

拡張現実の時代における「他者との出会い」に関する一考察

山田 義裕

北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院 教授

1. 「ネオ・ノマド（新遊動民）の時代」から「モビリティーズ」へ

人類学者の西田正規は、1986年に著した『人類史のなかの定住革命』の中で、今から約一万年前、ひとは数百万年の間続けた遊動生活を捨てて定住生活へと向かったと主張し、遊動から定住へというこの人類史上の大変化を踏まえて「定住革命」という考えを提唱している。西田はこの著書の前書きの中で、たとえ一万年間の定住生活の後であっても、ひとは遊動の衝動を完全に失ったわけではなく、「人類がノマドとして生まれたことからして、あるいはノマドとして生きた時間の深さからして、その生き方は人類の体内の深くに染み入っている」（西田 2007:14）と述べている。

ジョン・アーリ（John Urry）は現代を「モビリティ社会」と特徴づけているが、現代社会が新たな遊動の様式を伴ってモバイル化しているのは、近代的社会システムの裂け目から、人びとの身体の奥深くに潜在するノマド的欲望が噴き出し始めたからかもしれない。

1989年の冷戦終結にともない、社会主義諸国が経済体制を資本主義へと変える中で、ヒト・モノ・資本の国境を越えた移動が急速に活発化し、経済のグローバル化が進展していった。ツーリズムに関しても、経済のグローバル化と歩調を合わせるように、世界の海外旅行者数は急速に増加し、国際観光機関（UNWTO）の調査によると2015年の国際観光客到着数は12億人に迫り、この20年で倍増しているとのことである。

石森（1993）は1950年から1990年までの外国旅行者数の増加率を踏まえ、グローバル化する世界においてはこの流れは一層促進され、海外旅行者数は爆発的に増加すると予想した。さらに石森は、人間の移動の爆発的増大にともない「21世紀は人びとがこれまで以上により広範囲に遊動し、さまざまな異文化をもつ人びとが交流するなかで、新しい文化が創造される時代になる」（石森 1993:17）と述べ、その「遊動と創造の時代」を「ネオ・ノマド（新遊動民）の時代」と名づけている。

近・現代の社会を「遊動」の観点から捉え直そうとした代表的研究として、前述したアーリの『モビリティーズ』がある。アーリは、従来の社会科学が「主体の相互作用にあまりにも集中しており、いわば社会生活の基盤を支えている永続的なシステムを無視している」（Urry 2007:12=2015:25）と批判している。ここで、社会科学が研究の対象とすべき「永続的なシステム」と彼が呼んでいるのは、この著書の中心的テーマである「移動シス

テム」のことであり、アーリはこの移動システムの研究を核にして、社会科学の諸領域を結びつける領域横断的な新しい「モビリティ・パラダイム」を確立しようと試みている。この新たな移動研究の中で、アーリは人間の物理的移動を交通システムの歴史をたどりながら網羅的に捉えようとしているのだが、彼のモビリティ・パラダイムが他の移動の研究から一線を画しているのは、単に物理的移動（交通）だけではなく「バーチャルな移動」（通信）をも研究の対象に含め、両者の相互関係について考察している点である。アーリは、ヨーロッパで1840年頃に誕生した交通システム（鉄道や海洋汽船）と通信システム（郵便・電報・写真・ガイドブック）を出発点として、そこから本書が書かれた2000年代半ばにおけるインターネットの発展やひとの物理的移動と身体的交流の変化まで広範囲にわたって考察している。

小稿では、アーリの議論を踏まえつつ、この研究の出版以降、すなわち2000年代後半以降のモビリティ社会において新たな形で生じている他者問題／コミュニケーション問題について考察したい。

2. 肥大化する情報空間と「多孔化」する現実空間との関係について

20世紀末は、経済のグローバル化と並行し、インターネットの普及により社会の様々な領域で情報が急速に進展していった時期でもある。インターネット上の通信は、その黎明期においてはごく小規模のテキストデータのやり取りに過ぎなかったが、World Wide Webが世界を覆い、Google等の強力な検索エンジンが開発されることで、インターネット自体が巨大なコーパスの機能を持ち始めた。さらに、情報機器の充実と情報インフラの整備が進むことで、大容量のマルチメディアデータの受信・発信が可能となり、インターネットは巨大コーパスという特徴を維持しつつも、そこでマルチメディアのUGC（User Generated Contents）が生産消費される、ネット上の創造コミュニティの活動のための場ともなっている。

小稿が考察の対象とするモビリティ社会との観点からすると、情報メディアに関するより大きな変化は、2000年代後半から始まるソーシャルメディアの大衆化がもたらしたコミュニケーション様式の変容であろう。具体的には、ティム・オライリー（Tim O'Reilly）が提唱するWeb2.0という新たなウェブコンセプトがFacebookやTwitter等の各種のソーシャルメディアの仕掛けと結びつき、インターネットは巨大データベースからソーシャルメディアのプラットフォームへと変貌した。さらに、移動体通信のツールにインターネット機能が付与されることで、「いつでも、どこからでも」通信が可能となり、匿名の他者を含む多くの人たちとの「多対多」のコミュニケーションがインターネット越しに常時行われる状況となっている。

このようなコミュニケーション様式の変容およびインターネット上の創造コミュニティにおける生産消費活動の活発化に刺激されて、現実空間とインターネットの情報空間、す

なわちバーチャル空間との関係が急変している。アーリはソーシャルメディアが大衆化する前に、すでに「バーチャルなつながりは、さらに多岐に渡るローカルなつながりを促し、それゆえに、多くの身体の旅を減らすのではなく促すことにもなる」(2007:164=2015:244)と予想しているが、この予測はまさに非常に興味深い形で現実のものとなっている。以下では、若林(2010)と鈴木(2013)の「現実の多孔化」および宇野(2011)の「拡張現実」の議論に基づき、現実空間とバーチャル空間の関係の興味深い変化について考察する。

若林(2010:71)は、鉄道や自動車などの交通メディアが、その高速の移動という特性ゆえに前近代的な空間の連続性を断ち切り、そのため近・現代の都市空間は孔とチューブが至る所に貫通する「多孔的」な社会空間となっていると論じている。さらに、電氣的・電子的なメディアの発達により、現実空間にはバーチャルな空間へ通じるもう一つの別種の孔が数多く生じ、「私たちの周囲に開かれた数多くの孔が、社会の場所論的な構造をより複雑な多孔体にし、媒介された景観のより重層する世界を生み出している」(若林 2010:78)と主張した。若林の議論で重要なのは、情報メディアの発達により生まれたバーチャルな時空間、若林の概念を使えば<時と場>なき<時と場>が独自の「現実」を生じさせるものではなく、あくまで「物理的で地理的な<時と場>における関係を媒介し、それらを補完しつつ、それらに重なる形で新たな行為と関係、伝達と表象の場を形作っている」(若林 2010:198)という指摘である。すなわち、現実空間から遊離したもう一つの「現実」としてのバーチャル空間ではなく、二つの空間が交錯する重層構造に着目している点である。

鈴木(2013)は、上記の若林の研究とは独立に「現実の多孔化」の問題について、おもに情報空間と現実空間の「融合」の観点から論じている。鈴木は、現実空間に開いた孔からバーチャル空間(彼の表現では「ウェブ」)が入り込むことで現実とウェブが融合しつつある、という若林とほぼ同様の基本認識に基づいている。鈴木は、情報空間で特に重要なのは、「他者との電子的コミュニケーション(CMC=Computer Mediated Communication)」によって「空間の意味が上書きされる」(鈴木 2013:36)という新たなコミュニケーション的状况に注目している点である。鈴木は、電子的コミュニケーションにより生じる情報空間の特徴を二つ挙げている¹⁾。一つはこのコミュニケーションが現実の場と完全に無関係に行われる場合がある点である。二つ目は、「情報空間の意味よりも先にコミュニケーションが行われる」(鈴木 2013:37)という事態である。つまり、何らかのきっかけで電子的コミュニケーションが立ち上がり、それにより生じた情報空間が現実空間の意味を上書きするという新たなコミュニケーション的状况である。このように、情報空間における電子的コミュニケーションが現実空間に開いた無数の孔から入り込み現実空間の意味の上書きが行われる状況、鈴木はこれを「多孔現実化」あるいは「現実空間の多孔化」と呼んでいる。

2000年代までは、インターネット上のコミュニケーションは、ネットという仮想世界内

部の現象であり、現実空間への直接的な影響はまだ弱かった。しかし、アニメ聖地巡礼者の行動に典型的にみられるように、情報空間における電子コミュニケーションに誘発されて、現実の物理的な場に人が集まり対面で身体的な交流を行うという新たな「観光行動」が、この10年で目立って増えている。鈴木が「多孔現実化」と呼ぶのは、まさにネット上のコミュニケーションをきっかけに人が具体的な場に呼び寄せられ、電子コミュニケーションによってその空間の意味が上書きされる事態、つまり現実空間に穿たれた「孔」から情報空間のコミュニケーションが入り込むことで空間が多層化する新たなコミュニケーション的状况である。

鈴木は、現実空間と情報空間の融合が私たちの社会にどのような影響を及ぼすかについて「多孔現実化」をキーワードに論じているが、この研究の2年前に、宇野常寛が同様の問題意識のもとで「拡張現実」をキーコンセプトとして、日本のサブカルチャーに関する考察をもとに、2000年代以降の私たちのリアリティのあり方について興味深い議論を展開している。

宇野(2011)が2000年代以降の人びとのリアリティを特徴づけるために用いている「拡張現実」という概念は、見田(1995, 2006)の戦後日本社会におけるリアリティの変容プロセスに関する議論を敷衍したものである。見田は戦後45年間の日本人のリアリティについて考察した1990年の研究の中で、「現実」に対して三つの対概念(理想・夢・虚構)を対置し、これらの「反現実」のモードによって戦後45年間は三つの時代に区分できると論じた。具体的に言うと、戦後の日本社会は高度経済成長期(夢の時代)を中心に、そこに至るまでの助走期(理想の時代)、高度経済成長の勢いが止まった後の時期(虚構の時代)の三つに区分されるというものである。

見田の研究は1990年のものであり、それに続く時代に人びとのリアリティがどのように変容しているのかについて、社会学や文芸評論の領域で議論が展開されているが²⁾、宇野(2011)もその中の重要な研究の一つである。1990年代後半以降におけるリアリティの変容についての宇野の基本的な考えは、虚構のあり方が「仮想現実」から「拡張現実」へと質的に変化したというものである。経済のグローバル化や高度情報社会化により世界がひとつにつながった状況、すなわち「<外部>が消失した世界において、虚構は<外部>もうひとつの現実として機能するのではなく、むしろ現実の<内部>を多重化し、拡張する存在として機能する」(宇野 2011:400)と主張する。この「仮想現実」から「拡張現実」へという虚構への想像力の変化が先鋭的な形で観察されるのが、現代日本のゲームやアニメ等のサブカルチャーであるというのが宇野の洞察である。宇野は、コミュニケーションが自己目的化(consummatory)し、北田(2005)の意味での「《繋がり》の社会性」が前景化した社会において、まさにコミュニケーションを「疑似自然」とみだてながら「現実それ自体を拡張現実的にゲーム化する想像力が働いている」(宇野 201:410)ことについて、中沢(1997)のポケットモンスター研究を援用しながら次のように述べている。

『ポケットモンスター』はモンスター（キャラクター）の交換／対戦という要素を活用することで、プログラムの外側にもうひとつのゲームを——それも情報技術やコミュニケーション環境の変化によって自動的に進化するゲームを設定することに成功したのだ。まさに、教室や職場、ストリートやネットワークに自生するコミュニケーションそれ自体が、ここでは虚構（ゲーム）の一部と化していると言える。（宇野 2011:410）

宇野（2011）と鈴木（2013）に共通する重要なポイントは、現実空間に対して新たな意味づけを行い、空間を「拡張現実」的に多層化しているのが、ほかならぬネット上の電子的コミュニケーションであると分析している点である。現実空間を架空の物語により彩る想像力は、昨今のアニメ聖地巡礼を持ち出すまでもなく、文学散歩（印刷メディア）から大河ドラマ観光（テレビメディア）まで広く見られるものである。「拡張現実」という新たな虚構、あるいはその虚構を介して得るリアリティを考察する際に重要なのは、例えばあるキャラクターをめぐり情報空間でコミュニケーションが始まり、そのコミュニケーション自体が虚構と現実空間を結び付け、それにより現実が多層化するという 2000 年代以降に生じた虚構に対する新たな認識なのである。

3. 拡張現実の時代の他者問題と免疫寛容

前節で述べたように、ソーシャルメディアを介した電子的コミュニケーションの活発化とともに、特にこの十年間で顕著になってきているのが、ネット上のコミュニケーションが現実空間の行動に直接的影響を及ぼすこの拡張現実的な状況である。日本のサブカルチャーで先駆的に観察された拡張現実的状况は、今や他の領域にも広がり、ネット上のコミュニケーションが現実空間の政治運動や社会活動の引き金となる事例が国内外で目立ち始めている。例えば、「アラブの春」のきっかけとなった 2010 年のチュニジアのジャスミン革命や 2011 年に始まる米国の Occupy Wall Street, アジアで 2014 年に続いた台湾のひまわり学生運動や香港の雨傘革命, 国内に目を転ずると福島第一原発事故後の「あじさい革命」と呼ばれる脱原発デモ等においても、ネット上のコミュニケーションが現実空間での活動を刺激し推進する力となっている。

情報空間と現実空間が交錯する拡張現実的状况において、上で述べたような「ネットで出会いリアルで集う」といった他者関係構築の新たな様式が一般的なものとなっているが、以下ではこれが現代のモビリティ社会における新たな共同性の形として有効かどうかについて議論する。

コミュニティ研究の分野において、後期近代における個人化の進展と他者関係の希薄化の中で、どのように共同性を維持し、それをどう公共的活動につなげるのかということが課題として提起されている。前節で述べたように、サブカルチャーであれ社会活動であれ、ソーシャルメディアを活用したネット上でのコミュニケーションが現実空間における他者

との出会いの契機となるのであれば、それが伝統的共同体の衰退した後の新たな共同性維持の仕掛けとして機能し得るのではないかという期待を抱くかもしれない。しかし現実には、ソーシャルメディアのコミュニケーションは、異質な他者を結びつけて多様で寛容な他者関係を生み出すのではなく、逆に排外的トライブの形成を促し、それにより部族間闘争を誘発するといった暴力的事態を招いている。例えばアラブ諸国は、アラブの春から7年が経過した今、政治的・軍事的混迷を深めており、独裁政権打倒の代償として宗派や部族単位の分裂と対立が激化し、民主体制に移行するどころか複雑な衝突が人道的危機を招いている。日本においても、一部の団体がマイノリティに対してヘイトスピーチを激化させており、この社会情勢を危惧した国連人種差別撤廃委員会が日本政府に対してヘイトスピーチ問題への毅然とした対処を求めて勧告し、それを受けてヘイトスピーチ解消法が成立するまで至っている。

グローバル化の加速にともない、国民国家のたがが緩む中で激しさを増す新たな部族や民族の対立を目の前にして、何か有効な手立てがあるのだろうか。

この問題について、免疫学者の多田富雄が亡くなる間際に残した言葉をヒントに考えてみたい。多田は病床の中でNHKのインタビュアーからの「今の文明に救いはあるのでしょうか？」との質問に答えて、「今はこんな状態でとっさに答えができません。しかし、僕は絶望しておりません。長い闇の向こうに、何か希望が見えます。そこには、「寛容の世界」が広がっている。予言です。」と答えた。チュニジアのジャスミン革命の8ヶ月前に、アラブの春とその後の世界情勢をあたかも予期したように述べられた多田の「予言」の中にある「寛容」とは何か。ここで多田が使った「寛容」ということばは、私たちが日常使う「寛容」よりも、彼の専門の免疫学の研究で用いられている「免疫寛容」に近いものと思われる。私たちの免疫システムは「自己」と「非自己」を峻別し、非自己が異物として体内に入ってくるとそれを激しく攻撃する。免疫システムは、自己に対しては寛容に振る舞い、めったなことでは攻撃しない。しかし、非自己に対しても、ある条件のもとでは、異物を排除するための拒否反応を起こさないことがある。このように、異物に対して「拒否するのではなく、内部に受け入れ、それと共存するための仕組み」(多田 1997:177)が私たちには備わっており、それを「免疫寛容」と呼んでいる。私たちの体というのは、異物をことさら排除するのではなく、ある場合にはいわば「見て見ぬふり」をして共存することを可能にする柔軟なシステムなのである。

マイノリティ研究やコミュニティ研究の分野での重要な課題に社会的排除／包摂の議論があるが、異質な他者と遭遇した時に包摂も排除もせず、ただ「内部に受け入れ、それと共存する」という多田の意味での「寛容」の可能性について考えてみる。これが、拡張現実の時代のモバイル社会において新たな形で出現している部族間対立の中で、異質な他者との関係、新たな「他者の出会い」の概念を鍛え直す際の足がかりとなるのではないかと考える。

注

- 1) 具体的な事例については、鈴木（2013: 33-38）を参照のこと。
- 2) 東（2001）、大澤（1996, 2008）、宮台（2014）を参照。

参考文献

東 浩紀

2001 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社現代新書。

石森秀三

1993 「ネオ・ノマド（新遊動民）の時代——人はなぜ旅するのか」高田公理・石森秀三編『「新しい旅」のはじまり——観光ルネッサンスの時代』pp.13-46, PHP 研究所。

北田暁大

2005 『嗤う日本のナショナリズム』, NHK ブックス。

見田宗介

1995 『現代日本の感覚と思想』, 講談社学術文庫。

2006 『社会学入門——人間と社会の未来』, 岩波新書。

宮台真司

2014 『私たちはどこから来て、どこへ行くのか』, 幻冬社。

中沢新一

1997 『ポケットの中の野生——今ここに生きる子ども』, 岩波書店。

西田正規

2007 『人類史のなかの定住革命』, 講談社学術文庫。

大澤真幸

1996 『虚構の時代の果て—オウムと世界最終戦争』, ちくま新書。

2008 『不可能性の時代』, 岩波新書。

鈴木謙介

2013 『ウェブ社会のゆくえ——<多孔化>した現実のなかで』, NHK ブックス。

多田富雄

1993 『免疫の意味論』, 青土社。

宇野常寛

2011 『リトル・ピープルの時代』, 幻冬舎。

Urry, John

2007 *Mobilities*. Polity Press.

アーリ, ジョン

2015 『モビリティーズ——移動の社会学』吉原直樹・伊藤嘉隆訳, 作品社。

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。