

粘土板から石英ストレージへ

—無限と永遠を問い得る場についての存在論的／メディア論的分析

吉田 健彦

はじめに

ある日、きみのもとへ一通のメールが届く。それはきみの父の友人からだった。きみの父は十年以上前に亡くなったが、生前、何度もきみの家に来たことのあるその友人をきみはよく覚えていたし、父の没後も何度か家に来て線香を上げてくれた彼と、きみはもはやほとんど友人だといっても良かった。そのメールには、そろそろ自宅を売り、いわゆる有料老人ホームに入居しようと思っているのだと書いてある。きみはそれを読み、少し落ち込む。時間があればいつでも訪ねおいで、という文面に、誰も見ている者のない部屋の中で、きみはモニタに向かって独り頷く。だが、きみのそんな感傷とは無縁に、本来さばさばした性格の彼は直ぐに本題に入っている。自宅を整理していたら古い写真が出てきたとのこと。せっかくだからデジタルデータ化した写真を送ると書いてあり、その言葉通り、メールには幾つかの画像データが添付されている。そこには友人と並んだ父が、まだ幼いきみの頭に手を乗せて微笑んでいる姿が写っている。友人がずっと昔にきみの家を訪問した際に偶々撮っ

たものだという。きみは早速お礼のメールを送ることにし、きみと父との懐かしい思い出についても書こうと、キーボードを打ち始める。

ここでは、極めて素朴に考えてみて、幾つものメディアが折り重なりあい、互いに何かを伝えあっている。まず何よりも、メールが、文字が、そして写真がそうである。父の友人がメールのなかで父の記憶について書いているのであれば、その友人自身が父ときみを結ぶメディアでもある。そしてきみの返信により、その友人の内面において父のイメージが生き生きと再生され更新されるのだとすれば——そしてそうされないことなどあり得ようか——そのとききみがその友人と、既に亡ききみの父をつなぐメディアになっている。

だが、そもそもここでいうメディア、とはいったい何を指しているのだろうか。いま、我々の周囲には、様々なデジタルデバイスが溢れている。そしてその多くが、スマートフォンやIoTなどのメディア技術に典型的にみられるように、何らかの形で他者との交感を媒介することをその目的としている。我々の生きている日常の場は、一見変化していないように見えつつ徹底した変容を蒙っている。と同時に、やはりそこには人間存在を貫く原理もまた在り続けている。本論では、人類の歴史のなかで本質的な役割を果たしてきたメディア技術の変容について、またそれにもない必然的に発生する人間存在の共同性の変容について、存在論／メディア論の立場から分析を行う。

例えば、我々は会話をする。会話そのものはあらゆる時代において常に人類が行ってきたことだ。だが、十万年前であれば、空気を直接的な媒介とした音声による会話は、どれだけ大声で話しあっても二者間の距離はせいぜい百メートルを超える程度が限界であっただろう。しかしやがて一九六九年、人類は地球・月間の会話を成し遂げた。それが会話と呼べるのかどうかは慎重になるべきかもしれない。それは直接的な音波ではなく、あくまでアームストロングの、あるいは管制官の肉声をデジタル信号に変換し、さらにそれをアナログに復元した音に過ぎない。果たしてそれは会話と呼べるのだろうか？ だがいずれにせよ、我々は普段、スマートフォンを通して聴こえてくる恋人の、友人の、家族の、あるいは他の誰であれそのひとの声を、そのひとの声として聴いている。地球規模の通信ネットワークにより、そのひとが地球上のどこにいてもようが関係はない。また我々は、テープを通して、あるいはICレコーダーによって、既にこの世には居ない誰かの声を聴くことさえできる（輻管やレコードの場合はアナログ記録ではあるが、直接的な音声に変換された信号であることには変わりない）。このときもまた、我々はそこで再生される声を、そのひとの声として聴いている。とすれば我々にはもはや時間すらも制限にはなり得ない。

きみが街中の雑踏を歩きながらスマートフォンで海外に住む友人と会話をしているとき、あるいはシド・バレットのヴォーカルに耳を澄ませながら電車で移動しているとき、きみの存在している場合は、

十萬年前、きみが仲間たちとともに獲物を追っているときに指示を交わしあっていた、そのとききみの存在していた場と、共有する部分を持ちつつも、根本的な変容を遂げてもいるだろう。

人間存在について、またその共同性について問おうとするのであれば、我々がいまこの瞬間に在る場とは何かを理解することは不可欠である。そしてこのことを通して、我々の多くが漠然と感じているであろう、共同性の喪失とそこから生じる様々な存在論的病理について、我々の理解を深めることができるだろう。

本論の目的は以下の二点にある。

第一に、メディア技術のもつ全体性について明らかにすること。近年AIに対する様々な議論が哲学においてもなされている。技術的特異点などという疑似科学について言及する価値などないことはいうまでもないが¹⁾、そもそも、なぜ我々はAIが囲碁で棋士に勝利することに対してこれほど騒ぎ立てるのか。無論、純粹に技術的次元においてそれが無意味だということではない。しかしそのことと人間が囲碁を打つということとの間にある根本的差異について、あまりに無頓着な議論が多い。ここには多くの哲学研究者における技術に対する根本的無理解がある。「いまや二一世紀に入ったというのに、哲学者たちが「私はコンピュータと携帯電話を持っているが、どういう仕組みで動くのか全く分からない」と言うのをよく耳にするのです。[...]まるで、機械がどのような仕組みで働くのか

を理解しないことが、誇らしいことであるかのよう^②。技術に対する歪んだ愛憎が、AIがもたらすであろうものごとに対して、彼らの議論の多くを無意義なものにする。彼らはいったい何を議論しているのか？ 複雑性クラスの問題についてなのか深層学習についてなのか^③、AIが経済に及ぼす影響についてなのか、人間存在そのものの再定義を問うているのか？ しかしそれらは基本的に別の枠組みで語られるべきものごとだ。棋士が勝負の一手を放つときにつまむ石の手触り、それを盤面に置くときの硬質な音、対面している棋士の表情、目つき、呼吸、その場の匂い。定石の歴史、その一手一手に想いをはせること、自分の打った一石がやがてそこに連なっていくであろうこと。その場の全体こそ、我々が囲碁と呼んできたものではないのか。これは決してロマン主義でも反技術主義でもない。そうではなく、もし我々が人間存在と技術について語りたと思うのであれば、我々は人類の歴史と空間の広がり全体のなかに技術を位置づけるより他なく、その位置づけを可能とする人間存在論を構築するしかないということなのだ。事実として、チューリングテスト^④は我々が生きているこの現実の次元から乖離した水準でしか実行されていない。しかしそれは、「私」ときみが対話をするということについて、そしてそれを可能にしているその場の全体とは何かについて、反照によって我々に手がかりを与えてくれるだろう。

我々はしばしば、デジタル技術によって、社会がこれまでもついていた物理的次元が仮想化されていくと主張する。しかしそのとき我々は、そもそもそのような言説自体がある種の仮想化の力を持つこ

とに気づいていない。だが現実社会においては、我々が amazon で何か商品を購入するということは、同時に、限界に達している物流の問題と分かち難く結びついている。この当たり前の事実、しかしいわゆる一般の情報社会論において、同一の枠組みとしては捉えられていない。それ故、物流の限界に対する解決策としてのドローンの活用やあるいは3Dプリンタによるパーソナルファブリケーション^⑤などといった事象に対しても、個別の枠組みから視点の定まらない分析を行うことになる。

我々の手元に amazon で注文した商品が即日届くとき、あるいはそれだけを切り出して現代情報社会論とやらを語るとき、我々はそれが手元に届くまでのあらゆる現実の労力を、それにかかわる人びとを捨象している。だがほんとうは、いま我々の手元にあるその商品は、それを成り立たせしめ、それをいまこの場へと送りせしめたすべてのものの全体として在る。この当然のことを当然のこととして語り得る枠組みを我々は構築しなければならない。

第二に、もし我々の共同性が本質的変容を遂げたのであれば、それがいつの時点で、何によって起きたのかを明らかにすること。本論では、メディア技術の歴史を、人間存在の原理的構造である他者への欲望と技術への欲望、そしてそこにある差角^⑥の拡大の歴史として捉えている。我々がいま直面している存在に関する諸問題は、我々が本来的に持っている欲望に内在した差角が或る時点において臨界を超えたことにより、人間存在に分裂が生じたことよって引き起こされた。他者が「私」の存在の根源において原理的に持つ畏怖は、技術により見かけ上忌避される。他者はもはや「私」のため

に効率よく支配され管理されるべき資源でしかない。他者という不確実なメディアによらずして自己を無限かつ永遠に記録し得るとき、他者との交感を目指していた我々の欲望は、或る時点において完結した自己としての無限と永遠への欲望⁽⁶⁾に変化する。しかし現実には相変わらずそこに他者は居り、それ故、その在り得ざるべき畏怖は恐怖として、あるいは排除すべきものとして現れ、危機に曝された無限と永遠への欲望はますます捻じれたかたちで自らを肥大化していくことになる。ここで問題となるのは、では、この或る時点とは、いったい何により、いつもたらされたのかということだ。このことはまた、何がその或る時点における変化に属さないのかを問うことでもある。本論ではこの或る時点⁽⁷⁾をデジタル化⁽⁸⁾として定義するが、このデジタル化について分析することが第二の目的となる。この明確化を抜きにしては、いかなる技術批判も意味を持ち得ないだろう。

以下、まず第一節においては、本論の議論のフレームを構成する諸概念の定義を行う。はじめに本誌第一号にて構築した人間存在についての諸定義を再確認する。その上で、本論におけるメディア理解——すなわち、メディアを技術単体で捉えるのではなく、それによって伝えられる物がかかわる全体としてコミュニケーションの場が顕現していると考えること——の分析に必要な概念を定義する。次いで第二節においては、デジタル化が歴史的にどの時点において生じたのかを明らかにする。さらに、このデジタル化の属性であり、他者性や生命性を喪失させる主因だと一般的に思われている複

製可能性が、人類史的にはデジタル化以前から在り続けてきたものであることを明らかにする。このことにより、多くの情報技術批判が実はそれ自体で他者性や生命性の仮想化を加速させていることを示すことができる。また、ここまでの議論を踏まえ、このデジタル化によって、それまでのメディアの諸形態と表面的な相似性を保ちつつも起きている根本的な変容を示すために必要な幾つかの概念も定義する。

最後に、第三節では、ここまでの議論を受けて、デジタル化されたメディアが、人間存在の根本にある差角を破断させ共同性の消失した無限と永遠への欲望へと変質させていくことについて、そしてなおそこに残り続ける共同性とは何かについて、その両面を典型的に具現化している個人認証技術と3Dプリンタに焦点を当てつつ、人間存在にとつての無限と永遠の意味を考察する。

1. フレームワークの構築

1.1. 存在の開始

まず初めに、本論が第一号にて展開した人間存在に関する概念について改めて簡潔に辿りなおしておこう。本論は、第一号にて素描された人間存在の危機について分析する。そのため、そもそも本論がどのように人間存在を理解しているのかを明確化しておくことが必要となる。

我々人間存在は、その始原から他者を求め、他者と交感するための技術を求めてきた。この他者へ、

の欲望と技術への欲望こそが、人間を人間たらしめる根本的な要素となる。だが、この二つの欲望はいったい何を意味しているのだろうか。

そもそもこの「私」は、その存在を開始するとき既に「私」であるわけではない。この自明の事実、我々の自我主体の絶対的先行性に対する強力な幻想により、しばしば忘れられている。しかしどのような「私」においても、あるとき無から突然にして「さあ、いまから「私」はこの「私」として存在を始めよう」などとして現れたのではない。そうではなく、そこでは常にこの「私」に先立つ他者——それは光でも熱でも風でも触覚でも言葉でも良い——たちが在り、それがそれを感じる何ものかに迫り、応答を強要するなかで、初めて、その応答を強要されるものとしてこの「私」が現れるのだ。我々は常に他者に先行され、その他者による呼びかけに応答を強要されるものとしてのみ、この世界に存在し始めることができる。この呼びかけは未だ存在せざる「私」には決して避けようのないものであるが故に、根源的暴力性を帯びている⁽⁸⁾。

本論ではこの存在における原理を自己基底の他者原理と呼ぶ。他者原理は極めて重要な帰結を直ちに導く。この「私」は強要された応答により形作られたものであり、その最淵源において決して明かしの得ぬ他者を内包し続けている。従ってこの「私」は自分自身に対してさえ常に不明である。しかしそれ以外のいかなる道も、この「私」を存在させることにはつながらない。それ故、我々は、他者を常に希求し続けると同時に、避けようのない呼びかけという根源的暴力とともに迫り、ついに明らか

になることのない他者を怖れる。他者への欲望は、従って構造的に、他者に対する希求と他者に対する怖れという、根源的なずれを内在させることになる。このずれを、本論は「差角」と呼ぶ。

この差角は、技術への欲望においても見ることが出来る。他者からの呼びかけにより存在を始めた主体としてのこの「私」は他者を求め続ける。そのために我々は様々な技術を生み出す。それは言語であり絵画であり手紙であり電信であり、土地と会話をするための鋤であり、石と語るための鑿であり、天候を空から読みとるための知識であり、あるいはその先に現れた自然科学でさえある。技術への欲望は、これら他者との交感のための諸々の技術を作りだしてきた。技術は従って、人間の外部にあるのではなく、人間存在の根源に据えられている。しかし、あるとき「私」は考える。主体であるこの「私」は、そもそも他者など必要とはしていないのではないだろうか。主体という幻想は非常に強力であるために、「私」は常にこの疑念に囚われることになる。そしてそのとき、他者を求めるためにあった技術は、他者を支配し、搾取し消費するための道具へと変化する。他者との交感と他者への支配という背反した動因が、技術への欲望に内在する差角となる。

差角について考えるとき、我々人類が、「私」を在らしめ畏怖すべき神についてどのように応答してきたのかを振り返るのは意味があるだろう。神とはすなわち、他者原理における他者の究極的なかたちである。この「私」に存在論的に先行する他者を、我々は決して知ることができない。にもか

わらず我々はそれを未知から既知へとひきずりだそうとせずにはいられない。未知のものがこの「私」の根源に在り続けることは、「私」を起動し駆動する原理であると同時にまた、恐怖に他ならないためだ。

それ故、我々は他者を名付け、名付けは人間存在が持つメディア技術のもつとも初期のものであり、また、「私」と他者の二重の関係性を生みだすものとして、欲望の差角を示す典型例でもある。或る不明な他者を名付けるのは、我々が畏れるものを畏れるままに受け入れるためであると同時に、畏怖を飼い慣らすため——理解するため、取引するため、安全なものにするため、所有するため、管理するため——でもある。創世記に見られるように⁽⁹⁾、あるいは植民地主義時代に博物学が隆興を極めたように、名付けるということは管理／支配のための根源的な能力である。

「お前は誰か」という問いかけこそが他者原理を露わにする。しかし、出エジプト記におけるモーセと神の対話にあるように⁽¹⁰⁾、我々はヤハウェの名を口にすることはできない。名を問われた神は「わたしはある。わたしはあるという者だ」と答え、モーセの問いかけそのものを無効化する。しかし同時に、我々は主^{アドナイ}として神を呼びもする。この例は、我々が畏怖すべきものへの対峙をどうしようもなく迫られたとき、どのようにそれに対峙してきたのか、その差角の原初の在り方をよく伝えている。すなわち、希求と怖れ、交感と支配が持つ捻じれこそが、人間存在の原理となる。

楔形文字は家畜の頭数管理などに使用されたが、他方で「ギルガメシュ叙事詩」（紀元前三〇〇〇

年頃)のように優れた叙事詩を残してもいる。他者を怖れ、愛し、つながろうと願ひ、失うことを怖れ記録し——だがそれは最終的には不可能であるがゆえに狂気を生みだすだろう——同時に管理し支配し制御しようとする欲望すること——これもまた手放すことができないまま結局は破綻するが故に狂気を含んだ執着と妄執を生みだすだろう——の螺旋運動の中で、その分離しようとする勢いを増していく一方の遠心力のなかで、それを原動力として、人類は歴史を積み重ねてきた。

そしてそこでは同時に、人間が人間で在り続けてきたこともまた事実であるのなら、そこに働き、「私」の存在が、そして「私」ときみの共同性が四散するのを防いできた向心力も在ったはずだ。

1・2. 差角の破断と病理

差角は歴史とともに拡大していく。技術への欲望はある時点で満たされ、その進展を止めるようなものではない。だが技術が進展すればするだけ、他者との交感の可能性が拡大すると同時に、管理と支配の可能性も強化されていく。そしてそれは他者への欲望に反射し、我々は怖れるべきものとしての他者をこの「私」への脅威として排除しようとする。あらゆる生物は、それぞれなりの存在様式において、この差角を抱えている。だが、幻想としてのこの「私」という主体としてこの差角に耐え、苦しむものとして在るのは人間のみであり、これが人間存在の絶対的固有性を保証している。

この差角は、近代以降、極限までその破断への緊張を高めていくことになった。我々は近代的理想

的人間観により、主体としての、個としての「私」であることの価値を全面化された時代を生きている。そして同時に、科学技術の進展は、あたかも他者などこの「私」の存在にとつては不要であるかのような人間観を拡大している。だが、現実として、主体など幻想に過ぎないし（いうまでもなく、だからといって無意味である、あるいは無力であるなどということではまったくない）、他者は相変わらずそこに厳然として存在し続けている。このギャップこそが、現代を生きる我々が抱えている存在への不安の原因となる。この不安に対して、差角の一方だけに基づいた人間観、すなわち他者への怖れを理性により乗り越え、他者を手段としてではなく尊敬すべきものとして扱え、という理念を強要することは、もしそれだけであるのなら、人間存在の原理から乖離した暴力でしかない。人間存在がその根源において差角を抱えている以上、人間存在の共同性は、負であるとされてきたものさえも含んだ形で語りなおされなければならないだろう。

差角は拡大する。その内破の圧に耐えきれなくなった者は、引きこもりやネット依存という病理として扱われるが、しかしそれは存在の原理の先に、ある種の必然性を伴い現れたものであり、この意味において、本論はそれを病理としてではなく、必然的異常として考える。真の病理とはむしろ、人間存在の差角を理解せず、強迫的に理念に囚われた人間観により現代社会を生きる人びとの生を病理として糾弾するところにこそある。問うべきは、この必然的異常のなかで我々にいかなる共同性が残されているのか、残し得るのかなのだ。

だがそれと同時に、確かに、現代社会において我々が直面している人間存在の危機もある。それが、本論において分析することになるデジタル化であり、このデジタル化によって生じる人間存在の共同性の変容が、第二の病理となる。幻想としての自我主体に絶対的価値が前提され、技術により個としての主体の生存が可能になったかのように思えたとき、我々は、もはや畏怖すべき他者の原理的必要性に想いをさせることなどなくなる。せいぜい我々は、理性によりつながれたアンシエーションについて考えることができるに過ぎない⁽¹¹⁾。

見かけ上、他者を必要としなくなったこの「私」において、技術への欲望はその差角の一方のみが残存する。デジタル化された他者は無限に利用し得るリソースであり手段でしかなく、畏怖を濾過された透明なデータでしかない。我々は飽くことなくどこまでも他者を喰らい続ける。単独で完成されるこの「私」はその外部にいかなる存在論的根拠も求めることなく、「私」はただ「私」として永遠のものとなるだろう。ここにおいて、技術への欲望は無限への欲望へと、他者への欲望は永遠への欲望へと姿を変えることになる⁽¹²⁾。我々は差角のもたらす分裂の苦痛に耐える必要などないままに、どこまでも単調に、自らのみにおいて完結した欲望に駆動され、それぞれの孤立した宇宙のなかを遠ざかっていく。これが現代を生きる人間存在の抱えている第二の病理である。

我々が他者なくしては存在し得ないという原理自体は変わらない。そしてまた、我々の孤絶した矮小な宇宙の外に現実として他者が在り続けるということも変わらない。それ故、我々がこの第二の病

理について正しく理解しようと思うのであれば、何がデジタル化によりもたらされ、何がデジタル化の属性ではないのかについて、厳密に分析をしなければならない。そしてそのために、メディアとは何か、それが人類の共同性の営みの中でどのように他者とこの「私」とをつないできたのかについて、改めて捉え直していかなければならない。

1・3・メディア

ここでまずは、そもそもメディアとは何かについて定義しよう。メディアとは、何らかの情報を伝達するために二者間を介在するものであり、ラテン語 *medium* の複数形から来ている。マクルーハ（一九九四）はメディアを人間特有の能力を拡張するものであると考えた。またベンヤミン（二〇〇七）は、「人間の知覚が形成される方式」として知覚のメディアを定義し、それが自然的制約だけではなく歴史的制約も受けるとした上で、現代における知覚のメディアの変化を複製技術によってアラが消滅したことの結果であると考えた⁽¹³⁾。

本論では、メディアが中世において広義に「性質や程度の間にあるもの」を意味していたように、極めて広義に捉えることとする。例えば森に生えている木は、通常であれば（何らかの人為的加工を受けたのではない限り）メディアと思われることはない。だが、それが代々自分の家が管理してきた森であり、自分の曾祖父、祖父たちが植林した木であると知っていたら、我々がその木を伐採すると

き、その木は、我々に対してかつて生きていた彼らの存在を伝えるメディアとなるだろう。あるいはまた、森林水文学者であれば、その木々の下に積もったリターを観察することにより、その森林を含む地域生態系全体の物質循環についてのメッセージを読み取るかもしれない。

また、放射性核種は、種類によつては極めて長期に渡り放射線を放出する。それが放射性廃棄物に含まれるものであるのなら、それは我々の世代が為したことを直接後代に伝えるメディアとなり得る。フィンランドやフランスにおける事例¹⁴からも明らかのように、いわゆる通常の意味でのメディアによつて放射能汚染の危険性について後代へ確実に伝えることに非常な困難が伴うということは、皮肉としかいいようがない。

このように、本論ではとりあえずメディアを「あらゆる二者を介在するあらゆることともの」として措定しておく。さらに、ここで言うメディアとは、コミュニケーションが行われているその場の各存在それぞれが担う可能性を持つものでもある。

これらのことは、本論が人間存在を考える上で（人間だけではなく、自然や神といったあらゆる）他者とこの「私」の関係性をその探究の中心に据えているということ、そしてそれ故、その結びつきを可能にするあらゆるものについて分析の枠組みを拡大しておくことが必要なことから要求されるものとなる。

1・4・全体性

改めて、冒頭の例について考えてみよう。きみが父の友人からのメールを読むとき、父の友人は父ときみをつなぐメディアになっている。メールも、写真もまた同様である。と同時に、きみにメールを送るといふ行為自体、そしてきみからの返信もまた、友人と父をつなぐメディアになっている。既に亡き父は、しかし友人と幼いきみとともにその写真に写ったとき、やがてそれを見るかもしれない。未来のきみと確かに「会話」をしていたかもしれない。

そのとき、我々は互いにメディアとしての役割を交換しつつ交感している。それだけではない。きみがそのメールを読んでいる場合は、きみが幼い頃から育った家であり、部屋だ。そのそこかしこに父の記憶が刻まれている。メールを打つPCは、数多くの（繰り返すが自然をも含んだあらゆる）誰かたちが材料を生みだし、収穫し、運び、精製し、デザインし、形成し、広告し、流通させ販売していまここに存在するものだ。それらのすべての連なるの先に——あるいはこの瞬間の共振として——いま、このときが現出している。

主体としてのこの「私」ときみがある特定のモノとしての一つのメディアがつなぐ（例えば電話である契約について合意形成を行うなど）という、コミュニケーションに対する限定的な理解のみでは、我々是我々の存在論的メディア論を語ることはできない。我々が何かについて分析するとき、必然的に、我々はその対象を抽象化し、その根底にある原理や共通因子を探ろうとする。しかし同時に、

我々はその言説において捨象されてしまう何ものかが在ることもまた、忘れてはならない。

このことについて、さらに本を例に考えてみよう。ある人びとは、書籍はやはり紙媒体であることを望むが、それは単に紙媒体が少なくともユーザーインターフェイスとしては多くの点で電子書籍よりもはるかに優れているからだけではなく、そこにある固有の感触や匂い、重み、汚れ、ページを捲るときの音、そして周囲の状況といった、あらゆる事物を含めて、その誰かは選好している。そしてまた、そこでは人の手を介していることも重要視される。ここには確かに、本論がこれから扱おうとしている、単に本というメディアが著者と読者を結びつけるということを超えたメディアの全体性が現れている。要するに、メディアは単にある特定の情報のある特定の方向に伝達することのみを目的として定義されるようなものではない。それは常に、全体としてしか存在し得ないものなのだ。

だが、ここで我々は直ちにある疑問を抱くことになる。もしメディアが全体として捉えられるべきものであるのなら、なぜ（紙媒体と比べ）電子書籍に対して直感的違和感を覚える人びとがいるのだろうか？ 工業製品というのであれば、紙媒体の書籍においてもまったく何も変わらない。それは情報技術により生産管理された森林から得られた木材資源を原料として、機械化された工場で生産されたパルプを基にしており、同様に情報技術により管理されたロジスティクスによって海外から運び込まれ、原稿ははじめから電子化されオンラインで入稿され、表紙もまた高度な画像処理ソフトによりデザインされている。執筆も校正も編集も製本も出荷もすべてがオンラインでスケジュール管理され

ているかもしれない。中世における彩色写本でもない限り、果たしてそこに人の手の介在を示し得るような余地が残されているのだろうか。他方で、もしそうであるのなら、電子書籍もまた同様に、人の手の介在が残されているとなぜ言えないのだろうか。

無論、そこには差異がある。だがそれを理解するためには、単純なデジタル／アナログといった二元論ではない観点が必要となってくると本論は考える。その差異を明確化するためにも、まずこのメディアに通底する特性としての全体を押さえておかなければならない。

要するに我々は、技術を技術単体で捉えるのではなく、全体からメディアを理解しなければならぬのだ。単に個別に在る客観的事物の各々のかかわりとしてではなく、「私」の欲望と、そしてその時点と地点に歴史を引き摺りつつ現れているすべての他者の総体としての場のなかで、そのうねり全体の動因でもあり結果でもあるものとしてメディアは現れる。

例えば一八四二年にチューブ入り油絵具が発売された⁽¹⁵⁾ことにより可能になった油彩と、将来的に脳へ電極を差し込み、イメージを直接出力できるようになったときの表現形態を考えると、油絵具と電極を同じ次元で捉えることができるのかどうか、また電極によって描かれるイメージを果たして芸術と呼び得るのかどうか、という問いがあるとすれば、全体性の定義は、この問い自体を無効化させなければならぬということの意味している。すなわち、ある一つの道具の発明によって芸術、あるいは人間存在が変わったと考えるのではなく、人間存在の必然的変容のただなかでそのような道

具が現出するということが重要なのであり、また同時に、そのような「道具」や「表現形式」が独立してどこかに在るということから人間を語るのではなく、それが存在している時代や、個々に絶対的固有性を帯びた他・自関係の全体、のなかにこそコミュニケーションと呼ばれるものの本質があると考えることでもある。言うまでもなく、このことは、個々の道具の持つ固有性を単純に抽象化しようということではまったくくない。

また、例えばパーソナルアプリケーションによって誰もが芸術作品を生みだせる時代が訪れるというのは真か偽か、という問い自体の無意味さについても我々は気づかなければならない。これは「子どものころからスマートフォンを持つことにより人間の成長が阻害される」という言説の是非を巡る一般的な情報教育、情報倫理における議論にも共通している誤った問題設定の典型例であり、どちらの意見に与するにせよ、スマートフォンを与える（技術を適切に扱える／扱えるように導く）か与えない（任意の技術を人間の意思でもって堰き止め得る）かという広義の技術主義⁽¹⁶⁾から一步も出ない、少なくとも存在論的にはまったく無意義な問いではない。そうではなく、人間存在が何故パーソナルアプリケーションを可能にするような技術を生みだし、その技術が現出したことによってさらに人間存在がどのような変性圧を受けることになるのかという、その場の全体を問わなければならないのだ。

1-5. 貫通 (penetration)

そして、全体性と同時に、我々は、メディアを通して現れてくる他者の迫真性についても忘れてはならない。全体とは、メディアが薄められ、その靄の向こうに茫洋とした他者たちが揺らいで見えるというような状態を指しているのではない。むしろ逆に、その全体を通して、我々の眼前に、或る他者が徹底して固有のものとして立ち現れ、避けようもなく我々に迫る。ここで具体的な各メディアにより顕現する他者の迫真性のグラデーションについて問うことはまったく無意味である。多くの場合、それは結局のところ直接的対面関係だけを特権化し、現実の我々が生きている、現代情報技術が溢れたこの世界への真摯な分析を放棄することへの怠惰な正当化に過ぎない。また同様に、そのような他者に対して単純に我々が責任を持つべき、あるいは持ち得るとして、グローバル化した世界における現代情報技術の使い方を理念的に述べることも現実的ではない。それは単に理念に過ぎず、技術のものたるものを功罪に分け、その功を増加させようとしつつ実際には（そもそも分けようのないものなのだから）功罪全体を増加させるという、現実と理念の病的緊張状態をしかもたささない。

そうではなく、我々が存在論の立場を取るのであれば、その迫真性そのものについて問う必要がある。目の前で苦しむ見知った他者を救うか、あるいは地球の裏側で同じ苦しみに喘ぐ一生会うことのない他者を救うか、どちらが我々に他者に対する責任＝倫理を問うのかという設問は、別の倫理的枠組みにおいては意義を持つとしても、少なくとも本論においては完全に論点から外れている。それは

比較し得る対象ではなく、問うべきは、むしろ何故我々はそのようなメディア越しの他者に対してさえ責任Ⅱ倫理を感じ得るのか——もし何も感じないのであれば、我々はそもそも現代情報社会における人間存在の危機など問題にしていけないだろう、どのみちメディア越しに現れる他者など虚妄に過ぎないのだから——ということだ。この貫通、すなわちメディアを通じた他者の顕現こそが、メディアが我々の存在にとって欠かすことのできないものであることを証明する。メディアは我々を囲む安全な防壁などではなく、あらゆる時代、あらゆる場所から、我々の眼前に避けようもなく他者呼び寄せる。我々はそれを理念としてではなく、価値判断や選択としてでもなく、存在論的な原理として把握しなければならぬ。

なお、penetration は貫通だけではなく浸透、洞察、看破、眼光、根入れなどを表す多義的な語であるが、ここでの貫通には、これらすべての意味を含めている。それは避けようもなく「私」を貫くきみの眼光であり、あらゆる他者とあらゆる他者の相互的な貫通と交感、その全体性でもある。

ここで我々は疑問に直面する。もしこの貫通があるのであれば、そしてもし現代情報技術においてさえこの貫通があり得るのであれば、現代情報技術の進展と拡大は、むしろ我々に、マクルーハンのいうグローバル・ヴィレッジ⁽¹⁾のようにこれまでになかった規模での他者との共同性をもたらし、あるいはそこでの責任Ⅱ倫理関係を要求してくるのではないだろうか。だが現実に見られるのはその逆

であり、現代情報技術はむしろ我々の共同性を喪失させ、責任⇨倫理からの逃避を可能にしているように思える。この観察は正しい。ただしその正しさは、技術が人間存在から分離し得るものであり、人間はそれをどう使うか、あるいは使わないかという次元でコントロールできるといふ技術主義に基づいている限りのものでしかない。よほどの超人的な精神力を持つのでなければ、我々は理念に基づいた倫理を内在化することはできないし、そうでなければ逆に、技術が責任からの逃避にのみ用いられるというところで留まる程度の技術批判しか為し得ないだろう。だがそこでは、いずれの立場を取るにせよ、技術それ自体の人間存在との分かち難さも、また貫通が持つ避けがたさも、完全に見落とされている。

1・6・ノード

メディアの全体性、そしてそこで避けがたく現れる貫通は、本論における存在論的メディア論において中心的な概念となる。それは人間存在の根本から生み出されるものであり、その意味でそれ自体避けがたいものである。とはいえ、現実の歴史において現れてきた具体的諸技術についても、我々は分析のための枠組みを準備しておく必要がある。

本論では、メディア史上において、その出現によりメディアの在り方を変化させた技術的結節点であるような個々のメディア技術を歴史的ノードと呼ぶことにする。例えば羊皮紙、グーテンベルクの

印刷機、電話などの諸技術がこれに相当する。歴史的ノードは具体的技術的發明であると同時に、ある種の抽象化も伴っている。また、この歴史的ノード自体は、必然性を持ったものではないことに注意が必要である。一般的にある技術は、それ以外の形態を決して取り得ないようなものではない。無論、鈹や飛行機について考えてみれば、あきらかにそこには人間工学的あるいは物理学的その他の制約がある。しかし、技術がその時点で發明され、あるいはそのような形態を取ることに、様々な歴史的偶然や社会的背景が強く関わっており、在り得たかもしれない別の登場の仕方を完全に否定することには、恐らく根拠はない。と同時に、そこにはやはり人間存在の根本から直接生み出されてきた技術の流れというものも確かにあり、その意味で、ウォラック（二〇一六）の言う「変局点」や「進路の変更」⁽¹⁸⁾は、社会的規範の次元においては重要であつたとしても、現代メディア技術が人間存在に及ぼす本質的影響の分析には届かないだろう。個々の歴史的ノードの別様の在り方の根底にある原理を、本論では探究しなければならない。

次いで、ノードにもう一つの意味を与える。かつて生きていた或る他者が存在していた場合、またそれと対峙している「私」の存在する場が、具体的メディアを通して接続された全体としてひとつの巨大なメディアとなるとき、その核となる具体的メディア技術を固有ノードと呼ぶ。固有ノードは歴史的ノードとは異なり抽象化されたものではない。例えばある一葉の写真に写された人物を観るとき、その写真を通した向こう側にはその人物がかつて存在し、その人物が背負い背負われていた歴史と空

間が在り、また写真のこちら側にはそれを眺めている「私」が背負い背負われている歴史と空間が在る。その全体が「私」に到来し「私」に感応しているのであり、その全体がひとつのメディアとなる。このとき、かつて在った誰かがそれを經由し時空を超えて貫通するその焦点となる事物——ここでは一葉の写真——が固有ノードとなる。

全体と貫通、そしてノードにより、我々はメディアについて語るための枠組みを手にした。我々が一般的にメディアと呼んでいるものは、歴史的ノードが具現化したものとしての固有ノードであり、かつそれは単純にその存在する場から切り離し可能なものではなく、むしろその背後に空間的／時間的な広がりを持ち、その遙か彼方から、固有ノードを貫通して「私」の前にきみが顕現する。そのようにして、我々は互いに役割を交換し、つつ相互に貫通し合っている（co-penetration）。その構造の全体がメディアである。そしてこのことこそが、我々人間存在の根源に在る差角の内破の予感に対して、苦しみを与えつつもその存在の根拠を与えていた向心力の正体なのである。⁽¹⁹⁾

このようにしてメディアを理解することにより、我々は単なる技術主義を超えて、人間の存在の歴史に重なるかたちで技術を語ることができるようになる。我々は互いに固有ノードを貫通し、全体として重なり合ったメディアとなる。「私」はその生において得たものをやがて必ずすべて失う。そして「私」自身もまた必ず失われる。にもかかわらず、「私」も、「私」を生み出したきみも、その全体

のどこかに常に残り、伝えられ続ける。それは我々が持ち得るもつとも強固なものであり何度でも再生されつつ、柔軟に何度でも再生するだろう。

けれども、無論、それだけではない。本論が問おうとしているのは、現代社会において、我々のコミュニケーション形態がいかに変容しているのか、そしてその原因は何かである。ここまで明らかにしてきたメディアの原理的構造を踏まえた上で、ここからは、そこで同時に現れてきている根本的な変容について考察していこう。

2. デジタル化とその属性

2・1. プログラム内蔵方式

現代社会におけるコミュニケーション手段を特徴づけているのは、いうまでもなく現代情報技術である。従って我々はまず、その主要な要素であるコンピュータとインターネットについて分析することにより、人類のコミュニケーション形態の変容について検討していこう。確かに、現代情報技術とは呼びつつ、既にこれらの言葉は我々にとって「古き良き時代」を感じさせるレトロな言葉にさえなってしまうている。だがそれは字義通り古びてしまったのではなく、影響力を失ったのでもない。それは低コスト化と極小化により遍在する無数のデバイスのネットワークとして、我々の生の環境そのものになり、技術として不可視化されているに過ぎない。以降で述べるように、コンピュータ（プロ

グラム内蔵方式)により、そしてインターネット(通信の数学的理論)により、他者とは何か、そしてその他者と交感するとはどういうことなのかについて、人類は決定的な歴史的転換を経験することになった。

コンピュータの特徴は、大量のデータを素早く処理できることにあるのではない。また、あらゆるモノをデジタルとして制御できるようにしたことにあるのではない。むしろ明らかに、コンピュータにはいまだに扱えないモノのほうが多い(ただし後述するように、ここにはコンピュータによって扱えるモノのみがモノであるという我々の認識の根本的な変化があり、これが人間存在の原理に対する危機として現れている)。

コンピュータそれ自体の本質的な特徴として理解しなければならないのは、現在主流を占めているノイマン型コンピュータ⁽²⁰⁾におけるプログラム内蔵方式、すなわち命令とデータを区別することのないアーキテクチャにある。現在では極当然のこととされているこのアーキテクチャについては、しかし重要な変化点が隠されている。

通常、我々が現代情報技術を経由して何らかの情報を取得するとき、我々はそこで知る情報がすべてデジタルデータ化されていることを問題視する。例えばシリア内戦で破壊しつくされた街をスマートフォン⁽²¹⁾の超高精細ディスプレイで眺めるとき、それがいかにリアルに見えようと、現代情報技術は

他者の苦しみを所詮は0、1に介在された他人事に過ぎないものへと変換してしまうのだと、我々は批判する。言うまでもなく、本論は安易なデジタル批判に同調はしない。このような他者の仮想化／抽象化に対する批判的言説は、むしろこの他者の仮想化／抽象化構造を強化することによって現実世界に対して我々が負うべき他者への責任を倫理を放棄する口実を作りだしているに過ぎない。

だが、もう一つ、ここで我々が直面している原理的問題があり、それが上述したプログラム内蔵方式となる。これはすなわち、処理されるデータだけではなく、処理をする主体もまた、完全に同一の地平に置かれることになったということの意味している。このとき、抽象化／仮想化されていくのは、他者ではなく、むしろ、超高精度ディスプレイに映し出されたもののみが世界である——そこから零れたモノは、世界の外へと零れたモノであるが故にそもそも存在しない——とする我々の世界観である。

プログラム内蔵方式の登場は、言語の獲得に並ぶ、産業革命などとは比較にならないほどの転換を人類にもたらすことになった。とはいえ、言語と同様、これもまた歴史のある一点において突如発生したものではない。ダイソン（二〇一三）はプログラム内蔵方式の源流を十七世紀のホブズからライプニッツに求めている。やがて一九三六年、チューリングによりチューリング・マシンが考案され、それは第二次大戦における一九四六年のENIAC運用開始へと至る。いずれにせよ、人類の歴史は、このプログラム内蔵方式によって、その前とその後とに別たれることとなった。もはや思考は人間だ

けのものではなく、機械のものになったわけでもなく、データと思考が同じ地平に置かれることになったということこそが、この革命の本質である。

我々は、ウインチェスター写本のような美しい彩色写本から立ち上る古い紙の匂い、そしてその重みと感触が、ネットからダウンロードできる欽定訳聖書のデジタルなテキストデータに置き換えられ、タブレット上で読まれるものとなったとき、そこで何かが失われてしまったと感じるかもしれない。だが同時に、そこでデジタルデータ化されているのは、それをダウンロードしている我々自身であることも、我々は否定し得ない。データを処理する主体が処理されるデータと同一地平にあるとは、そういうことなのだ。すべてがデジタルデータ化されるということは、我々が手にするモノのすべてがデジタルデータ化されるということでも、我々の手さえもが——例えば3Dプリンタによって出力された義肢によって——デジタルデータ化されるということでもない。その手によってそのモノをつかもうとするこの「私」さえもがデジタルデータ化されるということだ。ノイマン型コンピュータの中心に据えられているプログラム内蔵方式が少なくとも潜在的に示しているのはこのことである。

このとき、他者原理は致命的な変質を被ることになる。本論ではこの歴史的転換点を、デジタル化と呼ぶ。その近代的理性的人間観において本論と立場が異なるとしても、ハーバーマスが遺伝子操作に批判的である理由⁽⁹⁾が、彼にとつてそれが倫理の基盤である人間の在り方そのものを揺るがせるものであるからということについて、ハーバーマスの懸念は正しい。デジタル化を通して透明なデータと

して理解されるようになった他者は、もはや決して解かれることのない謎を私の中心に残し続ける怖れるべき他者ではない。

2・2・通信の数学的理論

プログラム内蔵方式と並びデジタル化の基礎を切り拓いた概念として、シャノンの「通信の数学的理論」(一九四八)がある。シャノンの議論は、あくまでどれだけ少ないコストでどれだけノイズを排して正確に信号を伝えるかについて考察していたのであり、そこに意味は内包されていなかった。にもかかわらず、我々はこれを一つの理論的基盤として実現された情報通信ネットワークにより、我々の日常の細部にまで及ぶコミュニケーションの形式を決定づけられた時代を生きている。ノイズの不在こそがコミュニケーションの原理であり、我々はその究極的なゴールに向けて、コミュニケーションの様相を適合させていく。もはや他のコミュニケーションの在り方を我々は想像することができない。

このノイズは、本論に重要な示唆を与えてくれる。そこで、ノイズとコミュニケーションについての優れた研究として、リングス(二〇〇四、二〇〇七)とピカート(二〇一四)の議論を確認しよう。リングスは、通常のコミュニケーションに先行する、より根源的なコミュニケーションについて分析している⁽²²⁾。通常、我々の共同体はあるコミュニケーション形態を共有している。そこでは共通の

規則に従ってデータが交換され、その解釈もまた共通の規則に従って為される。このようなコミュニケーション共同体は、「みなが同じ側に立ち、お互いどうしが〈他者〉ではなく、全員が〈同じ人間〉の別形にすぎない対話者たち」⁽²³⁾から構成される。原理的に他者が存在しないこのコミュニケーション共同体では、語られる内容のみが重要であって、それが誰によって語られるかは非本質的なこととなる。この共同体においては私が他の誰でもない固有なこの私であることは必要ではない。むしろそれは、誰がどのように語っても真理はその真理性を失わないというコミュニケーションの前提に対する危機として理解される。しかし、すべての雑音が失われたコミュニケーションには二つの問題がある。

第一に、そこには暴力の構造が隠蔽されている。眼前に現れた他者との、同じルールを共有した者同士による取引でも交渉でもない、手探りの交流として始まったコミュニケーションは、しかしそのコミュニケーションにおける規則が確立されていくにつれ、その規則の外部にある者を「意味をなさない者、迷わされている者、狂人、あるいは獣のような者であると呼び、暴力へと引き渡すようになる」⁽²⁴⁾。結局のところそれは、普遍性の強要という暴力でしかない。

そして第二に、誰がどのように語ろうと語られる内容には影響しないコミュニケーションによって結ばれている限り、我々は自分自身の固有性を確信することはできない。代替可能性が要求される場において現れるのは常に交換可能な誰でもであって、この私ではない。いまこの場にいる私は、私と

まったく同じであった他の誰かの跡に入り込んだ影に過ぎず、やがては自分と置き換え可能な誰かに取って代わられることになる。そしてコミュニケーションは何の変化もなしに永遠に続いていく。

無限に繰り返される置き換えの連鎖のなかで、人はその無貌かつ無名の一部分を占めるに過ぎない。それ故、我々は不安になる。私とはいったい誰なのか、私はいったいどこに存在するのか。私はその確証を得ることができない。

このようなコミュニケーションの陰面として現われるのが、「本質的なのは、きみ自身、きみが何かを語ること」⁽²⁵⁾、すなわち、語られる内容ではなく、きみが他ならぬきみ自身の声で語ることによってのみ可能となるコミュニケーションである。「口ごもり、叫び、不明瞭な発音、ささやき、ゴロゴロという音、クークーという音、笑い、私たちが一緒にいるときに発するすべての雑音」⁽²⁶⁾。そしてこのノイズは、死の看取りの場面において究極的に現れる。きみが死に往く誰かを看取るとき、そこではもはや、合理的な、理性的なコミュニケーションは意味を持たない。死の恐怖を和らげる普遍的マニュアルは存在せず、にもかかわらず、きみはその死に往く誰かを見捨てて逃げることはできない。きみはその恐怖と苦しみに、その死に往く誰かと取り残され、呻き、触れ、あるいはただ傍に居るだけしかできない。けれども同時に、それはきみにしかできないコミュニケーションであり、置き換え可能なコミュニケーションでは決して為し得ない救いと癒し、あるいは意味を、その場にもたらず。その混乱し切迫した音の営みが（合理的、理性的コミュニケーションの対極にあるものとしての）

ノイズのコミュニケーションである。それは一回性のものであり、固有のものであり、無意味であるにも関わらず絶対的な意味を持っている。

リングスにとつて、デジタルネットワークにより満たされた社会は、ノイズが排除されたコミュニケーションの世界の一つの完成形である。そこでは「あらゆるものがデジタル・コード化されたメッセージやイメージや幻影へと還元され、ひとからひとへと瞬時に伝達され」⁽²⁷⁾、「技術が支配する都市社会のなかの快適で安全な部屋で、私たちはコンピュータ上で出会い、互いの考えを読みあう」⁽²⁸⁾だけとなる。

確かに、いまや我々は、あらゆるものをデジタルネットワークによって伝えることができる。SNSやライフログといったサービスはそれを強化し、我々の日常生活のあらゆるものごとを無限に記録しネットワーク上に撒き散らす。それは単に日常生活のログなのではない。プログラム内蔵方式に基づいた人間観により思考とデータが同じ次元に置かれた現代社会において、それはまさに我々そのものの姿であり、またそれが現実の我々よりも永遠の幻想を与える点において優れているのであれば、我々でなければならぬ。それ故、我々の記録への欲望は、無限と永遠に向かつてとめどなく加速していく。

ピカートによる騒音語の議論は、このような現代固有の状況をうまく説明している。騒音語とは、言葉が本来そうであったところの、沈黙のなかから生まれ沈黙のなかへと還っていく、そしてそのこ

とにより力を持つ言葉ではなく、ただひたすら、自らより自らを生み出し、分裂し、あらゆる空白を埋めていこうとする、機械的で自律的な運動に従った音である。この騒音語こそが、現代社会を特徴づけるとピカートは言う。

ピカートによるノイズの定義は極めて否定的なものである。しかし言語の営為に対するピカートの理解がリングスとまったく異なるということではなく、むしろ相補的なものと考えることができる。リングスにとって、誰が発話するのでも構わない交換可能な言葉は、人間の固有性をいかなる形においても保証し得ない。そうではなく、ある固有の人間がある固有の時に、絶対的な一回性を帯びて発する音こそがノイズなのであり、それこそが代替不可能なコミュニケーション——きみと私が確かに存在しているということ——を確信させる。他方で、この「誰が発しても構わない交換可能な音」がネットワーク上に氾濫していくとき、そしてそれは必ずや氾濫するのだが、これがまさにピカートの言う騒音語となる。つまりここで問題となっているのは、その音が、それを発する者の代替可能性を保証し得るのかどうかだということになる。

このことは、現在我々のコミュニケーションにおいて大きな位置を占めているSNSについて考えてみれば明らかであろう。そこでは誰もが自分についての様々なできごとを書き込んでいく。しかし実際に書き込まれているのは、誰がそれをしたのかなどどうでも良い、交換可能なものがほぼすべてを占めている。何を食べたか、どこへ行ったか、何を観たか。その無数の自己主張は、まさにピ

カートの言う騒音語でしかないし、同時に、完全な交換可能性を持っているという点において、リングスのノイズのコミュニケーションから対極にあるものでもある。だからそれは我々の存在の固有性を一切確信させることはできないし、だから我々は存在の虚無を埋めるために、いっそうそこに騒音語を投げ込んでいく。しかしそれはさらなる騒音語の氾濫しかもたらさず、存在に対する不安をますます掻き立てることにしかならない。

2・3. オリジナリティの消失

だが、デジタル化と固有性の問題について議論を進める前に、改めて何がデジタル固有の属性ではないのかについて明確にしておく必要がある。我々はデジタルの特性とされるものがデジタル化以前から在ったことを、しばしば忘却している。また、それが実際にはデジタルの属性でないことでさえ、デジタル固有のものであると誤認している。

その典型的な例が、デジタルデータの持つ永遠性である。だが現実には、それは単なる複製可能性に過ぎない。多くの人が、保存していたデジタルデータが壊れ、慌てた経験を持つだろう。にもかかわらず、我々は何故かデジタル世界が永遠だという言葉説を無批判に受け入れている。他方でその複製可能性ゆえに、生命性や他者性といったものがそのリアリティを喪失していくなども批判する。だが少なくともいま我々が生きている社会の文化的、技術的水準においては、永遠であることと複製

容易であることとは同一ではない。従来のHDDやSSDであれば、石に刻まれた文字の方がその数十倍、数百倍の年月を耐え、凌ぐだろう。では複製可能性が示しているものとは何か。このことを理解するために、ボードリヤールのシミュラークルに関する議論について見てみよう。

デジタルメディアに対するボードリヤールの議論の中心にあるのは、単純な複製可能性についてというよりも、むしろそれがオリジナルを持たないことに向けられている。モノに完全な複製可能性があるとは何を意味しているのかについて、ボードリヤールは次のように的確に指摘している。「あるモノとまったく同じモノが複製可能だという事実だけでも、すでにひとつの革命といつてよい。[...]技術の結果であるこれら二つの生産物が社会的必要労働という点で等価である」という事実は、長い目で見れば、同じモノが大量生産されるという事実（労働力としての個人の場合も同様である）ほど本質的ではない」⁽²⁹⁾。

このような時代において、モノの在り方は、オリジナルに対する複製であることにその本質をもつたとしても、複製技術によって大量生産されることにその本質をもつたものでもない。そうではなく、もはやオリジナルが存在しないなかで、最初から複製であるという認識に基づいて作られた「モデル」の差異の変調にすぎなくなるといふことだ。

「要するに、ここでは2個あるいはn個の同一のモノが大量生産される可能性が問題となる。これ

らのモノ同士の関係は、もはやオリジナルとその模造品の関係でもなければ、アナロジーや反映の関係でもなく「…」互いに相手を規定しようのない無限のシミュラクルとなる⁽³⁰⁾。それは単に生産されるモノの在り方を変えるだけではなく、現実の在り様そのものさえ変容させていく。「現実的なものの規定は、それに等しい複製の生産が可能なものということだ。「…」この複製過程では、現実には、単に複製可能なものではなく、いつでもすでに複製されてしまったもの⁽³¹⁾となるのである。そうしてそのとき、この生産の主体であったはずの人間もまた、シミュラクルとなってしまう。

ベンヤミンもまた、「複製がひとたび生じると、こんどは、あらかじめ複製されることをねらった作品がさかんにつくられるようになる。たとえば写真の原板からは多数の焼付が可能である。どれがほんとうの焼付かを問うことは無意味であろう⁽³²⁾」と述べている。

2・4・ブנקトウム

ボードリヤールの指摘は正当だが、同時に、このこと自体をそのまま直接、「私」ときみとの関係性について当て嵌め、それ故そこに一切のリアリティを認めないとするのであれば、それはあまりに我々の生の実感からかけ離れたものとなるだろう。ではなぜそれはかけ離れているのだろうか。そこで、次に、遠くの他者を伝える典型的なメディアとしての写真について、バルト（二〇一一）の議論を参照しつつ考えてみよう。

バルトは写真と他のメディアとを区別する最大の特徴を、メディアそれ自体の不可視性に求めている。絵画の場合、描かれた対象が実際に存在するかどうかは鑑賞者には分からない。むしろそこで鑑賞の対象となるのは、画家の表現であり、主観である。我々は描かれた対象ではなく、画家の作風を観ている。しかし写真を見ると、我々は写真それ自体を見てはいない。絵画とは異なり、写真は被写体という存在そのものを写すことに意義があり、写真というメディアそのものは我々の目には触れない⁽³³⁾。

写真の撮影技術や、それが文化的なコンテクストのなかで何を意味しているのかを考察することは可能だろうし、また一般的に写真論で語られるのはむしろそういったものごとであるかもしれない。バルトはこれらの要素を「ストゥディウム (studium)」⁽³⁴⁾と呼ぶ。しかし真の意味で我々に衝撃を与える写真は、このストゥディウムだけではなく、もう一つの要素も必ず同時に持っているなければならないとバルトはいう。それが「プンクトウム (punctum)」⁽³⁵⁾である。

一般的に関心を表すストゥディウムを超え、被写体の存在が、このプンクトウムとして我々に突き刺さる。文化的な意味づけや共有され得る技法から逸脱したどこかで、被写体は我々にどうしようもなく迫ってくるのである。その共有し得ないプンクトウムに自らを曝すということが、そこに写された被写体との出会い＝関係性の絶対的な固有性を顕わにする。

このとき、写真に写されたものは、もはや写されただけのものではない。「この陰鬱な砂漠の中で、

ある写真が、突然私に到来する。その写真は私を活気付け、私はその写真を活気付ける」⁽³⁶⁾。バルトはこれを「相互本来的 (conatural)」と呼ぶ。では、既に存在しないかもしれない被写体をこの私が活気付けるとは何を意味しているのか。

通常、写真においては、写真の画像とそれによって示される指示対象とは別けて考えられる。しかし、プリントウムによって私を貫く写真は、そのときもはや写真の画像と指示対象とに別けられるようなものではなく、それ自体で私に迫るものとして顕現する。そのとき、写真はそこに写されたものに「それはかつてあった」というどうしようもない事実性（バルトはそれを「御しがたいもの」と呼ぶ）を与える。従ってバルトにとって、プリントウムをとらえた写真とは、単に記憶を意味しているだけではない、存在それ自体への確信なのである。

2・5・ 法廷証拠

では、写真が持つこの相互本来的は何によって根拠づけられるのか。それは、被写体と画像とのあいだにある物理的な連続性によってだとバルトはいう。被写体に反射した光がレンズを透過しフィルム上の感光物質を変化させ、化学処理によってネガが得られる。それが印画紙に転写され、我々はその像からの反射光を網膜上に捉える。この連続性によって、我々は被写体を単に眺めるだけではなく、その存在を直接的に経験できるのである。

だとすれば、いま我々の身近な存在となったCGやVRについてはどうであろうか。ベンヤミンのいう複製技術がさらに進展し、アナログからデジタルへと変わったとき、デジタル写真における最終的な現実／オリジナリティの消失が訪れたことをボードリヤールは強調する。デジタル技術によつて「イメージを合成する操作には、もはや準拠枠は存在せず、現実自体が、ヴァーチャル・リアリティとして直接生産されてしまうので、もはや現実そのものとして出現しなくてすむ「…」写真という行為、主体と客体が出会った瞬間に消滅する、あの一瞬——カメラのシャッターは「…」デジタル処理の過程で消滅する」⁽³⁷⁾。

デジタルイメージにおけるブントウムの消滅を断言しているボードリヤールの指摘は極めて鋭い。にもかかわらず全面的に同意できないのは、彼のシミュレーション論において語られているのが、あくまで（適切かどうかはともかく日本語では仮想現実⁽³⁸⁾と呼ばれる）VRに限定され過ぎているためだ。

確かに、デジタル技術が進展した結果、我々はオリジナルとコピーの差異を原理的に失い得る時代に生きている。けれども現実的には、我々はデジタル化されたメディアを通していまだなお、そこに現れる他者を他者として扱い、我々の固有の生を生きている。デジタルメディアに対する原理的批判は無論必要だが、そのことは、デジタルメディアを通して現れる他者がすべて仮想であるとするような主張を根拠づける訳ではない。途上国で貧困や病に苦しむ人びとのポートレートを眺めるとき、戦

争で破壊された街に佇む人びとの映像をTVニュースで一瞥するとき、あるいはまた歪な開発により荒廃した原生林の写真を目にするとき、それらがすべて捏造されたものだと思うことも、また所詮デジタルメディアは他者性を捨象するのだからそこに倫理的責任を感じるのには欺瞞あるいは無意味だと言いつつことも、我々の日常的感觉からは既に乖離しており、このような言説こそが他者との倫理的関係性を仮想的なものにすることを強化していくのである。

このとき、写真の向こうから現れ我々に迫る他者が客観的な事実性によって裏づけられているかどうかは本質的問題ではない。客観的事実からすれば、そこにはただ一葉の写真とそれを眺めているかど「私」の知るその写真に付随した主観的知識しかない。だが同時に、その写真を通して立ち現れる他者は単に「私」の主観でしかないものでもない。他者原理に立つとき、主観と客観という二元軸によって他者を、そしてメディアを分析することには何の意味もない。この点において、本論におけるメディアの機能は、客観的史実性にほぼ基づいた、いわば法廷の論理における証拠物件と、それ単独としてほぼ成立し得る芸術作品との中間に位置するものだといえる。

アウシュビッツにおいて撮影されたある写真⁽³⁹⁾について考えてみよう。もし我々が何も知らずにそれを見るのであれば、そこにはただ、カメラ初心者がのどかな自然のなかで誤ってシャッターを押してしまったかのような、木々の一部が写された一葉の写真があるにすぎない。このことが示している

のは（当然過ぎることのようだが）、単独の写真のみが、必ずしも何かを伝えるわけではないということだ。それがカメラ初心者による失敗作品のうちの一葉なのか、それともそこで百何十万人も人間が殺されている現場を命がけて隠し撮りし、幾重もの監視網を潜り抜け外の世界にもたらされた一葉なのか、我々には判断がつかない。それでもなお、ある写真が「私」に対峙を要求してくるときに自らの内に湧き起こる感応は、客観的史実とは別の次元において、また単純な主観的感情の枠を超えて否定し得ない真理につながっている。

史実としての客観性を明らかにする努力の重要性は、無論、決して否定されてはならない。だがそれとは別に、アウシュビッツの内部を写したとされるその写真がほんとうにその記述通りのものを写し、その記述通りの経緯を経て外の世界にもたらされたのかどうかを、一読者に過ぎない我々の大半は証明することはできない。にもかかわらずその写真が「私」の手に送り届けられるまでにかかわってきたであろうすべての歴史と空間の広がりや焦点としての具体的ノードを通し、私に眩く迫りくる何ものかの迫真性こそが「私」と他者との交感を証明しているものであり、それこそがリアリティを生み出すのである。

2・6. イコンとアケイロポイエトス

複製可能性、オリジナリティ、真実性……。様々な指標について、我々がより慎重にデジタルメデ

イアを分析しなければならぬとき、我々はメデシアが他者を伝え得るかどうかという問いに對する、ひとつの重要な手がかりを持っていることに気づく。すなわち、神の像である。

キリスト像を作り、崇拜の対象とすることは、旧約において神に禁じられた偶像崇拜ではないのだろうか⁽⁴⁰⁾。この素朴な疑問は、しかし水野（二〇一四）によれば神学的には、イエスが神性のみを有するとしたアレクサンドリア学派の「単性説」と、神性と人性の双方を帯びているという立場を取るアンテيوخア学派の「両性説」との論争として長く争われることになった。最終的に四五一年のカルケドン公会議において両性説が一応の勝利をおさめ、以降単性説が異端となつてから初めて、人として表象されたキリスト像を（通して神を）崇拜することが正当化されることになった。

やがて七八七年第二ニカイア公会議にて、聖像破壊運動が否定され、イコンへの相対的崇敬が公式に指導されることになる。すなわち、我々はイエスを描いたイコンというメデシアを通して、畏怖の対象である神の崇高さを見ることになったのである。

「第一に、神が人間を自身の像にしたがって創造し、そのことにより最初に像を造り、像のなかに神性が映し出されうることを示したのは神であったがゆえに、聖像画は正当化される。」「第二に、神は御言葉^{ロゴス}を化身させ、キリストを人間としてこの世に送った。目には見えない神の御言葉は、この「受肉」により、人の目に見える存在となった。」「…」神が受肉により人間の形をとったとい

うことは、人間の形や像のなかで神性を人間に近づきうるようにしたことを意味する。したがって神は不可視であるが、人となったキリストの像によってわたしたちの目に見える存在となる」⁽⁴¹⁾

偶像崇拜の議論の対象として、イコンの他に聖遺物がある。聖遺物の代表的なものに、病に苦しんでいたエデッサの王アブガル五世（在位期間紀元前四年・紀元七年、同一三年・五〇年）に対してイエスが送った布——イエスが顔を拭ったことによりその顔が写された——がある。マンデイリオンとして知られているこの聖顔布は、人間の手によってではなく奇跡によってイエスの姿を写したものであるが故に、アケイロポイエトス（人の手にならざるものを意味するギリシャ語）と呼ばれる。アケイロポイエトスは、単に奇跡によって生みだされ聖性を帯びた聖遺物であるだけではなく、それ自体もまた、自らに写されたイエスの姿を他のモノに転写する能力を持つ。さらに、この複製によって（その位階に差異が生じるにせよ）聖性もまた転写されていく。

アブガルはこの聖顔布を都市の城門上にある壁龕に安置したが、異教に改宗した孫により、それが破壊されそうになる。それを知ったエデッサの主教は聖顔布を壁龕の中に納め、煉瓦と陶製タイルで塞いだ。やがて六世紀、当時のエデッサの主教によりそれが再発見されたとき、陶製タイルにイエスの顔が転写されていた。この聖なるタイル（ケラミディオ／ケラミオン）はまた別の逸話によって生み出されているが、そのいずれもがマンデイリオンと同じように聖性を帯びていると考えられた。

しかし誤解してはならないのは、このことは奇跡の客観性については何も語っていないということだ。いま仮に我々の手元にマンデイリオンがあったとして、それをひとつの客体として科学的に分析したとき、それによってイエスの顔の現前（貫通）という奇跡が証明されるはずもないし、また証明されなければならぬ訳でもない。権威のための後付けや捏造さえも含めた、繰り返すがその固有ノードを円錐の頂点として在る巨大な広がりという全体のなかでのみ、我々はマンデイリオンの奇跡を観取することができる。

2・7・肖像画

愛する者を記憶に残そうと願うこと、畏怖すべき他者をかたちにしようとする事、あるいはそれにより畏怖を飼い慣らし、権威の手段としようと欲すること。我々が持つこの欲望は、やがて肖像画を生み出していく。トドロフ（二〇〇二）によれば、肖像画には二つの機能がある。第一に墳墓芸術に見られる祈念としての肖像と、第二にエジプト古王国時代（紀元前二七〇〇・二三〇〇年）におけるファラオの像——ただしこれは未だ個別化されているとはいえないものがある——やポンペイのアレクサンドロス大王のモザイク画（紀元前四世紀）におけるような礼賛としての肖像である。

前者はある個人の死を悼み、あるいはその復活を待たためのものであると同時に、その個人を所有するということ、死を管理可能なものへと転ずることも意味している。後者はその個人に対する崇敬

を現わすと同時に、その表象を通して他者に対する支配と管理を強化あるいは実現するための経路として機能する。

そしてこれらはいずれも、既に存在しない／生涯実際に対面することのない誰かを、時間と空間を超えて伝えることを可能にしている。支配者や英雄が、その固有性の正確な描写よりもむしろ普遍的なイメージとしての支配者や英雄として本物よりも本物らしく描かれているということは、すなわち他者の仮想化やオリジナリティの喪失自体は、別段現代情報技術に特徴的な現象ではないことを明確に示している。このことはまた、人間の欲望の差角が、社会的にどの程度まで顕在化していたかとは別に、常に既に我々とともに在ったことを示してもいる。そしてにもかかわらず、他者が完全に仮想化されてしまったわけではないことも忘れてはならない。我々は「芸術」と聞いたとき、それが単に美、そのものの表象なのではなく、そこに支配と所有の欲望が分かち難く結びついていることを理解する。そしてまた、それがそこに描かれたものの向こうにある他者の貫通を通して、我々に畏怖や狂気を迫るものであることを直観する。そういった二面性は、しかしデジタルメディアというタームに対しては、まったく理解されることはない。しかしこの二面性を無視したままになされるグローバル・ヴィレッジ礼讃や技術批判は、どちらもまったく意味を持たない。

機能としての壁面から、やがて時代を下るにつれ個人という概念が進展していくにあわせて、肖像

画が生まれてくる。ヨーロッパにおけるその最古の例のひとつとして、トドロフは紀元四〇年から七五年のものとしてされるポンペイのパン屋夫婦の仲睦まじい肖像画「テレンティウス・ネオとその妻」を挙げている。このときそこに描かれた人びとは、祈念の対象としてでも崇拜の対象としてでもなく、あくまで個人として「愛情の名のもとに」⁽⁴²⁾描かれているのであり、それ故トドロフは肖像画の第三の機能として「愛情に寄与するもの」を加える。我々は愛する誰かを肖像画として記録し、その肖像画を所有する。我々は描かれることにより（我々の実際の生の長さから考えれば事実上）永遠の生命を得ることができし、そうであるのなら、所有し得るその肖像画こそが我々の実体であるとして何が困るだろうか。既に我々は、そのための資金さえあれば、愛する誰かを、あるいは自分自身を描いてもらうことにより、その生を永遠にすることができる。けれども一枚の絵は、ただ一枚の絵でしかない。確かにそれは愛する誰かを現出させる固有ノードとして、その向こうにその誰かに随伴するすべてを覗かせる。だが、我々はさらに欲する。もっと別の彼女の姿を。さらに別の彼女の姿を。誰もがそれをできるようにするまで、我々はまだ二千年待たなければならない。

この肖像画の登場は、キリスト教の隆興により一時的に歴史の表舞台から姿を消す。第一ニカイア公会議（三二五年）および第一コンスタンティノポリス公会議（三八一年）において否定され異端とされたアリウス派は、イエスに神性を——少なくとも神と同等には——認めなかった。アリウス派は

ニカイア派と極めて激しい神学論争を引き起こし、その後のキリスト教ドグマの形成にも大きな影響を及ぼした。もしイエスに神性がないのであれば、無論、その像を崇拜することには何の正当性もない。ただしキリスト教において絵画そのものが否定されたわけではなく、教義を伝えるためのメディアアとしてはその意義を大きく認められていた。このとき、絵画は基本的に意味を示すイコノロジー的なものとなっていく。だが言うまでもなく、それは教会という権威が民衆を無知なままに留めておくために非常に優れた管理方法としても機能することになった。

歴史として肖像画というジャンルが再び歴史に現れるのはルネサンス期に入ってからとなるが、まずはそれを導く土壌として、十五世紀の「個人的な体験や貧しい人びとの尊厳を強調する」⁽⁴³⁾近代的信仰の潮流があった。そもそも創世記においても、神が自らの被造物を観て「それは極めて良かった」⁽⁴⁴⁾と言っている以上、人間を、そして自然を描くことは、それを創造した神を賛美することでもあり、またその描かれた被造物を通して、神を賛美することでもあった。やがてルネサンス期に入り、現代にまで続く個人が前面化する時代が開始される。

それはまた、描かれる主体としての個人だけではなく、描く主体としての画家の固有性も前面化する時代であった。ではその固有性はどこに現れるのか。第一にそれは署名であり、第二に自らの絵のなかに自らの姿を描くことであった。しかしドロフによれば、絵画のなかに画家自身が入り込むためのもっとも効果的な手段は、「画家の主観的な視点からこの絵画空間を再現表象すること」⁽⁴⁵⁾であ

った。遠近法がこの時代に発達したことも無関係ではない。

2・8・ 仮想化言説のメタ仮定性

我々はこので、アイコンに、マンデイリオンに、そして肖像画に、複製された他者の表象がなお畏怖を失わないということを確認できる。では、このことは、ポストモダンのなかで喧伝されてきたデジタルメディアの持つ複製可能性と何が異なるのか。

ボードリヤールであればオリジナルの不在を挙げるだろうが（そしてそれは正しい）、しかし実際には、我々はそのも神の姿を表象するとき、そのオリジナルの言うところの、もはやオリジナルが存在しないなかで最初から複製であるという認識に基づいて作られた「モデル」の差異の変調と類似した性質を帯びてくる。

無論、そこには違いがある。しかし我々はもしかすると、デジタルにおけるオリジナルの不在よりもむしろ、オリジナルの不在という原理的可能性による写された存在への軽視によって、他者性を喪失してきたのではないだろうか。

我々は湾岸戦争当時、まるでゲーム画面のような爆撃映像に衝撃を受け、リアリティを喪失していく戦争への懸念をまるで正義であるかのように口にしていた。だが同時に、それをゲームのように気

楽に見ていたのは、我々自身でもある。戦争そのものは常にリアルに多大な犠牲を生み出していくのであり、当時世間を賑わした「戦争のVR化」そのものがどれだけ現実を反映していたのかは疑問である。VR批判それ自体が現実から遊離したヴァーチャルなものであるのなら、そこには何の意味もないか、そこで犠牲となった人びとを把握することを第一義としていない可能性すらある。

我々は動画配信サイトに溢れる爆撃映像を「戦争ポルノ」⁽⁴⁶⁾として淫して楽しむだけではない。そのような理解だけで終わるのであれば、それは単に、デジタルメディア批判のためのデジタルメディア批判ではない。現実には、我々は誰もが容易くもデジタルメディア越しに「覗き見をする者」⁽⁴⁷⁾となれる訳ではなく、そこには幽かであれ生々しくであれ、我々に突きつけられる他者が現出している。

前述したアウシュビッツの写真について、ユベルマンは次のように言う。「単なるファイルの切れ端——歯磨き粉のチューブに隠せるほど小さな——が、現像や複製、そしてあらゆるサイズへの拡大を、無限に生み出すことができるのである。写真はイメージそして記憶と結託している。したがって写真は卓越した感染力を備えているのだ」⁽⁴⁸⁾。既に全面的にデジタル化された印刷工程を経て我々の手元に届いたユベルマンの書に掲載されている写真を見て、なお我々が彼の言に同意することができるのは何故か。

このことは、デジタルメディアによる複製が、それ自体によってメディアにより表象された他者の

他者性を喪失させるのではないことを示している。アケイロポイエトスが奇跡によって、また銀塩写真が化学反応によって感染していくのであれば、その手段がデジタルであるからということだけによりデジタルメディアによる複製を他者性喪失の原因とすることには——奇跡や化学反応とデジタル化との間にある根源的な差異を説明できない限り——説得力などない。要するに、仮想化批判の多くは、批判の対象を自ら仮想的に創りだしていく、いわばメタ仮想性とも呼ぶべき構造を持っている。

しかしそこには根本的な誤認がある。貫通は、貫通して現前する他者をもつ全体性によってその力を持つ。このことはその他者単独の時間性の長短とは無関係であり、赤ん坊であればその両親や祖先に至る血の連なりが、そしてその子が身につけているさまざまなモノが、あるいはその子がいる場の大気の流れが必ず在る。同じように、例えばスマートフォンディスプレイに映し出される何かが、その瞬間、何の時間的、空間的背景も持たずに突然現れるということがあり得るだろうか。仮にそれがCGであっても、それを作りだしたデザイナーが居る。プログラムが自動的に生成した画像であっても、それをプログラムしたプログラマーが居り、彼／彼女が使用した言語を設計した技術者たちが居る。言うまでもなくその固有ノードであるスマートフォンを作成した誰かたち、それをきみの下に届けた誰かたちが居る。それがまったく全体性を持たない、ただディスプレイの表面に貼りつけられた抽象的な光学現象でしかないということは、それらのすべてを捨象するという仮想化の暴力を働いているに他ならない。

仮にその光学的表象にのみ焦点を当てるとしても、やはり仮想化言説には限界がある。我々はしばしばコンピュータゲームが現実と仮想の境界を曖昧にすると批判をする。しかしもし本当にその境界線を明確に認識する者がいたとして、ゲームの世界だからといってNPCに対して執拗に残酷な行為を働くとすれば、彼／彼女が現実において極めて倫理的な人物であればあるほど、我々はそこにある種の異常性を感じ取る。しかし逆にNPCに対して現実と同じように倫理的に接するのであれば、その究極の姿もまた、現実と仮想の区別がついていないということになるだろう。ではその是非はどのように判断すべきなのだろうか。同様のことは江戸時代における絵踏みについてもいえる。その初期において、キリシタンたちがなぜたかだか像に過ぎない踏み絵を踏むことを死罪になっても拒絶したのか、そしてなぜ後期に至るにつれその踏み絵が力を失っていったのか。パーチャリティ批判に偏重した仮想化言説に依るのみでは、明らかに共通する構造を持つこれらの問題を同一のフレームにより分析することができない。だが、ここで本質的に重要なのは、それが全体性と貫通を通して、そこに他者を現前させるかどうかなのだ。

ただし注意しなければならぬ。仮想化言説のメタ仮想性は我々がデジタル化を語る際の極めて大きな障壁となるが、しかしその向こうでは、確かに或る特異的変容が起きている。そしてさらに、ここには間違えてはならない重要な点がある。デジタル化は、人間存在に変容を迫り、ある種の病理を生み出していく。だが、仮にそのようなことが可能だったとして我々がデジタル化をコントロールし

得たとしても、人間存在が苦しみから解放されるなどということはない。差角が意味しているのはそもそも人間存在が原理的に引き裂かれて在るものであるということだ。それは必然であり、かつ、そこからこそ、あらゆる感情、あらゆる芸術、あらゆる狂気と愛、そして記憶が生まれてくる。我々は我々を病理から解放しなければならぬ⁽⁴⁹⁾。だがそのとき我々は、どこか存在しない理想郷を目指そうとしているのではなく、そしてそこから外れた者を脱落者として、異端者として、あるいは未開人として非難し排撃し啓蒙し矯正しようとするのでもなく——それこそが前号で述べた第一の病理である——ただ人間であることの矛盾を引き受けようとしているのだということをお忘れはならない。

2・9・適応放散と収斂

ここまでで既に明らかなように、複製可能性やオリジナリテイの消失それ自体は、デジタル化固有の現象ではない。メディアは古よりそれらの属性を持っていたのであり、かつ、それでもなおメディアを通して顕現する他者はその他者性を失うことはなかった。全体と貫通はメディアがデジタル化される以前と以降において連続的に等しく適用できる原理であり、その限りにおいて、デジタルメディアはそれ以前のメディアと何ら変わるところはない。仮想化言説のメタ仮想性が問題なのは、少なくとも現時点ではまだ我々の許に残されているであろうこの原理をさえデジタル批判の名の下に愚かにも拒絶し、共同性への最後の希望を失うことにつながっているからである。

だが真の問題はそこにはない。デジタル化において述べたように、そこで起きている変質とは、見かけ上その判別が極めて隠微であるにもかかわらず絶対的なものである。我々がこれまでの歴史において手にしてきたメディアと、いま我々の手にあるメディアとの間には、連続性とともに断絶がある。この断絶こそ、あらゆるものがデジタル化されたときを指し示しているものであり、にもかかわらずここに見られる機能的相似性こそ、我々にデジタル化により生じた断絶を認識しがたいものとしている。本論ではこのメカニズムを適応・放散と収斂という言葉によって表すことにしよう。より正確には、適応放散とはこのデジタル化を基点として多様な現代メディア技術が出現／拡散していくことを、そして収斂とはそのそれぞれが過去のメディアと相似した形態をとっていく事態を指している。無論、ここでいう適応放散と収斂は本来の生物学的用法に従っているわけではなく、現代情報・技術社会におけるメディアの原理を表現する際有用であるために転用している。

次節において詳しく分析するが、人間を表象するために遙か古代から行われてきた彫像制作と3Dプリンタによって成型された人物像がこの典型例となる。ここには確かに断絶があるが、しかし同時に、それが人間の表象である以上、必ずそこには連続性もある。3Dプリンタ自体は従来の彫刻技術から連続的に生みだされたものではまったくない。それはむしろインクジェットプリンタから派生した技術であり、またそれが一般化するためには、その他現代我々の日常に溢れている様々なメディア技術の源泉となっている各種センサ群やネットワークなど一連の基礎情報技術が必須となるが、その

いずれも彫刻技術とは何の関係もない。にもかかわらず3Dスキャナによってデジタルデータ化され、3Dプリンタによって出力された我々の頭部は、中世フランスの使徒像頭部と——その芸術性についてはともかくとして——あまりにも似ている。これは驚くべきことではないだろうか？ だが、あくまでこの相似は、他者への欲望と技術への欲望という共通の存在論的背景によって方向づけられた結果でしかない。この、メディア技術における適応放散と収斂とを分析することにより、我々は我々に内在する断絶と連続性についてより正確に描くことができるだろう。

3. 世俗的造物主

3・1. 個人認証

そもそもこの「私」がこの「私」であるということは、何によって保証されるのだろうか。ここでいうこの「私」であることの保証とは、単純にこの「私」が或る固有の人間であることをいかにして証立てられるのか、すなわち個人認証についての問いである。自分の親や兄弟姉妹によりこの「私」であることを保証されるときと、一度も対面したことのない誰かたちによりSNS越しにこの「私」であることを保証されるときとを、あるいはもはやそこに人間は存在せずただシステムに対してのみこの「私」であることを保証するときとを比較することを考えてみれば、個人認証は、デジタル化の前後によってこの「私」の存在の基盤がどのように変化してきたのかを分析するための最適な枠組み

であることが分かる。

明らかに、ある特定の地域共同体内に暮らしている或る誰かであれば、それが誰であるかは、その共同体内に暮らす者であれば誰でも知っているであろう。彼ら／彼女らが知っているということ、しかもそれは単純にある一時点における知識としてではなく、どの家に生まれ、どのように育ってきたのかということまでをも含めた歴史的な過程として知っているということが、そのことの善悪を超えて、この「私」の固有性を確証させている⁽⁵⁰⁾。しかし他方で、様々な地域から大量に人口が流入してくる都市において、あるいは国民国家が成立していく時代において、このような歴史的連続性のなかでの対面関係によって基礎づけられていた保証は成立し得ない。

通常、我々はこの「私」がこの「私」であることに対して疑問を抱かない。ただしこの言説には注意しなければならない。なぜなら、第一にこのような確信は、結局のところ自我主体という強固な幻想によって生み出された虚妄に過ぎないのかもしれない。そうであるのなら、そもそもそれは確信などではないからである。そして第二に、後述するようにこの確信がただか技術的システムによって与えられたものに過ぎなくなるとき、それは、他者原理という自己の基底にある揺るがし難い規定を受け止め続ける者として確立されるこの「私」とは異なり、技術的システムの意図的／非意図的な揺らぎによって容易に崩れるものでしかなくなるだろう。しかしいずれにせよ、いくらこの「私」がこの

「私」であると思つているところで、それは社会的次元では何の保証にもならない。そこで我々は、この「私」がこの「私」であることを社会に対して保証するような、何らかの手段を必要とすることになる。

橋本(二〇一〇)によれば、かつて我々の名前は、各々の人生における変遷にあわせて改名されていく、いわば「生き物」としての日常的な名前⁽⁵⁾であつた。しかしそれは、国家が国民を管理するためにはあまりに非効率な習慣であり、やがて一七九二年のフランス国民公会によるデクレ第一条「いかなる市民も、出生届に記載されたものとは別の性や名を名乗ることはできない」にて明示化されるように、名前は戸籍により管理され変化を禁じられた個人識別票となつていく。

だが明らかに、管理を目的としたこのシステムには問題がある。それは、届けられた名前とその名前を持つ本人とをいかに結びつけるのかということだ。この制度が制定された当初は、役所の窓口まで新生児を連れて行く必要があつた。これはあまりに新生児に負担が重く、そしてまた、そもそもそのようにしたところで、その子供の肌の名前を直接彫り込むのでもない限り、身体と名前を一意に結びつけることはできない。それ故、結局新生児を連れていかなければならないという規定は廃止されるが、そうすると、他方では名前がシステムによって永続的に固定化され管理されたものとなる一方で、身体は相変わらず野放図に、生きて変化し続ける身体で在り続けることになる。

この、生きた身体と戸籍によって管理された名前との分離は、人口が増え、国家による管理が強化されていくに従い、極めて重大な問題となってくる。それが特に顕在化するのは、犯罪者管理においてである。

橋本によれば、十八世紀のパリにおいて犯罪者管理の重要性が認識されるようになっていた当初、犯罪者の身元特定のためには写真が有効であると考えられていた。ある逮捕者に前科があるかどうかは累犯加重にもかかわるが、それを調べるためには身元確認が必須となる。しかし誰かが誰であるのかを特定するのは、誰もが顔見知りであるような地方の小さな町とは異なり、当時すでに数十万人の人口を抱えていたパリのような都市では大きな困難を伴う。もしその逮捕者が自らの登録された名を名乗らないのであれば、それはほぼ不可能となるだろう。当時のパリでは、犯罪者への焼き印は既に禁止されており（一九三二年には全廃）、ここでも生きた身体と登録された情報との乖離が起きることになる。

だが、写真による管理は非現実的であることがすぐに明らかとなった。例えば誰かが逮捕されたとき、過去の犯罪者の一連の写真の中からその顔を検索し、前科があるかどうかを確認するとしよう。すると、我々は何万という膨大な前歴者の写真から、在るかどうかわからないその逮捕者の顔を探し出さなければならないことになる。しかも、彼らは写真がそのように利用されることを当然知っているが故に、逮捕され記録のために写真を撮影されるとき、顔を背け、あるいは常態とは異なる歪んだ

表情を浮かべる⁽⁵²⁾。そもそも普通に撮影されたポトレートでさえ、時と状況の変化によりそれが本人かどうかの判断に迷うときがある。ましてまともに写真を撮らせようとする警官たちとの異様な闘争の現場、その全体が写された写真は、それ自体でそこに写された彼らの現前性を強固に保証するが、しかしそれは人物特定の役には立たない。

そこで重要になってくるのが分類法である。パリ警察のA・ベルティオンは、少なくとも当時は改變の難しかった身体的特徴を抽出し、客観的な数値化によって分類していく手法を編み出した。だが一時期は主流となった⁽⁵³⁾この人体測定法も、すぐに、より客観的で簡易的であり、かつ正確に個人を同定できる指紋法⁽⁵⁴⁾に代わることになる（無論、指紋法への移行が可能であったのは適切な分類法が生み出されたからでもある）。

要するに、人類はここで、自己が自己であることの証明を客観的物証によって確立されていく時代に突入することになった。重要なのは、登録された情報と生きた身体とを結びつける具体的な手法というよりは、むしろそのようなことが可能であるという我々の認識の変化にある。その概念が本質的に持つ効率性故に、登録対象は、もはや犯罪者だけではなく一般市民にも拡大されていく。登録されることに對する我々の抵抗感は、「自分の真の身元が間違われなことが何よりも大切であるはずの善良な人間にとって、それがどんな苦痛の種となるのであろうか⁽⁵⁵⁾」として退けられる。

いま、我々は役所に行き、互いに見知らぬ窓口職員に身分証を見せ、何らかの証明書を発行してもらう。あるいはそもそも対面することなく、ネット上でパスワードを入力しクレジットカードによる支払いを通して、どこか遠くに居る誰かから何かを購入したりもする。それはまさに本人であることの信用であり、あるいは本人が誰であれ支払いが保証されている、すなわちその支払い能力こそが本性であることを示すクレジット与信でもある。

我々は愛する誰かを、あるいは自分自身を永遠に残したいと願い、所有しようとする。しかし我々が我々の生を記録しようと思うとき、それはいざれ死ぬ「私」に代わり他者の記憶に頼るか、高いコストをかけ、肖像画など一般的な意味でのメディアに記録するより他はなかった。だが、やがてRFID（規格化は一九九〇年代以降）やCMOSカメラ（商品化は一九九〇年代以降）、そしてGPSの民間への開放（一九九六年）などを通して情報技術が環境化⁵⁶していくなかで、我々はライフログやビッグデータを通して、自らの生を望むだけ記録できるような時代を生きるようになった。ライフログが我々の生を記録するためには、この「私」の生を記憶し伝える共同体に代わり、デジタルメディアが我々の生の場に遍在し、あらゆるものごとを記録できなければならない。共同体における記憶の営為からデジタル記憶への適応分散と収斂が現実のものとなったとき、技術への欲望と他者への欲望は、自らにかかわるすべてのものを自らの完全なコントロール下において記録したいという無限への欲望と永遠への欲望へと変容する。しかし、この無限と永遠への欲望はあくまでデジタル化さ

れた技術によって可能となるものでしかない。それ故、それは技術によって記録可能なもののみが生命であるという人間観の変質を生み、そのための技術と絡み合いつつ互いを極限まで深化させていくことになる。

ここには人間存在の本源から発した指向性、通奏低音があり、しかし同時に、デジタル化によって引き起こされた本質的変容もある。単なる技術論を超え、この二つの潮流の動的な相克について、我々は分析をする必要がある。

先に触れた肖像画について考えてみよう。そもそも肖像画とは、誰か、あるいは何かによって或る固有の誰かを描きだすことにその本質がある。無論、そのイメージの生成は理想化や象徴化といった様々な変換過程を経ているが、しかし少なくともそこでは或る固有の誰かへと通じる経路が確保されていないなければならない。ある種の芸術を除けば、固有性がまったくない何らかのイメージを、我々は肖像画とは呼ばない。そのことは逆に、或る固有の誰かへの経路が確保されている限りにおいて、それはそのノードの種類を問わず、肖像画足り得るということを意味している。しかし同時に、肖像画が或る誰かの固有性から導きだされるだけではなく、肖像画から或る誰かの固有性が導かれることもまた事実である。このことは、ベンヤミンのいう知覚のメディアのように、肖像画の単純な技術的次元での在り方が、人間の在り方に大きな影響を及ぼしていることを示している。

いま、我々は絵画において必要な修練も、初期のカメラがそうであったような技術的訓練もなしに、

ただスマートフォンを向け軽く指を触れば、自分自身も、自分自身が見ている光景も、ほぼコスト0で記録することができる。二〇〇〇年にいわゆる自撮り機能を持った携帯電話⁵⁷⁾が国内で発売されてからわずかな年月のあいだに、どれだけこの機能が進展してきたのかについては語るまでもないだろう。いまや我々はこれらのデバイスにインカメラ／アウトカメラがあることを当然だと感じている。また、それに飽き足らず、三六〇度全方位を記録できるカメラが市場を拡大している。だが、ここで視点の、つまり記録の中心になっているのはあくまでカメラそれ自体である。この「私」の見える世界を記録しているはずのこれらの記録は、この限りにおいて「私」を主とはしていない。

技術の進展は、写真から動画への移行を導く。その動画も、制限時間なしに、より高解像度に、そしてよりウェアラブルになることにより、この「私」の視点に近づいていくだろう。このことは、記録の中心点をカメラというノードからこの「私」へと取り戻すことを意味しているのだろうか。無論、そうではない。このような技術の変遷こそが、この「私」の生についての記憶とデジタル化された記録との差異を、ますます不可視化していくのだ。このことは重大な三つの帰結をもたらす。第一に、この記憶と記録の差異の不可視化は、デジタル化された記録こそがこの「私」の見える光景なのだという転倒を引き起こす。第二に、そこで記録しているのはデジタルデバイスであり他者ではない。それ故、それは意のままにならない他者による、だからこそ切実な願いや闘争、諦念や愛といった様々な相をとまって刻まれるこの「私」の存在の記憶ではなく、完全なコントロールが可能である

という幻想に根拠づけられた、この「私」だけが存在する孤絶した世界内における永遠の静的なデータとなる。我々は我々のささやかな日常のあらゆる場面を撮影する。我々の目の前にあるものを、そしてそれを目にしていく我々自身の姿を。遺影がデジタルフレームに映し出されることに違和感を抱かない時代において、我々は既に永遠／不死を前提として記録を録っているのではないだろうか。そして第三に、そのとき我々は、見ることと見られることとの間にある断絶をもちや喪失し、スマートフォン、ウェアラブルカメラ、そして監視カメラ網（しかしそれはもはや、この「私」の日常を記録するために必須の基本的人権としてのサービスになるだろう）による、自己と環境とがシームレスにつながった世界像によって自己確証を得るようになる。要するにそれは、この「私」が神になるということだ。

ライフログに代表されるメディア技術は、そのまま管理へ転用される。我々は既に、GPSの強制装着による犯罪者管理（米国における性犯罪者のGPS監視：*Sexual Predator Punishment and Control Act: Jessica's Law* など）を行っているし、もはや街中に張り巡らされた監視カメラ網やドライブレコーダーは、善良な人間の生活を守るための正当な権利にさえなっている。最新の顔認識技術はかつてパリ警察が抱えていた困難さなどはるか過去のものとしている⁽⁵⁸⁾。だが、これらのことは、それ自体としては本質的な問題などではまったくない。

問題は、かつて「私」が「私」であることを連続的に保証していた共同性が、現在ではデジタル記録されたデータの総体によって代替されているということだ。それは社会システムの変容だけではなく、人間存在の固有性がそれらによって保証されるのだというような我々の人間観の変容をも示している。我々の固有性を保証するパスワードは、常に忘失と漏洩の危険に曝されている。しかしライフログやビッグデータ、そしてIoTといった諸技術によって、我々はデジタル記録そのものにより、「私」が「私」であることを保証してもらうことが可能になる。極論を言えば、生まれてからいままでの、この「私」の全行動履歴は、この「私」にしか可能でないパターンをその背後に隠している。それがこの「私」の固有性を最大限に保証するだろう。それは共同体における或る固有の人間存在の、共同性のなかで全体性を帯びた確認の収斂でありつつ、まったく別様の存在でもある。

橋本は、しかしこのような時代においてなお、パスワードや各種IDカードに、人物確認としては極めて曖昧で不十分なポートレート写真が貼られているのはなぜなのかを問うている。彼はそれを「身元を確認する側のためばかりではなく、確認される側のためのものであると考えるべきなのではなからうか」と書く。恐らく本質的にこれは正しいが、同時に、感傷的に過ぎるようにも思える。第一に、それは単に過渡期の問題でしかないかもしれない。やがてデジタルデータによる認証がより我々の生活に浸透したとき、そこでもなおIDカード上に我々の身体画像があるかどうかは疑問である。そして第二に、より悪くは、もしかするとそのポートレートは、最新の生体認証技術によって保

証されていることを誇る、もはや隷属物となった身体の逆転した自己顕示でしかないのかもしれない。IDカードとそこに掲載された写真の関係については、Celia Irina González Álvarez と Junior Aguiar Perdomo の二人のキューバ人アーティストによるユニット Celia-Junior による二〇〇四年の作品 *Registro de población* が興味深い。彼らは同一の、あるいは極めて類似した複数のポートレートを用い、複数の身分証明書を発行させるというメディアアートを展開した。身体の固有性を前提とした写真をその法的有効性の条件とする身分証明書に対する彼らの揺さぶりは、「アイデンティティの証明と結びついた唯一無二の固有性を突き崩す⁽⁵⁹⁾」。しかしこのような抵抗が可能なのは、デジタル化による個人認証が身体を必要としなくなることを我々が積極的に受け入れるようになるまでの、束の間のことには過ぎないのかもしれない。

見ることと見られること、記憶されることと記憶することの間に横たわる断絶が消失したとき、我々はただこの私だけが浮かぶ孤絶した宇宙における神となる。だがその宇宙は、つまるところ「その外には何があるのか」という問いが常に可能でしかない、矮小な模造品として宇宙に過ぎないだろう。

3・2・3Dプリンタ⁽⁶⁰⁾

個人認証の例に見られるように、デジタル化はこの「私」の存在の原理から他者を除き、「私」は

あたかも完全な個として在るかのように我々は誤認する。同様に存在の原理から他者を喪失させる典型的なデジタル技術として、3Dプリンタを挙げることができる。我々は無から有を生み出すことはできない。それができるのは、もし我々が何等かの形で信仰心を持っているのであれば神だけであり、あるいは自然科学的な何らかの原理であろう。しかしいずれにせよそれらの神や自然原則もまた、私の存在の根源において他者として顕現する。神はヨブに対してついにこの宇宙の始原の謎について明かすことはないが⁽⁶¹⁾、これは神や宇宙というものがこの「私」の存在の根源にあるにもかかわらず、この「私」の理解の限界を超えたところに在り続けるものであることを端的に示している。

だが、もしこの「私」により、無から有を作り出すことがあっても可能になったとしたらどうであろうか。それを実現する技術が3Dプリンタとなる。そして無から有の生成というものが、あらゆる存在物のデジタル化によって根拠づけられている以上、これはデジタル化の見かけ上の属性である複製可能性により、無限と永遠への欲望へ直ちに接続されることになる。

遠藤（二〇一三）は、コミュニケーションとは「あるメッセージ（情報、コンテンツ）がA地点からB地点へと送られること」であり、「この送信を媒介する（あたかも、道路や鉄道が人や物の移動を媒介するように）のが、「メディア」⁽⁶²⁾であると定義したうえで、SNSなどの現代情報技術に基づいたメディアは、発信元と受信先で情報が同時並存するという点において、モノのコミュニケーション

ョンとは決定的に異なるということを指摘している。遠藤の主張は極めて正しいが、しかし3Dプリンタという技術が示しているのは、いまやモノそれ自体さえもが同時並存性をもつようなコミュニケーションの時代が到来しようとしているということである。ここでも我々は、ベンヤミンの知覚のメディアの重要性を思い起こす必要があるだろう。すなわち、メディアの在り方が（自然的、歴史的制約を受けた）我々人間の在り方そのものと密接に関連している以上、これは人間論における問いにならざるを得ないということである。

では、モノそれ自体が同時並存性をもつとはどのような事態を指すのだろうか。現代情報技術が莫大な量の情報のやりとりを可能にし、それが物理的な（いわゆるリ、アルの）世界にまで影響を及ぼしているとしても、やはり我々の生活はモノに囲まれ、モノを基盤として成り立っている。我々は情報を食べるわけにはいかないし、情報の上で暖かく丸まって眠ることもできない。アンダーソン（二〇一二）はそれを「アトム（＝モノ）」と「ビット（＝情報）」という言葉を用いて説明している。「僕たちが「オンラインの世界に生きている」と言う人もいるが、日常の消費や生活となると、それは誤りだ。僕らはモノに囲まれたリアルワールドに生きている、食べ物や服、車や家が欠かせない。人間の脳だけが身体から切り離されてタンクの中で生きるようなSF的未来が訪れない限り、それは続く。ビットの世界は刺激的だが、経済のほとんどはアトムでできている」⁽⁶³⁾。

けれどもそれだけではない。3Dプリンタに代表されるようなモノの複製技術が一般的になってい

く世界において、アトムとビットの境界線は限りなく曖昧になっていく。「だれとでもコラボレーションでき、オンラインで世界中と共有され、編集され、再発見され、無料で譲られ、もし秘密にしたければ、そうすることもできる。アトムが新たなビットになるのは、要するに、アトムがビットのごとく振る舞えるように作られるようになったからだ」。そして何よりも重要なのは、ビットのごとく振る舞うアトムに対して、我々が「コピーやシェアと同じくらい簡単に変更を加えられることだ。僕らはリミックス文化の中に生きている」⁽⁶⁴⁾。

遠藤は、モノは、たとえ複製技術によって複製可能であったとしても、それ自身確かな物質的実体をもつ以上、その自由な改変は原理的に不可能であり、一方、現代情報技術に基づいたメディアは「デジタル（データ）化され実態も場所も持たない抽象世界での「情報それ自体」の「再製」を可能に」しており、その点において従来の複製技術よりもはるかに社会に影響力を及ぼし得る「メタ複製技術」⁽⁶⁵⁾なのだという。ここで遠藤の分析のベースにあるのはベンヤミンの議論である。「芸術作品は、原理的には、つねに複製可能であった。人間が制作したものは、たえず人間によって模造されえたのである。「…」これにたいして、複製技術による芸術作品の再生産は、ぜんぜん異質のことからである。これは、歴史のなかで間歇的に、それもながい間において、しかし、しだいに強力におこなわれてきている。古代ギリシヤ人が知っていた芸術作品の複製技術の方法は、ふたつだけであった。鑄造と刻印である。ギリシヤ人によって大量生産された芸術作品は、ブロンズ像、テラコッタ、硬貨

だけであつた。その他はすべて一回かぎりのもので、技術的に複製することができなかつた」⁽⁶⁶⁾。

ここでベンヤミンが複製技術として思い描いているのは、木版、印刷、銅板、エッチング、石版、そして写真と映画である。しかしアトムとビットの境界線が失われていく現代において、3Dプリンタが持つ潜在力は、明らかに遠藤の分析を超えたところにある。我々は、もはやモノ、それ自体のリミックス、さえできてしまう時代に生きているのだといえよう。

3Dプリンタ（＝ビットをアトムに変換する技術）を使用するためには、まず3Dデータが必要となる。高度なそれを作成するためには、当然、極めて専門的な知識と習熟が求められるが、簡単なものであれば、現実に存在するモノのかたちを取りこんでしまうのが最も早いだろう。この、アトムをビットに変換することを、リアリティ・キャプチャ（reality capture）と呼ぶ。興味深いことに、3Dスキャナを最初に使うとき、「なぜだか、最初は自分の頭を取り込む人が多い」⁽⁶⁷⁾という。例えば「That's My Face.com」では、自分の顔を（あるいは他の誰の顔でも）正面と側面から撮影した写真を基に3Dモデルを作成し、自分の頭部のフィギュアを作成することができる。さらに「天使のかたち」⁽⁶⁸⁾というサービスでは、胎児を超音波エコーで撮影し、その顔を3Dフィギュア化するサービスを提供している。ここには直観的に、何かしら不気味さが秘められてはいないだろうか。我々はなぜ、我々の顔を3Dプリントしようとするのか。

3Dプリンタと顔の関係を考える際に、バルトにおける他者の顔の写真⁽⁶⁹⁾についての分析が参考になるだろう。いうまでもなく写真は、他者を複製する技術であるという点において3Dプリンタの前身に位置づけられる。

しかしそこに現れる被写体としての他者は、我々を慰め、安心させ、支えてくれるような存在ではない。それはまさに写真という具体的ノードを貫通して、時間を超えてなおそこに現前する手に負えないものであり、むしろ狂気をすら引き起こす怖ろしさを秘めている。それ故我々は、その狂気を飼い馴らすために写真を大量に複製し、一般化し、ありふれたものへと無毒化していく。

しかし本当に、写真に写された他者は我々を突き刺し得るのだろうか。ベンヤミンは複製技術によって芸術からアウラ⁽⁷⁰⁾が消失していくと考えた。ベンヤミンによれば、写真の発明によって、芸術は礼拝的価値から展示的価値へとという徹底した変化に曝されることになった⁽⁷¹⁾。それでも、アウラがそう簡単に消えるものではないということもまた、彼は十分に理解していた。そのアウラが最後の避難先として選ぶのが、人間の顔である。「初期の写真術の中心に肖像写真がおかれていたのは、けつして偶然ではない。遠く別れてくらしている愛するひとびとや、いまは亡いひとびとへの思い出のなかに、写真の礼拝的価値は最後の避難所を見いだしたのである。古い写真にとらえられている人間の顔のつかのまの表情のなかには、アウラの最後のはたらきがある」⁽⁷²⁾。

ただしこれは、あくまで銀塩写真に限った議論ではある。デジタルカメラの誕生は、若くして亡く

なったベンヤミンの死後さらに三五年を待たねばならなかった。そのとき、すなわち複製技術がさらに進展しアナログからデジタルへと変わったとき、アウラは最終的に失われるとボードリヤールはいう。「アナログ写真は、まだ、主体から客体へといった究極の存在感を証言していた。われわれを待っているのは、デジタル化の大波が押しよせて拡張するまでの、最後の猶予期間なのだ」⁽⁷³⁾。

「最後の避難所」、「最後のはたらき」、「最後の猶予期間」……。しかし相変わらず我々は、互いの顔を撮り続けている。そこには確かに、固有性を一切剥奪された対象の消費という側面がある。すべてがシミュラクルと化した社会において、シミュラクルと化した我々自身の姿をいくら撮ったところで、そこに真の意味でのアウラがあるはずもないし、そもそもベンヤミン自身、アウラの喪失を嘆いているわけではまったくない。

「「たまゆらの映像を定着しようとするのは」と、その記事には書かれている、「ドイツ人の周到な研究によって証明されているとおり、できない相談であるだけでなく、そのような望みをいなくこと自体が、すでに神にたいする冒瀆である。人間は神の姿に似せてつくられた。神の似姿はいかなる人為の機械によっても捕捉されえない」「…」ここには、きわめて粗雑なかたちで、〈芸術〉についてこの俗物的観念が顔をのぞかせている」⁽⁷⁴⁾

ベンヤミンはこのように述べ、使い古された芸術観を批判している。彼は、芸術作品からアウラが失われたあと、大衆があらゆる事物を自らの近くに引き寄せようと望み、複製を生みだして所有しようとするのは避けられないという⁽⁷⁵⁾。けれども同時に、我々はベンヤミンほど（自分自身も含めた）大衆なるものに信頼を寄せられるかといえ、それもまた疑問ではある。

ボードリヤールはシミュラクルが三段階にわたって深化してきたと考えている。その最初の段階は、階級社会によって記号の持つ意味が固定化されていた時代（「拘束された記号の時代」）から、記号が制約から解き放たれ、あらゆる階級によって自由に用いられるようになる時代への変化である。

「かつては地位の秩序の特徴であった、記号の同一階級内だけの流通に、競争的民主主義がとつてかわる」⁽⁷⁶⁾。けれどもそのとき記号はかつて纏っていた權威の基盤を持たず、それ故、あこがれから自らの準拠点として自然を指すことになるが、それは結局のところ自然の模造としての「自然らしさ」ではない。この、自然へのあこがれと模造が、人間を世俗的な造物主にするのである。我々は漆喰やコンクリート、あるいはプラスチックを用いて——奇しくもボードリヤールの挙げているこれらの素材は、いま我々が3Dプリンタで使用する素材と一致している——自然を自らの欲望のままに造りだし、自らの手中に収めようとする。「コンクリートは、まるで概念の作用のように諸現象を秩序立て、思いのままの形をとらせることを可能にする、精神的物質なのだ」⁽⁷⁷⁾。

我々はすでに、不器用に（あるいは高々手先の器用さによって）漆喰を塗り固め、植物の模造品を

作る必要はない⁽⁷⁸⁾。かつてベンヤミンは、複製技術の「究極の効果」⁽⁷⁹⁾をその縮小技術に求め、巨大化しすぎた制作物に対する支配と所有を大衆に対して可能にするものだと書いた。けれども我々は、大規模化した3Dプリンタによりコンクリートを噴射することで直接建造物を造りだすことさえできる⁽⁸⁰⁾。その規模は今後際限なく巨大化していくだろう。同時に、縮小技術はこの世界全体にまでも及んでいいる。かつて我々はこの世界を理解しようとして世界地図を作り上げた。けれどもそこでは（地図を作製した者たちにとつての）世界の果てに描かれた怪物たちが、理解や支配が決して及ばない未知なる地が在ることを示してもいた。しかしいま、3Dプリンタによって地球儀を出力するとき、我々はまさに縮小技術によってこの世界そのものを自らの手のなかに再創造している。衛星画像により隅々まで暴かれ未知のヴェールを剥がされた地球は、もはや決して明かされることのない他者ではなく、デジタル化されリミックス可能な資源に過ぎない。だが掌の中のそれは、我々の現に住んでいる場としての地球でもある。だとすれば、我々はいったどこに生きているのだろうか？

ビットとアトムの境界が曖昧になり、モデルの差異の変調がオリジナルに取って代わり、3Dプリンタの素材にはバイオインクさえ使えるようになるとき、我々は確かにある種の造物主となっている。しかしそれは、自らが世界を造りだすだけではなく、自らもまたシミュラクルとして造りだされる空虚な造物主でもある。

3Dプリンタが歴史的／具体的ノードとなるとき、我々の関係性はどのように変わるのだろうか。それはまた、他者への欲望と技術への欲望により規定されるこの「私」の存在様式そのものの変容を問うことでもある。

複製技術は、本物であるということが無意義にした。既に、現実（1）は「現実（1）そのものに、錯覚（1）を起こさせるほどよく似ている」⁽⁸¹⁾ものでしかなく、人間もまたその渦に捲き込まれざるを得ない。情報技術の進展はアトムとビットの境界を消失させ、人間さえデジタルトランスポートの、そしてリミックスの対象になる。レヴィナスにおける他者の顔が我々に無条件の責任を迫るものであるのなら、3Dプリンタによって顔をビット化し、支配し所有しようとする我々の無意識の指向性には、おそらく本質的な問題が潜んでいる。あらゆる起源に先立つ無起源性において現れる他者からの命令の仕方、それ自体を、レヴィナスは顔であるという⁽⁸²⁾。それ故、レヴィナスにとってコミュニケーションとは「自由な主体たる〈自我〉」⁽⁸³⁾によつては不可能なものなのだ。それは「支配「…」を誘発する制限にすぎない」⁽⁸³⁾。

確かに、複製技術はものごとの特権的な独占を終焉に導いた。しかし、ただか数回のクリックと与信（1）により、いかなる苦痛もないままにあらゆるものの所有が実現できてしまうような世界観が到来するとき、我々の存在の根源にある差角は、自らが生み出した技術の極限的深化により自ら破断する。あらゆるものを複製し、支配と所有へと引きずりこもうとするその無限と永遠への欲望は、限定

的な意味ではあれ、我々を神にする。ただしそれは、シミュラクルと化した人間ですらないものによる、人間ですらないものの所有であり支配に過ぎない。あらゆるものを造りだせる造物主になったとき、しかしその造物主たる「私」とはいったい誰なのだろうか。

けれども、やはり、それだけではない。ふたたび「天使のかたち」について考えてみよう。その不気味さは、ある一線を超えて人間が人間を所有しようとすることへの冒瀆性によるだけではなく、胎児の顔がもつ生々しい迫力が貫通することから生まれる恐怖にも由来する。その生々しさにこそ、技術が捨象しきれない、コミュニケーションが本来的にもつ、合理性では分析しきれない他者への畏怖が示されている。あるいはまた、誕生とは逆の地点、すなわち死の場面においても3Dプリントは利用される。「遺人形」⁽⁸⁴⁾は死者の生前のポートレートから3Dデータを作成し、3Dフィギュアにするサービスである。そこには何万年にも渡って身近な者の死を看取ってきた人類の痛切な悲しみが現れていると同時に、死さえもデジタル化され再生可能なものになったことも示されている。それはデジタル化されているが故に、いつでも、どこでも、いくらでも再生可能であり、要するに我々は、死者の記憶さえデジタル記録として無限と永遠への欲望のなかへ放り込むことになる。このとき再生とは *reincarnation* でも *regeneration* でもなく、ただの *replay* に過ぎない。その再生ボタンを押すのは、孤絶した宇宙に独りで蹲るこの「私」でしかないだろう。だが、もしそれだけであるのなら、我々は、我々があるとき手にした、かつて生きていた誰かの遺人形を自らの手で一切の感情の起伏な

く——それがかつて生きていた誰かの生に対する冒瀆であるから壊すのだとすれば、その怒りや嫌悪自体が、遺人形が持つ、かつて存在していた誰かを顕現させるメディアとしての力をまざまざと示していることになる——叩き壊すことができるだろうか。もしできるのであれば、我々は技術に対していかなる危機感も持つ必要はない。だができないと答えるとき、それは、3Dフィギュアを貫通してかつて生きていた誰かの顔がそこに現れているからなのか、それとも、その——繰り返すがデジタル化されているが故に無限かつ永遠に再生することができる——3Dフィギュア自体がかつて生きていた誰かだからだと感じているからなのか。少なくとも我々の多くが何らかの形で現代情報技術に基づいた個人認証の恩恵を受けている以上、そしてもし我々がハガティとエリクソン (Hagerly and Ericson 2000) のいうデータ・ダブル⁽⁸⁵⁾に対して少しでも危機感を抱いているのであれば、後者の仮定をあり得ないものとして無視するべきではない。だが、このことが単純な技術否定論へとつながるのであれば何の意味もないだろう。技術が人間の知覚の在り方を形づくるひとつの要素だとすれば、要するにその善悪の断定は、技術なしには成立し得ないこの世界そのものを肯定するか否定するかということであり、そのこと自体が既に意義を持たない。かつてボードリヤールの同僚であったモランは、ボードリヤールの思想を次のように描いた。「そこには、私たちは終末に近づいているのではなくて、終末はすでに訪れてしまったという発想があり、ボードリヤールは冷静な父親のように黙示録のときを生きている」⁽⁸⁶⁾。この諦観こそが他の凡百のバーチャリティ批判からボードリヤールを傑出

したものにしているのは確かだが、しかしその黙示録的世界を現実として生きている我々には、その諦観を乗り越えることが求められている。

おわりに―無限と永遠はどこにあるのか

メディアの歴史は、人間存在の根源にある他者への欲望と技術への欲望のなかで生成／変化／消滅を繰り返す、その全体のうねりとして在り続けてきた。一般的に我々が現代情報技術批判を行う際にその根拠とするような複製可能性や他者の仮想化そのものは、ここまで見てきたように、決して現代情報技術に固有のものではない。それは人間存在の根源にある欲望の差角によって、その始原から技術に負わされてきた業なのだ。

しかしそれは単なる直線的連続体ではない。いま我々が目にしている技術の多くは、デジタル化というひとつの特異点を通してこのわずか十数年の間に適応放散されたものであり、過去から引き継がれてきたかのように思えるそれらの機能や特性は収斂として捉えなければならない。しかしその収斂こそが、収斂を引き起こすような常に連続して在り、続けてきた場の在り方を間接的に示してもいる。

我々は常に無限と永遠を望んできた。その根本にある動因は所有や支配であったかもしれないし、あるいは愛であったかもしれない。人間存在はそもそもそのような原理的かつ動的な矛盾を抱えてき

たのだし、技術は手探りでそれをより現実のものへとするために進展してきた。我々が進歩と呼んでいる歴史は、実際には常に混沌の様相を深めていく過程に過ぎないのかもしれない。

だからこそ、ここで真に問わなければならないのは、アウラが（その是非はともかく）極めて存在しにくい社会においてさえも、我々が、写真のさらに向こうへと踏みこんだ3Dプリンタによってなお、我々の顔⁽⁸⁷⁾をコピーしようとすることに潜む真の動因なのだ。いつでも繰り返し手にすることができるものに対して、「私」は本当の意味で関係を持つ必要を感じないし、そもそも関係を持つことはできない。我々が手にしているのはABSやPLAを原料として成型されたモノでしかなく、しかしそれは歴史のなかで或る他者を存在させたすべての事物の全体により貫通される、他者を現前させるひとつの固有ノードとしてのモノでもある。そしてデジタル化は、その事物という概念それ自体の変容に関わる。その差異に鋭敏にならなければ、我々は真の意味での他者を——そして自分自身をも——ついに見失うことになるだろう。「アマガエルの中より、携帯電話の中により神を見る」⁽⁸⁸⁾というケリーの主張は技術の進展をあまりに牧歌的かつ単純に理解しており、人間存在論としては何の意味も持たない。この「私」が会おう他者は、単純な希望などではなくむしろ痛みを、表層的で無意義な自由ではなく根源的責任をこそ問うてくる他者であるということへの覚悟がないのであれば、結局のところ、我々は神にでもなるより他はない。そして実際、彼の議論においては、人間は自らが神の似姿として造られたように「テクノロジーに対して神という立場で接し」なければならず、「いかに

して良い神になるかを学」ばなければならぬのだという⁽⁸⁹⁾。

だが、もはや我々には明らかだろう。他者原理なくしてこの「私」が存在し得ない以上、我々は神には決してなり得ないし、なる必要もない。そしてどのみち、我々がなれるであろうと虚妄に耽ることができるのは、たかだか世俗的造物主に過ぎない。そこでは無限のモノに囲まれ永遠に存在することができるとかのように思えるし、もしかすると生物学的な死を全うするまでその幻想を見続けることもできるかもしれない。しかしその場において、この「私」は決して在ることはできない。

デジタル化は技術への欲望から無限への欲望の変質を引き起こし、他者への欲望から永遠への欲望の変質を引き起こす。技術への欲望が差角として他者との交感と他者の支配を、そして他者への欲望が他者への希求と怖れを同時に内包していたのに対して、無限と永遠への欲望にはいかなる差角もない。我々にはもはや他者に由来する苦痛も制約もなく、真空をどこまでも直線運動していくだろう。それが自由だとするのであれば、そのとき、確かに人間存在は無限かつ永遠に自由になっている。

だが、それはほんとうに無限かつ永遠なのだろうか。そして受苦する人間として有限の空間と刹那の時間をしか生きられない我々にとって、しかしその有限と刹那は、ほんとうに有限と刹那に過ぎないのだろうか。

科学と技術の中心的目的は客観的、物理的な世界を理解しかつ制御することである。「…」そのような世界においては、サイバネティックスの不死は「より多くの時間」となり得るだけである。物理的宇宙の限界ということを考えれば、それは終わりのない時間ではなく、またわれわれはそれがそうあつて欲しいと望むだろうと私は推定することもできない。「…」地上の命は天国でも地獄でもない。それは、大きな苦難が大きな喜びと並んで存在する中間の領域である。 *Alle Menschen müssen sterben.* 全ての人は死なねばならない。命は、そのようではなければ、その味わいを失うだろう。⁽⁹⁰⁾

神を信じていない我々においてもこれは同様に真理だ。かつて我々は粘土板に他者へのメッセージを刻みこみ、あるいは他者を、あるいは自己自身を刻みこもうとしてきた。しかしそれが何千年もの時を経て現代にまで残されてきたのは、決して、粘土板それ自体の頑強さ故ではない。それが置かれた場の全体の状態により実現された巨大なメディアの強度によるのだ。デジタルデータは物理的実体をともなわないが故に永遠であると無邪気にも信じられている一方で、我々はその具体的メディアであるHDDやSSDがあまりに脆弱で信頼できないことを経験的に把握している。永遠の記録を欲望する我々が生み出したのが、結局のところ楔形文字を刻んでいた粘土板や石碑の収斂である、石英ガラスストレージへのパルスレーザによるドットの刻印⁽⁹¹⁾であることは皮肉でさえある。このことは

現代技術を用いてコンクリートに記録を刻みこむ Lorenz Pothast によるメディアアート作品、「Communication with the Future - The Petroglyphomat⁽⁹²⁾」を見ればより明白となるだろう。Pothast はデジタル制御されたフライスにより、ビルの外壁に eメールのアイコンを刻み込む。彼の作品は、もはや記録がパロディでしかないことを如実に示している。それでもやはり、そこにある祈り、あるいは狂気にも似た他者への希求を、我々は見逃すべきではない。

しかしいずれにせよ、それらがみな技術単独で考えられている限り、たかだか有限の時間を保証するだけの記録に過ぎない。その有限の時間を永遠と見なすことに隠された錯誤に、我々はそろそろ気づくべきだ。市原えつこによる作品「デジタルシャーマン・プロジェクト⁽⁹³⁾」では、ロボットに3Dプリンタで出力した故人の生前の顔を装着し、生前の声を語らせる。そしてそのプログラムは四十九日経つと自動的に消去される。このデジタル化に対する驚くべき無神経さは、デジタル化を所与のものとするとき、死の絶対的な取り返しのかかさどプログラム消去とを等値とし、何の疑問も持たない。我々はデジタル化された記憶に対して、「忘れられる権利⁽⁹⁴⁾」を主張する。だが記憶はそもそも意のままにならない他者に絶対的に拠っており、いかなる命令も管理も及ばない。忘れられる権利を遵守する義務を負うものが controller⁽⁹⁵⁾と呼ばれるのは象徴的である。管理によって記憶が残り得るのはたかだか技術によって可能な限りでの期間に過ぎないし、管理によって忘却され得るのもたかだか技術によって可能な限りでの領域に過ぎない。けれどもそれは、デジタル化された人間観において、

確かに記憶であり忘却ではあるのだろうか。

だが、我々は別の言い方をすることもできる。単独としての技術は——そのようなものが在り得るとしてだが——幾らそれが最新の科学技術の粋を極めたものであったとしても、せいぜい土塊と同じ程度の強度しか持たない。しかしそれは、人類の歴史のなかに位置づけられたとき、個人の生を超えた永きにわたり、かつて出会ったこともない他者と「私」をどうしようもなく通じ合わせるノード足り得る土塊にもなり得るのである。

改めて、ピカートの雑音語について考えてみよう。ピカートが生きていた時代には、無論、SNS など存在しなかった。彼が騒音語を生み出す象徴的な例として挙げていたのはラジオである⁽⁹⁶⁾。だが、いま我々は、ラジオを騒音語の発生源と見なしているだろうか。ラジオの発する音の大半はいまでもその通りかもしれない。しかし同時に、そうではない音もまた、確かにある。例えばきみの父が生前に使っていた古いラジオを、あるときみが押入れの奥に見つける。電池を取り換え、スイッチを入ると、ざらざらした雑音の向こうから、父が好きだったアナウンサーが相も変わらぬ調子で午後ニュースを喋っているのが聴こえてくる。きみはそれを聴きながら、父と過ごした日々⁽⁹⁷⁾に想いをはせる。その情景の全体には、確かに、父ときみとの間を結ぶ徹底的な固有性がある。騒音語の発生源であったラジオがその固有性を可能にしたのはなぜか。それは恐らく、歴史的ノードとしてのラジオが技術

自体の老化を経て、あるいは固有ノードとしてのラジオが父ときみとの固有の歴史を投射されて、そこにそれ自体の歴史を帯びるようになったためだ。スタンデージ（二〇一一）が電信について語っているように、あるいはマーヴィン（二〇〇三）が電話について詳細に論じているように、かつてそれから最新のメディア技術は、現代におけるインターネットと同様、共同体を破壊する可能性を持ったものとして恐れられていた。だが、いま黒電話を目にして、あるいは（博物館かどこかで）電鍵を目にして、そのような恐れを抱く者が居るだろうか。それは決してノスタルジーなどではなく、何かがいかに素早く現れたとしても、やがていつかは後からやってきた歴史が追いつくことになるという、単純な事実を意味している。

無論、だからといって、我々はただ時間の経過を待てばよいということではない。無限と永遠の幻想を我々に与え、無限と永遠に対する我々の欲望を加速させるデジタル化は、我々から歴史性そのものを失わせるだろう。だがそこで与えられる無限と永遠には、救済ではなく、底なしの飢餓だけが満ちている。

テクノロジ―自体は避けようもなく進展していく。反技術主義はユートピア言説以上のものにはなり得ないし、また、技術の進歩をいかにコントロールするかということにも、本質的な意味はない。デジタル化は、かつて人類が遭遇したことのない、人間存在に対する新たな危機をもたらす。

適応放散と収斂の時代を生きる我々は、断絶と同時にある連続とはいったい何なのかについて、常に思い起こさなければならぬ。人間存在の根源に刻まれた欲望の差角が、必然としてメディア技術のデジタル化を生み出したのだとすれば、そこで引き起こされた無限と永遠への欲望の変質もまた、必然として受け入れるべきなのだろうか。そうではない。その根拠は、ただ端的に、我々の存在の原理が差角の内圧に耐え続けること、畏怖すべき他者と共に、しか在り得ないという絶対的事実に拠っている。そして、ではどうすれば良いのかという切実な問いかけへの応答は、歴史の総体のネガとして——すなわち収斂を導くその背景にあるものを明らかにすることによってのみ可能となる。

だが少なくとも言えることはある。おそらく我々は、無限と永遠という言葉を、技術主義的地平から理解するべきではないのだ。メディアの歴史において、この「私」はそれ自体としてひとつの固有ノードであり、ある他者と別の他者をつないでいる。そして同時に「私」は、固有ノードとしての他者により別の他者となげられたひとつのメディアでもある。それが歴史の総体である。吐き散らされる騒音語のなかであらゆる固有性が平坦化していくこの世界において、我々はなお、メディアのなかに響く、無数の、絶対的固有性を帯びたノイズに耳を澄ませ続けなければならない。そのざらついた残響を唯一の頼りとして無限の折り重なりを辿ることにより、メディアは「私」を永遠の彼方へと導いてくれるだろう。そこにこそ、我々がまだ語る言葉を持たない共同体と歴史の姿が現れている。

【注】

- (1) シンギュラリティについては西垣（二〇一五）が的確に批判をしている。
- (2) ステイグレル（二〇〇九）一八頁。
- (3) 深層学習については西垣（前出）を参照。
- (4) テストの対象となる存在が知性を持っているかどうかを判定するために、チューリングが一九五〇年に発表した論文において考案したテスト。このテストでは、質問者が対象に対して幾つか質問をし、その返答によって対象が人間かどうかを判断する。その結果としてある一定率以上、対象が人間であると質問者に思わせることができれば、テストに合格したことになる。二〇一四年には、ロンドン王立協会において開催されたチューリングテストで、十三歳のウクライナ人という設定を持つチャットボット Eugene Goostman が初めてチューリングテストに合格した (<http://www.reading.ac.uk/news-and-events/releases/PR583836.aspx>)。しかしチューリングテストに対しては、例えばサールによる「中国人の部屋」の思考実験のように根本的な批判もなされている。また、上記URLにても確認できるが判定手段は限定されたものとなっており、現実的にもこのテストが少なくとも現状において意味を持っているのかどうか疑問である。最も有名なチューリングテストのコンテストである Loebner Prize にて二〇一六年に優勝したプログラム Mitsuku の会話ログ (<http://www.aisb.or>

g.uk/media/files/LoebnerPrize2016/Mitsuku.pdf）を見ても、これにより対象の知性を判定することに同意するのは困難であろう。

- (5) パーソナルファブ리케이션は基本的に環境負荷が低いと考えられている。しかしその中心的技術である3Dプリンタについて考えてみても、素材となるコーンスターチやサトウキビなどの植物由来の原料から生成されるポリ乳酸 (polylactic acid : PLA) が本当に環境負荷を低減するのかどうかについては、原料となる植物の育成からPLAの生成、工業製品の製造・販売から廃棄・分解に至るすべての過程、そしてそれらの工程間における輸送において生じるすべての環境負荷について定量的に分析しなければ判断できない。また、もしPLAの供給がローカルに行われるとしても、そのこと自体がその地域の伝統的な農業形態をどのように変化させてしまうのかは、別の問題として残る。
- (6) 差角については本論第一節を参照。
- (7) 欲望についても同じく第一節を参照。
- (8) ここでの議論はバトラー (二〇〇八) から着想を得ている。
- (9) 新共同訳聖書、創世記一・二章。ただし本文批評的には創世記一章と二章は異なる起源を持つ。従って厳密には「支配」(二：二六)と「名を付け」(二：二〇)ることを単純に結びつけて解釈するべきではない。
- (10) 新共同訳聖書、出エジプト記三：一三・一四。

- (11)だが理性は存在の後にしか来ないのだし、従ってそれは共同性の原理にはなり得ない。念のため
に言えば、ここでは理性に基づいたどのようなアソシエーションも無意義であると主張しているの
ではない。そうではなく、もしそれが力を持ち得るのであれば、そこには必ずその前に在る、決してこ
の「私」に明かされることのない他者に対する畏怖があるからこそだということなのだ。それなくし
ては、いかなる共同も、所詮はその理性の外に在る何もものか——そしてその外に何も無いなどとい
うことがあり得るだろうか——に対して、結局のところ傲岸に、かつ脆弱なままでしかいられないだ
ろ。
- (12)なお、第一号では技術への欲望と他者への欲望の変質する先を不死への欲望と支配への欲望とし
ていたが、第二号に至る論考を通し、それが示しているものをより適切に表現するために、無限への
欲望と永遠への欲望とに変更した。
- (13)『哲学中辞典』筆者執筆項「メディア」より引用。
- (14)フランスの事例についてはE. ゲレ『放射性廃棄物——終わらない悪夢』（竹書房、二〇二一）、ま
たフィンランドの事例についてはM. マドセン『二〇〇、〇〇〇年後の安全』（アップリンク、二〇
一一）などのドキュメンタリーを参照。
- (15)ドラマール、ギノー（二〇一四）一一九頁。
- (16)これらの技術を野放図に利用することに本論が賛成しているということでは無論ない。幼少期か

らデジタルデバイスを与えられることが人間の育成に与える影響について我々は無責任であってはならないし、また成人にとっても携帯電話やスマートフォンが危険なものとなり得ることについてはリヒテル（二〇一六）によるルポルターージュが良く示している。ただしコントロールの次元における対症療法は、必要ではあるにしても人間存在論における本質的問いではないし、またコントロール可能であるという認識はむしろ事態の悪化を招く原因ですらあるというのが本論の立場である。

(17) マクルーハン（二〇一五）、五二頁。

(18) ウォラック（二〇一六）二〇頁、二四頁。

(19) 本論では基本的にこの「私」ときみという、一対一の関係について考察しているように思えるかもしれない。しかしここでの一はその背後にそれぞれ巨大な歴史を隠しているのであり、またここでいう向心力は、或る人間存在における内破を押しとどめるのみでなく社会の創出と維持にも直接かわっている。だが、この問題については注87と合わせ、次号においてより踏み込んで検討していくことにしよう。

(20) 現在の主流である、プログラム（命令）とデータを区別せずに記憶装置に格納するコンピュータアーキテクチャ。最初期のものとして第二次大戦中アメリカで開発された EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer、一九五一年部分的な稼働開始) が良く知られており、我々がソフトウェアと呼ぶものもこのときに誕生したと考えることができる。ただし最初にプログラム内

蔵方式を実現したのはM・V・ウィルクスのEDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) 一九四九年に最初の計算を行う) であり、またプログラム内蔵方式の主要なアイデアはJ・エッカートとJ・モークリーによるENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer) 一九四六年に運転開始) 開発時には既にその萌芽があったと言われている。しかしコンピュータの開発が第二次大戦中の軍事機密に関わるものであったこと、またEDVACに関する報告書"First Draft of a Report on the EDVAC" (一九四五) がフォン・ノイマンにより執筆されたことなどから、現在ではこのアーキテクチャをノイマン型と呼ぶことが多い。無論、フォン・ノイマン自身の貢献も極めて大きいとは言うまでもない。ノイマン型以外のアーキテクチャとしては、プログラムとデータで主記憶装置上のアドレス空間が異なるハーバード型アーキテクチャがある。また近年ではニューロコンピュータや量子コンピュータなど非ノイマン型に含まれる様々なアーキテクチャが登場している。

(21) ハーバードマス (二〇二二) 参照。

(22) 本節は二〇一七年二月に徳島大学にて開催されたフォーラム"International Humanities Forum: On the Status and Role of Humanities in the Age of Globalization"における発表原稿を基にしている。

(23) リンギス (二〇〇七) 一一二頁。

(24) 同書一七三頁。

- (25) 同書一五一・一五二頁。
- (26) 同書一三八頁。
- (27) リングス（二〇〇四）六八頁。
- (28) 同書二五八頁。
- (29) ボードリヤール（二〇〇九a）一三二頁。
- (30) 同書、一三〇頁。
- (31) 同書、一七五頁。
- (32) ベンヤミン（二〇〇七）一九頁。
- (33) ただし本論は、ここでのバルトの主張に全面的に同意するものではない。あらゆる固有ノードを貫通して他者が現前し得る、というところに本論の主張があるものであり、それはその固有ノードの形式により差別されない。
- (34) 熱意、研究、衝動、嗜好、愛着、慰めなど様々な意味を表すラテン語。バルトは写真が持つストウディウムの機能として、「知らせること」、「表象Ⅱ再現すること」、「不意にとらえること」、「意味すること」、「欲望をかきたてること」を挙げている（バルト（二〇一一）四一頁）。
- (35) 刺すこと、突くこと、刺された小さな穴など様々な意味を表すラテン語（同書、三九頁）。
- (36) 同書、三一頁。

- (37) ボードリヤール (二〇〇九b) 二九・三〇頁。
- (38) ヴァーチャル・リアリティ (VR) はヘッドマウントディスプレイ (HDM) やデータグローブを装着した利用者が、コンピュータ・グラフィクスなどにより描かれたこの現実とは異なる空間の中に身を置き、その空間内の物体と相互作用できるような技術を指す。サザランドによる *The Sword of Damocles* (一九六八) や、ラニアーによる RB2 (一九八九) に端を発し、航空、医療分野におけるシミュレーションやゲームにおいて実用化されている。VR は仮想現実と訳されるが、*virtual* (ラテン語 *virtus* が語源) は本来「形式的には異なるが実質的にはそうである」ことを意味しており、この訳語が適切かどうかには議論の余地がある。またヴァーチャルにはデジタル以前の長い歴史があり、VR の本質的な固有性はそれらを踏まえて分析される必要がある。フリードバーグは近世ヨーロッパにおける光学史を参照しつつ、ヴァーチャルにはシミュラクルとミメシスの双方の意味が含まれていることを示している (『哲学中辞典』筆者執筆項「ヴァーチャル・リアリティ」より引用)。
- (39) ユベルマン (二〇一六) 二二・二五頁参照。ここでは特に四葉目の写真を指している。
- (40) 新共同訳聖書、出エジプト記二〇・四・五「あなたはいかなる像も造ってはならない。上は天にあり、下は地にあり、また地の下の水の中にある、いかなるものの形も造ってはならない。あなたはそれらに向かってひれ伏したり、それらに仕えたりしてはならない」

- (41) 水野 (二〇一四) 四八頁。
- (42) トドロフ (二〇〇二) 二九頁。彼は愛情に寄与する機能を表した肖像画の例として、さらに、古代エジプト第十八王朝の王であったイクナートンが描かせた彼の娘たちの壁画「ネフェルレとネフェルネフェルレ」も挙げている。
- (43) 同書、五五頁。
- (44) 新共同訳聖書、創世記二…三二「神はお造りになったすべてのものを御覧になった。見よ、それは極めて良かった。夕べがあり、朝があった。第六の日である」
- (45) トドロフ (前掲書) 一二四頁。
- (46) シンガー (二〇一〇) 四六三頁。
- (47) ソンタグ (二〇一一) 四〇頁。
- (48) ユベルマン (前掲書) 三四頁。
- (49) あらためて本論における病理についてまとめよう。第一号において批判した近代的理性的人間観は、人間存在の本質を理解していないが故に、いま我々が直面しているメディアの全面的デジタル化によって引き起こされる本来的コミュニケーションの変容という問題に応答できないどころか、近代的理性的人間観を絶対的善として掲げそこから外れるものすべてを責めることによって、より状況を悪化させさえする。技術が歪に進展していくこと自体は、人間の歴史においてある種の必然性を帯び

ている。従ってそれは必然ではあるけれども異常でもあるという意味で、必然的、異常社会を到来させる。そのような社会に適応できず引きこもりになったり、逆に過剰に適応してネット依存に陥るということは、熱湯に指を漬けたら火傷をするということと同様、非常に深刻な問題でありつつ生物的には正常な反応でもある（いうまでもなく正常だから良い、などということではまったくない）。それ故、病理とはむしろ、そのようにして押し潰され苦しんでいる人びとに対して近代的理性的人間観だけを真理として強要し、人間存在の限界を超えた状況に適応不全を起こしている人びとを救うと見せかけ、現実的にはさらなる絶望や劣等感、自分は病気ののだという意識を植えこんでいくような人間理解の方だということになる。これが第一号で明らかにした病理である。ただし現在我々が直面しているコミュニケーションの、すなわち共同性の変容という問題それ自体は、差角によって人類の歴史上常に潜在的に在り続けてきたものであり、従って近代的理性的人間観はこの変容の直接的原因ではない。ではその原因は何かといえ、それこそが本論におけるデジタル化なのであり、これに付随して引き起こされる他者性の喪失が第二の病理となる。そのため、本論では遡って第一号における病理を「第一の病理」として呼び直すこととする。

(50) 無論、このことは出自による差別を肯定するものでは決してない。自己が自己であることを保証していたものが何であったのかということは社会的慣習や規範に先立つものであり、本論ではその次元に限定してここでの分析を行っている。

- (51) 橋本 (二〇一〇) 八九頁。
- (52) 同書、一八九頁の写真を参照。
- (53) ベルティヨンによる人体測定法は一八八五年フランス司法省により正式採用される。
- (54) キットラー (一九九九) によれば、「指紋やイントネーションや足跡その他の、意識しないうちに秘密をばらしてしまうような徴しはメディアの独壇場」(一四〇頁)であった。このことは、指紋法が、現在我々がライフログ等の技術により無自覚的にこの「私」の固有性を暴かれ決定されている状況の先駆的な例であることを表している。
- (55) 橋本 (前掲書) 一八三頁。
- (56) ここでいう情報技術の環境化とは、RFIDや各種センサ群、CMOSカメラ等の情報技術インフラが小型化、低コスト化することによって、我々の生活空間内に遍在化、潜在化、不可視化していくことを表している。これにより、かつては明確な線引きが可能であると思われていた仮想／現実の差異は消失していくことになる。詳しくは吉田 (二〇一四) を参照。
- (57) 自撮り機能を持った最初期の携帯電話としてシャープ製J-SH04 (二〇〇〇年) がある。
- (58) 近年における顔認証技術の具体的な性能については以下を参照。Grother, P. Ngan, M. 2004. NIST Interagency Report 8009 "Face Recognition Vendor Test (FRVT): Performance of Face Identification Algorithms". [pdf] National Institute of Standards and Technology. Available at:

- ▷<http://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/tr/2014/NIST.IR.8009.pdf> [Accessed 24 February 2016].
- (59) ビンヨップ (二〇一六) 三七六頁。また Celia-Yunior 自身による作品紹介は <https://www.celia-yunior.com/registro-de-poblacin> を参照。
- (60) 本節は吉田 (二〇一五) を基にしている。
- (61) 新共同訳聖書、ヨブ記参照。自らの義を主張するヨブに対し、神はただ世界創造の場にヨブがどこにいたのかという問いを突きつけるのみである。
- (62) 遠藤 (二〇一三) 三〇頁。
- (63) アンダーソン (二〇一二) 三五頁。
- (64) 同書、九六頁。
- (65) 遠藤 (前掲書) 九頁。
- (66) ベンヤミン (前掲書) 一〇・一一頁。
- (67) アンダーソン (前掲書) 一二八。
- (68) <http://www.biotope.com/mother/>を参照。ただし 2017/03/31 現在において取り扱い中止中。
- (69) 単純に肖像写真とは呼べないが、確かに人の顔が写されている写真。そこには「ある肉体、ある人の顔、それもしばしば、われわれの愛する人の肉体や顔」(バルト前掲書、一三三頁) が写されている。

(70) アウラとは、「どんなに近くにあっても遠い遙けさを思わせる一回かぎりの現象」(ベンヤミン前掲書、一三八頁)であり、「どんなに至近距離にあっても近づくことのできないユニークな現象、ということである」(同書、一七頁)。

(71) 「芸術作品に接するばあい、いろいろなアクセントのおきかたがあるが、そのなかでふたつの対極がきわだっている。ひとつは、重点を芸術作品の礼拝的価値におく態度であり、もうひとつは、重点を作品の展示的価値におく態度である。芸術作品の制作は、礼拝に役だつ物象の制作からはじまった。「…」石器時代の人間が洞穴の壁に模写したおおしかは、一種の魔法の道具であった。「…」しかし、個々の芸術制作が儀式のふところから解放されるにつれて、その作品を展示する機会が生まれてくる」(ベンヤミン前掲書、二〇頁)。

(72) ベンヤミン (前掲書) 一二頁。

(73) ボードリヤール (二〇〇九b) 三〇頁。

(74) ベンヤミン (前掲書) 六一・六二頁。

(75) 同書、一七頁。

(76) ボードリヤール (二〇〇九a) 一二〇頁。

(77) 同書、一二五頁。

(78) 同書、一二四頁。

- (79) ベンヤミン (前掲書) 八〇頁。
- (80) バーナット (二〇一三) 一三三、一三五頁、また様々な実例をインターネット上で見ることもできる。
- (81) ボードリヤール (二〇〇九 a) 一七二頁。
- (82) レヴィナス (二〇〇八) 二二二頁。
- (83) 同書、二七五、二七六。
- (84) 「遺人形」については <http://3dstudio.jp/ningyo/> を参照。
- (85) ハガティとエリクソンによれば、データ・ダブル (data double) とは、監視の複合体 (surveillant assemblage) により徹底的に調査され追跡されるものとして、物質的な身体から抽象的なデータフローとして再構成された我々の分身を意味する。データ・ダブルは効率的な広告や監視という点において企業や国家に大きな利益をもたらすが、我々自身もまたそのシステムに全面的に依存している以上、拒否／対抗を安易に主張しても意味はない。
- (86) ボードリヤール (二〇〇九 b) 一五一頁。
- (87) 無論、我々はこの「顔」を安易に特権化することには注意深くなければならないし、そもそも「顔」とは何を意味しているのかについても再検討する必要がある。それは或る誰かのまなざしが直接的対面関係を通して、あるいは固有ノードを貫通してこの「私」に向けられているときのみ現前

するものなのか、或る誰かの背中のみが写された一葉の写真を貫通してその誰かが現前するのであれば——そして現前し得るといのが本論の立場だが——「顔」とはそこに写された背中にまで拡張されるような何かであるのか、さらにはその現前する他者が一本の木、一羽の鳥、それとも窓の向こうから届く雨音でさえあってもそこにはなお「顔」と呼べる何ものかが在るのか。我々はこの問いを他者とは誰かというかたちを通して、次号において改めて分析していくことになるだろう。

(88) ケリー (二〇一四) 四〇九頁。

(89) ケリー、服部 (二〇一五) 六八頁。

(90) ヘルツフェルド (二〇一六) 二七四・二七五頁。

(91) Imai(2015)を参照。

(92) "Communication with the Future - The Petroglyphomat"は第十九回文化庁メディア芸術祭アート部門新人賞受賞作品。詳細は文化庁メディア芸術祭実行委員会編 (二〇一六) 四二・四三頁参照。また Pothast 本人による解説としては <http://www.lorenzpothast.de/petroglyphomat/>を参照。

(93) 第二十回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞受賞作品。

(94) ある個人データについて、特定の条件を満たした場合にその当該人物が controller (注 95 参照) に対してデータ削除および頒布停止させる権利を持つことを指す。欧州委員会による二〇一二年一月の提言"Regulation of the European Parliament and of the Council" Article 17 による。また二〇一五

年六月に公開されたプレスリリース“Commission proposal on new data protection rules to boost EU Digital Single Market supported by Justice Ministers”には、この忘れられる権利が強化されると明記されている。

(95) 一九九五年十月のEU指令“on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data” Article 2(d)においては、controllerは「単独あるいは協働により、個人データの処理の目的と方法を決定する、自然人、法人、公的団体、政府機関またはその他の団体」と定義されている。

(96) ピカート (二〇一四) 二一八・二二三頁を参照。

【参考文献】

- 遠藤薫 『廃墟で歌う天使―ベンヤミン』 『複製技術時代の芸術作品』 を読み直す』 現代書館、二〇一三。
- 尾関周二他編 『哲学中辞典』 知泉書館、二〇一六。
- 共同訳聖書実行委員会 『聖書 新共同訳』 日本聖書協会、一九八七。
- 西垣通 「知をめぐる幼稚な妄想」 『現代思想 2015 vol.43-18』 青土社、二〇一五、八二―八七頁。
- 橋本一経 『指紋論―心霊主義から生体認証まで』 青土社、二〇一〇。
- 文化庁メディア芸術祭実行委員会編 『平成二七年度 第十九回 文化庁メディア芸術祭』、二〇一六。

- 水野千依『キリストの顔—イメージ人類学除雪』筑摩書房、二〇一四。
- 吉田健彦「環境化する現代情報技術と現実の変容—現実／仮想の二元論的情報観を超えて」『総合人間学オンラインジャーナル第8号』総合人間学会編、二〇一四、一九七—二二一頁。
- 吉田健彦「メディアとしての3Dプリンター—世俗的造物主か受苦する人間か」『総合人間学オンラインジャーナル第9号』総合人間学会編、二〇一五、一二八—一三九頁。
- C. アンダーソン『MAKERS—21世紀の産業革命が始まる』関美和訳、NHK出版、二〇一二年。
- C. イームズ、R. イームズ『コンピュータ・パースペクティブ—計算機創造の軌跡』和田英一監訳、山本敦子訳、ちくま学芸文庫、二〇一一年。
- W. ウォラック『人間VSテクノロジー—人は先端科学の暴走を止められるのか』大槻敦子訳、原書房、二〇一六年。
- F. キットラー『グラモフォン フィルム タイプライター』石光泰夫、石光照子訳、筑摩書房、一九九九。
- K. ケリー『TECHNIUM テクノロジーはどこへ向かうのか?』服部桂訳、みずさ書房、二〇一四年。
- K. ケリー、服部桂『テクニウムを超えて』インプレスR&D、二〇一五年。
- P. W. シンガー『ロボット兵士の戦争』小林由香利訳、日本放送出版協会、二〇一〇。
- T. スタンダージ『ヴィクトリア朝時代のインターネット』服部桂訳、NTT出版、二〇一一年。

- B. ステイグレル『偶有アクシデントからの哲学』浅井幸夫訳、新評論、二〇〇九。
- S. ソンタグ『他者への苦痛のまなざし』みず書房、二〇一一。
- G. ダイソン『チューリングの大聖堂—コンピュータの創造とデジタル世界の到来』吉田三知世訳、早川書房、二〇一三。
- T. トドロフ『ルネサンス期フランドルの肖像画』岡田温司、大塚直子訳、白水社、二〇〇二。
- F. ドラマール、B. ギノー『色彩—色材の文化史』柏木博監修、ヘレンハルメ美穂訳、創元社、二〇一四。
- C. バーナット『3Dプリンターが創る未来』小林啓倫訳、日経BP社、二〇一三。
- J. ハーバース『人間の将来とバイオエシックス』三島憲一訳、法政大学出版社、二〇一二。
- J. バトラー『自分自身を説明すること—倫理的暴力の批判』佐藤嘉幸、清水知子訳、月曜社、二〇〇八。
- R. バルト『明るい部屋—写真についての覚書』花輪光訳、みず書房、二〇一一。
- M. ピカート『沈黙の世界』佐野利勝訳、みず書房、二〇一四。
- C. ビショップ『人口地獄—現代アートと観客の政治学』大森俊克訳、フィルムアート社、二〇一六。
- N. ヘルツフェルド『サイバネティクスの不死対キリスト教的復活』T. ピーターズ他編『死者の復活—神学的・科学的論考集』小河陽訳、日本基督教団出版局、二〇一六。

- W. ベンヤミン 『複製技術時代の芸術』佐々木基一編、高木久雄他訳、晶文社、二〇〇七。
- J. ボードリヤール 『象徴交換と死』今村仁司、塚原史訳、筑摩書房、二〇〇九 a。
- J. ボードリヤール 『なぜ、すべてがすでに消滅しなかったのか』塚原史訳、筑摩書房、二〇〇九 b。
- C. マーヴェイン 『古いメディアが新しくなった時——19世紀末社会と電気テクノロジー』吉見俊哉、水越伸、伊藤昌亮訳、新曜社、二〇〇三。
- M. マクルーハン 『メディア論——人間の拡張の諸相』栗原裕、河本仲聖訳、みすず書房、一九九四。
- M. マクルーハン 『グーテンベルクの銀河系——活字人間の形成』森常次訳、みすず書房、二〇一五。
- G. D. ニュベルマン 『イメージ、それでもなお——アウシュビッツからもぎ取られた四枚の写真』橋本一経訳、平凡社、二〇一六。
- M. リヒテル 『神経ハイジャック もしも「注意力」が奪われたら』三木俊哉訳、英治出版、二〇一六。
- A. リンギス 『汝の敵を愛せ』中村裕子訳、洛北出版、二〇〇四。
- A. リンギス 『何も共有していない者たちの共同体』野谷啓二訳、洛北出版、二〇〇七。
- E. レヴィナス 『存在の彼方へ』合田正人訳、講談社学芸文庫、二〇〇八。
- R. Imai, et al., "100-Layer Recording in Fused Silica for Semi Permanent Data Storage", *Japanese Journal of Applied Physics*, 54:09MC02, 2015.

-
- K. D. Haggerty, R. V. Ericson, "The surveillant assemblage", *British Journal of Sociology* Vol. No. 51 Issue No. 4, 2000, pp. 605–622.
- A. M. Turing, "Computing Machinery and Intelligence", *Mind* Vol.59 No 236, 1950, pp. 433-460.