

情報化社会と思考の空洞化

何のためのネットワークリテラシーか

橋場 利幸

1. はじめに

インターネットや携帯電話といった IT 機器がからんだ事件を新聞やテレビなどのニュースで目にするのは、もはや日常茶飯事となった感がある。社会の情報化にともなって新たに発生してきた問題をかくも多く目の当たりにすると、何かが間違っているのではないかという思いに駆られてしかたがない。このような問題は、何も特殊な世界でだけ起こっているのではない。身近なところでは、携帯電話の普及に伴う人間の行動の変容がある。例えば、どのような場所でもプライベートな空間であるかのように大声で振舞う、約束を守らずとも携帯の連絡で済ませればよい、常に友人たちと連絡をとっていなければ不安であるといったものである。ビジネスマンでもないのに、歩行中あるいは自転車に乗りながら携帯電話を利用している様は、明らかに異様な光景である。生活の情報化は、日常生活世界における人間の行動様式に、確実に変容を与えているのである。

近年の高等学校等での情報教育の普及に伴い、情報化社会の「影」の面も重視され教育されるようになってきた。しかしその内容はおおむねネットワーク上で守るべきモラル、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク犯罪の危険性といったネットワーク上の個別的・具体的問題点に終始しており、生活の情報化が人間の思考様式そのものに及ぼす影響についてはほとんど言及されていないのは、不思議なことである。現在は従来の時間限定型（インターネットに接続するたびにそのつど電話をかける形態のダイヤルアップ方式）のネットワーク利用ではなく、常時接続（ブロードバンド）の時代である。時間的側面から見ても、生活の情報化の影響は飛躍的に増大してゆくはずである。将来的には、それらは

テレビあるいはビデオゲームに匹敵するような存在になるかもしれない。

テレビやビデオゲームが人間の思考様式に与える影響については、従来しばしば指摘されてきたが、携帯電話やパソコンなどのインターネットにつながった新しい情報ツールがわれわれに与える影響、とりわけ若年者層に与える影響を軽んじることはできないだろう。新しい情報ツールはその普及がわれわれに考えるゆとりを与えないほど急速であるだけに、いつの間にかわれわれの思考枠を規定してしまう可能性が大きい。倫理学者の小原信氏は「現代社会におけるインターネットは、いつの間にか、普通の庶民のライフスタイルといった外的に認識可能な段階から、はるかに深い次元にまで内面化してしまっていて、見えない思考方式や生活のスタイルの隅々にいたるまで浸透している。情報機器類の普及による「内部的なもの」への浸食作用はいま恐ろしいほど深刻である。その劇的变化は、生活全般をカバーしているだけに、もはや誰もが迂闊には無視できない恐ろしい勢力になってしまった」（小原 2002, p.121）と指摘している。

具体的に言うと、情報メディアが人間に与える影響では、例えばテレビやビデオゲームなどの暴力シーンからの心理的影響、ビデオゲームが脳の働き方に与える影響、ビデオゲームやインターネットが孤独感・抑うつ感あるいは社会的不適応を引き起こすといった指摘がされてきた。私はそれらの現象の背後にあるのは、生活の過度な情報化による人間の思考の「空洞化」ではないかと考えている。現在のパソコンの操作性の簡易さと、それに反比例するかのような内部処理の複雑さは、情報ツールのブラックボックス化をますます促進している。われわれは目の前のパソコン上でいったい何が起きているのか、それは単に自分のパソコンだけの処理なのか、それ

とも自分のパソコンを超えてインターネット経由で実際に現実社会に影響をおよぼすような処理をしているのか、こういったことが理解できないまま情報ツールを使わされている。場合によっては、知らない間に自分の情報が、いま使っている目の前のパソコンから取り出されて外の世界とやり取りされていることもあるのである。いきおいこのような情報ツールの不十分な理解は、あいまいで前後の状況に根ざした形式的な理解に、つまり「処理の意味は分からないがとにかくこのような場合にはああすればこうなる」といった操作方法の習得へとならざるを得ない。情報ツールと付き合う時間が増大するにつれ、われわれの思考枠は徐々に内的な意味を問わなくなり、「形式的な理解方法」が思考枠を支配するようになる。つまり、物事の深層レベルの意味を不問にしたまま、前後の文脈のみからあいまいな理解をしてしまうような思考方法の促進である。

かつて言語哲学者ジョン・サールは、コンピュータが人間の知能を代替してしまうのではないかと期待された人工知能ブームの時代に、「人工知能プログラムは決して考えているのではない。それは単に形式的な構文論的ルールに則って処理を行っているに過ぎないのだ」と、はっきりと指摘した（Searle 1980）。情報化に伴う「形式的な理解方法」も、サールに批判されたコンピュータプログラムの振る舞いと重なってくる。その意味で「形式的な理解方法」は、人間の人間らしさを失わせ、人間をコンピュータプログラムレベルにおとしめてしまうものに他ならない。またこのような状況から想起されるのは、現象学的哲学者エドムント・フッサールによって指摘された「技術化による思考の空洞化」という概念である（Husserl 1954）。現在の状況は彼によって指摘された事柄と不思議なほど符号するように思われる。フッサールは近代科学における思考の空洞化が、われわれ本来の世界観を転倒させ、二十世紀初頭にヨーロッパにおける「人間性の危機」を招いたと指摘したが、われわれの場合にも、情報化による思考の空洞化は、現実世界と仮想世界の混乱に伴う一種の世界観の転倒をもたらすのではないだろうか。

本論ではまずインターネット以外のメディアの人間に対する影響を概観した後で、インターネットが人間の思考枠に対して与える影響についてのいくつ

かの指摘について見ておき、最後に思考の空洞化と現実と仮想の転倒に関する考察を行いたい。

2. テレビ・ビデオゲームの影響

インターネットのもたらす影響について考える前に、まずは既存メディアと人間の関係について見ておきたい。テレビやビデオゲームなどの情報メディアが人間に及ぼす影響については、すでにいくつか指摘がある。

2.1. 電子メディアと暴力

まずは電子メディアと暴力性に関する指摘がある。社会心理学者である坂元章氏は、電子メディアによる人間への悪影響を、身体的悪影響、心理的悪影響に分類している（坂元 2001,2002）。前者は、視力への VDT 端末の影響や体力の低下といったものだが、ここでわれわれに興味があるのは後者である。坂元氏はテレビ、テレビゲームなどの情報メディアによる影響を、主に暴力性に焦点を当てて論じている。まずテレビの暴力シーンの悪影響については、過去の研究事例などから考えて、(1)テレビの暴力シーンが青少年の暴力性を促す方向に働くこと、(2)その影響力は大きいとはいえないが、無視できるほど小さくもないこと、(3)暴力シーンが暴力性を促す影響力は、それがいくつかの条件を満たしたとき（例えば視聴者が男性である、年少者である、もともと暴力性が強い人物である、シーンの中で暴力が賞賛・正当化されている、現実的である、暴力を振るう人物が魅力的である、視聴者に似ている）に強まるとしている。テレビゲームの悪影響については、テレビよりも没入感が強く、自分自身が実際に暴力的な行動を実行することから、テレビよりも影響力が強いという見方もありうるとしている。

2.2. TVゲームとゲーム脳

テレビゲームと脳波に関する脳科学的研究もある。脳神経科学者である森昭雄氏は、テレビゲームをしているときの脳波は痴呆と同じような脳波になっていると指摘している（森 2002）。われわれの脳波（電極を取り付けた頭皮の下に位置するニューロンの活動で生じた電位の和で、意識レベルに対応して変化する）には、興奮を示す波、おちつきを示す波、眠気を示す波、深い眠りを示す波などがあり、

重い痴呆者の場合 波と 波のレベルが完全に重なってしまう場合もあるが、森氏がテレビゲームを長時間行っている人の脳波を調査した実験によれば、「重い痴呆の人の脳波に大変類似している」(op.cit., p.22) という。森氏はこれを「ゲーム脳」と呼んでいるが、ゲーム脳の深刻な状態では 波そのものがほとんど出現しないという。さらに深刻なケースは、テレビゲームをやめても脳波が元に戻らず、痴呆者と同じような脳波を示すという。このように 波の出方が減少していることは、ゲームの画像刺激が、脳の前頭前野という部位に情報として伝達されていないことを示している (op.cit., p.96)。ただし、すべての画像刺激が前頭前野に行かないというわけではなく、例えば読書なども画像情報だが、読書の場合は想像力などの思考が必要となってくるので前頭前野が働く。ところがテレビゲームのリアルな映像ならば、このような思考は不要となり習慣的にテレビゲームをしている者は前頭前野が働かなくなる。この前頭前野は、動物的な行動を抑え、人間らしい理性をコントロールしているところであり、「前頭前野の働きによって、本能的に働く大脳辺縁系に対して皮質 - 皮質投射による神経連絡により、常時抑制がかかって... 激情を抑える脳がきちんと機能」するはずだが、ゲーム脳の場合には「テレビゲームを長年にわたって行ってきたことで視覚系が強化され、前頭前野の脳細胞の活動低下が生じ、大脳辺縁系に対しての抑制が効かなくなってしまった」のである (op.cit., p.152-153)。森氏はこれが、最近の感情を抑制できない「キレル」子供たち原因ではないかと指摘している。他にもこの前頭前野の本能を抑制する機能の低下の例として森氏は、「人目を気にせず電車内で化粧をしている人、公衆の面前で抱き合っているカップル... 公共の場である電車の中でパンを食べたり、水を飲んだり」といったものを挙げている (op.cit., p.25-26)。

2.3. 情報メディアと脳のOSの変容

先の森氏の指摘はビデオゲームのみに関するものだったが、脳への影響はテレビゲームだけではなく、環境ホルモンやテレビ・ビデオなどの情報ツールによってすでに幼児期からなされているというさらに深刻な指摘もある。精神医学者福島章氏は、不登校

児の増加、学級崩壊、学校内暴力、凶悪な少年非行など、最近の子供たちの性格やふるまいが一時代前と大きく変わってきた原因を脳の障害に見ている (福島 2000)。福島氏はこれらの行動変容の原因は、もはや親や学校のしつけと教育だけでは十分な説明にならず、さらに深刻な事態、つまり脳の形成異常にその原因を見ているのである。福島氏はこの脳の異常をハードウェア (物理的な脳そのもの) とソフトウェア (脳の働き方) の両面から考察している。脳のハード面では、福島氏が精神鑑定を行ってきた重大殺人犯において乳幼児期に由来する脳の異常が高率に見られることから、幼児期に受けてしまった「環境ホルモン」による脳の形成への化学的影響を最近の子供たちの行動様式の変化の原因と見立てている。例えば、学級崩壊に見られる「注意欠陥多動性障害」(ADHD) の子供の多くは、脳の微細な形成異常を持っているというが、福島氏は「近年の先進諸国で学級崩壊という現象が多発するようになったという事実は、ADHD という、脳の障害を持った子供がわれわれの時代に増加したことを、つまりは胎児期か幼児期に脳の微細な形成異常を起こすようなリスクが子供の生きる環境の中で増大してきたことを示すものに他ならない」(op.cit., p.17) と指摘している。

また脳のソフト面では、乳児期から幼児期の初めに子供に与えられる大量の「情報のシャワー」(テレビ、ビデオ、マンガ、ヘッドフォンステレオなど) が、脳がその上で働くオペレーションシステム (OS すなわち基本ソフトウェア) の形成に大きく影響している。つまり脳の基本ソフトが、幼児期からのテレビによる絶え間ない情報の洪水にさらされて (子供のいる部屋でほぼ一日中テレビがつきっぱなしという家庭は多いであろう) 最近の子供は言語情報ではなく、イメージ的な断片情報しか処理できなくなっている。少し長くなるが、福島氏の言葉を引用してみよう。「子供は乳児期からすでにテレビやビデオのアニメなどに長時間接し、相対的に母親との対話は減少しつつある。現実がヴァーチャルに圧倒されつつあるのだ。... [情報の] 初期入力の変容し、インプットされる量も人類史上かつて類を見ないほどに増大した。そのため脳が育つ間に入力される情報によって形成される情報処理機構 (OS) は、

かつての世代の OS とはまったく変わったものとなった。旧人類の OS が言語的・論理的情報を処理するのに有用であるのに対して、新人類の OS は、大量のイメージ情報を処理するのに適している。したがって、旧人類は活字を読んだり、人の話を落ち着いて聞くのは得意だが、新人類たちは、テレビ、ビデオ、マンガ、テレビゲームなどを見てすばやくその内容を鑑賞することにその能力を発揮する。マンガ本を読む速度にしても、若い世代ほど早い。しかも適切な情報をちゃんと吸収している。... 思考形式も、旧世代は言語を媒介に、論理的にものごとを考える部分が多いが、新人類はイメージ的・コラージュ的・直感的に考える」(op.cit., p.173-174)

福島氏がここで「コラージュ的」と言っているのは、テレビ、コミックス、アニメなどのイメージ情報の特質を象徴する言語として使われている。このような情報は、「文章におけるような因果的な必然性によるのではなく、情報が時間の順に並んでいるのでもなく、感情的な連想によって、あるいは芸術的な意図によって、論理的必然性も意味連関もなく、ただ並列的に並べられていることが多い」(ibid.) たしかにこのような情報は、連想能力や想像力を高め、時にはインスピレーションのような高度な着想を生み出す可能性をはらむのだが、堅実で論理的・合理的な思考とは別種の思考パターンを養うものである。このような子供たちの思考形式の変化は、子供の価値観にも影響を及ぼす。「新人類は、道徳や倫理といった「善悪」の枠組みに規定されない。むしろフィーリングや感情などに支配される。フィーリングのあうものは「カッコいい」として喜ばれ、あわないものは「ダサい」として忌避される。友達の間でも「面白い」子供がウケ、まじめなだけの誠実な仲間が「つまらない」やつとして見捨てられる。具体的にいえば、子供たちの理想とする人間像は、テレビのバラエティ番組で活躍するお笑いタレントたちのそれである」(ibid.)

福島氏は、フロイトが大人の心理と乳幼児の心理に対して用いた用語を用いて、かつて欠乏や飢えが身近であった世代が、二宮金次郎のような努力と達成を理想とし、自分の欲求の満足に対しては抑制的で禁欲的な《現実原理》にもとづいて行動しているとすれば、新人類たちは、欲望のそのときその場で

の満足を求める幼児的な《快樂原理》にもとづいて衝動的に行動すると指摘している。

以上の指摘はいずれもTV やコンピュータゲームといったインターネット以外の既存電子メディアに関する指摘であるが、これらのメディアと重なるところも多いコンピュータおよびインターネットによる情報化の場合にも当てはまることも多いのではないだろうか。TV やゲームなどのメディアなどが子供に与えてきた影響を考えれば、安心していられない。

3. インターネットの影響

それではインターネットそのものが人間に与える影響はどのようなだろうか。先にテレビやビデオゲームの暴力性の影響で取り上げた坂本氏は、「インターネットにおいては、誹謗・中傷、個人情報の公開、犯罪の手口の紹介、犯罪の正当化や鼓舞など暴力犯罪を誘発しかねない情報が見られることから、インターネットの影響力は無視できない」(坂本 2001) ことを指摘しているが、ここではインターネットが人間に与える影響についてなされた研究を見てみよう。

3.1. インターネットと孤独感・抑うつ感

インターネットが人間関係を希薄にし、社会的疎外感を増大するという指摘がある。例えばカーネギーメロン大学でアメリカのピッツバーグ地域住民に対する調査結果によると、インターネットを使用するにつれ、家族とのコミュニケーション時間が減少・近隣の人との交流が少なくなり、心理的側面では、インターネットを利用するほど孤独感や抑うつが高まることが示されたという(小林 2000, Dreyfus 2001, pp.3-4 などに引用)。この結果に関して、研究の主催者であるロバート・クラウト氏は以下のように述べている。

「われわれは調査結果にショックを受けている。それは、インターネットの社会的な利用のされ方に関する、われわれの直観に反するものだったからだ。...われわれは何も極端な事例について述べているわけではない。これは標準的な大人とその家族たちの例なのであり、インターネットをもっとも頻りに利用する人々の平均値はさらにわるいものだった。」(Dreyfus 2001, p.3 より引用)

この研究結果については、例えば調査対象者の数が少なく（93世帯 256名）一つの地域の住民だけに偏ってしまった結果だという指摘や、日進月歩のテクノロジーであってみれば現在調査すればまた異なった結果が出るのではないかと指摘もあるが（小林 2000, p.127）調査した研究者たちはこのような結果が出た原因を、人々が実際に顔を合わせず、身体を欠いたコミュニケーションをしていることが問題だと指摘している。人間の基本的な条件である身体性そのものが問題であれば、このことは他の場所であれ、テクノロジーが進化した場合であれ、多く当てはまるようにも思われる。

3.2. インターネットと社会的不適応

インターネット以外のテレビやパソコンへの「のめりこみ」から社会的不適応になった事例はこれまでも知られており、例えばカウンセラーの小川憲治氏はこれらのメディアにのめり込んだ青少年の対人関係の病理とその克服を報告しているが（小川 2002）インターネットについてはどうなのであろうか。

社会心理学者の小林久美子氏は、インターネットへの過度の没入から人間関係の崩壊・学業不振・不登校などの社会的不適応を起こした例について報告している（小林 2000）小林氏はこれがギャンブル・飲酒・薬物中毒と同じく病的な「インターネット中毒」であるとしているが、このような中毒症状に陥ったために、離婚・家庭の崩壊、落第・留年などの学業不振、仕事・育児の怠慢などといった問題があると指摘している。アメリカでは中毒から立ち直るための行動療法的な治療法（例えば一定時間にしかネットに接続しないようにする、あるいはこれらをグループ療法で行うなど）もあるようである。小林氏はこのようなインターネット中毒症状の原因について、現実逃避という側面と、インターネット特有の問題（テキストベースで匿名性が高いといった性質をもつコミュニケーションに満足を感じる）という側面があるとしている。このような問題は、今後情報化が進み、幼少時代から情報化の波にさらされることによってさらに発現してくるのではないだろうか。小林氏はこのことについても「現在では主に成人について、経済的問題や対人関係などへの

影響が問題視されているが、今後発達段階にある子どもに中毒が生じた場合、その者には健全な人格形成や社会的スキルの獲得などが行われるのか、といったことが懸念される」と指摘している。

3.3. 匿名性による行動様式の変容

しばしば指摘されるのが、ネットワーク上の「匿名性」にともなう人間への影響である。ネットワーク上では顔・身体が見えないいわば匿名状態であるため、そこではしばしば日常生活世界では起こりにくいような事件や犯罪が起こる場合がある。例えば、毒物や爆発物などの危険物を中学生が販売するといったことは日常の現実世界では起こりそうもないが、ネットワーク上で実際にこのような事件が過去に起こったのは、この匿名状態のためであろう。あるいは、見ず知らずの相手と集団で犯罪や自殺を起こすといったことは現実世界ではありえないだろうが、ネットワーク上で知り合っただけの人同士が同様の犯罪や自殺を行ったというケースも報道などで取り上げられることもある。また日常生活ではきわめて親切で温厚な人物が、ネットワーク上の匿名の掲示板やチャットルームなどで現実世界よりも過度に誹謗・中傷などを行うというケース（いわゆるフレーミング）もしばしば指摘される（これらの事件の具体的内容に関しては（河崎 2001）に詳しい）。

これらから考えると、ネットワーク上の仮想世界は、そこでは通常とは異なった人格（もちろんそのような人格はそもそもその人が併せ持っていたものであろうが）のようなものが誘発されうる要素を多分にはらんでいるといえるだろう。

4. インターネットと思考の空洞化

4.1. 情報化社会の視野の狭窄化

インターネットの人間への影響に関する以上のような指摘の根源にあるのは、仮想世界と現実世界の混乱なのではないだろうか。ネットワーク上には現実世界ではありえない、あるいは許容されないような仮想的空間もあれば、きわめて実際的で現実的な空間もある。ネットワーク世界は、いわばこの両者の混在した「現実と非現実のあいだ」のような特殊空間だが（橋場 1998）この仮想と現実の一種の融

解現象からは、おのおのの領域で通用していたルールの混同、ひいては仮想と現実の領域の転倒が生じてくるように思われる。とりわけ先にネットワークの匿名性の部分で取り上げたような、従来存在しなかったような事件や事故はこのことを示しているように思われる。

例えばインターネット上ならば、自分の関心のないもの、あるいは自分に理解できないことは、ソフトの「終了」処理によって切り捨てることができるが、現実世界にまでこのルールを適用するような混乱も生じてくる。このことを指摘しているのは小原信氏である。「自分がこれまで向き合わないようにしてきたこと、例えば飲酒によって覆い隠していた人生のやっかいな問題と同じことが、パソコンにのめり込む者の生き方にも言えることがわかる。インターネットをやる人は、ある程度の英語力がないと、瞬時に判断することができないから、自分の理解できない情報や関心のない情報は、平気で切り捨ててしまう。そうしてリセットしてすべてを終わりにするのである。そのさい、いくら大量の情報が得られる最新の装置であっても、実質的に手元にある情報は意外なほど限定されたものになる。かくして自分が理解できる範囲の、限定された情報だけにのめり込んで、それで終わりとするのが情報化社会におけるわれわれの基本的なあり方だとしたら、思考と視野の狭小にはたえざる注意が必要である。」(小原2002, p.122) 情報化社会は、確かにいつでも誰でも瞬時に連絡を取るような恩恵をもたらしたが、それは同時に、「思考と視野の狭小化」とのトレードオフなのだ。小原氏は、このような「思考と視野の狭小化」は、われわれが本来真に目を向けるべき対象である「他者」や「自分の内面」とじっくり向き合う時間・空間を奪ってしまい、そのような問題の所在にすらもはや気づかなくなってしまうと指摘する。「かるいお気に入りの情報だけをながめる『われ』は、問題の所在にさえ気づかない。いつも自分のことだけを考え、自分のお気に入りの画面だけに目を向ける生き方は、老いた人、障害のある人を自分とは無関係とみなして、かえりみない。情報化社会の『われ』は、見えるはずのものも、心が動かない限り、見ない。そのため見えるはずのものも、見えるものだけに限定され、見えるのものは、見ているも

のだけになる。そこには、もともと見えなくても見るべきもの、今は見ていないが見るべきものなどを見抜く目が欠落したままである。」(op.cit.,p.7-8)

小原氏が見るべきものを見抜けないと指摘しているのは、同じ電車に同乗している妊婦に気づかないカップル、白い杖を持つ人がいてもホームの点線の上に立っている人、ゆっくり歩いている人を小馬鹿にする人などであるが、このような「思考と視野の狭小化」は、私的なものの過剰拡張によって、同時に公的なものと私的なものへの態度変更のあいまいさをも示しているように思われる。このことは、インターネット上での、現実世界(公的なもの)と仮想世界(私的なもの)の混交がその一因となっているのではないだろうか。ネットワーク世界では、まさに同じ一つの小さなディスプレイという空間上に、現実と仮想が、つまりパブリックなものとプライベートなものが混交しているのである。

従来われわれはさまざまな場面において、それぞれの場面に適した行動を使い分けることができてきた。例えば、会社では会社員、家に帰れば父親、店に入れば客というように、それぞれの空間・時間において適切な態度変更を行うことができたのである。ところが、インターネット世界ではこの態度変更をあいまいにするような要因　コンピュータ操作の意味のわからなさ　があるのである。現在のパソコン上でのインターネットの操作では、その操作のしくみが難しく、十分理解できないために、一体どこが現実でどこが仮想なのかをあいまいになってしまうのである。

4.2. コンピュータ操作の意味のわからなさ

ここ数年のインターネット利用者の爆発的増加にもかかわらず、現在の情報操作環境を見てみると、パソコンの操作はとて「素人」には理解できないようにおもわれる。確かに操作そのものを行うことはできても、自らが操作していることが、一体どのような意味を持っており、それがどのような効果を及ぼすのかを理解するのは、初心者には至難の業である。いやむしろある程度の熟練者やコンピュータ技術者にとっても、最近の日進月歩の情報技術の進化を考えれば、その意味を十分理解するのは困難だ

といわざるを得ない。ましてや今後情報化が低年齢層にまで及ぶとすれば、どうなるのであろうか。

例えばマニュアルやカタログを見てもわけの分からない専門用語が羅列されている。その様子は、日本語であるような体裁をしながらも、まるで外国語のようである。また、何か操作をしているときにしばしば現れる小さなウィンドウである「ダイアログボックス」ここでは利用者に対して何らかの警告あるいは判断を求めているのだが、このメッセージそのものの意味が、たとえ日本語であっても専門用語が多用されておりよく理解できない。理解できなくとも何らかの応答をしなければパソコンは処理を続行してくれないので、いきおい「OK」や「はい」などと意味も分からずに答えてしまうことになる。

さらには操作中しばしばパソコンはまったく応答しなくなる、いわゆる「フリーズ」の状態となってしまう。いったい原因は何なのかさっぱりわからないまま(これは専門家でも特定は難しい場合がある)パソコンを「リセット」という再起動状態にせざるを得ない。このような「フリーズ」という状態は、実はある種の基本ソフトではほとんど起こらないのであるが、市場に多く流通している基本ソフトでは、こちらの操作方法にさほど問題がなくとも多発するような設計になっている。

また、意味がよく分からないままある操作をせっかく覚え、一定の操作ができるようになっても、使用するソフトによっては操作のためのコマンドである「プルダウンメニュー」の内容が勝手に変わってしまうおせっかいをする場合もある。

このような苦勞をしてパソコンに習熟したと思うと、やがてやってくるのが「バージョンアップ」もしくは「アップグレード」という事象である。せっかく慣れ親しんだソフトを、わざわざお金を払って、パソコンが停止するかもしれないというリスクを背負いつつ「インストール」という手間をかけ、また操作に慣れ親しむという労力をかけなければならない。冷静に考えれば、1年やそこらで新しい「改良版」の購入を迫るような製品を販売すること自体が、企業倫理に反しているようにも思われるが、これは実はソフトメーカー側が利用者側から集金するための口実であることが多い。いずれにしてもこのようなことを繰り返していれば、どうしてもコンピュー

タ操作の「意味」レベルにまでさかのぼって考える余裕はなくなってくる。

4.3. 形式的思考と「中国語の部屋」

自己の操作していることの意味内容が分からないまま、前後の状況から、自己の持っている理解範囲内でどうにか操作をこなしつつおこなわれるパソコン操作やインターネット上のコミュニケーション。このような情報ツールとの付き合い方は、われわれの思考が形式的レベルにとどまってしまうということの意味する。しかしながら、意味を理解せず前後の文脈から「この場合にはああすればこうなる」式の形式的・構文論的な理解は、果たして真の理解といえるのだろうか。

例えばわれわれの言語を考えてみよう。「無色透明の観念が猛烈に眠っている」という文の体裁をととのえたもの(これは言語学者ノーム・チョムスキーの有名な例である)は、「観念眠っているの無色透明猛烈が」といった明らかな「非文」に比べれば形式的・構文論的は妥当であるように思われる。しかしこれは決して意味のとあった正しい文とは言えないだろう。構文的・形式的な理解のみでは、決して十分ではないのである。この点を明らかにするために、言語哲学者ジョン・サールが、「中国語の部屋」と呼んだ思考実験を考えてみよう。

サールは、「心・脳・プログラム」という論文の中で、人工知能プログラム(AI: Artificial Intelligence)がまさしく人間の知能と同じように「考えている」とするAI研究者たちの考えを批判するために、「中国語の部屋」という思考実験を作り出した。仮に誰か、例えばサール氏が部屋の中に閉じ込められて、膨大な中国語の文書を与えられたとする。この部屋には窓が二つだけ開いている。この場合サール氏はまったく中国語を知らず、漢字をミミズの這った様な文字としてしか認識しないと仮定する。この部屋の中の壁には、ある中国語の文字を別の中国語の文字に対応させる規則が英語で書かれている。サール氏は英語は理解できる。さて、部屋の外には中国の人がいて、外から窓を通して中国語の文書がサール氏に手渡される。サール氏は壁に張ってある英語の規則を基にして、部屋の中の中国語の文書を探し出し、これを別の窓から手渡す。

「しばらくすると私は実に上手に指示通りに中国語を操作できるようになり、部屋の外から私に指示を与える人も指示の与え方がうまくなって、私の作り出す答えは中国人の返答と区別ができなくなったでしょう。私の作る答えだけを見れば、私が中国語を理解していないというものはいなくなる。...外部で私の『答え』を読む人から見ると、英語に対する答えも、中国語に対する答えも、同等のレベルである。しかし、中国語の場合は英語の場合と違って、私はまったく解釈なしに形式的に記号を操作して答えを作っているのである。中国語に関する限り、私はコンピュータと同じように、形式的に操作を行っていることになる。中国語という目的のために、私はコンピュータプログラムを具体化したものになる」(Searle 1980)

このような形式的操作をメインとした思考枠で生きるような人間は、もはや本来の人間とはいえなくなるだろう。そこにいるのはせいぜいのところ人間に似たコンピュータシステムである。

4.4. フッサールの形式的思考批判

思考の形式化には、実は深い意味が隠されているように思われる。かつて、形式レベルにとどまる思考のうちに近代科学の危機と「ヨーロッパの人間性の危機」を読みとったのは、数学者として出発し、やがて現象学的哲学者に転じたエドムント・フッサールであった。

二十世紀初頭のヨーロッパには「ヨーロッパ学問の危機」と呼ばれた事態があった。これは学問が実証科学の成果に幻惑され、人間性にとって決定的な意味を持つ問題から無関心に目をそらしてしまったことからくる精神的危機感を表したものであるが、フッサールは彼の最晩年の著作『ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学』(Husserl 1954)において、そのような危機が生じてきた原因を、ガリレオに始まる数学的世界観によって思考が空洞化されてしまったことの中に見た。フッサールは数式の代数的表現への変更による思考の空洞化の源泉があると指摘する。フッサールによれば、古代エジプトの測量術においては、数学は具体的な特定の数によっておこなわれていたが、ガリレオに代表される近代においては、すでに普及していた代数的な表記と思考法が、

具体的な空間時間形態の測定に適用されるようになった。特定の具体的な数は、抽象的で一般的な代数的表現へと変容されたのである。このような代数的表現は、フッサールによれば「すべての直観的現実から完全に切り離された数一般、数関係、数法則についての自由で体系的なアプリアリな思考」であるが、ここにおいて人間は具体的直観を欠いた代数的表現のみで、世界内に生じるさまざまなことが予測可能となった。「一度式を手に入れれば、それによって具体的、現実的な生活の直観的世界...において、経験的确实さをもって期待されるものを、実践的に望ましい仕方であらかじめ予見できるようになる」(op.cit. § 9,f) のである。

幾何学を適用し従来具体的な数によっておこなわれてきた測定は、この代数的な式計算によって直観から切り離された技術的操作としてあたかもゲームのように操作されるようになる。フッサールは以下のように言う。「幾何学的思考に本源的に提示されていたような実際に時間空間的な理念体が、いわば純粹数形態、代数的形象に変わってしまうのだ。代数的計算においては、幾何学的意味はおのずから斥けられる。いな、まったく脱落させられてしまう。人は計算するだけで、せいぜい最後になって数は大きさを意味するものであったということを思い出すくらいのものである。むろん人は、通常の数計算のように「機械的に」計算するのではなく、考えたり虚構したりして時には偉大な発見もするであろうが、しかしそれはそれと気づかず置き換えられた「記号(シンボル)的な」意味によってなされているのである。」(ibid.) そのような形式的な操作は、フッサールによればゲームと同様である。「人は文字や結合記号や関係記号(+、×、=などのような)を、その結合のゲーム規則に従って、すなわち事実上本質的にはカードや将棋といったゲームと同じような仕方でも操作するのである」(op.cit. § 9,g)

ゲームのような技術的な思考枠は、まさに先に指摘した形式的な思考法であるといえるが、フッサールは、このような「技術的操作に意味を与え、かつ規則に合った結果に真理性...を与える」根源的思考が排除されているような思考を、技術化による「意味の空洞化」と呼んでいるが(ibid.) フッサールによれば、近代以降、数学的方法を応用した自然科学

の圧倒的な成功を前にして、いつの間にかこの数学的に規定された世界観、より正確に言えば技術化され意味が空洞化された方法によって規定された世界観が、本来の現実に「理念の衣」を着せてしまったのである。ここにはいわば世界観の「すり替え」がある。

ところが本来この数学的に規定された世界観は、われわれの世界認識方法のうちの一つに過ぎないものである。これがいつの間にかすべてであるかのように、われわれの思考枠は変容させられてしまった。フッサールはこのような数学的世界観は、あくまでその意味を、われわれが日常生活をしている「生活世界 Lebenswelt」から汲み取るものであり、本来の意味規定としてのこの生活世界そのものが、再度発見されるべきであるとしている。数学的世界観は、意味基底としての生活世界、つまりわれわれがそこにおいてわれわれ自身の生を見出すところの世界に奉仕すべきはずなのに、近代以降、いつの間にか数学的世界観のほうが本来の世界であるかのように、われわれの思考枠が転倒させられてしまったのである。この意味で、ガリレオは本来の生活世界を隠蔽したと言える。フッサールは「物理学の、したがって物理学的自然の発見者ガリレイ、彼の先駆者たちを無視しないためには、彼らの仕事を完成した発見者というべきガリレイは、発見する天才であると同時に、隠蔽する天才でもある」(op.cit., §7h)と皮肉を込めて言っている。

4.5. 根源的思考の排除は何をもたらすか

フッサールが指摘した議論をごく雑駁にまとめてみると以下ようになる。

- (1) さまざまな出来事を予測するために具体的な数を使って行われていた測量などが、代数計算のような形式化された抽象的手続きとして一般化される
- (2) そのような手続きによる思考は確かに便利だが、形式化以前の本来の意味を忘却することになりがちである
- (3) 形式化された思考方法による思考法は、自然科学による成功も手伝い、この思考方法にのっとった数学的世界観が唯一のもので

あるかのように、われわれの思考方法を縛ってしまう

- (4) しかし本来は形式化された思考枠による世界観は、それ以前の生活世界を解釈する世界観の一つの例に過ぎず、あくまで生活世界に奉仕すべき立場のものである

フッサールは、近代ヨーロッパ人の世界観には、数学的世界観を本来の生活世界と取り違える転倒があると指摘したのである。つまり、生活世界 = 主、数学的世界観 = 従であったものが、形式化された思考法が意味源泉を問うことを忘却し、自然科学の具体的成功に幻惑され、数学的世界観 = 主、生活世界 = 従という転倒が生じてしまったということである。フッサールは確かに「学問」の危機としてこのことを語っているが、何もこの危機は専門的学者にだけ妥当するようなものではない。学問は本来、われわれすべての人間のために奉仕すべき存在であるからである。フッサールは、「われわれの苦しい生活のうちで」何かを語ってくれるような学問、「われわれの不幸な時代において、運命的な転回にゆだねられた人間にとっての焦眉の問題」を排除しないような学問、「人間の生存全体に意味があるのか、無意味なのかという問い」を語ってくれるような学問を考えている。(われわれはフッサールが『危機』を発表した当時、ユダヤ人としてフッサールが受けていた危機的状况を考え合わせなければならない。)そのような学問は、すべての人間に対して、普遍性と必然性を持つようなものだと考えられている (op.cit., §2)。その限りにおいて、このような世界観の転倒はわれわれすべてに該当するものなのである。

フッサールが指摘したことと同様の事態は、生活の情報化を迎えようとしている現代にも当てはまるのではないだろうか。情報ツールの操作の複雑さによって促進された形式的思考方法は、かつての自然科学による世界予測の成功(これは世界を意のままに操作したいという根源的志向であり、まさに近代の人間中心主義の象徴といえる)と同様に、情報化の商業的成功(これも世界を情報ツールによる世界操作の現れであろう)も手伝って、いつの間にか現実世界とネットワーク上の世界の転倒が生じる。ネ

ネットワーク世界 = 主、生活世界 = 従という転倒である。

確かにネットワーク世界には、われわれに現実と仮想の区別を攪乱するという独特の魔力のようなものが存する。私は、インターネット上の世界では「現実」と「仮想」の区別があいまいであり、これはいわば「現実と非現実のあいだ」という独特の地位を持っているからだと考えている。インターネット上の空間は、テレビなどとは違いインタラクティブ性（相互作用性：こちらが何らかの行為をすれば、反応してくれること）を持ち、現実世界とよく似たインタフェースを用意している限りは、ちょうどコンピュータゲームと同じく仮想世界の産物であるが、その虚構の世界から、実際に現実世界の相手とコミュニケーションをしたり、ネットワークショッピングをしたりできるという意味では、「現実」ともいえる。これはちょうどインターネット上の空間が、「仮想世界から現実世界へのリンク = つながりを持っている」といえるが、その限りでこの独特の空間は、「現実と非現実のあいだ」の特異空間である（橋場 1998）。ネットワーク空間の特異な性質は、最近のインターネット常時接続時代になって、しばしばソフトウェアが知らない間にインターネットへと接続して情報収集をしたり、こちらの情報を知らない間に相手に通知したり（例えばある種のソフトでは、音楽用 CD をパソコンにセットすると、自動的にインターネット上からその CD のジャケット写真や曲目などを引っ張ってくる）するようになって、ますます著しくなったように思う。

インターネット上はこのような現実と仮想が入り混じる特異空間であってみれば、情報化にともなって醸成された、「意味の分からないままに操作を覚えてしまう」という形式的思考枠による現実世界とネットワーク上の世界の転倒は、フッサールが指摘した転倒よりも容易に起こってくるのではないか。例えば、ネットワーク世界の思考枠を現実世界にまで適用するならば、ネットワーク上の即応性を現実世界に求めるあまりに、じっくり考えたり我慢をしたりすることができなくなったり、自分に都合のよいもの以外を切り捨てるようになっていたり、公的な領域と私的な領域を区別できなくなったりするといったことが生じることは容易に予想される。近年のネ

트워크がらみの事件はこのようなことが一因となっているような気がしてならない。

5. ネットワークリテラシーの必要性

それではわれわれは何をなすべきなのだろうか。情報化社会における形式的思考による本来性の忘却の脱却のためには、われわれは個々の情報ツールの動作原理を専門的なエンジニアのように学ぶしかないのだろうか。そうしてそのような情報の専門家になれば事足りるのであるだろうか。もしそうならば、情報化社会の倫理を最も知悉するのはコンピュータエンジニアであるということになるが、専門的知識のみで事足りるとは到底思われぬ。

ここで注意すべきことは、先のフッサールの指摘では、確かに数式の形式化における本来の意味の忘却が批判されていたが、何もフッサールはわれわれに個々の数式そのものの意味を詳細に学べといっているのではないという点である。彼が指摘しているのは、そのような忘却の根源にある、数学的世界観と生活世界の転倒への「気づき」である。われわれの場合もこれと同様のことが言えるのではないだろうか。情報ツールの操作の複雑さとそれによって生じる形式的思考において批判されるべきことは、ネットワーク世界と現実世界の主従逆転への「気づき」であって、情報ツールの動作原理そのものを詳細に知ることではないのである。

誤解を招かないように言わなければならないのは、何も情報ツールの動作原理に関してはまったく無知であってよいといっているのではない。むしろ逆に、私は情報ツールの動作原理への理解は、日進月歩で変化の激しい情報化社会においては、これからますます重要となることを確信している。それも単なる情報ツールの基本的原理の理論的理解だけではなく、実際にコンピュータプログラミングを行い、「作成者側」に立って視点変更を試みるのが、最重要だと思っている。にもかかわらず、このような情報ツールの動作原理の理解だけでは決して十分ではないのだ。あくまでそのような理解がきっかけとなって、情報化社会における思考枠の転倒に気づくということが必要なのである。その限りにおいて、技術的な教育は意味を持つであろう。情報化社会にとっ

て、このような目的論に基づいたネットワークリテラシーが今後必要となってくるに違いない。

われわれはインターネット上の世界でのコミュニケーションが、あくまで本来の生活世界のうちで取りうる「方法の一つ」であって、それがすべてではないことをしかと肝に銘じておく必要がある。私は、ネットワーク上でサイト「祈りの園」を展開しているペトロ・ボン・エッセン神父が、幸福の元を金銭に求めることに対して「私に言わせたらお金は水のようなものです。適度に飲むのはいいのですが、それに溺れたら死んでしまいます」と書いていたことを思い出す。これと同様に、情報化は適度に行われるのはよいのだが、それに溺れたら死んでしまうような存在であろう。とりわけ若年層に対する情報化には、もっと慎重な態度が求められるべきである。情報化の適度なバランスをどのようにとってゆくかは大変難しい問題であり、私の手には余る大きな問題であるが、まずはこの転倒に気づくことからはじめられなければならない。

参考文献

- Dreyfus, Hubert L., *On the Internet*, Routledge, London/New York, 2001. 『インターネットについて』石原考二訳, 産業図書.
- Husserl, E. (1954), *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*, Husserliana : Edmund Husserl. Gesammelte Werke, Den Haag., Bd. VI, 細谷・木田訳 『ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学』中央公論社, 1974.
- Searle, J.R.(1980), “Minds, Brains, and Programs”, 1980. In : Boden, M.A.(ed.), *The Philosophy of Artificial Intelligence*, Oxford U.P., 1990. , *Minds, Brains and Science*, Harvard University Press, 1984.
- 小原信 (2002) 『i モード社会の「われとわれわれ」情報倫理学の試み』中央公論社.
- 河崎貴一 (2001) 『インターネット犯罪』文藝春秋.
- 小林久美子 (2000) 「インターネットと社会的不適応」坂元章編 (2000) 『インターネットの心理学』, 学文社.

- 小川憲治, 『IT 時代の人間関係とメンタルヘルス・カウンセリング』, 川島書店, 2002.
- 坂元章 (2002) 「情報化の光と影」 菅井勝雄・赤堀侃司・野嶋栄一郎 (編) 情報教育論 教育工学のアプローチ 放送大学教育振興会 Pp. 175-186.[<http://www.hss.ocha.ac.jp/psych/socpsy/sakamoto/>]
- 坂元章 (2001) 「10 代の青少年と電子メディア - 心と体への影響 - 」 学術の動向, 6(9), 22-25. [<http://www.hss.ocha.ac.jp/psych/socpsy/sakamoto/>]
- 坂元章 (1999) 「テレビゲームは暴力性を高めるか」 児童心理 53(2), 105-112. [<http://www.hss.ocha.ac.jp/psych/socpsy/sakamoto/>]
- 橋場利幸(1998) 「現実と非現実のあいだ ネットワークコミュニケーションにおける相互理解の問題」, 相模女子大学紀要 VOL.62.
- 福島章 (2001) 『子どもの脳が危ない』, PHP 新書.
- 森昭雄 (2002) 『ゲーム脳の恐怖』生活人新書, 日本放送出版協会.