

「読書—電腦世界における」

0．はじめに

本プレゼンでは主にポルター「ライティングスペース」とヴィリリオ「電腦世界」を取り上げて、電子メディア上の「読書」の持つ特性や問題点を明らかにした上で、更には「読書／読むこと／書くこと」そのものの持つ性質に対していくつかの考察を行ってみたい。

1．ライティングスペース

ハイパーテキスト

ハイパーテキストとは、テッド・ネルソンにより一九六〇年頃提案された概念であり、複数のテキストの間を自由に行き来できるネットワークのことを指す。つまりインターネットでいう「リンク」である。そこではテキストを決まった順序に従って読んでいかねばならない、という強制力は働かない。ハイパーテキストは主にコンピュータ上で実現されるが(インターネットが最たる例であろう)、そのずっと前から様々な「ハイパーテキスト的」試みはなされてきた。

例えばヴァニヴァー・ブッシュによって考案された「memex」。

「人間の心はあることを理解すると、脳細胞が記憶している複雑な蜘蛛の巣状の道筋(*some intricate web of ails*)に従って、思考の連想の働きで、一瞬にして他のことを思い浮かべる。」(ブッシュ) (注1)

このような人間の思考の働きを元に考案されたモデルが「memex」であり、webという言葉から現在のインターネットのことを想像しないものはいないであろう。またバルトの「テキスト」という概念などはハイパーテキスト的なものを内包していると言っているであろう。

この理想的なテキストにはネットワーク網目が多数あってしかも相互に作用しあい、どのひとつも他を圧することがない。このテキストはシニフィアンの銀河であり、シニフィエの構造ではない。始まりはなく、可逆的だ。いくつかの入り口から近づくことができ、どのひとつとして自らが正面入口だと権威を持って公言できはしない。このテキストが流通させている諸コードは……見渡す限り拡張され、不確定なままだ……意味の諸体系がこの絶対的な複数のテキストにとって代わるが、その数には際限が無く、実際に言語の無限の広がりに依拠している。(注2)

「ライティングスペース」において具体的な文学作品ではスターン「トリストラム・シャンディ」、ジョイス「フィネガンズ・ウェイク」、ユリシーズ、コルタサル「石蹴り遊び」などがあげられている。これらの一連の試みは普通の印刷文化の上で成されたわけだが、電子メディア上ではそれはスタートラインとして易々と実現されてしまう。

しかし今や電子メディアが、デリダが印刷で散々苦心しなければ書けなかったもの、或いは『グラ』での凝った活字表記で具体化しようとしたものをたやすく表示することができる。(注3)

印刷文化

一方グーテンベルク革命以降の本、冊子体(コーデックス)というものの持つ特性はリニア(直線的)でシーケンシャル(順序的)で階層的であるということである。印刷されて固定されたテキストは文字通り正典(カノン)となり、19世紀~20世紀初頭の文化的統一という理想へのなにかの役割を果たした。これら本の形をとったテキストはツリー(□ネットワーク)状で、そこには特権的な要素とその下位要素が存在する。

印刷のテクノロジーを介して著者と編者はテキストに対する絶対的なコントロールを行っている。刊行後も、彼らの行うことは何一つとして取り消すことはできない。(注4)

このように印刷された文章はメディアの特性上どうしても永続性や固定性へとひきつけられてしまい、試行的な性質を欠いてしまう。そこで作品に即時性や柔軟性を持たせたいと望む作者たちによって様々な試みがなされたわけであり、例えばその一例としてプラトンの対話篇やモンテーニュの「エッセー」などがあげられると思う。(=パリンプセスト)

口承文学

ここで、ある種の口承文学(注5)に眼を向けてみよう。そこでは聞き手の子供達が登場人物の名前を決めたり、物語の筋を決定したりした(=インタラクティビティ)。印刷文化の中で長年の間隷属的な地位に甘んじていた「読者」がここでは「テキスト」に介入する権利を持っていたわけだ。またホメロス叙事詩の詩人などは常套句、物語構造を繰り返し吟じることで、連想のネットワークを聞くものの記憶に刻み込んだのである。

ジャズ・ミュージシャンのように、ホメロスの詩人は伝統的なテーマについて伝統的なフレーズでもってインプロヴィゼーションを行ったのだ。(注6)

聴衆の方も、一人の、或いは大勢の詩人を繰り返し聴くことで叙事詩が理解できるようになったのである。(注7)

このようにして全体としてシステムを成す神話世界のネットワークが詩人と聴衆の共同作業の結果としてゆっくりと広がっていったわけである。そのように書き手と読み手の心の中にだけあったネットワークを、コンピュータは自分のなかに取り込んでしまうのだ。

ハイパーテキストは常にあった

つまり、かつては書き手と読み手の心の中にだけあった連想のネットワークをコンピュータに取り込んだものがハイパーテキストといえる。正統的な文章が議論を単線的かつ階層的に運ぶしかないのは、「本」というメディアが育ててきた認識に過ぎないのではないだろうか。ハイパーテキストを準備するような性質はそもそも書くこと/読むことの中にあっただろう。印刷された紙を束ねたコーデックス冊子体では、人間の言語活動における自由な連想の飛翔にとっては不便すぎ、硬直的すぎるのかもしれない。

2 . 電脳世界

リアルタイムの暴力性

さて、ここまではコンピュータ/インターネットというメディアがいかに「従来の印刷文化においては被抑圧者であったハイパーテキストという概念」を実現するかという、テクノロジーのいい面を見てきたわけだが、ここでヴィリリオの言う「インターネットの持つ問題点」を紹介しておきたい。

瞬時にあらゆる場所とあらゆる時間を結びつける体制のはじまり、それは同時に特定の時間、特定の場所の喪失でもある。速度のテクノロジーが、私たちの世界の喪失と身体の喪失を引き起こしつつあること、そしてそうした体制は開かれた世界というよりも閉ざされた一つの世界、「瞬間」へと私たちを閉じ込めるということ。リアルタイムという「絶対速度」の中に私たちがおかれ、「イメージへの歴史の還元」が引き起こされつつあるということ。更には、そうした速度のテクノロジーと権力の結びつき、あるいは経済体制との運動性を問題にしなくてはならない。(注8)

リアルタイムは人々から反省する時間を奪い、なくすしの反射的な行動を誘うという意味で古典的な専制政治になぞらえられる。「世界時間」は現在だけを問題にするため、時間のふくらみ—過去や未来を切断しかなない。過去や未来が無いところに当然歴史の概念は無い。

情報の高速通信は、フィード・バック、つまり遡及的效果の現象にむすびついています。私たちは、双方向性の現象をまえにしています。それは、人間からその自由意志を奪って、対応策の無い問い—答えの系に人間を巻き込んでいきます。人間はもはやひとりの人間ではなく、世界的な脳の内部にあるひとつのニューロンであり、双方向性はその現象を促進していると言い立てながら、ある種の人々が世界的な規模の脳をほめそやすとき、それは管理社会以上であり、サイバネティックスの社会となるのです。(注9)

義肢としてのメディア

また、ヴィリリオは次のように言う。

現代人にとってメディア技術とは、《義肢》のようなものになっているのであって、現代人はそれがなければ不自由なままの身体障害者も同然の存在なのだ、と。ヴィリリオがメディア利用者とは身体障害者であるという言い方をあえてするのは、メディア利用の逆説を指し示すため以外の理由ではない。逆説とは、《義肢》としてのメディアを着け心地のいいものとするために利用者は自分自身の健全な身体器官、身体部位を自らの力で一種の<不能>にしてまでもそうする、というところにある。ここでいうメディア=《義肢》という概念はメディアを身体の《拡張》として捉えるマクルーハンの概念と丁度ネガ—ポジの関係にあるといえる。救いはことばからやってくるであろう(注10)

「リアルタイムの横暴に呑み込まれないためには？」という問いに答えてヴィリリオは次のように言う。

まずは、ことばをとりもどすことです。救いは、書くこと(エクリチュール)と言語活動(ランガージュ)から私たちにやって来るでしょう。(注11)

ここではあまり多くが語られていない。続いてヴィリリオは「他者を失わないこと、つまり離婚をさけること」と言っていることから、「ゆっくり考えてゆっくり読むこと」程度の意味なのであると私は推測する。

しかしことばは対話という形式ではなく読み書きという形式を取る限りにおいて、メディアとの関係は捨象できないのではないだろうか。インターネットで世界中の情報に一瞬でアクセスすることはまさに「世界速度」の中に身を投じることに他ならない。しかし、それは同時にデリダのいう「遅延」であるとも言えないだろうか。

他のあらゆるライティングと同様に、電子ライティングも延引ないし遅延である。書き手として我々は、自分なり誰か他の人間なりが後になって読むために、自分の言葉を何らかの表面に配置することによって、遅延させる。書く側と読む側の間には常に深淵が横たわる。或る意味では、コンピュータは電子テクノロジーが持つ抽象的な性格のせいで、とりわけ広い裂け目を作り出すのだ。(注12)

電子メディアにおいては、書き手や読み手と、コード化されたテキストの間に、何層かの洗練されたテクノロジーが介在しなければならない。非常に多くのレベルの遅延があるので、読む側も書く側も、一体そのテキストが何であるか知ることが困難なのだ。(注13)

電腦世界における「読書」というものは「絶対速度」と「遅延」両方の概念を孕みうる言える。

3. まとめ

本プレゼンにおいてハイパーテキストといった時には主に Web 上で文章を読み、検索するような

体験を念頭においた。電子書籍のようなものもあるにはあるのだが、まだ黎明期であり、印刷本に何らかの意味で匹敵するクオリティ / 商品性を獲得するにはまだ何十年かかかるかもしれない。巻物が冊子体（コーデックス）になる時だって、一気に切り替わったわけではないのだから、当面印刷された本の優位はゆるがないであろう。しかしそれは純粹にマテリアルの持つ利便性の問題であってハイパーテキスト的心性はずっと昔から我々の中にあったのだと思う。

参考文献

- ・ ジェイ・デヴィッド・ボルター「ライティングスペース」(産業図書)
- ・ ジョージ・P・ランドウ「ハイパーテキスト」(ジャストシステム)
- ・ 歌田明弘「本の未来はどうなるか」(中公新書)
- ・ 和田敦彦「メディアの中の読者」(ひつじ書房)
- ・ ポール・ヴィリリオ「電腦世界」(産業図書)
- ・ 現代思想 2002年1月号「特集—ヴィリリオ 戦争の変容と政治」(青土社)

注1 歌田明弘「本の未来はどうなるか」p 36より。

注2 ロラン・バルト「S/Z」より。□ランドウ「ハイパーテキスト」p 11より再引用。

注3 ボルター「ライティング・スペース」p 291より。

注4 同上p 262より。

注5 「多くの文化において物語や詩作の形式というものが存在していたが、それは創作したり人に示したりする上で、書くことに頼らないものであった。こうした、言うところの「口承文学」は、或る意味ではライティングに対するアンチテーゼだ。」同上p 96より。

注6 同上p 97より。

注7 同上p 98より。

注8 和田敦彦「メディアの中の読者」p 15より。

注9 ヴィリリオ「電腦世界」p 93より。

注10 和田伸一郎「メディア利用者の仮想身体という幻想、その裏面としての《リアル》な身体」(現代思想「特集—ヴィリリオ」所収)より。

注 11 「電腦世界」 p 1 0 2 より。

注 12 「ライティングスペース」 p 5 0 より。

注 13 同上 p 7 0 より。