溶解する近代

今枝法之 著

制限時間 25分

次の文章を読んで、後の問いに答えよ。

現実／虚構の二元論が溶解する理由の一つとして、高度合理化（とりわけ、メディア・テクノロジーの発達）ということを挙げることができる。というのは、近年のヴァーチャル・リアリティに関する技術開発が、現実と虚構との差異を極小化しようとしているからである。

ヴァーチャル・リアリティとは、メディア・テクノロジーによって、人工的に構築された、現実にそっくりな「虚像的」または「仮想的」現実のことである。ヘッド・マウンテッド・ディスプレイやフェイス・マウンテッド・ディスプレイ、そして、データ・スーツ、データ・グローブといった人工感覚装置の開発によって、ヴァーチャル・リアリティは一般に知られるようになったといえる。また、家庭のテレビ・ゲーム、テーマ・パークやアミューズメント・パークにおける各種のヴァーチャル・ゲームなどは、ヴァーチャル・リアリティがわれわれにとって身近なものになったことを実感させる。

ヴァーチャル・リアリティの基本的要素としては、臨場感、対話性、自律性の三つがある。臨場感とは、実在の世界のなかに自己が存在しているという感覚であり、世界が目の前にあるという意識である。対話性とは、眼前の事物を操作できるという感覚である。世界と自分が相互作用している現実感であるともいえる。自律性とは、世界がその内部で首尾一貫性を有しているということである。

メディアの技術開発は、このヴァーチャル・リアリティの三要素の感覚を、それぞれ精緻化することによって、人工的な現実を実際の現実に近接させようと努めている。たとえば、テレビ電話は、従来の電話が聴覚のみのリアリティを与えていたのに対し、視覚も加えることによって、臨場感・対話性・自律性を高めている。また、インターネットや音声対話型テレビ・ゲームなどのように、メディア・テクノロジーは、一方向的コミュニケーションから双方向的コミュニケーションへと、対話性を重視するようになっているが、これも、メディア的現実感を日常的現実感に接近させることに関連している。

テクノ・メディア的現実は、次第に日常的現実の感覚に近似するようになっており、同一の時空間内での他者との相互作用が欠如したメディア的世界に自閉したとしても、人は十分な生の充足感を獲得できる可能性が生じている。さらに、コンピュータやテレビ・ゲームのような電子メディアは、世界を自分の意のままにコントロールできるという感覚を与え、日常的現実よりもコントロール感を肥大化させるという。

こうした、(ア)日常的世界よりも居心地のよい人工的現実が、テクノ・メディアによって無数に構成されると、そうした仮想的世界に(あ)トウヒ・安住したいと望む人々が増加しても不思議ではない。つまり、「おたく」的な人々が生成されるのである。「おたく」は現実感覚が転倒している、といわれる。たとえば、パソコンおたく、または、「デジタル・ナルシス」と呼ばれる人々は、電脳空間（サイバースペース）という、自己中心的な人工的現実のなかで、世界や他者を思い通りに操作・コントロールできるがゆえに、実在の世界より仮想的世界のほうにリアリティを感受し、その世界に自閉する、とされる。「おたく」の誕生において端的に示されるように、仮想的現実の技術の発達は、(イ)現実／虚構という二元論的区分にゆらぎ

を与えている。

とはいえ、ヴァーチャル・リアリティは最近になって発明されたものではなく、以前から存在しているといえる。テレビ、ラジオ、映画、電話、音楽や映像の再生媒体（レコード、CD、MD、カセットテープ、ビデオ、DVD）などの電気メディアは、仮想的な現実をつくり出している。さらに、新聞、本、雑誌のような印刷メディアも人工的な現実を構成している。そればかりか、音声言語という、人間にとってもっとも原初的であるといえるメディアすらもが、民話や神話などの形式でヴァーチャルな世界を構成していたと考えることができる。つまり、ヴァーチャル・リアリティという概念自体は、メディア・テクノロジーの発達により、比較的最近、考案されたのだが、事後的にふりかえってみれば、あらゆるメディアがヴァーチャルで人工的な現実を生み出していたことに気づくのである。

メディア環境の高度化は、仮想空間を増殖させ、現実感覚の変容をもたらすだけでなく、直接的な対人的コミュニケーション（同一の時空間を共有する対面的相互作用）を縮減させ、メディアを介した不在の他者とのコミュニケーションを促進する。ともに目の前に現れている状態の、つまり、共―現前のコミュニケーションが、テレ（遠隔）・コミュニケーション・メディアの発達によって縮退しているのである。

テレ・メディアは人々の意識や対人関係に影響を及ぼし、コミュニケーションをする仲間（コミュニティ）の変質に深くかかわっている。近代の高度化とともに、都市化が進行し、地縁・血縁・社縁的な共同性がスイビ(い)し、直接の現前性に拘束された濃密な人間関係のきずなは弱化する。しかしながら、人々は、メディアを利用して、新たな共同性を回復させる。テレビ、ラジオ、電話、ファックス、パソコン、新聞、雑誌などの、テレ・コミュニケーション・メディアは、「遠隔的な共同性」、すなわち、メディア・コミュニティを生み出すのである。人々は、地縁・血縁・社縁を希薄化させる代わりに、メディア縁によって共同性を確保している（メディア・コミュニティは、物理的身体が不在のコミュニケーション宇宙での共同性を有するがゆえに、ヴァーチャルなコミュニティであるともいえる）。

このように、メディアは、ヴァーチャル・コミュニティ、もしくは、メディア・コミュニティを形成してきたのであり、先に触れた「おたく」は、一種のメディア・コミュニティ（のメンバー）であるといえよう。パソコン、漫画、アニメなどのメディアをつうじて交流・交感するマニア共同体の成員が「おたく」であると考えることができる。しかし、近代を特徴づけるメディア・コミュニティはといえば、それは「国民（nation）」である。

「国民」は、近代の印刷メディアが創出したメディア・コミュニティの典型である。B・アンダーソンは、「国民」を「想像の共同体」だと考えた。国民は、イメージとして心に描かれる政治共同体なのである。日本人という国民は近代になってはじめてつくり出されたわけだが、ある日本人は、日本全国および世界各地に住む、ほとんどの他の同胞のことを知らないし、会うこともない。けれども、日本人ひとりひとりの心のなかには、共同体のイメージが存在しているのである。

会ったことも見たこともない人々の集合であるにもかかわらず、それが共同体としてイメージされるのは、メディアが作動しているからである。アンダーソンは、「国民という想像の共同体の性質を『表示』する技術的手段」として、小説と新聞を挙げている。小説と新聞は、(ウ)均質で非実体的な時間、つまり、時計と暦で計られる同時性の観念を形成した。新聞は、相互に独立に起こっている諸事件を恣意(し い)的に並置しているのだが、それらの事件が並置され、結びつけられる理由の一つは、暦である。新聞のうえすみの日

付は、空虚で均質な時間を提示している。暦と時計によりつくられた共通の時間の座標軸にもとづいて、見ず知らずの匿名の同胞の行いを想像することができる。新聞は、暦という均質な時間のなかを移動する一つの共同体の観念を確信させるのである。

新聞はまた、本と同様に、近代的大量生産工業製品であり、さらに「一日だけのベストセラー」でもある。ゆえに、「(エ)虚構としての新聞を人々がほとんどまったく同時に消費（「想像」）する」という、マス・セレモニーをつくり出した。この儀式に参加している人は、他の無数の面識のない人々が同じ儀礼に参加していることを知っている。毎日繰り返される、このマス・セレモニーは、「歴史時計で計られる想像の共同体」の象徴と保証なのである。

もちろん、「国民」は、印刷メディアのみによって形成された、ということはできない。アンダーソンは、国民という共同体を生み出した要因は、「出版資本主義」、すなわち、資本主義と印刷技術の収斂（しゅうれん）であるとしている。メディア・テクノロジーだけでなく、資本主義も国民形成に関与しているのである。出版資本主義は、「市場によって普及しうる、技術的に複製された出版語」をもたらした。(オ)出版語は言語を固定化し、出版語により近い、特定の口語を特権化した、とされる。標準語としての出版語の普及は国民統合の意識を醸成するといえよう。

問一　二重傍線部(あ)「トウヒ」、(い)「スイビ」を正しい常用漢字に改めよ。

問二　傍線部(ア)「日常的世界よりも居心地のよい人工的現実」とあるが、「人工的現実」が「日常的世界」よりも居心地がよいのはなぜか。最も適当なものを次のａ～ｅから一つ選べ。

ａ　人工的現実においては、技術の発達にともなって、日常的現実とくらべてもそん色のないものが生まれているから。

ｂ　人工的現実においては、臨場感に富んでいるために、日常的現実に左右されにくいから。

ｃ　人工的現実においては、人間関係が存在しないために、自らが孤独を感じることもなくなるから。

ｄ　人工的現実においては、対人的な接触が必要なく、自己本位的にふるまうことができるから。

ｅ　人工的現実においては、高度な技術が使われていて、それに対する信頼感や安心感がえられるから。

問三 傍線部(イ)「現実／虚構という二元論的区分にゆらぎを与えている」とあるが、なぜそのようにいえるのか。最も適当なものを次のａ～ｅから一つ選べ。

ａ 仮想世界と現実世界の両方の長所を取り入れることが、今日では最も望ましいことになっているから。

ｂ 仮想的現実をつくる技術の発達によって現実と虚構を巧みに混ぜ合わせたものがつくりだされているから。

ｃ 架空の空間をつくりあげている圧倒的に優秀な技術は信頼することができるから。

ｄ 現実の世界ではなく、自分の思い通りにできる仮想世界において実在感を感じることができるから。

ｅ 仮想された空間は、現実の世界とは異なり、気楽に出入りすることが可能であるから。

問四 傍線部(ウ)はどのようなことをいったものか。最も適当なものを次のａ～ｅから一つ選べ。

ａ すべての人に対して同一の基準をあたえるが、実際にはそれに当てはまる実体が存在しない時間の観念。

ｂ すべての人に対して同一の基準をあたえるが、すべての人が共有できるとは限らない時間の観念。

ｃ すべての人に対して同一の基準をあたえるが、個人にとっても決して無視することができない時間の観念。

ｄ すべての人に対して同一の基準をあたえるが、個人は必ずしもそれによる拘束をうけない時間の観念。

ｅ すべての人に対して同一の基準をあたえるが、個人の能力では実感することができない時間の観念。

問五 傍線部(エ)「虚構としての新聞」とあるが、なぜそのようにいえるのか。最も適当なものを次のａ～ｅから一つ選べ。

ａ 新聞に掲載されたことがらは事実そのものであるとはいえず、一定の解釈を施されたものだから。

ｂ ある特定の政治的意図を持った新聞社が掲載する記事は事実を客観的に表しているとはいえないから。

ｃ 新聞に掲載された記事がどれほどの信頼性をもつかは、受け取る読者によって判断が分かれるから。

ｄ 新聞は、しばしば明白な事実までも虚構と区別しないで発表するものだから。

ｅ 新聞の発行という行為は、社会における実業と比べたら、虚構としかいいようがないものだから。

問六　傍線部(オ)はどのようなことをいったものか。最も適当なものを次のa～eから一つ選べ。

a　出版に用いられる言葉が固定化するにつれて、口語は次第に出版の世界から排除されるようになった。

b　特権階級の人たちの使う言葉が否定され、庶民が日常使う言葉にもとづいて標準語が定められ、それが定着した。

c　ある階層の人々によって話される口語にもとづいて文章語がつくられ、それが定着した。

d　特権階級に属する人たちの話す口語が尊重され、それがそのまま標準語として用いられることになった。

e　文語を使用する新聞社がついになくなり、新聞社においては標準語とされる口語を使うことが一般的になった。

問七　「音声言語」と「メディア・テクノロジー」に共通する点はなにか。四十字以内（句読点を含む）で記せ。

解答欄

問一	問二	問三	問四	問五	問六	問七
(あ) (い)						
3×2＝6	6	6	6	6	6	14

合格点 40点

／50