

デジタル・コミュニケーションと人文知の行方

Digital Communication and the Future of the Humanities

林 三 博
HAYASHI Mitsuhiro

**Key words:**

ポストモダニズム、デジタル・コミュニケーション、人文知、教養、世俗的啓示
Postmodernism, Digital Communication, Humanities, Liberal Arts, Secular
Revelation

Abstract

Information technology has advanced dramatically over the last few decades. For example, there are the dynamic increase of information resources on the Internet, the speeding up of digital communication, the growing sophistication of search engines and browsers, and the global spread of mobile technology. It is not necessary to build up our humanity in the age of a digital information society, unlike in the 19th century.

The purpose of this article is to reconsider the role and importance of the humanities and liberal arts education in the age of a digital information society. First, we describe the crisis in the humanities that postmodernists pointed out in the 1980s and innovation in the humanities as counter-theories to authority in the 1990s. Second, we show that the emergence of the digital information society made this innovation to be in crisis again. Finally, we find out the contemporary possibility of the post-humanities by recovering a world of correspondences in poetic experience.

1. はじめに

1980年代のポストモダニズムをめぐる議論以降、人文知の危機が繰り返し叫ばれてきた。それから30年以上たった現在においても、人文知に関する問い直しはいつそう混迷を極めている。とくに2000年代以降、デジタル・ネットワークに書き込まれた情報の肥大化、高速化したインターネット通信、サーチエンジンやブラウザの高度化、多種のモバイル機器の普及など、驚異的に進化した情報環境は、伝統的な人文知が目指してきた人間像を、元来、拒絶するものでさえあるといえる。

ここでいう人文知とは、学術や研究というよりも、教養としてのリベラル・アーツを意味する。大学におけるリベラル・アーツの源流は、古代ギリシア・ローマに求めることができる。プラトンやイソクラテスの手によって作られ、ヘレニズム期に「一般的教養 *enkyklios paideia*」として定式化された自由七芸は、「三科 *trivium*」(文法・修辞学・弁証法)と「四学 *quadrivium*」(算術・幾何学・天文学・音楽学)からなり、その目的とは、言語系と数学系の教養をいずれもあわせもつ人間らしい人間、全き人の実現にあった (Marrou, 1948=1985, p.267)。この伝統は、12世紀末から13世紀にかけて修道院に代わって知の中心となった大学に受け継がれ、神学部、法学部、医学部という上級学部の基礎課程をなす学芸学部(哲学部)において教授された。上級学部の学問が専門性や実利性を目指したのに対して、リベラル・アーツ教育の本旨は人間そのものの形成にあった。

しかし、19世紀以降、科学技術が人間の尺度を凌駕する規模で発達し、それに対応する専門諸科学が台頭するなかで、伝統的な人文知が目指す人間像は次第に世界の総体性を根拠づける役割を喪失していった。さらに、20世紀の後半にもなると、ポストモダニズム論が行ったように、人文知の意義そのものが人文知自身によって相対化されるにいたったのである。こうした軌道のなかで、21世紀前半の現在に起こっているのは、市場経済から市場社会への移行と深く連動しながら高度な情報環境が出現し、人々の日常世界さえもガリアルなものやバーチャルなものが錯綜したネットワークのなかに組み込まれるようになり、人間としての完成どころか、人々が巨大な情動性のなかに刹那的に取り込まれていくという事態である。つまり、21世紀前半における人文知の危機とは、人文知自身による人文知の相対化という20世紀後半の段階を超えて、情報環境に取り囲まれた日常世界の側が人間そのものの形成という理念とは相いれないものになってしまったことから引き起こされているといえる。

本稿の課題は、2010年代の現在までにいたるデジタル情報社会が伝統的な人文知に与えた意味を探りながら、高等教育における教養、人文的なものの価値や役割を改めて問い直して見ることである。

以下では、1980年代のポストモダニズム論によって描かれた人文知の危機、1990年代におけるその再編を目指す主要な試みを概観し(2.)、さらに2000年代のデジタル情報社会の誕生によって、こうした1990年代の試みが再びどのような危機に直面していかざるをえなくなったのか

を検討する(3.)。そのうえで、人文知の復古的な主張を避け、同時に1990年代の刷新的な試みも乗り越えるかたちで、かつて人文知が普遍的な人間性を基軸とすることによって目指した世界把握の総体性を、「人間」の形成の軸から「体験」の再構成の軸に移行させることで、教養、人文的なものの現代的可能性を探りたい(4.)。

2. ポストモダニズムと人文知

2. 1. 1980年代と人文知の危機

大学や知識人による知の独占の終焉は、何も2000年代以降のデジタル情報社会の誕生をもって初めて語られたわけではない。周知の通り、1970年代末にジャン＝フランソワ・リオタールらが展開したポストモダニズム論において、19世紀に再整備された人文知の衰退が繰り返し指摘された。

19世紀の大学は社会システムの内的な凝集力を維持するという社会からの要請に対して、「いかに生きるべきか」という生の一般的モデルを形成し、教授者がそれを学生に伝達するという教育スタイルを確立することによって応えてきた。多くの場合、その一般的モデルとは人間の解放という物語によって正当化された(Lyotard, 1979=1986, p.123)。19世紀のこうした「教養 Bildung」は古代ギリシアの理想的人間像に範を求める自己形成を目指すものであり、ベルリン大学の創設者ヴィルヘルム・フォン・フンボルトに代表される新人文主義の思想のなかで定式化された。フンボルトは哲学に諸学の統合原理として地位を与え、大学の諸学部の方角性を一新したが、これも12世紀から続く大学の伝統継承のなかでのことであった。

しかし、リオタールによれば、全体の遂行性、効率の改善こそを目指すポストモダンの社会では、高等教育は人間の解放に関わることを責務としなくなり、専門家養成という機能を担うようになる。それにともない、高等教育において学生に伝達されるのは、組織化された知識のストックとなる。なおかつ、新しいコミュニケーション技術がそのストックに結びつくとなれば、沈黙した学生をまえにして教授者が肉声で講義する形式さえも不可欠ではなくなる。教授者を一個の記憶と同一視できるかぎりにおいて、教育はデータ・バンクを学生の端末機器へと接続する機械に委ねることさえ可能となるからである。その結果、学生に教えなければならないことは、内容ではなく、新しい言語としての端末機器の使用法であり、問いという言語ゲームのより洗練された問い方となる(Lyotard, 1979=1986, p.127)。

こうした社会では、大学の役割のみならず、啓蒙の物語という統合原理によって支えられてきた19世紀的な知そのものの体系性も解体にむかう。知は脱コンテクスト化され、断片化した情報となってしまうのである。たとえば、ダグラス・クリンプは、このような事態を、19世紀的な知を担ってきた、美術館という近代制度を対象として検討している。ポストモダニズム時代では、美術館における美的対象を秩序づけるための、首尾一貫した従来の基準が崩れ去った結果、何でもありになってしまった。このことは、それまで美術館の権威が表象的なごまかしに依存してい

たことを露呈させたとともに、19世紀的な知からの認識論的断絶を示唆しているという。絵画におけるモダニズムの創始とされる、19世紀末のエドアール・マネの「オランピア」はティツィアーノの原作を改変して描かれていたが、そこにはまだイメージの画面を一つの絵として人々に読み取らせるような構造的な一貫性があった。つまり、マネは19世紀的な知の内部で自らの芸術を打ち立てようとしたのである。それに対して、ロバート・ラウシェンバーグの作品は、モダニズムの絵画平面とはいかなる連続性ももたない。これは、彼が制作の技術から複製の技術に移行してしまったためである（Crimp, 1993, p.58）。

2. 2. 1990年代と人文知の刷新

1980年代のポストモダニズム論が19世紀的な高等教育の役割の終焉を宣言したことに反して、1990年代以降、人文知を端末機器の使用法の教授などに分解してしまうのではなく、従来型の人文知の権威性やその前提となる人間像を問い直す対抗的な知として刷新しようとする数々の試みが登場した。早くからこれを提議していたのが、エドワード・サイードである。サイードはリオタールのような啓蒙や解放の大きな物語への侮蔑的な態度に目をむけながらも、彼自身としては政治活動や社会活動を続けるなかで自由と教養という理想に結びついた人文主義がいまなお有効であると確信する。サイードは、自らの考える人文主義についてこう述べている。

わたしが思う人文主義とは、わたしたち自身の沈黙や死すべき運命と闘いながら、テクストから流用や抵抗といった現実化された場へ、伝達へ、読むことと解釈へ、プライベートからパブリックへ、沈黙から解説や発言へ、またその逆へと移動するための、そしてことばの空間と、身体空間や社会空間におけるそのさまざまな起源や戦略的展開とのあいだで、最終的に二律背反的で対抗的な分析をおこなうための手段であり、おそらくわたしたちがそのためにもつ自覚のことである——こうしたことは世界中で起こっている。（Said, 2004=2006, p.104）

ここでサイードが目指す人文知は、テキストの権威性のもとで沈黙を強いられてきた言葉に発言権を与え、その権威性を突き崩していくような言葉の配置を組織する対抗的な知である。

周知の通り、1990年代以降、こうした対抗的な知はポストコロニアリズムやカルチュラル・スタディーズと呼ばれる一大分野を形成していった。その一方で、あらゆるものに権力関係をみいだし、その告発を行うというこうした方法論は、ある種の平板化への危険性をはらんでいたゆえに、しばしば批判にさらされてきた。だが、ここではそうした対抗的な知の方法論を批判することよりも、それが登場するにいたった歴史的な文脈こそが重要である。生の一般的モデルを提示するという人文知の19世紀的な責務が危機に直面したあとに、20世紀末の対抗的な知は人文知の責務を再発見することで、いまだ多様な可能性が人文知にあることに気づいたのである。従来のキャノニカルな研究対象を相対化したことにより、対抗的な知ではそれまでの古典的な人文研

究の比にならないほど扱うべきテキストも拡大した。

他方で、こうした人文知の刷新によって、テキスト以外の様々な文化表象も検討の対象となっていった。たとえば、カルチュラル・スタディーズの重要な成果としては、メディアに関する研究を切り開いたことにある。19世紀的な生の一般モデルの限界のむこうで、カルチュラル・スタディーズは書籍中心の解釈学的な人文主義を相対化し、人々の生を組み込む多様なメディアの複雑な権力関係を目を凝らしてきた。カルチュラル・スタディーズは人文知を生の一般的モデルの側からではなく、表象批判というある種の形式性の側から規定していたということもできる。しかし、そこでのメディアとは広告、映画、テレビといったアナログなものが中心となっていた。つまり、表象として扱うるものばかりなのである。あらゆるものを表象として分析することは、逆にいえば表象という形式性こそが分析対象の選択を裏から規定していることになる。その意味で、表象という方法的基礎はポストコロニアリズムやカルチュラル・スタディーズの時代性を示していたともいえる (Hall Ed., 1997)。すなわち、ポストモダニズム論以後、デジタル情報社会以前という時代性である。

同様の特徴は、1980年代以降のメディア・リテラシー研究についても指摘できる。1970年代に生まれたスクリーン派の流れをくむレン・マスターマンは、メディア表象を構成されたものとして捉え直し、テキスト決定論的な記号論を軸としてそのイデオロギー性を批判的に読み解く方法を確立した (Masterman, 1985)。マスターマンの理論を発展的に継承し、学習と同時に教育的実践を重視するデビッド・バッキンガムにおいても、メディア表象を軸に送り手と受け手が存在するモデルが継承されている (Buckingham, 2003)。いずれにせよ、そこでは現代社会における生の一般的モデルが、メディア表象に対する批判的な思考を通じた主体性の確立という消極的なかたちで目指されている。つまり、従来の人文知の理想的な人間像が、かたちを変えて再生産されているのである。

1990年代のインターネット初期普及期に盛んに議論されたバーチャル・コミュニティ論も、やはり同じである。ハワード・ラインゴールドは、サイバー空間を一つのコミュニケーション空間と考え、「CMC技術を利用して世界中の人びとが開かれた討論に参加できる、相互にゆるやかに結ばれたコンピューター同士のネットワーク」から生成する社会的な総和を「バーチャル・コミュニティ」と名づけている (Rheingold, 1993=1995, pp.19-20)。「バーチャル・コミュニティ」において、人々は主体的にコンピューターに接続し、互いに満足のいく人間的絆を深め、時間をかけて十分に多くの相手と公共的な話題について議論することで、地縁などに根差したリアル空間とは異なる新しい普遍的コンセンサスの場を樹立することができるという。また、マイケル・ハウベンとロンダ・ハウベンはサイバースペースに生きるこうした人間のことを、ネットとシティズンを略して「ネティズン」と呼んでいる (Hauben & Hauben, 1997)。ネティズンはコミュニティ・ネットワークを通じて民主政治に参加する。このように、バーチャル・コミュニティ論もまた、インターネットを有効なインフラストラクチャーとする公共圏への参与を通じて人間そのものの形成を目指している。

3. デジタル情報社会と人文知

3. 1. 2000年代以降のデジタル情報社会

2000年代以降のデジタル情報社会の誕生は、1980年代のポストモダニズム論が述べていたメタ物語の消失を加速させた。マーク・ポスターがいうように、すでにリオタールが他のポストモダンの理論家にまさって「一方では言語と電子的媒介との結びつきを、他方では現代の社会的コンテクストを、よりはっきりと描き出している」(Poster, 1990=1991, pp.274-275)。だが、やはりリオタールの主たる論点は言語や「大きな物語」の終焉にあり、「コンピュータを近代的なメタ物語や社会实践の極致として描くかと思うと、また別なときにはコンピュータ化はポストモダニズムを促進するもの」としており、コンピュータの役割については揺れ動いていた。それに対して、ポスターは「情報様式」という概念からリオタールの社会理論を捉え直しつつ、コンピュータの社会統合的な傾向を明確に拒絶する方向に歩を進める。こうして、リオタールが述べていた物語の喪失という知見は、情報様式の水準からも支援されたのである。

1990年代初頭の、デイヴィッド・ボルターやジョージ・ランドウらのハイパーテキスト論は、ポスターの情報様式論に共鳴するものであり、コンピュータが書くことや読むことに何をもたらしたのかを問うた (Bolter, 1991; Landow, 1992)。しかし、ハイパーテキスト論でさえも、デジタル技術が生み出した情報社会の初期的な段階を扱っていたにすぎない。2000年代に入ると、ネットワークのさらなる拡大のもとでハイパーテキストは無数の写真や映像などと関連づけられ、高度なサーチエンジンが巨大なネットワークにアクセスしてデータを次々と取りにいき、またユーザー自らそこに書き込むことが日常化してしまった。これにより、ハイパーテキストと同様の特性が人々の日常世界の文化的形態そのものを構成するようになっていったのである。

レフ・マノヴィッチは、これをナラティブからデータベースへの移行として捉える。これまで特権的な文化的形態であり続けてきたナラティブは、現在ではデータベースによって取って代わられつつある。データベースは世界を諸事項のコレクションとして表示し、このコレクションに秩序を与えない。それゆえ、ユーザーはこのコレクションに様々な操作を行うことが可能となる。それに対して、ナラティブは無秩序にみえる諸事項に因果関係の経路を生み出す。もちろん、データベースの世界でも、ナラティブという語句はインタラクティブという語句などと一緒に、ある包括的な意味をもつ言葉として乱用されている。しかし、ニュー・メディアにおいてデータベースとナラティブは同一の地位にはない。ニュー・メディアの諸事項がそれ自身を、リニアなナラティブ、インタラクティブなナラティブ、様々な姿のデータベースなどとして表示することができるとしても、それらすべてはやはりデータベースなのである (Manovich, 2001=2013, pp.318-322)。ダグラス・クリンプが描写したポストモダニズム時代における美術館の廃墟のあとで、ニュー・メディアのなかにイメージやテキスト、その他の多様なデータからなる終りなき非構造的な複製の技術が誕生した。ラウシェンバークが複製作品において試みたことが、今やグローバルなインターネットのなかで、ごく普通のユーザーの日常茶飯事となってしまった。「アヴァンギャ

ルドの美学的戦略が、コンピューター・ソフトウェアのコマンドやインターフェイスの隠喩のうちに埋め込まれるようになった」(Manovich, 2001=2013, p.419) ののである。

クレア・プレストンによれば、デジタル・アーカイヴは、ルネサンスやバロック時代の人文学者、王侯貴族のあいだで流行した珍品陳列室にみられる、類似にもとづく知の管理技術と類比しうる。ウリッセ・アルドロヴァンディやアタナシウス・キルヒャーといった、16世紀から17世紀のあいだにかけて活躍した蒐集家は、書物、写本、彫刻、メダル、科学的な道具、自然物、異国の産物、古物などの様々な種類のオブジェを、自らの家屋や宮殿の一つの部屋、一続きの部屋に蒐集しようとした。そうすることで、彼らはすべての知識を容易に組織化し、自由に呼びだすことができるような知識の場としての「ムーサの部屋」を作りだろうとしたのである。つまり、こうした蒐集活動は想起への欲望と一体であった。蒐集家は、記憶を認識上の中心的能力とみなし、知識を触知可能なオブジェとして保存しようとした。その意味で、ルネサンスの珍品陳列室は、プレ・マルチメディア的な蒐集の技術を実演していたといえる (Preston, 2000, p.170)。

デジタル・アーカイヴはルネサンス時代の珍品陳列館と同様に、類似にもとづく知の管理を可能とした。だが、それは、19世紀的な美術館が珍品陳列館から継承した、記憶のための場をまったく必要としていない。ウォルフガング・エルンストにしたがえば、この「新しい種類の記憶にとって、〈記憶の場 les lieux de mémoire〉は存在せず、それは諸制度という意味においても存在しない」。デジタル・アーカイヴはたんに記憶されるデータをいれる器ではなく、数学的に定義される空間となっている。「そこでは、クロノロジカルな配列は失われ、過去も現在も並置され、あるのはアドレスだけである。プリント・テキストでは、記憶と伝統の安定性がしっかりと保障されていた一方、ダイナミック・ハイパーテキスト (インターネットのテキスト・フォーム) は、記憶それ自身をつかのまの、うつりゆくドラマへと変えるだろう」(Ernst, 1999, p.107)。

3. 2. 2000年代以降と表象批判の終焉

2000年代以降、情報量の豊かさを実感する余裕がないほど、人々の日常世界はデジタル・ネットワークのなかに深く組み込まれていった。その結果、1990年代のメディア研究が取り組んだように、広告、映画、テレビの表象性を方法的基盤として、個別のメディアを扱うだけではあまりに不十分となってしまったといえる。メディアと呼びうるものの境界も、送り手と受け手を軸として発生する権力関係も以前よりもわかりにくくなってしまった。経験の形態そのものが変容したのである。表象性の分析は、現在進行中のデジタル情報社会ではなく、それ以前の、あるいはせいぜいその最初期の時代においてこそ有効性をもっていたにすぎなかったといえる。

マノヴィッチの指摘した、ナラティブからデータベースへの移行とは、ニュー・メディアにおける知の管理技術に関することであった。だがそれに加えて、マノヴィッチはニュー・メディアにおける経験の変容にも言及している。ニュー・メディアはデータベース的な情報世界とともに、航行可能な空間という経験の形態をもたらした (Manovich, 2001=2013, p.342)。スコット・ラッシュが述べるように、小説の物語であれば、始まり、中間、終わりから成り立ち、主人公の主

観的意図が原動力となって物語の筋書が形成され、いろいろな出来事が因果関係をなしながら展開する。哲学的、社会学的なテキストであれば、その言説は概念枠組、言語行為、命題論理、正当化の論拠などによって構成される。それに対して、デジタル情報社会では、メッセージの生産はリアルタイムに近いかたちでなされる必要があるため、メッセージは出来事と分離しがたい関係となり、「インデックス（指標）的」となる。ビット単位の情報の作用では、学術的な言説の場合とは異なり、概念枠組や正当化の論拠など必要がない（Lash, 2002=2006, pp.16-17）。前者を表象文化、後者をテクノロジー文化と呼ぶとすれば、両者は次のように対比される。

表象文化では主体はものとは異なる世界に存在しているが、テクノロジー文化においては、主体はものと同じ世界にある。以前にあった超越性と二元論は内在性と一元論に取って代わられている。ここで二つの二元論が問題になる、一つは読者、オーディエンス、視聴者などの主体、対、人間が会う文化的実体であり、他は、この文化的実体、対、それが多かれ少なかれ表象する現実である。表象文化では、これら三つの要素——主体、文化的客体、現実の客体——はすべて互いに距離を置いて存在する。それに対してテクノロジー文化においては、これらの三つの要素はすべて同一の世界、同一の内在的世界のなかにある。（Lash, 2002=2006, p.279）

こうした内在性と一元性ゆえに、テクノロジー文化を表象として批判することは不可能である。哲学的か社会学的か、あるいは映画か文学かを問わず、元来、批判には必ず思考という超越的なものの領域がともなっている。しかし、グローバルなテクノロジー文化では、思考という超越的なものの領域そのものが消失してしまう。したがって、表象批判は、その土台そのものを切り崩されてしまうのである。

テクノロジー文化のもとでは、一面では、人間の言語の働きにもとづいてメディア表象を批判的に読み解いていくメディア・リテラシーに代わって、巨大テクノロジーによる環境管理に対処するためのいわばメディア・セキュリティの重要性が増してくる。デイヴィッド・ライアンが述べたように、デジタル情報社会では、社会保険カードからクレジットカードまで、個人がデータベースを構成する電子的情報に置き換えられることを通じて、各個人に影響を与え、その個人を統御することを目的に個人情報収集・処理する監視があらゆる場所で行われている。したがって、人々がそうした監視の権力を自覚し、情報を自己管理する自由を確保することは現在、非常に重大となっている。とすれば、テクノロジー文化では、1990年代に全盛をむかえた対抗的な知としての人文知さえも無用化してしまい、生の一般的モデルや教養を模索していた時代とはあらゆる意味で断絶し、生政治に裏打ちされた情報セキュリティ技術などの訓育だけが人間を自由にする方法となってしまったのだろうか。たとえば、ライアンは監視社会に対抗する方法として、データ保護技術の導入やプライバシー関連の法制化、サブポリティカルなレベルでの社会運動をあげている（Lyon, 2001=2002, pp.216-240）。

ここにたって、従来の人文知がいよいよ膨大な瓦礫となって散乱する時代が本当に到来したのだろうか。確かに一面では、まったくその通りである。しかし、それは、必ずしも瓦礫そのものの無意味化を意味しない。次章では、テクノロジー文化における教養の意味を再検討したい。

4. 「世俗的啓示」としての人文知

4. 1. 20 世紀における人文知のもう一つの相対化とアルシーヴ

ここまでは、20 世紀後半から 21 世紀初頭にかけての人文知の変容を、1980 年代のポストモダンニズム時代における人文知の危機、1990 年代以降のその刷新、そして 2000 年代以降におけるその再解体という過程としてたどってきた。しかし、20 世紀後半における人文知の変容のなかでみのがしてはならないのは、ポストコロニアリズムやカルチュラル・スタディーズのように対抗的な知として人文知を刷新するのではなく、それを根底から組み換えるかたちでの別様な知が誕生していたことである。

ミシェル・フーコーが、アルシーヴ (l'archive) と呼ぶ、言説の歴史的な規則性を記述することによって模索したのは、そのような知である。フーコーのいうアルシーヴは、ある文化が過去の記録として残したテキストの総和や、そうしたテキストを未来のために保存する制度のことではない。それは、「言表＝出来事の同一の根元で、またそれが与えられる集成のうちで、その〈言表可能性のシステム〉を最初から規定するもの」(Foucault, 1969=1995, p.199) である。言語に主体や意識を読み込む人文主義的な前提を抜きにして、言語を言表という最小単位において存在の水準から捉え直す場合、ある規則性によってその出現と消失を決定づけている言表の総体こそがアルシーヴと呼ばれるものなのである。

知られるように、ポストコロニアリズムとカルチュラル・スタディーズといった対抗的な知もフーコーのポスト構造主義から多大な影響を受けている。しかし、そうした対抗な知は、必ずしもフーコーが提議したことを正確に受け取っているわけではない。繰り返すように、対抗的な知がキャノニカルな研究対象を相対化するとしても、それが表象批判というかたちを採っているかぎり、批判する主体という人文主義的な前提が組み込まれている。だが、フーコーのアルシーヴは元来、この人文主義的な前提とは相いれない。

フーコーのアルシーヴは、2000 年代以降のデジタル人文学がいうところのアーカイヴと比べると、テキストの液化化への関わりにおいて対照的である。ピーター・シリングスバークらの「編集文献学」が課題とするのは、デジタル情報社会において学術編集の価値をいかにして継承するかということである。インターネットによって、世界中に散らばるアーカイヴ資料にアクセス可能となっただけでなく、様々な資料を比較することが容易になり、そのテキストが生みだされた歴史的、社会的な文脈情報、そのテキストに関する現在にいたるまでの批評など、テキストを驚異的な量の関連情報にリンクさせることが可能となった。だが同時に、グーグルに代表されるサーチエンジンとブラウザは、重要な情報と偽りの情報を区別なくただ垂れ流すだけの、混沌とし

た情報世界にとどまっている。つまり、学術資料のデジタル化とネットワーク化は既存の人文研究のインフラストラクチャーに実りある革新をもたらした一方、人文知の境界線そのものの解体に与してしまったのである。編集文献学は、インターネットにおけるテキストの液状化に抗して、学術的なテキスト編集を電子的に継承するナレッジ・サイトの構築を提唱する（Shillingsburg, 2006）。

しかし、編集文献学が関心を示しているのは、フラット化した情報世界の内部で従来の人文知の境界を再画定するための編集技術にとどまる。つまり、それは、テキストの液状化そのものにむきあうわけではなく、そこから切れたところでデジタル・アーカイヴを古典的な手法で再編集することを目指している。そのため、編集文献学の見方では、テキストの液状化もサーチエンジンやブラウザといった技術的要因に帰されている観があり、技術的要因だけに還元しえない人文知の流動化はあまり問題とされない。

それに対して、フーコーのいうアルシーヴの記述は、テキストの液状化そのものにむきあいうる。知が流動化し、さらにサーチエンジンとブラウザによってテキストが物理的に分解され、フラットな情報世界が現れたのであれば、そのこと自体が言表可能性の条件を指すものといえるからである。アルシーヴの記述は、編集文献学のアーカイヴのように情報世界の無秩序を回避するのではなく、むしろその無秩序にこそ規則性の条件をみようとする。また、アルシーヴからすれば、その無秩序を回避する編集文献学的な知自体が、言表可能性の条件を示していることになる。

4. 2. 21世紀前半のデジタル情報社会とポスト人文知の教養

それでは、こうしたポスト人文知は、高等教育とどのような関係にあるのだろうか。デジタル情報社会の進化により、人々はたやすくネットワークにアクセスし、その都度目のまえに繰り広げられる非歴史的な現在のなかで、教養、大学、知識人とは無関係に膨大な情報を無限に自由に関係づけ、解釈することが可能となった。その結果、人々はこれまで人文知が組み上げてきたナラティブをますます必要としなくなっている。だが他方で、ネットワークのなかには多様なナラティブで満ち溢れている。また、人々は解釈の自由に耐えることができず、誰かによる解釈を次々と求めている。ここには興味深い逆説がある。高等教育における人文知が危機に直面している一方で、人々はかつて人文知が行っていた振る舞いと同じように、何が真理か何が正義か、あるいは何が自分にとって確かな経験なのかを剥きだしの状態のままで刹那的に確保しようとする。

ポスト人文知は、テキストの液状化のみならず、それと並存するこのような主体の流動化にむきあいうる。人文主義的な前提を拒絶するデジタル情報社会のなかで、いかにして伝統的な「一般的教養」にみられた世界把握の総体性を捨て去ることなく、同時にデジタル情報社会から逃避することもなく、一人一人が全き自分でありうるのか。また、ポスト人文知は人々が全き自分となるための教養のかたちをいかにして示しうるのか。

そのような教養とは、世界に対する感受性や現実感覚を回復するための方法であると考えられる。無限の自由としてみえていたことが、実はそうではないということを直感させてくれるよう

な方法である。だが、それは、従来型のメディア・リテラシーや情報リテラシーとはまったく別種のものである。リアルなものとバーチャルなもの、ナラティブとデータベースが、現在のある瞬間において錯綜する状況のなかにこそ、人々にとってのリアリティが出現するようになった現在では、もはやメディア・リテラシーを単独で論じることは困難となっている。あえてリテラシーという語句を使えば、それは、デジタル情報社会のなかでその都度出現するリアリティに対するリテラシーとでもいうべきものである。

言い換えれば、ポスト人文知の教養とは、剥きだしの状態で情報社会に接触するときとは別のリアリティの可能性を示唆することである。剥きだしの状態において情報社会を生きるその人のリアリティとは、いったいどこからきていて、どこへむかっているのか。たとえば、ある人がデジタル・ネットワークに接続し、ある事柄や他人との関係性について何らかの「新しさ」を検索し続けても、当初のリアリティが延長していきただけである。他方で、どれほどネットワークを検索しても、検索している本人の無意識に触れることはできない。いずれにおいても、検索され続けているネットワークのなかの情報群と、それを検索している自分とのあいだに巨大な鏡像的關係が成立してしまい、永遠にその人は既知の「新しさ」のなかをさまよっていく。

繰り返しになるが、これは、ライアンやポスターが述べた、ポスト工業社会における大衆制御の方法としての監視や超パノプティコンとは別の問題である。彼らの議論は言語やコードの問題に重心を置いており、そうした情報環境のなかに散らばった主体がその後どのような姿となるのかについて問うものではない。それに対して、ここで述べているのは、いうなればポストモダンの主体の現実的形態に関することである。怪物的に膨れあがり、コントロールのつかなくなったコミュニケーションの流れの過剰負荷や先の巨大な鏡像的關係に惑わされるなかで、人々はどういうようにしてそれらを自分自身にとっての経験として感受することが可能なのだろうか。あらゆるデータへのアクセスが自由になったからといって、自分自身にとっての経験として世界を感受するプロセスまでもが不要となったわけではない。教養の役割があるとすれば、この「経験 Erfahrung」の貧困に対応することである。

20世紀初頭にヴァルター・ベンヤミンは、シュルレアリスムに「体験 Erlebnis」の再構成にもとづく「経験 Erfahrung」の根源的な回復をみいだした (Benjamin, 1929=1969, p.14)。ベンヤミンによれば元来、「経験 Erfahrung」と「体験 Erlebnis」は対立する概念である。「経験 Erfahrung」が出来事についての理解や解釈を媒介とした反省的なものであるのに対して、「体験 Erlebnis」とはそうした媒介のない、知覚的で前反省的なものである。したがって、「体験 Erlebnis」の再構成にもとづく「経験 Erfahrung」の回復とは、人々が失っていた不動のアイデンティティを取り戻すということの意味するわけではない。「体験 Erlebnis」はアイデンティティの有無が問題となる反省的なものの位相とは関係がないからである。今井康雄が述べるように、人々がアイデンティティを喪失したと感ずる場合、むしろそれは普遍的な知や制度によってアイデンティティが配分されていることに対する各人の当惑の表現なのである。すなわち、人々のこの当惑は、アイデンティティへの希求ではなく、アイデンティティからの解放の希求とみるべきなのである。ベンヤ

ミンが世界の同時代的様式のなかに探求したのは、「伝統や歴史性や信頼性の次元を、アイデンティティの裏をかきつつ獲得する、そのような主体形成の可能性」（今井, 1998, p.239）であるといえる。

シュルレアリスムが事物とのミメシス的關係において生みだす作用を、ベンヤミンは「世俗的啓示 profane Erleuchtung」と呼ぶ。現代に生きる私たちにとってこの「世俗的啓示」は、ベンヤミンがあげるシュルレアリスムの作品や都市空間よりも、リアルなものやバーチャルなものが錯綜したリアリティのネットワークのなかにこそ求めうる。既知のものを含めた情報の、ショック体験による粹づけ直しの連続を通じて、既知の「新しさ」に縛りつけられた不自由さから解放されるのである。したがって、ショック体験による自己解放の契機は情報環境の方にこそあるともいえるし、それを検索している本人の方にあるともいえる。要するに、永遠に既知の「新しさ」のなかをさまよう状態から解き放たれる契機は、アクセス可能な情報範囲の拡張やデータ管理技術の習得よりも、両者が絡みあうリアリティのネットワーク自体の組み換えのなかにある。

そうしたショック体験は、既知の「新しさ」が根差しているネットワークをどのように刺激し、その組み換えにどのように役に立つのかという点が、体験を与える側によってあらかじめ完全に把握されているときに初めて可能となる。そのときに、人文知が蓄積してきたどのような知的資源がショック体験に役に立つのかも明らかとなる。人文知が無効化しつつあるといっても、その知的資源をある特定の一般的なモデルから整理し、啓蒙することが有効性を失っただけなのであって、人文知が蓄積してきた知的資源そのものが無効になったわけではない。人文知の知的資源は、学生の既知の情報との対応関係のなかで配置し直され、学生にショック体験を与えるものとして組み立て直されなければならなくなったのである。

このような教養では、リオタールが想定したように、教授者は巨大なデジタル・データベースへのアクセスを監督する役に成り果ててしまうことはない。教授者が予測し創出するショック体験の異質性が学生を経験の貧困から回復させるからである。また、教授者にとっては、従来のように啓蒙言語を用いて概念体系を教示し、学生に理解させるという方法だけが必ずしも有用となるわけではない。もはや知の位相が内容や情報量だけにあるわけではなく、当人のリアリティを構成しているネットワークそのものにあるからである。たとえば、教授者は学生の日常世界がすでにどのようなネットワークに組み込まれているかを正確に診断したうえで、様々な知的資源へとアクセスし、データをサンプリングし、学生の潜在的記憶にショック体験を与えながらリアリティをパフォーマンス的に再構成してみせることもできよう。

具体的には、次のようなことである。教授者が学生自身の内属する社会や歴史に関する知識を学生に伝え、そのなかで理想となる人間像を描きだそうと試みる場合、関連する知識を事前に簡潔に噛み砕いて体系的に整理しておき、なるべく分かりやすい言葉で学生にむかって表現するという手法が考えられる。また、その補助手段として視聴覚資料を用いることもできるだろう。だが、この場合、知識化され、秩序だった現実と人間像がほんの一瞬、学生によって形式的に理解されるだけである。たとえ学生がそれらの知識を十分に理解したとしても、もはやそこにはかつ

ての教養が担っていた世界把握の総体性は見込めない。説明の簡潔さや視聴覚資料の量が問題なのではなく、そのように整理された現実と人間像が、学生のみならずあらゆる人々が日々接している不条理な世界と、人々の記憶に沈潜する現実に対する感覚をまったく経由していないからである。視聴覚資料として映画を用いる場合、学生がそこには自分が実際に生きているカオスに満ちた過酷な世界が寓意的に描かれていると感じることができなければならない。また同時に、その世界は、学生自身がいつのまにか作り上げてしまっている世界の特定の感じ方とは異質なヴィジョンに満ちていなければならない。そうすることで初めて、映画は学生にショック体験を与えることができ、リアリティをめぐる閉塞的なネットワークから学生を解放することが可能となる。

5. おわりに

現在、私たちは、リアルなものやバーチャルなもの、ナラティブとデータベースが錯綜した、人間的でもあり非人間的でもある現実のなかに生きている。人々の意識は情報社会の凄まじい流動のなかで翻弄され、傷つけられている。しかし、こうした情報環境においても、人文知は端末機器の使い方という技術訓練的な実践だけに解消されるわけではない。だからといって、19世紀的な生の一般モデルを復興することも、20世紀後半に模索された対抗的な知に期待しすぎることも、十分ではないといえる。

冒頭でも述べたように、伝統的な自由七科とは、文法・修辞学・弁証法、算術・幾何学・天文学・音楽学という、言語系と数学系に分かれていた。それらが人間を自由にするとされたのである。現代の情報社会にあわせて、データベースのなかに満ち溢れている言葉に対するリテラシーや、数理工学的な管理技術についての理解を深めることが不可欠であることはいうまでもない。しかし、本稿を通して検討してきたことを簡潔にまとめれば、こうなる。伝統的な人文知が目指してきたようにまず「人間」の形成を軸としたうえで、それを言語と数学に担わせるよりも、ベンヤミンの意味での「体験」の再構成を軸としたうえで、そこにむけて人文知が蓄積してきた知的資源を配することで、教養が担ってきた世界把握の総体性を受け継ぐことは可能ではないか。

この世界把握の総体性とは、人々が世界のなかで生きているということをも自分自身の身体で触知することを指す。これを前提にして、言葉や数理による理解が存在し、専門的な知が存在し、個々人の社会的立場が存在する。しかし、リアリティが断片化し、人々の存在の仕方が相対化され、急速に無意味化していく状況のなかでは、そうした総体性の調達方法が不透明となる。場合によっては、伝統的な教養の重要性だけが形式的に強調されることで、むしろこの総体性を現代的なかたちで回復することへの関心が永遠に放置される。その結果、高度な情報環境の裏側で、人々は安定性を欠いた存在とならざるをえない。安定性を欠いた存在は、錯綜したネットワークから発生する漠たる不確実性に対応するすべをもたない。だが、繰り返すように、もはや確たる自己を再構築するという伝統的な方法による総体性の回復も望めない。全き「人間」となるための、というよりも、漠たる不確実性に対応するための「体験」の基礎教養が人文知に求められて

いる。

参考文献

- Benjamin, W. (1929). *Der Surrealismus: Die letzte Momentaufnahme der europäischen Intelligenz*. In R. Tiedemann & H. Schweppenhäuser (Eds.) (1991), *Gesammelte Schriften II-1* (pp.295-310). Frankfurt: Suhrkamp Verlag. [和訳: ベンヤミン, W. (1969) 「シュルレアリスム」『ヴァルター・ベンヤミン著作集 8 シュルレアリスム』(針生一郎 訳) 晶文社 pp.9-43].
- Bolter, J. D. (1991). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. [和訳: ボルター, J. D. (1994) 『ライティング・スペース—電子テキスト時代のエクリチュール』(黒崎政男・下野正俊・伊古田理 訳) 産業図書].
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Cambridge, UK: Polity Press. [和訳: バックingham, D. (2006) 『メディア・リテラシー教育—学びと現代文化』(鈴木みどり 監訳) 世界思想社].
- Crimp, D. (1993). *On the Museum's Ruins*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ernst, W. (2006). *Dis/continuities: Does the Archive Become Metaphorical in Multi-media Space*. In W. Hui, K. Chun & T. Keenan (Eds.), *New Media, Old Media: A History and Theory Reader* (pp.105-123). New York: Routledge.
- Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. Paris: Gallimard. [和訳: フーコー, M. (1995) 『知の考古学』(中村雄二郎 訳) 河出書房新社].
- Hall, S. (Ed.) (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Hauben, M. & Hauben, R. (1997). *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society Press. [和訳: ハウベン, M. & ハウベン, R. (1997) 『ネティズン—インターネット、ユースネットの歴史と社会的インパクト』(井上博樹・小林統 訳) 中央公論社].
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, MA: Johns Hopkins University Press. [和訳: ランドウ, G. P. (1996) 『ハイパーテキスト—活字とコンピュータが会おうとき』(若島正・板倉巖一郎・河田学 訳) ジャストシステム出版].
- Lash, S. (2002). *Critique of Information*. London: Sage. [和訳: ラッシュ, S. (2006) 『情報批判論—情報社会における批判理論は可能か』(相田敏彦 訳) NTT 出版].
- Lyon, D. (2001). *Surveillance Society: Monitoring Everyday Life*. Buckingham: Open University Press. [和訳: ライアン, D. (2002) 『監視社会』(河村一郎 訳) 青土社].
- Liotard, J. F. (1979). *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Paris: Minuit. [和訳: リオターール, J. F. (1986) 『ポスト・モダンの条件—知・社会・言語ゲーム』(小林康夫 訳) 星雲社].
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press. [和訳: マノヴィッチ, L. (2013) 『ニュー・メディアの言語—デジタル時代のアート、デザイン、映画』(堀潤之 訳) みすず書房].
- Marrou, H. I. (1948). *Histoire de l'éducation dans l'antiquité*. Paris: Éditions du seuil. [和訳: マルー,

- H. I. (1985) 『古代教育文化史』(横尾壮英 他訳) 岩波書店].
- Masterman, L. (1985). *Teaching the Media*. London: Comedia Publishing Group. [和訳: マスターマン, L. (2010) 『メディアを教える — クリティカルなアプローチへ』(宮崎寿子 訳) 世界思想社].
- Poster, M. (1990). *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Cambridge, UK: Polity Press. [和訳: ポスター, M. (1991) 『情報様式論 — ポスト構造主義の社会理論』(室井尚・吉岡洋 訳) 岩波書店].
- Preston, C. (2000). In the Wilderness of Forms: Ideas and Things in Thomas Browne's Cabinets of Curiosity. In N. Rhodes & J. Sawday (Eds.), *The Renaissance Computer: Knowledge Technology in the First Age of Print* (pp.170–183). New York: Routledge.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley. [和訳: ラインゴールド, H. (1995) 『バーチャル・コミュニティ — コンピューター・ネットワークが創る新しい社会』(会津泉 訳) 三田出版会].
- Said, E. (2004). *Humanism and Democratic Criticism*. New York: Columbia University Press. [和訳: サイド, E. (2006) 『人文学と批評の使命 — デモクラシーのために』(村山敏勝・三宅敦子 訳) 岩波書店].
- Shillingsburg, P. L. (2006). *From Gutenberg to Google: Electronic Representations of Literary Texts*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. [和訳: シリングスバーグ, P. L. (2009) 『ゲーテンベルクからグーグルへ — 文学テキストのデジタル化と編集文献学』(明星聖子・大久保讓・神崎正英 訳) 慶應義塾大学出版会].
- 今井康雄 (1998) 『ヴァルター・ベンヤミンの教育思想 — メディアのなかの教育』 世織書房.