

入門科目の講義ノートより (2)

大嶋, 良明

(出版者 / Publisher)

法政大学国際文化学部

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

異文化. 論文編 / 異文化. 論文編

(巻 / Volume)

8

(開始ページ / Start Page)

55

(終了ページ / End Page)

70

(発行年 / Year)

2007-04-01

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00002981>

入門科目の講義ノートより (2)

大嶋良明

はじめに

本稿は国際文化学部の入門科目「国際文化情報学入門」(情報篇)の講義準備ノートを読み物風に直したものです。前稿¹⁾発表後の身辺での変化といえば、たとえば法政大学のWebページもロボットの進入を許可するようになりました。Internet Archive²⁾を見ればわかるように、2002年8月以降は法政大学の電子の歴史が始まっています。遅まきながらネット社会の記録の中で法政大学も存在が確認されたということです。前稿では、インフォアーツに根ざした文化情報研究の社会的環境としての「ネット社会」に着目し、昨今のGoogleやInternet Archiveの話題とからめてネット社会の記録性・検索性について検討してみました。今回はそのネット社会について、おもに文化受容と産業構造の側面から考えてみたいと思います。

文化情報本位のネット社会

ひとことにネット社会と言いますが、まず何がどうなったらネット社会なのかということをし検討します。ここ数年の間に我々を取り巻く環境が劇的に変化してきました。具体的にはインターネット接続のブロードバンド化、AV家電や情報家電の普及、放送のデジタル化・多チャンネル化³⁾と蓄積型放送サービス⁴⁾の出現、携帯電話や無線LANなど情報通信のユビキタス化、情報アクセスのユニバーサル化などが挙げられるでしょう。「情報＝文化情報」があらゆる文化的行為の根底にあるわけですが、それを支える文化の仕掛（あるいは文化の装置）として今日の都市型の社会基盤を考えることができます。これをネット社会と呼びます。特にご注意くださいのは、ネット社会＝インターネットではないということです。ケータイ、ワンセグ、地デジ、iPod、mixi、ヤフオク、予約録画、オンラインゲームなどをすべて含めたものがネット社会です。このようにネット社会においては、新しい形態でのコンテンツの流通やサービス提供などを通じて実世界と融合し、それを拡張する文化の仕掛の道具立てとして、ネットワーク・コンピュータ・メディア（デジタルマルチメディア）が考えられるわけです。

ネット社会の産業構造

大辞林によると「情報」とは「物質、エネルギーと並んで現代社会を構成する三大要素のひとつ」であると規定されていますが、以下の節では、この分類に即して情報社会あるいはネット社会を考えてみましょう。よく引き合いに出されるクラークの産業分類では、第一次産業を農業・林業・水産業、第二次産業を工業、エネルギー産業として

おり、第三次産業としてはこれらのいずれの範疇にも属さない商業、金融、小売業、その他のサービス業などがひとまとめに扱われています。この第三次産業については別の考え方もあって、産業構造を見直してみると、商業はむしろ工業化社会における生産物を流通させる活動ととらえるべきで、商業がそれ自体で財を生み出すと考えることはできないという指摘があります。また無体の商品を扱う産業として、サービス業というのが広く規定されていますが、その中身は曖昧です。現時点でも第三次産業とは何を指すものか、明確な分類基準は示されていないということです。

そこで、ここでは「社会の特定の発展段階において主として生産、売買、流通されるものは何か」を考えることによって、その社会を特色付ける産業を考えることにしてみますと、現代はまさに情報産業の時代と特性付けることができそうです。

最初に、生きのびるための食べ物の生産が社会全体の産業構造の中心であった時代があり、この時代の産業は「胃袋」と直接に結びついていました。その後、生産力が向上してとりあえず餓死する心配から解放されると、次には道具や動力機械を使って効率良くモノを生産する社会、人間が楽をする方向に社会が発展します。すなわち「手」の延長としての機械化、工業化の時代が到来します。食べもの、工業製品にあふれた現代、とりあえず身の回りが物質的に充足した現代においては、人間の発展への欲求はもっと精神的な方向、すなわち心を豊かにするモノ、脳味噌を刺激するモノの生産に向かいます。すなわち「情報の生産」がさかんに求められるようになります。このような社会においては、情報の生産に携わる人間が、主たる産業構造の担い手となるわけです。

物質とエネルギーの産業化から、精神の産業化への社会構造の変化を見通した梅棹忠夫の情報産業論⁵⁾によると、人類の産業史の三段階を、農業の時代、工業の時代、精神産業の時代と名づけ、さらにこの

三段階の分類を発生学的な概念と組み合わせることで以下のような興味深い分類を試みています。まず農業の時代に主として生産されるものは食料なので、この時代は人類にとって消化器官すなわち内胚葉諸器官の機能充足の時代と特性付けられます。次に工業の時代ですが、ここでは主に生活物資とエネルギーが生産されるので、これは手や筋肉など中胚葉諸器官の機能充足の時代と特性付けられるのです。それではこの発展の最後に来る精神産業の時代において主として生産されるものとは何でしょうか。それは外胚葉器官すなわち脳神経系や感覚器官を機能充足させるものということになります。衣食足って生活に余裕がでてきて、掃除でも洗濯でもスイッチを入れたら用が足りてしまう、飛行機や自動車ですぐにどこにでも移動できる、そういう時代に人類が求めるものとは、精神に働きかけるもの、脳味噌を刺激するもの、我々の心を豊かにしてくれるものでしょう。精神産業の時代における、そういった生産物とはすなわち文化情報そのものです。多くの人々がこのような無形の商品（＝文化情報）の生産や流通に従事し、それが社会全体の経済活動の重きを占めるような社会の到来がいまから40年以上前に予測されていたのです。

ここで梅棹氏が情報産業論を発表した1960年代において、情報産業の典型とは新聞や放送などのメディア産業、とくにテレビ業界のことであったことを指摘しておきます。現代においては「情報産業＝IT関連産業」と単純に結びつける風潮がありますが、これでは社会構造を分析する上では大事な部分が欠落しており、また本稿の主題であるインフォアーツの観点から世の中を眺めてみようという方向性からも、十分な観察とは言えないでしょう。

情報産業論と同様の論考としては、アルビン・トフラーの「第三の波」において、農業革命、産業革命を経て工業化を達成した現代社会において、その次に来る第三の変化として「脱産業化（post-industrial）社会」の到来⁶⁾が指摘されています。トフラーは大量生産の後に来る

ものとして、社会が脱産業化、脱画一化に向かうと予言したのです。この考え方も、モノの生産が容易となり、大量生産による画一的な工業製品であふれかえった世の中において、次に求められるものとは、他人と違う自分らしさの反映であり、物質的な豊かさの追求にとどまらないという点で梅棹氏の主張と同じです。

トフラーはまた、先進国において見られる肉体労働に従事する人口の減少と記号生産に従事するいわゆるホワイトカラー人口の増大をもって脱産業化が進行すると短絡的に考えることの誤りを指摘しています。記号生産とは、オフィス環境でのさまざまな業務一般を、抽象的な「記号」の生産ととらえた呼び方であり、ここでの「記号」とは具体的には、ビジネス文書、市場調査、組織計画、契約書、ファイル、マニュアル、ソフトウェア、特許などを指します。先進諸国においては、ホワイトカラー人口は増加し、一般企業の事務経費は全体の事業コストの半分近くを占めるといわれますから、たしかに企業活動の多くの部分は無形の抽象的な記号の生産に依存していることとなります。しかしオフィスを「記号の生産工場」と考えたとき、その労働の現場において多くの作業は細分化され、反復作業の多い、退屈で非人間的な単純労働であることに留意しましょう。記号の生産工場としてのオフィスは、依然としてこのような単純労働に従事するホワイトカラープロレタリアートを大量に必要としており、その意味では工業化社会を脱却していないのです。当然のことながら、これはオフィスに何台コンピュータが導入されているかとか、ネットワークがどれくらい高速なのかとか、そういうこととはあまり関係がありません。ホワイトカラー人口の増加と脱産業化は違う、IT化と脱産業化も違うということなのです。

ここで問題となっていることを、前稿で述べたインフォアーツの観点から見直してみると、いまから25年前に書かれたトフラーの指摘はなかなか示唆に富んだものであったことが分かります。IT全盛の

ネット社会においては、どのような仕事の現場においてもコンピュータを使いこなすことは欠かせない基礎力のひとつです。しかしコンピュータを使えることが、何か新しい技能のように思えるのは、今だけの話であって、導入教育をきちんと受けたかどうかの部分でたまたま差がついて見えるだけではないのでしょうか？ワープロやプレゼンソフトを駆使して報告書や企画書を書いたり、猫も杓子も情報発信とばかりホームページを作成したりする、これらの作業は、工業化社会における旧来の定型業務をコンピュータの導入によって効率化しただけの話なのですから、とても「外胚葉器官を充足する」ような、新しい形態の知的生産とはいいいがたいような気がします。大学で学ぶ我々は、逆に情報教育を考えるとときに、もっと脱産業化を見据えて教える、すなわち一人一人の人間が創造的な知的生産活動にネット社会の仕組みを活用できるように、コンピュータ、ネットワーク、マルチメディアなどの学習をもっと人間寄りの立場から取り組むべきでしょう。とくに「コンピュータの使い方を覚えなさい。ソフトの使い方を覚えなさい。」というような技能教育・操作教育的な考え方は、ネット社会で主体的に生きる知恵を与えてくれないのですから、もはや今日的ではありません。社会全体が本当の脱産業化を達成するためには、我々は他にももっとやるべきことがあります。

文化受容の観点から

では、ネット社会において我々の生活のスタイルはどのように変わってゆくのでしょうか？ ネット社会は、我々が身をおく日常的な環境そのものですから、そこで経験される様々な文化事象をどう受容するかがそのまま問題となるだろうと考えられます。ネット社会の基盤整備が我々の生活環境にもたらした、顕著な変化を文化受容の観点から

まとめてみると、(a) 文化情報の配信・流通の高速大容量化、(b) 入力情報量の爆発的な増大（情報過多）、(c) 距離、時間の概念を越えた利用拡大などが挙げられます。この変化は今までよりも大量の情報が自由に好きなときに手に入る方向の変化ですから、色々な意味で我々の生活は精神的にも豊かになって行くのだろうという一種ナイーブな期待もあります。しかし同時にいくつかの厄介な問題も出てきますので、以下の節ではそれらについて考察してみましょう。

ネット社会に生きる我々にとってまず深刻な問題は、やはり流通する情報量の爆発的増加ではないかと思われれます。ネット社会においては過剰な情報の洪水にさらされるので、ひとつひとつのメッセージの意味を真面目に受け止める余裕が失われてゆきます。その結果として大切なことに対しても我々の感度が鈍化するおそれがあります。情報化が過度に進行することで、逆に発せられた言葉が我々に訴えかけて来なくなるのです。もうひとつの問題は、ネット社会においてもすごいボリュームで流れ込んでくる情報の中には、きわめて断片的なものがたくさん含まれていることです。これらの断片化した情報というのは解釈のために必要な文脈を失っている場合も多く、それは受け手の側でいろいろ補ったり、整理しなおしたりするのですが、この手間にいちいち付き合っていられないということも問題です。このように情報量が爆発的に増加すると、その扱いは粗略になり、そこから受け取るメッセージは希薄な印象にならざるを得ません。

もうひとつの問題は、ネット社会における自己実現の困難さです。ネット社会においてはあらゆる事柄に無数の選択肢が提供されることになりますから、マイナーな関心領域であっても自分の好みにあったものを検索で見つけることができます。しかし多様な選択肢とは、何かに出会うたびに我々はそのなかから一つを自己責任において選択しなければならないことを意味します。ネット社会では個人は親族や共同体など身近にある規制からは自由となるので、もろもろの社会的規

範からの影響は希薄になりますが、そのかわりに何事においても自己責任で無数の選択を重ねて行くことになるのです。このようにして選択したものが果たして適切な選択であったのか、我々はその拠りどころをどこかに求めようとするでしょう。この傾向がいつまでも続くことで、ネット社会との付き合いが永遠の自分探しになって行きます。ネット社会において、個人のアイデンティティの確立（＝自己実現）が思いがけず困難となってしまうことは皮肉なことです。

ここでネット社会のメディアとしての特性に着目してみましょう。書物や新聞などの活字メディアが「内容を伝達する」傾向を持つのに対し、ラジオ、テレビなどの電子メディアは「印象を表現する」傾向を持つと言われています。またテレビという映像メディアが普及したので、世の中では印象で物事を判断する風潮が強まり、その結果いまでは新聞の作りさえ随分と興味本位でテレビ的な構成法に変わってきたという批評もきかれる時代です。こういう批判を知りつつも、我々がやはり「ワイドショー的な番組」や「わかりやすいコメンテータ」に心を奪われてしまうということは誰もが否定できません。メディア社会研究の佐藤卓己は、ウィルバー・シュラムの説を引用して、もともと人々がニュースに求める期待には二種類あって、犯罪、スポーツ、娯楽など読者・視聴者の身代わり経験や即時的な快楽に訴えるような「快楽原理による即時報酬」をもたらすタイプのものと、政治、経済、文化に関する論説など、理詰めで生真面目な内容が退屈とときに不快感を呼び起こす「現実原理による遅延報酬」をもたらすタイプのものに分けられる⁷⁾と説明しています。

新聞とテレビを比較すると、テレビはより快楽原理に支配されたメディアと考えることができます。ではネット社会はどうかと言いますと、メディアとしてのインターネット上での情報の流通は、さらにこの快楽原理へ向かう傾向が顕著になります。情報源としてのインターネットには大きな力が備わっており限らない可能性があります、そ

れと同時に、さまざまな局面で現れてくる、即時的な快樂原理にしたがって突き進む傾向には注意が必要です。

文化受容の観点から、ネット社会の特性についてもうひとつ考えておきたいことがあります。それはゲートキーパー機能の欠如です。従来のニュースメディアには、必要なニュースを広く報せるという役目とともに、情報を過剰に伝えない役目もそなわっていました。このように、適切に情報を選別し不要なニュースを排除する働きをゲートキーパー機能と呼びますが、参加者全員が発信者であるインターネットにおいては、はっきりとしたゲートキーパーは存在しません。そのような意味でも、我々はネット社会において手に入る情報の品質については、それが自分にとってどれぐらい重要で信頼に足るものか、何らかの方法で担保したいと願うわけです。

前述のように、ネット社会に溢れかえる、文脈を失った大量の情報の蓄積・流通に主体的につきあって生きるためには、ある種のすっきりした見通しが必要となってきます。情報を適切に選択すること、あるいはそのような情報の一次選択の手法をみつけること、目的にあった編集意図をもって情報の関係性を見つめること、それらを適切に自分のものとして再構成することなどが求められており、前稿においては、これら一連の情報の「料理法」を情報デザインと呼び、おもに情報を発信する立場からその必要性を訴えてきたわけですが、ここではネット社会を生きるため自己防衛、自己実現のための有効なスキルとして、インフォアーツの観点からも情報を適切に編集することの必要性を指摘したいと思います。とくにインフォアーツが従来メディアによる有形無形の政治的影響から逃れて、十分な情報公開にもとづくリベラルな市民参加を通じた個の実現を目指すのであれば、我々はネット社会の特性について以上のような観点から行動してゆくことが求められるでしょう。快樂原理に引きずられて、断片化された情報からよく吟味せずに自分の好きなものだけを取り込み、意見の合うものだけ

と付き合い、こういう態度でネット社会を生きていると、個の実現はおろか、視野狭窄、思考停止という事態に陥ってしまうかもしれないのです。

文化の装置としてのテレビとネット社会

「文化の装置」というと大げさに聞こえますが、たとえばテレビを例にとって考えてみましょう。約50年前にテレビが世に出てきた時には、その文化的価値に懐疑的な人々が少なからずいたようです。これらの人々には知識人も含まれていたでしょう。テレビが文化の在り様を変えるだろうという肯定的な待望論に対して、不要論、否定論の根底には「テレビのような得体の知れない代物が何ができるのか。テレビがなくても今までどおり我々は人間らしく文化的に生きてゆけるのではないか」というような考えがあったのではないかと推測されます。

日本におけるテレビ放送作家第一期生となった永六輔は、「NHKと日本テレビの本放送が始まってわずか二年。1955年、テレビはまだ海の物とも山の物ともつかぬものだった。」と始まる回想的エッセイ⁸⁾において、「当時、NHKでは、玄関を入れてすぐ右にあった、物置のような部屋がテレビスタッフ用にあてがわれていた。もちろんラジオにはラジオ作家がたくさんいたが、そちらの大御所たちはテレビにはまったく関心がなかった。元物置部屋に集まってくる連中はみな若くて無名だった。」と当時の放送メディア業界におけるテレビの地位の低さを物語っています。一般家庭にはテレビの受像機などなかった時代の話です。

しかしその後のことは違っていました。梅棹忠夫が情報産業論を発表した1963年当時、情報産業の典型とはIT産業のことではなく放送メディア産業、とくにテレビのことでした。この情報産業論はいわば

揺籃期のテレビ業界への期待感に満ちた応援歌として書かれたものでしたが、その予見通りにテレビはおおいに普及し、お茶の間が現実の世界（物理的な生活空間）と「仮想世界」（国内外のニュース、ドラマ、映画、コンサート等）との融合的接点となりました。山奥の農村に中継アンテナが建ち、日本中に銀座、新宿、渋谷・原宿の様子が映像で流れて日本全体が都会化しました。もちろん逆向き（辺境地、僻地から都会へ）の文化情報の流れもさかんに形成されたのです。このようにテレビが世の中を席捲し、放送文化とでも言うべき新しい文化の形態が発展しました。いわばテレビが「仮想空間」への入り口となった訳ですが、今日ではこのような「テレビ的日常」を疑う人は誰もいないでしょう。

しかしテレビはそろそろ国民的なメディアとしての影響力を失いつつあるように思います。佐藤卓己は活動的な情報行動とテレビの視聴時間が反比例することより、今日のテレビは情報弱者のメディアであると分析しています。長時間にわたってテレビを視聴しているのは、たとえば育児放棄された子供たちや寝たきり老人など、いわば周りから切り離された人が多いこと、一時期過熱した「冬ソナ現象」を巻き起こしたのは、その情報源をもっぱらテレビに依存する中年主婦層であったことなどをいみじくも佐藤氏は指摘しています。情報リッチでアグレッシブな視聴者は、好きな番組をHDDやDVD搭載のレコーダ（あるいはパソコン）に予約録画しておき、深夜や週末にまとめて観る事をしますので、放映時間帯にテレビを視聴することはむしろ稀です⁹⁾。

このような凋落傾向にあるテレビに替わって、いま急速に台頭しつつあるものと言えば、ブロードバンドネットワークで接続されるインターネット上のさまざまなコンテンツ（番組、作品、著作出版物）とその情報としてのリアルタイム性、対話性、双方向性の提供があらたに「サイバーワールド」という巨大な仮想世界への入り口を形成しは

じめたということではないでしょうか。地上波の役目を終えたテレビ業界もまた、別の切り口からサービスの多様化や高品位化、双方向化を目指しており、旧来のテレビ的な番組作りからはどんどん遠ざかっています。

ネット社会はまだ始まったばかりですから、文化の装置としての完成度もまだまだで、なかにはいかがわしいものや首をかしげる出来のものもありますので、ネット社会の将来を疑ってかかる向きもあるでしょう。しかし、その昔、最初はテレビを受け入れなかった人々がいつの間にかテレビに丸ごと取り込まれるに至ったその後の展開を想起すれば、文化の装置としてのネット社会にこれから何が起きるのかは、ほぼ明らかといえるのではないのでしょうか。前述のエッセイの中で永は「今、インターネットがかつてのテレビを想わせる勢いを見せている。果たしてこの新しいメディアがテレビを超えるものになるのか」と結んでいます。かつて絶大な影響力をもった巨大メディア、テレビの申し子であった人が、テレビに替わる新しい文化の装置としてのネット社会の到来をこのように評しているのは、興味深いことです。

ネット社会とバーチャル

「バーチャル・リアリティ (Virtual Reality)」という言葉が世の中に広まってきたのは、それほど昔のことではないですが、これを日本語で言い表すのに「仮想現実」などという用語を当てはめています。あるいは「バーチャル (virtual)」という形容詞に対して「仮想の」を訳語として用いることが多いように思います。この語感にはネット社会を理解するうえで、本当に適切でしょうか。本稿の最後では、バーチャルとはどういう状態のことを指しているのかを考えてみようと思います。

The American Heritage Dictionary (Fourth Edition) によると、

virtual :

1. Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name
2. Existing in the mind, especially as a product of the imagination.
3. *Computer Science* Created, simulated, or carried on by means of a computer or computer network

とあります。

トレイグジステンス¹⁰⁾ や遠隔ロボット技術研究で知られる工学者の舘障によるとバーチャルとは「見かけや形は現物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり現物であること¹¹⁾」と規定できるので、バーチャル・リアリティは「現実のエッセンス」あるいは「抽出された現実」と考えることができます。バーチャルという言葉には、本来このように本物のもつ現実性の重みがあるはずなのです。おなじく舘は、バーチャル (virtual) の訳語として日本語の「仮想」を当てはめる解釈のあやうさを指摘し、日本語にはバーチャルに当たる概念が存在しないので、訳語として何かをあてるということになり、そこに誤解を生む原因があったのではなかろうかと推測します。また「現実世界」と「仮想世界」というような安易な概念対立の風潮に対しては、ある種の違和感を表明しています。

この点に関しては僕も同じような語感の違いが気になっているのですが、情報化社会論を研究する柏倉康夫は映像学者ケオーを引用して、virtual は本来エネルギーや力を意味するラテン語 *virtus* に発しており、物の根源的な力であることを説明しています¹²⁾。いっぽう日本語

で「仮想」というと、「仮のもの、仮定上のもの、実物に及ばない」というような薄っぺらな語感があり、ひいては「所詮はまがい物であるから本心では受け容れない」という見下した価値判断に結びついて行きます。ここにかなりのズレが生じているのではないか、ということが気になるのです。

試みに現実の（ホンモノの）世界を規定する特性として「現実の・実質的な（real）」を考えるとします。ここでもし現実世界が有する物質的な存在性に注目すると、これに対立する反対概念は「実在しない・想像上の（imaginary）」ということになります。また現実世界が保持する価値の実質に注目すると、実物（real）の反対概念は「名目上の・形ばかりの・実質の伴わない（nominal）」ということになります。ところが、面白いことに nominal の反対語として今度は virtual が考えられるというのです。したがってリアルとバーチャルは対立するどころか、むしろ「物事の実質的な価値」を切り口として nominal に対立するのです。その意味においてはリアルとバーチャルは同じ側にあります。ですからリアルとバーチャルを安易に対比することは控えて、もっと注意深く扱ったほうが良いのかもしれない。

ほかにも Longman Advanced American Dictionary によると virtual の第一義は

virtual: so nearly having or being a particular quality, condition, position etc, that any difference is unimportant

とあります。すなわち、「あまりにも近い特性を持っている、あまりにも近い条件を体現しているので、その他の点での違いは重要でない」という意味でしょう。本物と比較してどこか違っているところはあるかもしれないが、そんなことはどうでも良い、なぜならばある性質が

あまりにも似ていて、今はその点にだけ注目しているからだ、というニュアンスが伝わってきます。

たとえばテレビや映画には「匂い」や「湿度」はないけれども、映像と音の演出効果によって「現実世界」を描いています。そこには映像音響メディアが実現する一種のリアリティが成り立つと理解されるのですが、その枠の中において、そこに現前するものは「リアルなもの」と等価な表現上の価値を十分に持っています。だからこそ我々はスクリーンに映し出された人物の行動に感情移入できるし、それがドラマであれドキュメンタリであれ、出来事の中に自分自身の人生を投影する（自己投企）するので、舞台演劇や映画やテレビドラマを観て、泣き、笑い、怒り、そして感動してしまう。これを作り物だ、絵空事だと切り捨ててみたところで、そのような「絵空事」から観客としての我々が受けた影響を否定することはできません。逆にむしろ、知らず知らずのうちに我々の精神は何らかの影響を受けていると考えたほうが自然です。このような人間精神の働きがあるならば、もしバーチャルな知覚体験が極端に拡大して、最終的には映画 The MATRIX のように我々を全体験的に包含するような（仮想！）世界が出現したならば、そこで我々は何を感じるでしょうか。そのとき我々は「バーチャルとは何であるか」について冷静な理解を保っていられるかどうか、それはいささか疑問です¹³⁾。

いかがでしょうか。今までは僕自身も自分がよく引き合いに出す話の中で「リアルとバーチャル」「現実世界と仮想世界」などと安易に対立させて話をするのも多かったものですが、この点は大いに反省しなければなりません。このようにバーチャルという言葉の意味をよく考えてみると、ネット社会の特性が浮き彫りになってくるようで、なかなか面白いではありませんか。

注

- 1) 大嶋良明、「入門科目の講義ノートより」、pp1 - 10、「異文化」第5号（2004）
- 2) <http://www.archive.org> にて www.hosei.ac.jp を検索してみよう。
- 3) 亀山渉、花村剛（監修）「デジタル放送教科書（上）」、第8章、IDGジャパン（2003）
浦野文治、「日米欧で始まったデジタル放送の歴史とその発展」
- 4) 亀山渉、花村剛（監修）「デジタル放送教科書（上）」、第9章、IDGジャパン（2003）
甲藤二郎、「デジタル放送時代を実現するインターネット放送」
- 5) 梅棹忠夫、「情報産業論」、中公文庫『情報の文明学』所収、pp37 - 63
初出は「情報産業論 - きたるべき外胚葉産業時代の夜明け」、pp4-17、第104号、放送朝日（1963）
- 6) アルビン・トフラー、「第三の波」、日本放送出版協会（1980）
- 7) 佐藤卓己、「メディア社会—現代を読み解く視点」、p212、岩波新書（2006）
- 8) 永六輔、「『光子の窓』はテレビの窓」、特集「完全保存版われらの昭和30年代」、pp296 - 300、5月号、文藝春秋（2006）
- 9) そういう人はもちろん不要なCMは全部カットしますから「録画サーバで1日 = 27時間」という時間の使い方がやろうと思えば可能です。
- 10) テレグジスタンス：Telexistence（遠隔臨場感）とは、遠隔地に配置したロボットからのセンサー情報をリアルタイム処理し、操作者があたかもその場にいるかのような臨場感を持って機器操作できる作業環境とそのシステム構築技術、バーチャル・リアリティ研究の一分野
- 11) 舘障、「バーチャルリアリティ入門」、pp14 - 17、ちくま新書（2002）
- 12) 柏倉康夫、「情報化社会研究—情報革命と社会の変革」、p44、放送大学教育振興会（2002）
- 13) 欲しい物が何でも手に入りますよ。訓練プログラムのなかで主人公 Neo が遭遇するスタイル抜群の赤いドレスの女、Morpheus を裏切る決心をした Cipher がエージェントとの密約の場で響かされる分厚いステーキなどを思い浮かべてみてください。