤薫]、第3章「私だけのアンサンブル：マイナー志向と意味充実」[稲田雅也]、第4章「旅人たちのヴァーチャル・コミュニティ：メディアの時代に「社会」はどのようにして可能か」[遠藤薫]、第5章「超近代と脱近代のメビウス：電脳メディアがつくる個人・企業・公共」[佐藤俊樹]、補遺 [久保田賢二] と具体的なテーマに即した分析が続く。

自己組織性の理論に関しては、すでに多くの人々による批評もあり、またそれに対する編者自身（今田高俊）による反論がなされているので、私自身も意見はあるが、ここでは割愛し、その枠組みが、現実分析にいかにか適用されているかを検討したい。

ただ、いくら具体的なテーマを取り上げても、今まで逸脱とか反抗と呼ばれてきた現象を「ゆらぎ」「自己組織性」「差異化」「編集」「リゾーム」等という言葉で言い換えただけではしかたがない。そこに「さなぎ状態」の内側の変化、「自己組織的な営み」そのものを具体的に浮かび上がらさなければ意味がない。ただ、それを言うのは簡単だが、実際に行うのは難しい。本書では、どうであろうか。ここでは、それが最も鮮明に展開されている第2章と第4章に限定して検討したい。

第2章では、何枚ものCDから編集して作った自分専用の音空間、コミック同人誌の世界、一人ひとりが別の物語を生きることができるコンピューター・ゲーム、壮大な「夢と魔法の国」であるディズニーランド等に注目する。そして、リアル・ワールドを追放された旅人が、仮構の編集によって自分だけの「もう一つの世界」

を追い求める姿を鮮やかに描き出している。特に、ハイパー・リアルな世界を描く「ビデオ・レンタル・ストアが閉まっていて、悲しい。」の部分は素晴らしい。文章から映像が浮かび上がり動き出すようだ。

また、第4章では、個人のアナザーランドが具体化・客観化されることによって、他者との相互共有が可能になる方法、「私的アナザーランドの穏やかな連結」の可能性が論じられる。そして、その可能性をコンピュータ・ゲームやパソコン通信の中に見ようとする。参加者は、管理社会における「機能単位」としてではなく、自ら演出した自由な役割を演じることができ、コミュニケーションの行為者として生きることができる、と言う。

ここでは、パソコン通信等の仮想コミュニケーション領域を「仮装ゲーム」と呼ぶ。そして、その効用として、① 自己の消滅・解放、② 他者としての再生、③ 他者との共通基盤の獲得の3点を上げている。著者が「仮装ゲームは面白い」と言うのは、私にもよく分かる。また、同時に指摘される① 匿名化による他者への配慮の欠如とそれによる「社会」の崩壊、② 「自分」の消失、③ 人格分裂の危険性、④ 営利の対象になる危険性、という4つの危険も分かる。

「仮装ゲーム」の中では、その効用と危険が入り交じりながら進行している。それは「さなぎ」の中に起こっているドラマチックな変化のひとつであるとも言えるだろう。旧い秩序に対してではなく、「ゆらぎ」の中に発生した新たな危険と戦いながら秩序を形成しようとする「さなぎ」の姿は、他のテーマを読み解く上でも示唆に富んでいる。さらに、本章で示される「仮装ゲーム」の継続と発展のための5つの条件は、今日の若者たちの姿を見ると、電子メディアの世界、TRPGの世界に留まらず、日常の世界そのものにも当てはめられるように思えてくる。この部分だけを見ても、本書の試みはかなり成功していると言えるだろう。

ただ、この「さなぎ」の苦悩と快楽を全ての章でもっと全面に出してもよかつたのではないかと思う。次作では、それを本書のようにリアルに描いて欲しい。

空白を埋めるための「アナザーランド」は、すでに日常の世界を侵食している。リゾームによる「関節外し」は始まっている。本書からは、そんな状況が極めてリアルに伝わってくる。空白の中のアナザーランドの旅人の姿が目には浮かんでくる。「何故こんなにリアルなのだろう?」と思いながら本書を読み終えた。そして、気がついた。その旅人は、自分だということに。

それにしても、私は、いつまで旅を続けねばならないのだろうか。

(有斐閣、1994年、四六判、224頁、2,266円)