

# 次世代智民の展望、日本の場合(1)

公文俊平 (GLOCOM所長) 東浩紀 (GLOCOM主任研究員) ●インタビュアー/石橋啓一郎(GLOCOM研究員)

2

## ■「ギーク」と「オタク」

石橋 前回までのインタビューでは、われわれが智民と呼んでいる知的なパワーをもった人たちが社会でどういう力をもってきたかについて、主にアメリカの例を見ながら話を進めてきました。本日は公文所長のほかに日本のコンテンツクリエイターの方たちとも交流の深い東GLOCOM主任研究員も交えて、お話をうかがいます。

前回は、アメリカでテクノクラート、ハッカー、ギークというように、知的なパワーをもっている人たちの主流が移り変わってきて、だんだん大衆化してきているということでした。

公文 私はアメリカの智民の発達は、テクノクラート、ギーク、そしてたぶんこれからはスマートモブズというような局面に入るのかなと見ています。前回以降、おもしろい例を二つ見つけました。まずマイケル・ルイスの『ニュー・ニュー・シング』(東江一紀訳、日本経済新聞社)という本で、これはシリコングラフィックス社を立ち上げ、ネットスケープ社を作ったジム・クラークについて書いたものです。彼はもとスタンフォード大の教授でもあって、一面ではテクノクラートに似ているのですが、他面から見るとギークのようなところがあります。彼にはものすごく知的なパワーがあって、シリコンバレーではみんなに一目置かれている。クラークが何かやるといって、エンジニアたちが馳せ参じるわけです。しかし、企業の経営者としてはだめで、毎回プロの経営者に権力を奪われる。すると彼はまた別のことを考えるというようなことをやっていて、典型的な意味でのテクノクラートではない。しかし、十分な学歴などをもっているという点からは典型的なギークでもない、中間的な存在です。

もう一つは、同じマイケル・ルイスが書いた『ネクスト』(熊谷千寿訳、アスペクト)で、この本の主人公は12~15歳ぐらいまでの子供たちです。ある子供は株式市場を操作したというのでSEC(米証券取引委員会)に、逮捕まではされなかったけれど、儲けを返すように言われた。askme.comで法律相談のナンバーワンになったのは15歳の少年です。イギリスの14歳の少年はP2Pのグヌーテラを支援するサイトを立

ち上げて、その世界のリーダーとして尊敬されている。彼らは、中学生、高校生ではあるのだけれど、学校の中でのし上がるという以前に、自分の家のコンピュータを使って、数カ月のうちに、あつという間に才能を発揮してインターネットの世界で活躍するようになる。従来のギークをさらに超えたような、ある種の異能をもった子供たちが現れている。

これらジム・クラーク型と少年型は、多分ギークの両端に当たります。一方、スマートモブズ的な行動はまた異なり、そういうギークが引|張るのではなく、別のタイプのリーダーなり先導者なりが出てくるようです。ハワード・ラインゴールドの本に出てくるマッドウィングエンジェル(狂翼天使)は携帯電話での暴走族で、実際にはなく、みんなお互いに顔を合わせたことがないままバーチャルにバイクを乗り回しています。リーダーが女性で、外国へ留学したいので抜きたいと言いつ出した仲間の一人を捕まえて拷問しろという指令をメンバーに出し、実際にリンチが起こったという。日本でも実際にそういう連中も現れている。そこで、日本の「オタク」をどう見ればいいのかを考えてみたくなります。

東 アメリカの場合は確かにそういう若い世代が目立つようです。いま公文先生がおっしゃったように、10代、20代で巨万の富を築いたとかいう話が聞こえてくる。日本でもそういうケースがないわけではないのですが、それほど社会的な注目は集まらない。これはギークかオタクかという問題以前の、日本とアメリカの市場構造や文化構造の問題かもしれません。日本の社会は、新しい世代ができたからといってドラスティックに世代交代をするような構造になっていません。

その違いを横に置いて、似た現象があるかといえば、当然日本にもあります。ただ、ジョン・カツツの『GEEKS ギークス——ビル・ゲイツの子どもたち——』(飛鳥新社)を読むと、オタクとかなり違った面も見えてきます。「ギーク」という言葉は技術面の印象が強いです。一方、日本の「オタク」という語感、いまでこそネットやコンピュータに強い人々というイメージはありますが、もともとはむしろアナログ的な印象だと思います。アメリカでハッカーからギークへと受け継がれているような、高度な技術で武装した新世代

の個人主義者という像はオタクには当てはまりません。日本のオタクは、共同体的なコミュニティへの志向が強いし、政治的にはむしろ保守的だと思います。その点では違うかもしれません。

公文 アメリカでも、一気に世代交代があったというほどドラスティックなことでは今でもないと思います。さきほどのルイスの『ネクスト』で取り上げられている少年たちにしても、この本が出たのは2年前ですが、非常に珍しい現象として取り上げられていて、みんな読んでびっくりして注目が集まる。そこはたぶん日本でもそう違いはないでしょう。ただそういうなかで、ギークという言葉自体がだんだん意味が変わって行って、今はむしろ、高学歴の人に対しても使う。コンピュータと必ずしも関係がなくても、一風変わった形で新しいイノベーションを導入するのが好きだといったような態度のことをギーキー(geeky)という言い方をするようになっています。

それから、ギークの場合は、最初はコンピュータとすごく関係があったと思いますが、ルイスが取り上げている子供たちの中には、プログラマーといえるほどの人はいない。最初のジョナサン・リーベッドも、2番目のマーカス・アーノルドも市場分析や法律相談にはのめり込むけれど、コンピュータはただ手段として使っているだけです。最後のP2Pの少年は、自分でもプログラムを書いたらしいけれど、問題にされるような出来のものではなかったという話です。

東 『ギークス』は、アイダホの田舎で燻っていた労働者階級の少年がギーキーな異能を活かしてシカゴ大学に受かりましたというような、一種のアメリカンドリームになっていて、たいへんわかりやすい話になっていますね。けれど、これがギークの代表的な例なのかどうか、僕はよくわかりません。僕の印象では、ネットに強い若い世代は、むしろ社会でのし上がりたいと思っていない場合が多い。少なくとも日本のオタクでは、その傾向ははっきりしているし、だからこそひきこもりとの親和性も問題になるわけです。そういう点では、「オタクが次の時代を担っていく」というような言説を聞くと、多くの人々にとっては矛盾に響くと思います。つまり、オタクたちは、むしろ社会的責任や関係性から撤退するためにアニメやゲームの虚構に耽溺しているというのが一般的な理解

ですし、実際にそれが正鵠を射ているところもあります。ですから、アメリカのギークはともかく、日本のオタクが次世代の「智民」として公共性に目覚めていくというモデルには無理があるのではないかと、思います。オタクたちの一部はそうなるかもしれませんが。

とはいえ、もし日本の行政がアニメ・ゲーム系のコンテンツ産業を将来の中核産業にするつもりなのであれば、その点ではオタクに頼らざるをえない。つまり、社会から撤退したいと思っている人たちこそが、社会の中核を支えるような矛盾が出てきていて、この矛盾をどうするかが、今後の大きな問題になると思います。

おそらくギークに関しても、似た問題があると思います。アメリカではIT革命が巨大産業を生み出してしまったため、それを担っていた元ギークたちが社会的な責任を担わざるを得なくなりました。オープンソースの運動にしても、もともとは考えなしに素朴にやっていたものが、さまざまな社会的軋轢を起こすようになったために、かなり無理して法的・政治的理論武装をやらねばならなくなってきている。ローレンス・レシグのような法学者が行っているのは、そういう作業だと思います。もともとギークの哲学はかなり無責任なアナーキズムでしょう。ハッカーでもギークでもオタクでも何でもいいのですが、そういう人々の多くは、もともと、従来の常識で言えば「非社会的」というか、既存のルールから逸脱している人々です。だからこそすばらしい作品や技術を生み出すわけですが、とりあえずそういう性質は押さえなければならぬ。そういう意味で、ギークやオタクが新しい智民になるという考えは、単純にはうなずきたくない。とはいえ、繰り返しになりますが、彼らの活動が未来の社会の中核になることは間違いなくて、問題は、そこで従来のようなタイプの市民的公共性がどのように変貌を遂げるか、ということだと思います。

公文 観察として、カッツの本に出てくるギークたちも典型でしょうが、別に自分で世の中をひっくり返してやろうとかいうはっきりした自覚をもっている、そういう存在でもなんでもない。あるいは客観的に言うとほとんど無視され嫌われ、バカにされているような人々が、コンピュータに関してはある種の異能をもっているがために気がついてみると世間で頼りにされている。こういう話ですね。ハッカーは、そこ

がちよっと違って、ある種の哲学をもっています。むしろ典型的に言えば、ギークのような存在がいつの間にか社会的に意味をもつようになってきた。それがこの本に出てくる「ギーク・アセンション」という言葉の意味です。

東 僕はギークの事情はよく知らないので、なんとも言い難いのですが……。日本のオタクで考える場合、たとえば、地方出身の貧しい人がクリエイターを目指して東京に出てきてビッグになってお金持ちになりました、というストーリーは簡単に作れます。そういう人たちはいっぱいいますから。しかし、他方、都市で自滅しているオタクも多いわけです。そしてこの二つの集団は切り離しがたい。上昇志向のオタクとひきこもりがちのオタクがいるわけではなくて、ひとりの人間がその両面をもっている。そこが難しいところです。

政府や自治体はコンテンツ産業の育成に注目しはじめていますが、具体的にオタクをどう支援するかと考えてみると、「君たちは豊かな才能をもっているし、君たちの作品や表現は個人としての楽しみを越えて社会の新しい可能性を開くものだ」と言っても、そういう公的な認知を嫌うタイプの人たちも多い。重要なのは、ポストモダン化した現代社会では、公共性そのものから撤退する市民が増えていくことです。オタクのほとんどは、政治や社会的な地位上昇のことなんて考えていない。

ですから、そういう新世代を中心に据えた情報社会が、はたして維持可能なものかどうかというのは議論を呼ぶところです。しかも問題は、維持可能か、そうすべきかという議論以前に、事実としてすでにそうなってしまっている面があることです。「オタクが社会の中心になっていくのですか」という問いは、日本ではすでに修辞疑問でしかない。すでにオタクたちは、エンターテインメント産業や、ソニーやホンダなど有名企業のエンジニアの中になりに入り込んできている。ハイカルチャーの権化である文学や現代美術にしても、オタク的な感性の伸張は疑いなくなくなっている。その影響力はアジアにまで広がっていて、韓国でも香港でも似たような作品に出会うことができる。したがって、その力には頼らざるを得ないのだけれど、「頼る」とストレートに言うのは難しい。

公文 そこはカツが初めのほうで書いているテレビ局での経験と、そのまま重なり合うような話です。もし違いがあ

るとすれば、さらに次にどこまでそういう現象が広く認知されていて、それが跳ね返ってきて、周りの人たちや本人がギークであると考え、「俺もギークだ」と言って誇りに思うところまで来ているのかということです。もちろん部分的だとは思いますが、少なくともアメリカでは、イーバークとかスーパーギークという言葉が普通に使われるようになってきた。それに比べると日本で、特に社会的地位のある大の男が「ボクもオタクなのよ」と言って自慢をするとはちょっと考えにくい。

東 どうなんでしょう。ギークという言葉の語感はわからないですね。

公文 新聞、雑誌などを読むと、ごく普通に使われるようになっていきます。

## ■「オタク文化」のもつ価値と危うさ

東 新聞や雑誌は結構簡単に操作できて、ひとり好意的な記者がいればすぐ変わって見えるわけですが、実際の語感がどうなのか。僕は昨日までまさにオタク関係の仕事で韓国に行っていました。ちょっとした交流会を立ち上げる仕事だったのですが、そこで韓国側の参加者は、「日本ではオタクという言葉は普通に使われているし、東さんの著作のようにアカデミックにも使われるようですけれど、韓国では非常に悪い語感なので、公的な場や研究会のタイトルにオタクという言葉は入れないでくれ」と言うのですね。僕はそれに対して、「いや、それはまったくの誤解で、日本でもオタクという言葉は公的に認知されておらず、僕が勝手に使っているだけです」と答えました。そういう誤解が起きている可能性はある。

いずれにせよ、アメリカのギークがIT産業と密接なかわりがあるとなれば、日本のオタクはアニメーションやゲームのコンテンツ産業と密接なかわりがある。それははっきりとした違いですね。そのとき、コンテンツの代表として『千と千尋の神隠し』や『ファイナルファンタジー』ばかりを挙げていれば聞こえはいいでしょうが、実際にはそうもいかない。日本のマンガ、アニメ、ゲームがいま世界で競争力を持っているのは、性表現や暴力表現にほとんど規制がないからです。正確に言えば、緩やかだがそれなりに規制がある商業市場と

は別に、ほとんどアナキーなまでに自由な同人市場が強力に存在しているからです。日本のコンテンツ産業が強いのは、もっとも自由で競争が激しい市場を国内に作り上げたからにほかなりません。そこを抜きにして、巨大産業として政府が堂々と支援できるものを、なんて考えても、絶対に失敗します。

しかし、これはある種危ない話でもある。僕自身多くのオタクたちと付き合いがあるわけですが、その中には、やはり「宮崎勤やオウム真理教の一步手前だな」と思わせる人々もいる。誤解のないように付け加えておくと、そうでない人々が圧倒的多数ですよ。けれどもそういう人々もいる。そしてそういう人々が市場を支えている。そういう不気味な(僕自身はそう思いませんが、世の中的にはそう思われがちの)存在をどこまで許容し、どこまで排除して社会を作っていくのか。社会的寛容の問題と、オタク的なものあるいはギーク的なものをいかにして社会の基盤に組み込んでいくかという問題は、実は密接に関係しています。その話は僕の専門であるポストモダン論とも関係していて、近代的な社会のモデル、すなわち、ノーマル、アブノーマルという形で、良識な市民の公共圏と向こう側の犯罪圏みたいな明確な区分けが現代ではできなくなってしまっている。その一端がコンテンツ産業にも現れてきているわけです。

公文 それには、ちょっと異論があります。社会というのは、もともとそういうものです。いかに秩序立てていくべきかと悩むのは結構ですが、悩むと悩むまいとそれなりに秩序が立ってくる。思い出すのは、ケネス E. ボールドイニングが産業革命初期の話を書いていて、産業革命を引っ張ってきた人たちというのは教育もなければ金もなく、しかも異端のような信仰をもっている奇妙な連中で、ただやたらと熱い心をもっていて、ひたすら商売に精を出しているという不思議な連中、世の中からバカにされて、いかがわしい存在だと思われていた。それが100年も経つうちに、いつの間にか世間的な評判も良くなり、子供たちは学校を出るようになり、ブルジョワとして尊敬されるようになる。あるいはマルクス流に言う、「産業資本というのは体中の毛穴から血と膿を滴らせながらこの世に生まれてくる」と彼は一方で言いながら、他方では、「この100年の間にこれまでの人類がなしえなかったほどの技術力や富をもたらした」と評価する。これは、同じことのいろいろな面にすぎない。

あるいは、幕末の脱藩組や勤皇の志士になった豪農の息子たち、大正時代の白樺派、その後の永井荷風のような人々と、その(いわば社会の「裏」の)イデオロギーを考えてみてほしい。それは戦後の「朝日新聞」的イデオロギーに直接つながっているのではないのでしょうか。国家にうんざりな人々が後に猛烈社員になっていくことは、必ずしも矛盾ではない。会社にうんざりなオタクやフリーターの「裏」イデオロギーが、次の時代の「表」のイデオロギーになっていくことも十分ありうるのではないか。

東 長期的に見ればありうるかもしれません。ただ、具体的にどう政策を打ちましようかとなると、厄介な問題が起きてきます。たとえば、日本のアニメやゲームは世界に冠たる文化らしいから、保存しよう、ということになったとする。では何を保存すればいいのか。商業作品だけでいいのか、それとも同人流通まで含めるのか。ネットはどうするのか。何が保存する価値があって何がないのか。その線引きができない。

公文 なぜこれまで発展してきたかという、それこそ古典的な経済学の教科書に書いてあるように、規制がなくてなんでも自由にできたからなのに、なぜそこにわざわざ税金をつぎ込んで、何かを保存したり何かを促進させたり、人為的な歪みを付け加える必要があるのか。

東 それはひとつには、アニメやゲームがグローバル化したからでしょう。つまり、日本のサブカルチャーにも国際的な規制が入ろうとしている。たとえば著作権や性表現の問題。著作権の問題も深刻ですが、性表現も厳しい状況になっていて、マンガやアニメ、ゲームにおけるバーチャルなポルノ表現に対しても、いまや国際的に強い表現規制が行われようとしている。とくに児童ポルノが厳しく、欧米では写実的なCGなどを想定して作られた絵の規制が、日本ではマンガやアニメまでカバーしかねない状況になっている。そもそも、アニメやゲームのキャラクターは幼く見えるので、欧米人からするとかなりのものが児童ポルノに見えたりするので。そういう点を考慮せずに規制だけを同一にすると、国境によって守られていた自由な市場が崩壊する可能性がある。

公文　ということは、日本の政府ががんばって、ヨーロッパにお前たちの国の基準はだめだと言うべきだと。

東　　そうだとありがたいんですが。話を変えますが、その点でもオープンソース運動には学ぶべきところがあると思います。大雑把に言えば、レッシングは、伝統的な基準で言えば違法にしか見えないことを新しい法的な言葉で基礎づけようとしている。同じことはコンテンツでもできるのではないか。日本型コモنزの立ち上げを考えるのなら、コンテンツ産業の未来を担う若いクリエイターたちに支持されるものでなければ、意味がないでしょうね。

公文　　放っておいて今の状態で日本政府が入ってくると、採用される政策や導入される規制は、いま東さんが言っていた好ましくない方向に行く可能性が高い。インタナショナルな基準と称して、これまで以上に知的財産権を強化しようとか、表現の自由を縛ろうということになるかもしれない。それに対して、じゃあどうするか。国の政策の問題というよりも、個人の問題であり、オタクたちのグループの問題であって、つまり、まさにそこで一種のポリティシゼーションが必要になってくるわけです。自分たちの声を上げ、グループとしての自覚をもち、そして連帯をして何をするのかという。

東　　そういう集団もあるのですが、あまり注目されない。たとえば、さきほど述べたような国際的なポルノ規制強化の流れに抗して、アニメやマンガの性表現を守るべきだとして運動しているNGOがあります。けれども、そういう運動をそもそもオタクたちが得意ではないということがあり、また、それを取り上げる文脈がメディアの側になので難しい。

オタクたちの政治的自覚という点でいえば、韓国のほうが有望かもしれません。韓国と日本はある意味で対照的な状況になっていて、韓国では同人誌の即売会にまで行政が関与している。韓国ではアニメやマンガが国策産業になっており、日本のように、放置するかわりに逆に性と暴力のアナーキーが許されるという状態は出現していない。したがってオタクへの社会的な差別や偏見も少ない。そういう意味では、韓国ではすこやかにコンテンツ産業が育ってきているわけですが、そういうとき、不健康さこそが実は日本のアドバンテージなのだという発想の転換ができるのか。日本は性表現も暴

力表現もあって、それはときに犯罪者を生み出すかもしれない。しかし、そのアナーキーこそが日本の創造性なのです。日本社会がコンテンツ産業で行うべきことは、そのなかからクリーンな作品だけを選んで外国に輸出することではなくて、アナーキーなコンテンツ生産の場そのものにポジティブな価値を認めることです。

公文　　僕はその議論には全く賛成です。何十年も前に、アニメではなく文章でのポルノに対する規制が厳しかったころ、それと同じような議論をしていたように思います。

東　　そのとおりです。実際、マンガにおける性表現の自由をめぐる法廷闘争をしている方々は、かつての小説の事例を参考にしています。ただ、繰り返しになりますが、いまマンガやアニメで問題にされつつあるのは、ポルノの中でもかなり特定のもので、つまり児童ポルノです。児童ポルノの表現の自由を認める国は、ほどこにも存在しない。そして日本のマンガやアニメには、欧米のリテラシーでは児童ポルノとしてしか読み解けない作品がかなり存在している。いま問題になっているのはこういう文脈での規制で、表現の自由の問題とはずれています。

公文　　おそらく、児童に対する性的虐待等々の数も少ないのではないかと思います。

東　　少なくとも、欧米のように、誘拐されてレイプされてビデオに撮られるというような犯罪はあまりないようですね。そもそも、日本の「児童ポルノ」はほとんどがイラストなので、現実の被害者がいる写真やビデオとは区別しなければならぬのです。欧米ではそういう文化がないから、全部一緒くたにして構わないんですが……。

公文　　そうだけれど、ある種のアナーキーが必要であり、意味があるというタイプの議論は、構造的には同じと言っていいのではないか。

東　　と言いますと？

公文　　あの時代には、今のコミックにあるような自由はな

かったから、「自由があったからよかった」というようなことは言えなかった。それは確かに違う。むしろ「それをわれわれに与えよ」という要求です。

### ■「オタク」は新しい智民になりうるのか？

東 そうですね。その点では違いがありますね。

最初の話に戻すと、ギークはIT、オタクはコンテンツという差異がある。ギークは社会の基盤産業に密接に結びついているので、公文先生のおっしゃる智民のモデルとして正しいのかもしれない。しかし、オタクのほうは違うかもしれません。いまでこそ「コンテンツ産業」とかいう言い方が定着しつつありますが、そもそもサブカルチャーというのは反社会的あるいは非社会的な存在で、犯罪すれすれの部分を抱えている。オタクたちの多くは、そもそも社会のことなんて考えたくないのです。そういう点で、この集団を日本型智民と呼ぶには少し抵抗があります。

石橋 昔のハッカーのイメージというのは白い建物の奥でジーンズとTシャツで、ピザを食べコーラを飲み、夜な夜なプログラミングをする存在だという一面がありました。オタクもそれと似た、かなり暗い出自だという気がします。出現のころは、キャラクターもののTシャツを着たりとか、とてもマイナスなイメージで始まる。最初そういうように言われていた人たちが本当に社会の主流になったかと言えば、それはないように思います。しかし、その人たち自身ではなくて、その人たちの活動の中のポジティブな要素が、多くの人に広まって一般化し社会の中に浸透していった、主流の中に取り入れられていくという過程があるように思います。そういう意味で、僕は、オタクの中のポジティブな部分が日本の中に受け入れられていくというプロセスが起きていくような気がするのですが、どうでしょう。

東 個人的な印象で言えば、それは単に薄まって一般化したということでしょう。最先端のダイナミズムが社会の主流に受け入れられたということではないと思います。

石橋 それはなくてもいいのではないかと。

東 けれど、コンテンツの場合は、主流のものだけでいいということにはならない。メジャーなものだけ残して、マイナーなものを許容しなくなったら、メジャーなものも存在しなくなる。いまおっしゃったような、「オタクのマイナスの面」を切り捨てることは不可能なんですよ。

石橋 それは本当ですか。

東 そう思います。100万部の作品を作るクリエイターも、100万部の作品だけ読んだり見たりしているわけではない。彼らは倒錯的なものからベストセラーまで対等に読んでいて、それがクリエイターのメンタリティの基本です。したがって、数千部しか売れていないマイナーな作品の表現に多少制約をかけたところで、メインのアニメやゲームの市場に影響を与えないだろう、というのは間違った考えです。

石橋 そういう先端的なものを切り捨てようとか、そこに制限をかけようというのではなくて、パイプが生えてきてそこから生まれてきた、もう少しメジャーにも受け入れられるものというのは、たぶん一般化したりとか、マーケットになったりする。

東 そのとおりですね。

石橋 先端にいる人たち、個人とかグループはエッセンスや新しいヒントみたいなものを生み出し続けるかもしれないけれど、その人たち自身はメジャーにならなくてもいい。ならなくてもいいというより、なりにくいのではないか。

東 そういう問題ではありません。僕は別にマイナーな作家に注目してくれと言っているのではなく、表現規制をかけたり著作権を強化したりすると一番打撃を受けるのはそのマイナーな人たちで、そうするとメジャーな世界にも跳ね返ってきますよ、と言っているのです。文化とはそもそもそういうもので、極論を言えば、産業振興の枠組みでアニメやゲームについて考えること自体が間違っている。売上げで言えば100万部のヒット5本と、5,000部の作品が1,000本出るのは同じだし、効率の点では前者のほうがいいのかも。しかし、文化的観点からすれば、その両者の価値はまったく

異なる。いま世界が日本のコンテンツに注目しているのは、何もヒット作が連発されているからではない。市場が多様でダイナミックだからです。そのダイナミズムをどのように評価するのが、大事なのです。

公文 話を比較に戻すと、僕が昔、ソ連の勉強をしていたときによく言われたのは、「モデルとマドル(泥)を比べるな」ということでした。モデルというのは、われわれがソ連という国を遠くから見て、本とか新聞雑誌を通した情報しか知らない。その中で生活しているわけではない。だからよくも悪くも、相手を抽象的に理論化し、典型化してとらえようとする。理論すなわち現実そのものと思いがちになる。ところが、自分の国には毎日生きていますから、理論的に見るわけではない。現実には密着していろんな体験をするわけです。そのレベルで考えると、世の中、理屈に合わないことがいっぱいあり、例外が山ほどあって、資本主義世界はこうだとはとてもきれいには言えない。つまりこちらは「マドル」です。向こうの社会主義のほうは現実は見えないものだから、「モデル」だけで考えて、あるいは自分が支持しているモデルに合っている報道や調査だけ見て、非常に喜んだり恐怖したりするわけです。そこで相手と自分とは違うという議論をすると、これはレベルの違うもの、つまり、「マドル」と「モデル」を比べている議論になる。アメリカのギークを見ると、日本のオタクを見ると、そういう種類の視点の違いがあると、比較としてはまずいものになる。つまり、同じぐらい距離をとって同じぐらい抽象的にして、あるいは向こうも同じぐらい具体的に、という姿勢を気をつけてとらないと、つい遠いほうは良いものばかり見えたり、近い方は悪いものばかり見えたりする。あるいはその逆になったりする。

東 手厳しいご批判ですが、僕は今それほどオタク寄りなところからは話していないつもりです。細かく話せば、もっとさまざまなディテールがあります。固有名もまったく出していません。けれども、たとえどれほど大雑把に見たとしても、社会に対するオタク的な態度というのは、政治や行政といった「大きな物語」への参入にきわめて馴染みが薄いものだと思うのです。そういう意味で、新しい智民のモデルにはなりにくい。ただ、にもかかわらず、現実はどうかといえば、日本社会の未来を担うのは多かれ少なかれオタク的な行動様

式の人々だと思います。そこには同意します。

公文 それを言っているわけです。

東 ただ、その過程は、とてもごちゃごちゃしている。

公文 当然です。それこそ、現実というものは必ずそうです。というか、そういうごちゃごちゃした過程をたぶん十年か何百年か経った後で振り返ってみると、余分なものがそぎ落とされているから、あたかもススッと来たように見える。5年後、10年後という近未来の世界を予想しようとする、でこぼこが多く見えすぎて非常に難しい。そこをぐっとこ

東 それは難しいですね。まずは、日本のアドバンテージについてのラジカルな発想転換が必要だと思います。どうも日本人は、日本では文化的規制が強く、欧米のほうが自由で創造性が華開いていると思込みがちなのですが、そうでない分野もある。それが、マンガ、アニメ、ゲームなどのオタク系のコンテンツなのです。したがって、この点であまり外国をまねる必要はない。たとえば、産業といたらディズニーのほうが大額な制作費が動いているけれども、日本の普通の市民に、ディズニーのアニメと日本のアニメとどちらがおもしろいかと聞けば、大方の人が日本のアニメのほうがおもしろいと答えると思うんです。そう思いませんか。

石橋 思います。

東 これはなぜかという、日本のアニメ産業は20、30年をかけて、一般の消費者にそれだけのリテラシーを付けたわけです。これもすごく大きな財産です。マンガやアニメやゲームに関して、これだけリテラシーが高い国はほかにない。そういう場こそが日本のコンテンツ産業を支えているのであって、最初の話に戻りますが、一部の天才を育てても仕方ないのです。

公文 一部の天才だけを抜き出して育てるということは、そもそも不可能でしょう。いわゆる「ベキ法則」が社会にも働いているという意味は、たとえば上位の2割だけを抜き出し

てそこだけ支援しようとしてみたところで、精鋭の集団が生まれるというわけにはいかないということでしょう。

東 話を少し変えますが、ルイ・ヴィトンや六本木ヒルズのキャラクターデザインで有名な現代美術家の村上隆さんがいますね。たまたま僕は1999年ごろから一緒に仕事をさせていただいているのですが、そのころの彼は日本の現代美術の限界を乗り越えるために二つの方法を考えていました。一つは国際進出、もう一つは日本の状況を変えることです。後者の戦略は今でも続いていて、「ゲーサイ」というアート版のコミケを開催したりとか、テレビに登場して啓蒙活動を行うとか、フィギュアの海洋堂と組んで自分の作品を食玩にするとかという活動を地味にやっています。僕は実はこちらのほうが将来の若い美術作家に与えるインパクトは大きいと思うんだけど、メディアの反応は鈍い。でも、彼がデザインしたヴィトンのバッグを中田が持っているという、突然のように大きな扱いです。どうも、日本のメディアは文化的な事件について国際的な評価ばかり取り上げすぎです。「もっと足元を見て取材すればおもしろい現象がいっぱい見つかるのにな」と思うわけです。そういうところでも発想の転換が必要です。

公文 それはおもしろい話で、確かに「われわれは発想の転換をしなければいけない」とは思ったり言ったりするんだけど、実際にはなかなかできないんですね。発想も「文化」なんだな。

東 僕が村上さんの最高傑作だと思っているのは、ヴィトンでも六本木ヒルズでもなくて、2000年の夏に発表された「SMPko2」という作品です。女の子の体が分解できて戦闘機に変わるという、等身大の丹念に作り込まれた立体の造形で、戦闘機の先端に女性器が付いているというものです。ここでは説明しにくいのですが、現代美術とオタク系サブカルチャーの両方のコンテキストを十分に押さえて、しかも強烈な批評性も備えている傑作だと思います。しかし、ヴィトンとのコラボレーションでは、そういう攻撃性はないんですね。だから刺激的ではない。メジャー化は往々にしてそういう犠牲を伴います。だから、そういうときでも、マスコミの熱狂とは関係なく「SMPko2」を思い出してくれる人が何人いる

のかということが、文化的な豊かさの指標になると思います。ヴィトンで初めて村上さんの名前を知って、半年後には忘れてしまう消費者がいくら増えても、カネが動くだけで、文化的には何の力にもなりません。

公文 これまでの議論の中で、2度ほど、「しかしマスメディアは取り上げない」という発言があったけれど、それこそ智民の話として言うと、やはり10年、20年前と比べて変わってきていることは、智民の側が自分のメディアをもつようになったことです。インターネットをもち、モバイルで一斉同報ができるようになるというインフラや技術——特に高級な技術という必要はないけれど——そこで既成のメディアと対等以上に競争できるのか知らないけれど、少なくとも一時代前に比べると、想像もつかなかったぐらい強力な力をもっているというのは事実だと思います。しかも、それが実際に使われるようになっている。

東 その点はまったく同意します。とはいえ、日本のマスメディアの頑固さは尋常ではない、というのは、僕が物書きとしてここ何年か出版業界で生きてきた実感です。アメリカの場合は、IT革命で若い大富豪がどんどん出たということで、力で押したところがあるんでしょうね。

公文 しかし日本でも、ひところは相当なものでしたよ。

(※次号に続く)

(2003年6月24日GLOCOMにて収録)