

# 情報文明論研究

## - 文明の「ライフ・スタイル」分析と「感性通信系」 -

前田 充浩<sup>1</sup>

1. はじめに 「文明の隠れた側面」と閉ループ制御
2. 文化 - 文明の「ライフ・スタイル」分析
3. 「ライフ・スタイル」の「感性通信系」分析

### 要旨

今後の日本の社会システムのガバナンス方法を考えるための方法論を、「公文の文化 - 文明モデル」を最整理することにより検討した。その結果、社会システムは幾つかの文明のシステムであり、またそれぞれの文明が、人々の「ライフ・スタイル」（価値のシステムたる文化を外形的に捉えた概念）との適合性を維持している場合に安定であると見た。したがって、社会システムのガバナンスは、a. 文明と「ライフ・スタイル」との適合性を検知するテクノロジー、及び、b. 適合性の状態に応じて文明に所要の変更を加えるためのテクノロジー、の両者による閉ループ制御によって達成されるとのモデルを導出した。この場合、後者のテクノロジーについては既存の諸社会科学を用いることができる一方、前者のテクノロジーについては今後の学際的な研究を待たねばならず、この点が社会システムのガバナンスにとっての「鏡の背面」になっていることを指摘した。

次いで、文明と「ライフ・スタイル」との適合性を考える1つのアイデアとして、情報の階層性モデル、通信系による「快感誘発要因」の減衰効果等をもとに、「ライフ・スタイル」のある側面を「感性通信系」マトリクスにより捉えることを提案し、実際のケース・スタディ（20世紀後半の日本社会におけるカイシャ制度の分析）も試みた。

---

<sup>1</sup> 1982年生まれ。1985年東京大学法学部卒。通商産業省入省。1997年通商産業研究所主任研究官、1998年政策研究大学院大学助教授。GLOCOM主任研究員を併任。

## 1. はじめに 「文明の隠れた側面」と閉ループ制御

本研究は、文明分析について、村上泰亮が『反古典の政治経済学』（注：『反古典の政治経済学』、村上泰亮著、中央公論社出版、1992年。）第12章「理解のための理解」で示した思想・哲学のあり方から文明を分析する視点、及び公文俊平が『情報文明論』<sup>2</sup>において整理したモデルに立脚し、一層分析を深めるための方法論の構築を目指すものである（上記村上視点及び公文モデルに立脚した文明分析の試みを、ここで「GLOCOM学派」と呼ぶことを提唱したい。本研究は、その「GLOCOM学派」における研究の1つをなすことを念願しつつ展開されるものである。）。

本研究の目的は、公文の提示した文化 - 文明に関するモデルを発展させ、さまざまな実際の社会上の問題に関して分析していくことのできる方法論を確立することにある。

そのような方法論を確立し、早急に分析に取り組みなくてはならない問題としては、まず、近年の日本の社会システム、特に経済システムにおけるガバナンス機構の問題がある（ここでは、「ガバナンス」という用語を、ある主体または機構による社会システムの制御、という意味で用いる。特定の主体による意図的な場合、整備された何らかの機構による自動的な場合の双方を含む。）。

1970年代初頭、日本では、経済システムのガバナンスは隆々としているようであった。それが今日では各方面で、綻びが目につくだけでは済まず、目も当てられない状況になりつつある。このため、21世紀の初頭には、日本は、早急に新しい経済システムのガバナンスのための仕組みを構築しなくてはならない。

このような問題意識は、今日では広く共有されていると言える。また、実際に数多くの「大胆」な（と当事者が自ら評する）改革が実行されつつある。

しかしながら、それらの改革によって、21世紀前半の日本の輝かしい未来が保障されつつあるとは言い難い。実際に、幾つかの改革は、問題を先送りするのみの効果しか持たず、改革が「大胆」に行われれば行われるだけ、将来の破局もそれだけ強固に保障されつつあるようにも見える。

今日の日本の状況には、ある種のダイナミズムを読み取れると考える。すなわち、このダイナミズムに陥ると、当局関係者が改革を断行して死ぬ気で働けば働くだけ、事態を悪化させる、というダイナミズムである。

歴史上を振り返ると、このようなダイナミズムの実例は、幾つか拾い出すことができる。例えば、第2次世界大戦に突入し、敗戦していく日本の政治経済上の動き、ブレジネフ後期からゴルバチョフ登場までのソヴィエト連邦における、計画経済+共産党一党独裁制の枠内での諸改革の動き等である（注：公文を中心とする研究者グループは、19世紀後半以降の日本の社会に見られる60年周期の長期波動の分析において、第2次世界大戦に突入し、敗戦していく日本の政治経済上の動きと今日の日本の状況との類似性を示した。『2005年日本浮上』公文俊平編著、NTT出版、1998年。）。

筆者は、ある社会システムがこのようなダイナミズムに陥るのは、改革に携わる当事者が、社会システムというものについて、何か決定的に重要な面を見落と

<sup>2</sup> 『情報文明論』、公文俊平著、NTT出版、1994年。

しているためではないか、と考える。その重要な側面を見落としているために、これらの歴史上の実例においては、当事者が、見えている側面のみでの改革に全力を上げることにより、見えている側面においてはある程度の改革の成果が出るものの、見えていない側面については問題を拡大させ、結果として社会システム全般のガバナンスが失われる事態に立ち至ったものではないかと考える（このような、見えていない側面を、ローレンツ（Lorenz, Konrad）にならって、「鏡の背面（Die Rückseite des Spiegels）」と呼ぶことにする。）。

このような考え方に立つと、以下のような現象についても説明できる可能性がある。すなわち、それまで有効であった方法によるガバナンスが、ある時期突然有効性を失うのは、この「鏡の背面」の要因による。「鏡の背面」がある状態である場合には、ある方法によるガバナンスが有効であるものの、それが変化し、別の状況になった暁には、もはやそれまでの方法によるガバナンスは有効ではなくなる。

このような説明は、今日の日本の経済システムのガバナンス当事者の心情にも即するものであろう。今日、国民国家中央政府の経済官庁等経済システムのガバナンス能力の低下は否定し難いものになっており、そのこと自体は当事者も自覚しているにしても、その主因は、筆者は、巷間言われているように、ガバナンス当事者の腐敗、モラルの低下ではないと言い切れる。筆者は、経済官庁の官僚がどれだけ膨大な量の労働をしているかを目の当たりにしてきており、労働量では、ガバナンスが有効に機能していたとされる時期と比べて決して遜色はないことを証明できるためである。

遜色がないのは、労働量だけではない。業務の内容も、恐ろしく複雑、高度化したものとなってきている。例えば、1970年代にはある政策分野について、基本的な法律が数本あったただけであったのに対して、今日ではその基本的な法律に加えて特別法が数十本作られている。また、かつてはあるカテゴリーの企業に対する融資制度、技術開発関連の補助金制度は1つか2つあるだけだったのに対して、今日では、さまざまな工夫を凝らした制度が数十存在している。

もちろん、そのように複雑、高度化することにより、技術パラダイム論で言うところの「バロック化」が起こり、全体としての機能を低下させている、という説明もあり得る。しかしながら、「バロック化」の問題についてはここでは論じないものの、少なくとも、近年の急速なガバナンス能力の低下を、それだけで説明することは無理があると考えられる。

一方、「鏡の背面」を見落としていた、という考え方は、ガバナンス当事者の、何故こんなに努力しているのに結果が現れないのか、という点のもどかしさをうまく説明する可能性もあり、また、今後の展望にも繋がるものであると言える（今後は、「鏡の背面」をも適切に取り込んだガバナンスを展開すればよいのである。）。

さて、それではその「鏡の背面」とは何か。

それが、本稿の中心的な課題となる。

筆者は、それについては、「公文の文化 - 文明モデル」（注：『情報文明論』第1章において整理された文化と文明に関する考え方を、本稿では「公文の文化 - 文明モデル」と呼ぶことにする。）を整理し直すという作業によって明らかになると考える。

このような考え方により、本稿では、まず「公文の文化 - 文明モデル」の再整理という作業を展開した（第2章）。「ライフ・スタイル」という概念を導入した結果、社会システムを幾つかの文明のシステムとして捉えることができ、社会システムのガバナンスとは、それぞれの文明が人々の「ライフ・スタイル」と適合している状態にあるように制御することと考えられることを示した。

上記の例に即して言うと、現在の日本の経済システムは、近代型工業化文明という文明上の営為に基づいて構築された諸制度のシステムであると捉えられ、それはかつては人々の「ライフ・スタイル」と適合的なものであったのに対して、今日ではその適合性が失われてきていることに、問題の原因の1つを読み取ることができる。この結果、諸制度を、その適合性を回復するように変更しない限りは、経済システムが社会システムの中で十全の機能を発揮することは難しい、と考えられる。

それでは、そのような「ライフ・スタイル」とはどのようなものか、というのが、本稿の第2の課題である。これについては、さまざまな捉え方があり得る。本稿では、その1例として、「感性通信系」マトリクスというものによって「ライフ・スタイル」を捉えるという考え方を示し、それに基づく分析を展開した（第3章）。

これが本稿の研究の概要である。

以下、本論に入る前に、2点だけ指摘しておくことにする。

第1は、「公文の文化 - 文明モデル」の再整理により、「ライフ・スタイル」と社会上の諸制度との適合性の観点から文明の安定性を捉え、その文明のシステムとして社会システムを捉える、という考え方と、「ライフ・スタイル」に関する考え方の1例としての「感性通信系」マトリクスの考え方とは、相互に独立である。すなわち、仮に「感性通信系」マトリクスの考え方に問題が大きく（筆者は、そうではないことを真に願うものの、確信はない。）、受容できないものである場合であっても、そのことは、社会システムに関する上記の考え方を否定するものではない。そのような事態には、社会システムに関する上記の考え方に適する「ライフ・スタイル」に関する他の考え方が提示されていくことを念願するものである。

第2は、社会システムに関する上記の考え方は、社会システム自体の閉ループ制御の道を開くものであることである。

実際、上記の歴史上の出来事を分析すると、以下のようなプロセスを抽出することができる。すなわち、

- ・当事者によってある制度に問題があると認識され、当事者は改革のためには如何なる努力をも惜しまないにせよ、改革の方向性が明らかではない場合が多い。
- ・したがって改革の方向性については、「この制度は斯く斯く然々の方向を目指すべきだ。」という理想論が応酬されることとなり、それぞれの理想論を説く者の間の政治的力学の結果により、改革の方向性が決定され、それに基づく改革がなされることとなる。

もちろん、それぞれの改革の方向性に関する主張には、高度な科学、論理が用いられていることが多い。しかしながら、どのように高度な科学、論理を用いた

としても、問題なのは、改革が一端開始されると、その改革による社会システムの変化に関するフィードバックが殆どなされないことである。たとえ変化が認識されたとしても、「改革に伴う痛みであり、明るい未来を切り開くための陣痛である。」式の説明により無視されることが多い。

この結果、フィードバック制御はきかないことになり、改革が終了するのは、うまくいった改革の目的が十分に達せられるか、または社会システムに深刻な混乱が生じて改革の継続が不可能になるか、の2つの状態のみであることになる。

- ・これは、一端政治力学等により改革の方向が決定された暁には、行き着くところ（上記の2つの状態）までは兎に角やってしまう、という意味で、一種の開ループ制御である。自らの棲む社会そのものを実験台にした、シミュレーションの繰り返しとも言える。しかしながら、そのような改革が、本当に妥当なものであるかどうかは、機構上は何の保障もないことになる。
- ・したがって、結果がうまくいく保障がない改革が次々に繰り返され、たまたまうまくいった場合は良いものの、そうではない場合には、社会システムそのものの安定性に深刻な問題が生じる。

というものである。

制御理論は、その基礎中の基礎において、このような事態を回避する方法を示している。すなわち、フィードバック機構を組み入れた閉ループ制御を行うこと、である。社会システムの場合で言うと、ある改革が行われた場合、それが社会システムにどのような影響を及ぼしたかを検知し、その検知した結果に基づいて、改革の方向に所要の変更を加える、ということになる。

この点、本稿で述べる、再整理された「公文の文化 - 文明モデル」においては、文明を構成する主な諸制度と「ライフ・スタイル」との適合性の検知ということが重要な要因として組み入れられているものであり、この検知結果によって改革の方向性の修正が適切に行われるならば、社会システムの閉ループ制御の可能性が開けることになる。

それでは以下、本論に入る。

## 2. 文化 - 文明の「ライフ・スタイル」分析

### (1) 「公文の文化 - 文明モデル」

最初に取り組むべき課題は、「社会システム」を「ガバナンスする」とは、どのようなことであるのか、という点を明らかにすることである。この点を、「公文の文化 - 文明モデル」をもとに考えていく。

公文は『情報文明論』において、生物学のモデルを多分に参照しつつ、以下のような文明分析のモデルを構築している。

文化とは、「社会の成員の間でほとんどそれと意識されないままに学習・適用・伝達されていく、人間の行為のさまざまな側面の採用原理の、ひいては文明の設計原理の、複合体」と定義される。また、文明とは、「文化を設計原理としながら、環境要因やその他のさまざまな要因の影響も受けつつ意識的に形づくられる、

精神・物質の両面にわたる人間の社会生活パタンの複合体」と定義される。また、それぞれの具体的な文化のあり方、文明のあり方については、それぞれ、文化子型、文明型と呼ばれる。文明型は、文化子型、主体選択及び環境の3つの影響の相互作用により決定し、文明の具体的な構造・機能特性が定まる、とされる。

これは、言うまでもなく、生物において、表現型は、遺伝子型、自然選択及び環境の3つの影響の相互作用により決定し、生物の具体的な形質・行動特性が定まる、とする生物学上のモデルを援用しているものである。

また、文化子型の変化は、文化の突然変異、文明の影響（文明の文化化）及び環境の影響（外敵刺激による文化変異）によって生じる、とされる。

このような「公文の文化 - 文明モデル」のモデルの最大の特徴と思われるのは、文化と文明との関係が、ダイナミック（動的）に結合されたものとして規定されていることである。したがって、文化と文明とは、同時に併存している社会システムの別の側面を指すのではない（注：同時に併存している社会システムの別の側面を指すとする見方の例としては、例えば広辞苑（第四版）がある。そこでは、文化は「人間が自然に手を加えて形成してきた物心両面の成果。」とされ、また文明は、「宗教・道徳・学芸などの精神的所産としての狭義の文化に対し、人間の技術的・物質的所産。」とされている。）。

なお、この「文化子 - （表現型としての）文明型」モデルについては、村上泰亮も依拠し、それを用いた分析に着手したものである（注：「GLOCOM Newsletter第2号1993年3月」において、村上泰亮は、以下のように語っている。

「生物学の場合の遺伝子のようなものが、経済主体の中にあるか。（略）そこで、（略）“文化子”というものがあると考える。（略）こうして人間は、遺伝子と文化子というふたつの道具を使ってあるパターンを複製していく存在である。だから、人間も複製子であると。（略）いままでの古典的な経済学が古典的な物理学から学んだように、生物学から多くのものを学びながら、もうすこし一般的な理論をつくれるのじゃないかということです。」）。

## （２）「公文の文化 - 文明モデル」と社会システム

それでは以下、「公文の文化 - 文明モデル」を、社会システムのガバナンスの検討に即するものに整理し直すこととする。

### 〔文化〕

「公文の文化 - 文明モデル」では、文化とは、「社会の成員の間でほとんどそれと意識されないままに学習・適用・伝達されていく、人間の行為のさまざまな側面の採用原理の、ひいては文明の設計原理の、複合体」と定義される。ここで注意を要するのは、採用原理の「複合体」、という点である。

人間は、日々の生活においてさまざまな行為を行う場合、必ず何らかの原理に基づいている（注：風の吹くまま気の向くまま、ランダムに、出たところ勝負で、行為を行う場合も、それらは風の吹くまま気の向くまま、ランダムに、出たところ勝負、という原理に基づいたものである。）。これは、大脳という情報処理機構を有している人間の特性であると言える（大脳を経由しない皮膚反応等については、ここでは「行為」と呼ばない。）。行為、というのは、人間の身体の全部ま

たは一部をシステムティックに制御することによって初めて可能な現象であり、そのような制御には脳が用いられ、脳がそのようなシステムティックな制御を行うためには何らかの原理が必要とされるためである。

一方人間は、食事、仕事、娯楽、祈り、経済行為、社会活動等々一日に膨大な量の行為を行う。それらの行為は、1つ1つが何らかの原理に基づいている。そこで問題は、それらの各種の原理間の関係である。

一般的に、それらの膨大な量の行為を支える各種の原理間には、何らかの意味上の共通性があると考えられる。1つ1つの原理間に全くの共通性がない場合には、日々の生活を送る上で、著しい非効率に見舞われるためである。この場合、原理間に見られる意味上の共通性を、「価値」と呼ぶことができる。

但し、全ての行為が、単一の価値によって貫徹される必要もない。行為が複数の価値に基づいている例としては、他ならぬ日本人の中に見られる以下のようなことを挙げるができる。日本人についてしばしば指摘されることながら、仕事の面では近代科学に立脚しながら職場の外では守護霊のお護りを祈願する、またはエコロジーの社会活動を一生懸命やりながら家の中ではエネルギーを浪費する、等の事例は普通に見られる。

そこで、「人間の行為のさまざまな側面の採用原理の複合体」については、次のように言うことができる。すなわち、「人間の行為のさまざまな側面の採用原理」は、幾つかの価値によって束ねることができる。価値が1つの場合は、公私ともに主義主張の一貫している立派な人、ということになる。敬虔な 教徒、というのは、 教という価値が「行為のさまざまな側面の採用原理」の全てに貫徹している状態、ということになる。

したがって、次のように言える。すなわち、「人間の日々の生活は、幾つかの価値によって束ねられる行為の複合体である。」。

このうち、価値そのものは、外部から目に見える形では存在しない。一方、行為は、外部から目に見える。このため、「人間の日々の生活」の外形上（外部から目に見える）のあり方、すなわち行為の複合体を、「ライフ・スタイル」と呼ぶことができる。

以上を整理すると、以下ようになる。すなわち、

- ・文化は直接目には見えないものの、「ライフ・スタイル」を見ることで、文化の内容を相当程度知ることができる。したがって、「ライフ・スタイル」という概念を、文化の内容たる価値のシステムを反映する概念として用いることができる。
- ・文化を構成する採用原理群は、幾つかの主要な価値によって束ねることができる。価値のシステムの反映である「ライフ・スタイル」は、価値によって束ねられる幾つかの行為群のシステムとして捉えることができる。すなわち、文化とは価値のシステムであり、「ライフ・スタイル」は、それぞれの価値に基づく行為のシステムである。

#### 〔文明〕

「公文の文化 - 文明モデル」では、文明とは、「文化を設計原理としながら、環境要因やその他のさまざまな要因の影響も受けつつ意識的に形づくられる、精

神・物質の両面にわたる人間の社会生活パタンの複合体」と定義される。ここで注意を要するのは、「人間の社会生活パタンの複合体」である点である。

先に見たように、人間の行為の採用に関するある価値のシステム（公文の言う「文化子型」）が存在した場合、それに基づく行為のシステムとして「ライフ・スタイル」が構成される。その「ライフ・スタイル」が社会生活パターンとなった場合、その複合体が文明として捉えられる。このように、個別の「ライフ・スタイル」が社会生活パターンとなることを、「社会化」と呼ぶことができる。

この場合も、社会生活パターンは1つであることを要さず、パタンの内容の共通性によって束ねられる幾つかの社会生活パターン群のシステムが、文明と呼ばれることとなる。

では、「社会化」とは何か。言い換えれば、社会生活パターンと「ライフ・スタイル」とは何が違うか。

それは、社会生活パターンとは、「ライフ・スタイル」とは異なり、そのようなパターンに基づく生活を行うための情報面（制度、規範等）及び物質面のさまざまなインフラストラクチャーが社会システム内に整備されることを必須の要件としていることであると言える（インフラストラクチャーという概念は一般化が可能であり、生産活動のための基盤という通常の意味のみならず、人間が生活を送る上での基盤という意味にも用いることができる。）。このようなインフラストラクチャー（特に、社会上の諸制度）が構築されることを、「社会化」と呼ぶことができる。

なお、社会においてそのようなインフラストラクチャー（のシステム）が構築されるためには、当該「ライフ・スタイル」に基づく生活を送る人間が数の上で趨勢になることが必要である。したがって、「社会化」の要件として、この「数の上での趨勢」という内容を、インフラストラクチャーの構築とともに加えておく必要がある。

以上のことから、以下のことが言える。すなわち、

- ・インフラストラクチャーを見ることで、文明の内容を相当程度知ることができる。したがって、インフラストラクチャーという概念を、文明の内容たる社会生活パタンのシステムの内容を反映する概念として用いることが可能である。

#### 〔社会システム〕

文化、「ライフ・スタイル」、文明及びインフラストラクチャーについて以上のように捉えた場合、以下のことが言える。

すなわち、社会システムの中に、文明という社会生活パタンのシステムを読み取ることができる（文明の存在、及びその内容は、社会システム内に整備されるインフラストラクチャーによって見ることができる。）。

なお、ある社会システムの中で同時に存在する文明の数は、文明が成立するためには「社会化」のプロセスが必要であること、整備されるインフラストラクチャーは相互に関連性をもったシステムを形成すること等から、1つ、または少数となるものと言える。

逆に言えば、次のように言える。

すなわち、社会システムとは、文明が構築され、維持され、変更され、放棄されるという文明に関する一連のプロセスが生起する場としても捉えられる。この意味において捉えられる社会システムのことを、「文明場」と呼ぶことができる。

この「文明場」という概念を用いて文明を記述すると、以下のように言える。すなわち、

- ・文明とは、「文明場」（としての社会システム）におけるインフラストラクチャー、特に制度（のシステム）の構築、維持、変更、放棄等によって外形的に捉えられる、時間的に継続性を持った現象のシステムである。

〔「文化場」〕

「公文の文化 - 文明モデル」によると、文明とは文化を設計原理としながら、環境要因及び主体選択要因の影響を受けつつ意識的に形づくられるものである。文化とは文明の設計原理である。

また、文化とは、行為の採用原理の価値のシステムである。

したがって、社会システム内に物理的に存在する人間が、それぞれ、どのような価値のシステムを自らの行為の採用原理として採用するか、という点が、文明のあり方を決定する最大の要因であることになる。

すなわち「公文の文化 - 文明モデル」においては、

- ・人間が、採用可能なものとして提示されているものの中から、ある価値のシステムを、自らの行為の採用原理として採用する。

というプロセスが、文明及び社会システムに関するモデル上必須のものとして組み込まれていると言える。

このプロセスは、裏を返せば、

- ・社会システムには、その中に物理的に存在する人間に対して、行為の採用原理として採用可能な価値のシステムを提示し、選択を仰ぐ機構が存在する。

と言える。なお、この場合の機構とは、外形上機構として捉えられる機能のことであり、実際に人間が意図的な運営、活動を行っている組織である必要はない（そのような組織を勿論排除はしない。）。さらに、何らかの意思が存在している必要もなく、何らかの過程が、外形的に機構として捉えられる場合を含む（注：例えばベナール対流は、水に熱が加えられているだけで、対流の秩序を生もうとする意思は存在しないにもかかわらず、外形的に、そこに対流の秩序を生む機構の存在を想定することが可能である。）。

このような、人間の側からすれば、提示されているものの中からある価値のシステムを選択するプロセス、機構の側からすれば、人間に対して、ある価値のシステムを提示し、選択を仰ぐプロセスを、財及びサービスの場合の「市場」に即して、「文化場」と呼ぶことができる（「市場」という概念も、経済学上は、物理的に存在する特定の場所に関する概念ではなく、経済行為に関するあるプロセスを捉えた概念である。）。

## 〔再整理された「公文の文化 - 文明モデル」〕

以上をまとめると、「公文の文化 - 文明モデル」は以下のように再整理される。

- ・人間は、日々の生活において、脳を用いた行為を数多く行う。この場合、それぞれの行為は、必ず何らかの原理に基づいている。この、数多くの原理を価値によって幾つかの群に束ねたシステムが、文化である。この文化の内容は、価値によって束ねられる幾つかの行為群のシステムである「ライフ・スタイル」を見ることによって捉えられる。
- ・ある「ライフ・スタイル」に基づいて生活する人間の数が一定数を越えること（普及すること）、及び当該「ライフ・スタイル」に基づく生活を容易化するための情報上及び物質上のインフラストラクチャー、特に制度が整備されることを、「ライフ・スタイル」の「社会化」と呼ぶ。文明とは、「社会化」された「ライフ・スタイル」のシステムである（文明は、趨勢となった「ライフ・スタイル」のある種の関数である。）。

文明の内容は、インフラストラクチャーのシステムの態様を見ることによって捉えられる。

- ・人間は、「文化場」と呼び得るプロセスにおいて、自らの行為の採用原理たる価値のシステムを選択する。「文化場」においては、各機構がそれぞれの価値のシステムを提示し、人間の選択を仰ぐ。

図式化すると、以下ようになる。

## ・人間

（「文化場」）：文化（価値のシステム）の採用

- 「ライフ・スタイル」（行為のシステム）の採用

（社会化）：「ライフ・スタイル」の普及

インフラストラクチャー、制度の構築

文明

$C=f(s)$

C：文明の態様

f：社会化の関数

s：「ライフ・スタイル」

## （3）社会システムのガバナンス

## 〔「文明ガバナンス」〕

以上のように再整理された「公文の文化 - 文明モデル」に立脚し、社会システムのガバナンスという概念について整理すると、以下ようになる。

社会システムとは、1つまたは少数の文明が、構築、維持、変更、放棄のダイナミズムを展開している「文明場」としても捉えられる。すなわち、この意味に

おける社会システムとは「文明群の動的なシステム」である。

一方、再整理された「公文の文化 - 文明モデル」によると、文明とは、「ライフ・スタイル」の関数であり、普及した「ライフ・スタイル」に即して構築される情報上（制度等）及び物理上のインフラストラクチャーである。したがって、文明は、常に普及した「ライフ・スタイル」に適合的なものであることが必要である。文明が、「ライフ・スタイル」と適合的なものとはなっていない（文明と「ライフ・スタイル」との間の関数関係が失われている）状態では、当該文明は「ライフ・スタイル」の担い手たる人間にとっては必要のないものとなり、必要のない制度等が運営されている状態は、社会システムにとって安定ではないと言える（具体的には、さまざまな政治上の問題を起こすこととなる。）。

したがって、社会システムをガバナンスする、とは、この「文明群の動的なシステム」について、それぞれの文明が、それぞれ普及した「ライフ・スタイル」との関数関係を持っている状態に置くこと（適合性を維持した状態に置くこと）、と言える。

社会システム内に見られる幾つかの文明が、それぞれ普及した「ライフ・スタイル」に適合的なものとなっている場合、社会システムは安定的であり、この状態を、「社会システムが有効にガバナンスされている。」と呼ぶことができる。逆に、各文明が普及した「ライフ・スタイル」に適合的なものとはなっていない場合、社会システム内には具現化したまたは潜在的な混乱の動因が存在することとなり、この状態を、「社会システムが有効にガバナンスされていない。」と呼ぶことができる。

このようなガバナンスの定義は、勿論、通常定義とは異なる。むしろ、ある文明が活力をもって機能するかどうか、またその文明に基づく社会システムのガバナンスが有効になされるかどうかは、文明の、または社会上の諸制度そのもの内容によって決するものである、という考え方の方が一般的であるとも言える。

しかしながら、そのような考え方には限界がある可能性が高いことは、第1章で触れたところである。このため、「公文の文化 - 文明モデル」を再整理することによって導出される、この「ライフ・スタイル」との適合性という考え方は、先に「鏡の背面」と呼んだ、「今日のガバナンスにおいて当事者が見えていない側面」をなすものであり、今後のガバナンスの検討に重要な役割を果たすものであると考えるところである。

#### 〔ガバナンス主体〕

このように考えると、ガバナンスの主体については、以下のように言える。すなわち、「社会システムにおいて、文明（複数存在する場合がある）を、「ライフ・スタイル」との関数関係を持っている状態に制御しようとする機構」のことをガバナンスの主体と呼ぶことができる（この場合ガバナンスとは、制御のことを指すことになる。）。

したがって、このような機構の中には、

- 特定の間人が自覚的に制御に取り組む際の組織等

の場合もあれば、

- 誰も自覚的に制御に取り組んでいるとは気づいていないものの、何らか

のメカニズムが社会の中に組み込まれており、そのメカニズムによって制御が行われる場合

もあることとなる。前者を「外型的 (explicit) なガバナンス主体」、後者を「内在的 (implicit) なガバナンス主体」と呼ぶことができる。

政治学的には、ガバナンスの主体が外型的であるか、内在的であるかは最重要の問題となろう。内在的な場合には、政治学が通常対象とする政治的な現象が見られないこととなるためである。しかしながら、ガバナンスの観点からは、両者に本質的な差は見られないこととなる。すなわち、関心事は、ガバナンス機構としての有効性のみであり、どちらの主体によるものであれ、「有効にガバナンスがなされている状態」は無差別であるためである。

#### 〔ガバナンスの内容〕

次に、ガバナンスの内容について見ていく。「社会システムにおいて、文明を、「ライフ・スタイル」との関数関係を持っている状態に制御する。」とは、具体的には何を意味するのか、である。これについては、

- 必要とされる新たな文明を構築すること。
- 存続することが望ましい文明については、それを維持すること。
- 存続している文明について、内容を変更する必要がある場合には、所要の変更を行うこと。
- 存続してきた文明が、存続する正当性がなくなった場合には、それを放棄すること。

の4つの内容に整理できると考えられる。

順に見ていくと、以下のようになる。

- 社会システムの中に物理的に存在している人間の内、相当数がある「ライフ・スタイル」を有しているにもかかわらず、当該「ライフ・スタイル」に基づく生活を容易化するインフラストラクチャーのシステムが整備されていない（特に、社会上の諸制度が構築されていない）場合には、それを整備（または構築）する。
- 社会システムの中に物理的に存在している人間の内、相当数がある「ライフ・スタイル」を有し続けている間は、インフラストラクチャーのシステムに関して所要のメンテナンスを行う。
- 社会システムの中に物理的に存在している人間の内、相当数が有している「ライフ・スタイル」と、既存のインフラストラクチャーのシステムとの間に齟齬が生じた場合には、インフラストラクチャーのシステムの所要の変更を行う。
- 社会システムの中に物理的に存在している人間の内、相当数が有している「ライフ・スタイル」と、既存のインフラストラクチャーのシステムとが大きく乖離した場合には、当該インフラストラクチャーのシステムを廃棄する。

なお以上のような、社会システムのガバナンスを行うために文明のあり方を制御する営為については、それを「文明ガバナンス」と呼ぶことができる。

〔「文明ガバナンス」の方法〕

それでは、そのような「文明ガバナンス」は、どのような方法によって可能かを次に検討する。

上記の整理をもとにすると、「文明ガバナンス」とは、以下のようなプロセスによって成立する閉ループ制御であると言える。

- ・ 趨勢的な「ライフ・スタイル」の検知
- ・ 趨勢的な「ライフ・スタイル」の状況に応じたインフラストラクチャーのシステムの
  - 構築
  - 維持
  - 変更
  - 廃棄
- ・ インフラストラクチャーのシステムの構築、維持、変更、廃棄後の結果と趨勢的な「ライフ・スタイル」との適合性の検知

このことから、適切な「文明ガバナンス」を可能にするための技術上の要請は、以下の2点であることが明らかである。言い換えれば、「文明ガバナンス」は、以下の2つのカテゴリーのテクノロジーを組み合わせた複合テクノロジーであると言える。

第1は、インフラストラクチャーのシステムの構築、維持、変更及び廃棄を行う際に用いられるテクノロジーである（インフラストラクチャーの中でも特に重要なものが、情報上のインフラストラクチャーたる制度であることから、これを、「制度関連テクノロジー」と呼ぶことができる。）。

第2は、社会システム内の趨勢的な「ライフ・スタイル」の内容、及びインフラストラクチャーのシステムと「ライフ・スタイル」との適合性を検知するテクノロジーである（これを、「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」と呼ぶことができる。）。先に用いた言い方を言えば、「鏡の背面」の制御に関するテクノロジー、ということになる。

〔第3のテクノロジー：洗脳に関する考察〕

このような整理に立脚する場合、上記2つのカテゴリーのテクノロジーに加え、第3のカテゴリーのテクノロジーを想定することは容易である。すなわち、

- ・ 人間の「ライフ・スタイル」を、現在整備されているインフラストラクチャーのシステムに適合するように調整するテクノロジー。

である。

繰り返しになるものの、「ライフ・スタイル」とは、文化の内容たる価値のシステムを反映する行為のシステムである。したがって、この第3のカテゴリーのテクノロジーは、以下のように言い換えられる。

- ・ 人間に、現在整備されているインフラストラクチャーのシステムに適合的な価値のシステムを、行為の採用原理として採用させるために用いら

れるテクノロジー。

この場合、テクノロジーの行使の対象たる人間が、自分がある価値のシステムを採用することを強制されているということを知覚する場合と自覚しない場合とがあり得る。

言うまでもなく、世界の歴史を紐解けば、強制されていることを自覚している人間に対して、それでもなおかつある価値のシステムの採用を強制する場合には、ありとあらゆるドラマティックな社会現象が生起し、それらが恰好の小説、映画等のネタを供給していることが分かる。信仰を捨てると言われた人々の殉職、心の底から馬鹿馬鹿しいと思っている権威を崇拜すると強制された場合のサボタージュ、革命等である。

一方、自覚しない場合には、同様に世界の歴史を紐解けば、相当程度効果的に価値のシステムを採用させるという目的が達せられている例を見出すことができる。この場合に用いられるテクノロジーは、多くの場合、洗脳、と呼ばれる。

この両者を、上記再整理された「公文の文化 - 文明モデル」に即して見ると、以下のように言える。

自覚している場合は、このようなテクノロジーにより強制されたある価値のシステムは、他の価値のシステムと同様に、「文化場」において人間の選択を受けると言える。選択される場合もあれば、選択されない場合もある。選択されない場合には、当該人間は、強制された価値のシステムとは別の価値のシステムに基づく「ライフ・スタイル」を採り、それと当該文明とは当然ながら齟齬が生まれることとなる。この結果、適切な「文明ガバナンス」が展開されて平和裡に当該文明が変更または廃棄されるか、社会的な大きな混乱等ガバナンスが存在しない状況の発生を待つこととなる。

一方、洗脳の場合、ここで見ている「文化場」の概念が、そのままの形では当てはまらないこととなる。洗脳された人間は、「文化場」においては当該価値のシステムを選択し、それに基づく「ライフ・スタイル」を保有するため、それに基づく文明と「ライフ・スタイル」との間の齟齬は生じないためである。

この場合には、言わば「メタ文化場」、すなわち、「行為の採用原理たる価値のシステム」を採用する原理の決定のプロセスをモデルに組み込むことが必要となる。これまで述べてきたところでは、「メタ文化場」たる決定のプロセスについては、各人の人間としての自然な成長過程のみを想定しており、このプロセスに社会上のテクノロジーが行使されることは想定していない。

しかしながら、実際の社会においては、洗脳の他にも、ある種の秘教的宗教上の手法等、「メタ文化場」に関連すると思われるテクノロジーが少なからず存在している。このため、「メタ文化場」をもモデルに含んだ分析の枠組みを構築することが不可欠ではあるものの、それは将来の課題として、本稿ではこの分野を捨象して考えていくこととする。

#### (4) 近代型産業社会の「文明ガバナンス」上の問題点

〔問題点の検討の手続き〕

このように整理すると、例えば今日の日本社会のように、明らかに社会システムのガバナンス上の問題があると考えられる場合に、そのガバナンス方法につい

て検討していく手続きが明らかになってくる。

すなわち、第1に、外型的な主体による場合、内在的な主体による場合を問わず（内在的な場合とは、例えば、「市場」等の機構）、当該社会システムにおいて、有効な「制度関連テクノロジー」が存在し、かつ十全の機能を果たしているかどうか、を検討することになる。

第2に、社会システムの中に有効な「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」が存在しており、かつそれが適切に機能しているかどうかを検討することになる。

#### 〔「制度関連テクノロジー」に関する検討〕

この検討は、主として、政治学、行政学、経済政策の検討等、既存の社会科学による研究が重要な役割を果たす分野であると言える（注：筆者は、個人的には、国民国家の中央政府の経済官庁が保有する「制度関連テクノロジー」が何故有効性を大きく落とすこととなったかについて大きな関心があり、それに関する私的な見解も持っているものの、その陳述は別の機会に委ねることとする。）。

今日の日本社会の場合、それらの研究により言われているところを総括すると、次のように大胆にまとめても差し支えないと考えられる。すなわち、

- ・今日の日本の社会システムにおいては、「制度関連テクノロジー」に関しては深刻な問題が少なくない。しかしながら、問題点については次第に明らかにされつつあり、今後、幾多の大胆な改革が断行されるならば、それらの問題点は克服され、有効な「制度関連テクノロジー」が機能するようになることは不可能ではない、と。

#### 〔「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」に関する検討〕

一方「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」についてはどうか。今日の近代型産業社会において、社会システム内に存在している人間の「ライフ・スタイル」の状況がどのようなものであるか、及びそれと現在機能しているインフラストラクチャーのシステムとしての文明との整合性がどのようになっているのか、という点についてきちんと検知し、文明の変更または廃棄の必要性を明確にする手続きが整備されていると言えるだろうか。

この点を十分検討していかななくてはならない、というのが筆者の主張である。

仮に「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」の整備が不十分であるとする、その結果生じる問題だけは明らかである。

先に、「文明ガバナンス」とは、「制度関連テクノロジー」と「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」との両面のテクノロジーが有効に機能することによる閉ループ制御であると見た。この閉ループ制御の中で、後者のテクノロジーが有効に機能しない場合には、社会システムに以下のことが起こる。

すなわち、一度文明上のインフラストラクチャーのシステムが構築されると、ガバナンス機構にはそれを変更または廃棄せよとの信号が通信されないため、ガバナンス機構は永遠に既存のインフラストラクチャーのシステムを維持しようとすることになる。そこで、「維持」に関する「制度関連テクノロジー」のみが洗練、強化されて用いられることになり、そのようなテクノロジーを用いて既存の

インフラストラクチャーのシステムの一層の整備が進んでいく（制度の場合には、人々に対する強制の範囲が広がり強度が強まる。）。

一方で、その間に人々の「ライフ・スタイル」は変化していき、それらインフラストラクチャーは、普及した「ライフ・スタイル」に基づく生活を何ら容易化するものとはならない。例えば、制度自体は隆々と機能し、かつ多くの人々がその制度の維持、発展に動員されているにもかかわらず、その制度が機能することによって達成される社会のある状態は、全く誰も望んでいない状態にしかならない、という事態が発生する。さらに進むと、それらインフラストラクチャーは、普及した「ライフ・スタイル」に基づく人々の生活を阻害するものとなる。

この阻害の程度が閾値を超えると、人々は新たに手にした「ライフ・スタイル」に基づく生活を送ることが不可能になる。このような事態に立ち至ると、さまざまな現象が発生することとなる。抗議行動、革命等、意図的に既存の制度を変更または廃棄しようとする場合もあれば、偶発的な暴動等により、社会に大きな混乱が生じる場合もある。

そこで、以上見てきたモデルに立脚すると、今日の日本のガバナンス上の問題点について考える場合には、当面の重要課題は、今日の日本の社会システムにおいて、外型的な主体によるものであれ、内在的な主体によるものであれ、有効に機能している「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」が存在しているかどうかを確認し、問題がある場合には早急に整備することであると言える。スローガン風に言うと、「鏡の背面」テクノロジー（「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」のこと。）の整備が緊喫の課題、ということとなる。

ところで、この「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」の検証については、次のような事情がある。すなわち、今日の日本社会においては、社会上の諸制度を対象とする「制度関連テクノロジー」については、そのテクノロジーの行使及び検証のために用いられる科学的な方法論の内容について、比較的コンセンサスが得られ易いと言える。先に述べたような、社会科学上の手法がその担い手となることに反論は少ないと思われる。

一方、「ライフ・スタイル」という人間の行為（のシステム）を対象とする「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」については、どのような科学的な方法論によってそれを検証していくかについて、「制度関連テクノロジー」の場合の社会科学のような本命が見当たらず、今後さまざまな議論があり得る。これは裏を返すと、さまざまなアイデアがその候補として可能である、ということになる。

ここで「ライフ・スタイル」の内容を繰り返すと、価値のシステム（文化）を外形的に捉えた行為のシステムである。これをどのように捉えるかが、「文明ガバナンス」の有効性の成否を決することとなる。

この目的を達するためには、今後、「ライフ・スタイル」に関するさまざまな科学的アプローチを展開し、「ライフ・スタイル」研究を精力的に押し進めていくことが必要となる。なおその研究は、さまざまな面において学際的なアプローチを必要とするものとなることが予想される。

そこで次に、そのような「ライフ・スタイル」研究の1つのアイデアを提示することとしたい。

勿論、このアイデアが万全で、直ちに「文明ガバナンス」に応用が可能であ

る、と主張するつもりは毛頭ない。筆者の心情としては、さまざまなアイデアがさまざまな方面から持ち寄られることにより、創発的効果のメカニズムが発揮されることを祈念するものである。

### 3. 「ライフ・スタイル」の「感性通信系」分析

#### (1) 「感性通信系」

##### 〔概要〕

以上見てきたように、今日の日本の社会システムのガバナンスについての検討を行う場合には、「ライフ・スタイル」関連テクノロジーが有効に機能しているかどうか、すなわち、社会システムの中に、人々の間で普及している「ライフ・スタイル」の内容を検知し、それと現在のインフラストラクチャーのシステムたる文明との整合性を検知し、乖離があった場合には文明をどのように変更すればよいかの方向性を明らかにし、また乖離が閾値を超えた場合には、現行の文明を放棄すべきであるというメッセージを生む機構が存在し、その機構が有効に機能を果たしているかどうかを検討していくことが重要な課題であると考えられる。

そこで以下、「ライフ・スタイル」を捉える1つのアイデアを示し、それに基づいて今日の日本社会の問題点に関する分析を試みることにしたい。

まずは、「ライフ・スタイル」を捉えるアイデアである。

筆者の示すアイデアとは、人間と環境との間で行われる通信に関して「感性通信系」というものを想定し、その「感性通信系」のあり方によって「ライフ・スタイル」を見ていく、というものである。この場合、「ライフ・スタイル」とは、「感性通信系」のタイプによってある側面を捉えられる概念であることになる。最初に、「感性通信系」に関する考え方の要約を示しておく、以下のようになる。

#### a. (通信系としての人間) :

人間の行う

- ・環境の状況の知覚
- ・知覚された環境の状況に応じて、身体内の所要の器官に所要の生理的反応を起こさせるために行う指示

という2つの営為については、それぞれを通信系として捉えることができる(それぞれ「環境との通信」、「内部制御」と呼ぶ)。すなわち、人間は、一種の通信系のシステムとしても捉えられる。

#### b. (複合通信系) :

このような2つの通信系を組み合わせたシステムを1つの通信系(複合通信系)として見ると、情報源は環境、最終的な宛て先は身体内の器官であり、環境の情報が人間の身体内の器官の生理的反応を引き起こす通信系と見ることができる。

#### c. (「感性通信系」) :

この複合通信系によって人間の身体内の器官に引き起こされる生理的

応にはさまざまなものがあるものの、人間にとって極めて重要な意味を持つ生理的反応としては、快感の誘発を挙げることができる。環境からのある種の情報の入力によって、快感が誘発されるものであり、このような情報の入力によって得られる快感は、生理的反応の中でも特別な意味を持つものである。

このような、人間の快感の誘発効果を有する「環境との通信」における通信系を、「感性通信系」と呼ぶ。

d. (情報源の選択) :

快感の誘発効果は、人間の行為の重要な決定要因となる。すなわち人間は、複合通信系を制御することによって、できるだけ多くの快感の誘発を得ようとする。この場合、

- 「内部制御」の通信系を制御することはできない(人間は、頑張ったところで、自らの生体的な構造を変えられない。 )。
- 一方、「環境との通信」については、情報源を選択する、という方法による制御が可能である。

したがって、重要な人間の行為の採用原理の1つとして、「できるだけ有効な快感の誘発効果がある情報源と「感性通信系」を持とうとすること。」を挙げることができる。

e. (情報源及び通信系の類型) :

人間と複合通信系によって接続される環境について、それを情報源として見ると、情報の性質上の要因から、幾つかの階層に分けることができる。

また、それぞれの階層の情報源が人間に通信される通信系(「環境との通信」の通信系)には、幾つかの類型がある。

f. (「快感誘発要因」と通信系) :

ある種の情報上の要因が快感の誘発効果を有するメカニズムについては研究が進んでおり、「快感誘発要因」として整理されている。

ある「感性通信系」がどれだけの快感の誘発効果を有するかは、

- ・情報源がどのような「快感誘発要因」をどれだけ含んでいるか。
- ・「感性通信系」がどのような「快感誘発要因」をどれだけ減衰させるか。の2つの要因によって決定される。

情報の各階層と「快感誘発要因」との関係を整理すると、以下のことが言える。

- ・異なる階層の情報源は、異なる内容の快感の誘発効果を有する。
- ・同一の階層の情報源でも、用いられる通信系によって快感の誘発効果の大きさは大きく異なる。

g. (「感性通信系」マトリクス) :

人間は、人によってそれぞれ、日々の生活において、どのような内容の快感をどの程度需要するかが決まっている考えることができる(この場合の快感は、「環境との通信」によって得られるものに限定して考える。 )。この場合、通信によって得られる快感の内容と強度とは、「感性通信系」における情報源及び用いられる通信系の種類によって決定する。

このため、快感に関する人間の上記需要は、

- ・人間は、人によってそれぞれ日々の生活において、どの階層のどの種類の「感性通信系」をどの程度需要するかが決まっている。と読み換えることができる。

この場合、「感性通信系」の階層及び類型については、情報源の種類、用いる通信系の種類によるマトリクスで考えることができる。すなわち、

- ・人間それぞれについて、需要する「感性通信系」の階層及び類型、及びそれぞれに対する需要の強さを表したマトリクスを想定することができる。

このようなマトリクスを、「感性通信系」マトリクスと呼ぶことができる。

#### h. (「ライフ・スタイル」) :

以上のようにして捉えられた「感性通信系」マトリクスは、「ライフ・スタイル」のある側面を反映したものとなっていると見ることができる。「ライフ・スタイル」とは行為のシステムであるため、その行為の中で「感性通信系」を選択することにより、自らの需要する快感を得ようとする行為。」という側面を採り上げた場合、この「感性通信系」マトリクスは、その側面に関する限りは行為の内容を表現したものとなるためである。

すなわち、通信系の選択による快感の需要という行為に関する限り、「感性通信系」マトリクスに記述された、各階層及び種類の「感性通信系」に対する各人の需要の程度の行列は、「ライフ・スタイル」の内容を反映したものを見ることができる。

それでは以下、順に見ていく。

#### 〔複合通信系としての人間〕

情報環境学の提唱者の1人でもある大橋<sup>3</sup>は、『情報環境学』<sup>4</sup>等において、以下のような考え方を示している(要約、文責は筆者。 )。

人間の日々の行動の中に、次のような一連のプロセスを認めることができる。すなわち、環境の状況を知覚器官によって知覚し、その知覚された情報を大脳によって処理し、処理された結果の情報を身体内のある器官に伝達し、伝達を受けた器官は、伝達された情報に基づいて、予め定められた生理的反応を引き起こす。

この一連のプロセスは、以下の2つの部分に分けて考えることができる。すなわち、

- ・環境の状況を知覚器官によって知覚する。
- ・知覚された情報を(大脳による処理を経た上で)所定の器官に伝達し、伝達を受けた器官は予め定められた生理的反応を引き起こす。

である。

この場合、これら2つの部分は、それぞれがシャノン(Shannon, Claude E.)が

<sup>3</sup> 大橋力：1933年生まれ。1956年東北大学農学部農芸化学科卒。筑波大学講師、放送教育開発センター教授等を経て、現在千葉工業大学教授、(株)ATR人間情報通信研究所感性脳機能特別研究室長。1982年、村上陽一郎、小田晋氏らとともに情報環境学を提唱。)

<sup>4</sup> 『情報環境学』、大橋力著、朝倉書店出版、1989年。

1949年に "The Mathematical Theory of Communication" において発表した通信系のモデルによって捉えることができると考えられるのである（この場合、通信系として捉えられた前者の部分を「環境との通信」、後者を「内部制御」と呼ぶことができる。なお、この命名は筆者による。）。

なお、このように環境との関係、身体内の制御の2つの部分を通信系として捉えることは、人間にのみ妥当することではなく、地球上の生物体一般に妥当することである。大橋は、地球上の生物体一般について、「環境との通信」のモードの類型化を行っている。また前川<sup>5</sup>は、この類型化をもとに、「コミュニケーションの階層的進化」のモデルを整理している。

生物体一般に関するモードの類型についてはここでは触れないこととして、2つの通信系の一般的な内容について述べると、以下のようになる。

#### - 「環境との通信」

人間に限らず全ての生物体は、（単細胞生物における代謝制御の場合を除いて）環境をそのままの形で知覚することはできず、必ず、化学物質、電磁波（光）、弾性波（音）等、環境に起因する限定された内容のみを知覚することとなる。この場合、それら化学物質、電磁波（光）、弾性波（音）等を信号と見て、またそれら信号が環境から生物体の知覚機構に伝達される過程を回路と見ると、このような限定された内容による生物体の環境の知覚のプロセスを、一種の通信系として捉えることができる。

#### - 「内部制御」

一方、上記「環境との通信」によって環境に関する情報を得た生物体は、その情報をもとに、身体内の特定の器官の特定の生理的反応をスタートさせる。生物体の身体内のそれぞれの器官は、ある情報が入力された場合にはある定められた生理的反応がスタートするようにプリセットされている。逆に言えば、生物体とは、情報の入力によって生理的反応をスタートさせる機構のシステム、とも言える。

この場合、環境の知覚に基づく情報が身体内の回路を通して（大脳を経由する場合には環境の知覚に基づく情報そのものが伝達されるのではなく、大脳による情報処理を経る。）ある器官に伝達され、その情報の入力によってある生理的反応がスタートする、という一連のプロセスについては、環境の状況の知覚器官を情報源、当該情報をホルモンまたは電気インパルスという信号へと変換する機構を送信器、ホルモンまたは電気インパルスを信号、ホルモンの送信系または神経系を回路、信号が伝達される器官を宛て先（当該器官においては、信号の内容によって生理的反応のあり方を決定するデコーダの機能を想定することができる。）と捉えると、これはシャノンのモデルに言う通信系として捉えることができる。

#### - 通信系としての生態系

これら2つの通信系を組み合わせると、環境を情報源とし、生物体の身体内の器官を最終的な宛て先とする複合通信系を考えることができる。この複合通信系

<sup>5</sup> 前川督雄：1961年生まれ。1988年筑波大学大学院修士過程環境科学研究科終了。1989年NTT入社。現在（株）ATR知能映像通信研究所主任研究員。

の成立する範囲の環境と、その中に生きる生物体とによって構成される物理的な場のことを「生態系」と呼ぶことができる。

以上見てきた考え方に立脚すると、人間（に限らず生物体一般）は、ある通信系によって環境の状況を知覚し、また身体内の通信系によって、知覚した環境の情報をもとに所要の器官における所要の生理的反応をスタートさせているものと見ることができる。

人間に関するこのような通信系の考え方を、「ライフ・スタイル」の分析にも応用して行こうというのが本稿における提案である。

なお、再整理された「公文の文化 - 文明モデル」に則って「ライフ・スタイル」に関する分析を進める上でも、この見方は好都合なものであると考えられる。何故ならば、この分析においては、「ライフ・スタイル」に関する以下の2つの、一見相反する要請に対して応えていかなければならないためである。

すなわち、ここでは「ライフ・スタイル」は、外形的に捉えられた文明の設計原理（文化）であり、文明の制御が社会システムのガバナンスであるとしているため、「ライフ・スタイル」を、できるだけ外形的かつ類型的に捉えなくてはならないという要請がある。一方で、「ライフ・スタイル」とは、文化（行為の採用原理の複合体）を外形的に捉えたものであるため、それは何らかの形で行為の採用原理を反映したものであるとして捉えられなくてはならないという要請がある。

この2つの要請に同時に応えるためには、以下のことを達成しなくてはならないこととなる。すなわち、「ライフ・スタイル」の担い手たる人間について、外部から類型的に観察できる領域と、行為の採用に関する内部の領域とを同一のモデルによって捉えることである。

一見、前者については何らかの社会学的な統計的な手法が有効に見え、また後者については哲学等の対象領域のように見える。

この点、上記の捉え方は、

- ・通信系という、外形的、類型的な把握が可能なものによって「ライフ・スタイル」を捉える。
- ・通信系の中に「内部制御」を含めていることから、内部の領域についても射程に収めることができる。

と言える。

〔「感性通信系」〕

以上のように、人間を複合通信系として捉えると、これは、双方向の制御機構であると言える。

第1の方向は、環境のもっているある内容が通信され、人間の器官のある生理的反応を引き起こす、という方向の制御である。例えば、気温摂氏 度、という内容が通信されると、その環境の中に居る人間は、この環境の中に安心して留まる、火を燃やす等の工夫をした上で留まる、この環境から立ち去る等の行為を行う。この場合、人間の器官のある生理的反応は、環境と自らの生存との適合性を検知するセンサーとしての機能を果たしていると言うことができる。

一方人間は、逆の方向、すなわち第2の方向の制御をも行う。すなわち、ある種の生理的反応については、人間は、その生理的反応を引き起こすため、わざわざ

ざその生理的反応を引き起こすような情報を受信するために動き回るのである。

この場合には、その生理的反応は、環境との適合性としてのセンサーはおろか、生存上有効な機能は果たしていない。ただ、その生理的反応が引き起こされることだけが目的とされるのである。即時的生理的反応、と呼ぶこともできる。

そのような生理的反応の典型は、快感の誘発である。

快感という生理的反応について、生理学的な整理を行うことは、本稿の射程を超える。そのような生理学的な整理を割愛したとしても、以下のことだけは確認できる。すなわち、人間には、快感を需要する（何らかの工夫をして、できるだけ大きな快感を得ようとする傾向がある）傾向を広く認めることができる、ということである。

勿論、私は禁欲的生活を続けています、快感なんて、どうでも良い人にとってはどうでも良いのです、という主張もあり得る。しかしながら、このような主張に対しては、次のような反論が可能である。

第1に、生理的反応としての快感を指向することは、生物体としての人間に生理上の機構として組み込まれたメカニズムであり、強い決意、他人からの強制等を幾ら受けたところで、そもそも意図的に制御できるものではない。

この点について大橋は、生物の「本来 - 適応 - 自己解体」モデルと「感性制御」モデルとを組み合わせ、快感が地球生態系における人間の行動のあり方を決する最重要の原理として、人間の生物学的な機構に組み込まれていることを証明しようとしている（上記『情報環境学』等。）。

第2に、所謂禁欲とは、性欲、食欲に基づく行動等特定の行為をしないようにすることを意味する。しかしながら、ある種の行為をしないことは、逆に、大脳の中では別の回路を刺激し、別の種類の快感が得られている可能性がある。

例えば、資本主義のエートスを生んだとされるプロテスタントについても、睡眠、食事等は極度に制限したことは事実であるにしても、その代わり、大脳の中では、神の召命等をありありとイメージでき、圧倒的な快感を得ていたことが予想される。

これらのことから、快感の誘発という生理的反応は、少なくとも人間が自らの行動のあり方を決定する上で極めて重要な役割を果たすものの1つであることは認められると考えられる。

この場合、快感の誘発効果を得るためには、2つの方法の制御が考えられる。

第1は、快感に関する身体内の機構に制御を加えるものである。すなわち、身体内に薬物を投入する、大脳のある部位に電氣的刺激、磁波の刺激を与える、等である。

この有効性と問題点については、詳しくは立ち入らないものの、簡単にまとめると、以下のように言える。すなわち、そのような方法がある程度有効であることは生理学的にも証明できるものの、アルコールの摂取、特殊な呼吸法等の身体運動を行うこと等社会的に確立された幾つかの方法を用いる場合を除いては、脳機能を物理的に損傷する等の副作用が大きい場合が多い。

第2は、本項の冒頭、「逆の方向の制御」と呼んだものであり、「環境との通信」に制御を加えるものである。

すなわち、人間の側が動き回って、環境を選択することにより、快感の誘発効果を有する情報をわざわざ得る、というものである。

このようにして得られた、環境からの情報の入力により快感の誘発効果が得られる通信系を、「感性通信系」と呼ぶことにする。「感性通信系」は、「環境との通信」の中で、特に快感の誘発効果がある通信系を指すことになる。

この「感性通信系」という考え方に立脚すると、文化（「公文の文化 - 文明モデル」で言う文化ではなく、世間一般で言われている意味で。）、芸術のみならず、宗教、伝統的共同体の構築等社会上のさまざまな営為の多くが、「感性通信系」の開発、という側面から捉えられることになる。人類史とは、「感性通信系」の開発史、と言っても言い過ぎではないように思われる。

そこで以下、「感性通信系」の内容について整理していくことにする。

## (2) 情報源としての環境の階層

「感性通信系」とは、「環境との通信」の中で快感の誘発効果を有するものことである。「感性通信系」が快感の誘発効果を有するためには、以下の2つのことが要件となる。すなわち、

- ・ 情報源（環境）が、快感の誘発効果を有する要因を含んでいること。
- ・ 「感性通信系」の通信系が、快感の誘発効果を有する要因を減衰させないこと。

である。

したがって、以下の手続きで「感性通信系」の内容を整理していくこととする。

第1に、情報源の階層の差を整理する。

第2に、通信系において用いられている技術の内容（それを、メディアと呼ぶことにする。）を整理する。

第3に、快感の誘発効果を有する要因（それを、「快感誘発要因」と呼ぶこととする。）について、情報環境学によって整理されたところを記述し、それとメディアとの関係を整理する。

第4に、「快感誘発要因」を含んでいるかどうか、また用いられるメディアがそれを減衰させるかどうかの観点から、各階層の情報の快感の誘発効果を整理する。

まずは、情報源の階層である。

人間が、環境から受け取る情報の中には、質的な差を認めることができる。一方、そのような質の差の定式化の方法については、さまざまな考え方があり得る。

ここでは、大橋が1997年にまとめた情報の階層論に立脚することとする。これは、

- ・ 情報源の創成時間
- ・ 用いることが可能なメディアの種類

の2つの基準によって情報源の階層をまとめるものである。

この階層論は、基準が比較的客観的で明確なものであるため、本研究における目的に即すると考えられる。すなわち、情報源の創成時間は、時間という基準を用いるため明確である。また、メディアの種類も明確なものである。

以下、大橋の整理をもとに、本研究の目的に即して若干の変更を加えて情報源の階層を整理する。

上記2つの基準を用いると、情報源は、以下の5つの階層に整理される（注：なお、これは筆者の整理である。大橋は、「知能情報」、「知識情報」、「感性情報」及び「環境情報」の4つの階層を用いている。それぞれの階層に含まれる内容と筆者の階層に含まれる内容とは、必ずしも一致しない。）。

- ・「知識情報」
- ・「限定型感性情報」
- ・「空間型感性情報」
- ・「秘儀情報」
- ・「共同体情報」

それぞれについて見ていくと、以下のようになる。

- 「知識情報」

階層の第1は、

- ・創成時間が、一般的には数秒から数か月
- ・電気通信、電波放送、情報コンテンツ財等による伝達が可能

である情報源である。

具体的には、数式、言語、文章、画像、データ・ベース等がある。

- 「限定型感性情報」

階層の第2は、

- ・創成時間が、一般的には数か月から数年
- ・原理上は電気通信等が可能ではあるものの、現在実用化されている電気通信、電波放送、情報コンテンツ財等によっては極めて限定された内容しか伝達できず、重要な部分を伝達するためには、画期的な高速大容量通信技術の開発が不可欠

である情報源である。

具体的には、音楽、映像、演劇、ヴァーチャル・リアリティ等がある。

情報源の内容が、視聴覚情報に限定されるため、「限定的」感性情報と呼ぶことができる。

- 「空間型感性情報」

階層の第3は、

- ・創成時間が、一般的には数か月から数年
- ・電気通信等による離れた場所に対する伝達が原理上不可能であり、伝達には、情報を得ようとする人間がその空間に来る以外の方法がないもの

である情報源である。

具体的には、芸能、祝祭等がある。

情報源の内容が、視聴覚情報等特定の範囲に限定されず、空間の中に身を置くことにより知覚されるさまざまな情報のシステム自体が価値を有するため、「空間的」感性情報と呼ぶことができる。ただし、当該情報の受信は、その情報が提示される空間に短期間滞在することにより可能であり、この期間の長さによって次の秘儀情報と区別される。

- 秘儀情報

階層の第4は、

- ・ 創成時間が、一般的には数年から数百年
- ・ 伝達には、情報を得ようとする人間がその空間に来る以外の方法がなく、かつ伝達のためには数年から数十年間の滞在が必要

である情報源である。

具体的には、覚醒等に関する秘教的手法等がある。

- 共同体情報

階層の第5は、

- ・ 創成時間が、一般的には数百年以上
- ・ 伝達は、基本的にはその地に生まれた人間の間でのみ可能。数十年間以上滞在した場合に、限定された範囲での伝達を受けることのみが可能

である情報源である。

具体的には、伝統的共同体を情報源とする総合的な情報等がある（注：このような共同体を情報源と見ることができる根拠については、後に示す。）。

### （3）メディアの階層性

次に、「環境との通信」において用いられるメディアの種類の整理を行う。

メディアの種類の整理は、大橋及び前川が、人間を含む生物一般のモデルとして取り組んでいるところである。ここでは、その整理をもとに、人間の特殊性をクローズ・アップした形で筆者が再整理することとする（以下の階層の中で、a.b.c.が大橋と前川の整理であり、d.以下は筆者による。）。

なお、それぞれの種類を階層的に考えるのは、以下の理由による。すなわち、どのようなメディアを用いるにせよ、人間が、環境の状況を完全に知覚できるようなメディアは存在しない。したがって、あるメディアには、必ず何らかの制約が存在していることとなる。

一方人間は、その進化の歴史において、次々に従前のメディアにおける制約を克服する新しいメディアを開発してきたと言える。この意味で、人間の進化の歴史を、メディアの開発の歴史として捉えることも可能である。

開発された順にメディアの各類型を並べると、以下のようになる。

#### a. 化学物質の直接接触

第1のメディアは、化学物質そのものである。このメディアによる環境の状況の知覚は、人間を含む生物体一般において行われる。化学物質がそのままの形で生物体の知覚器官に直接接触することにより、「環境との通信」が行われ、生物体は環境の状況を知覚することができる。人間の場合、この直接の接触による知覚は、皮膚感覚によって行われる場合と、臭覚機構によって行われる場合とがある。

しかしながらこのメディアは、化学物質による化学反応という内容しか通信できないものである（「内容の限定性」）。

b. 圧力、温度、電気等物理的状態のパタンの直接接触（「内容の限定性」の克服）

第2のメディアは、物質以外の物理的状態、例えば圧力、温度、電気等のパタンの直接接触により外界の状態を知覚するものである。このメディアによる環境の状況の知覚は、人間以外にも皮膚感覚を有する多細胞生物一般において行われる。

このメディアによると、化学的物質の直接的接触の場合に比べて、環境の状況について格段に豊富な内容を知覚することが可能になる。

一方、知覚のためには直接の接触を要する、という点で、知覚できる環境の範囲が、生物体が直接接触する範囲という狭い範囲に限定されている（「距離の制約」）。

c. リモート・センシング（「距離の制約」の克服）

人間に限らず生物体の感覚機構は、電磁波（光）または弾性波（音）という、水中をも空気中をも伝わりやすい物理的パターンを知覚する、という戦略により、環境の状況の知覚における「距離の制約」を克服したと見ることができる。

弾性波の場合には、知覚は聴覚機構がある場合のみに限定される。一方、電磁波の場合は、それに限定されない。

ただし、この場合においても、「距離の制約」の克服は完全な形ではない。電磁波にせよ、弾性波にせよ、直接到達する範囲には限界があるためである。

人間以外の生物体の利用しているメディアは、これら3つの類型のみであると見ることができる。

d. 絵画、文字、建築物等のメディア（「時間の制約」の克服）

一方人間は、絵画、文字、建築物等、時間を経過しても残存するメディアを造り上げることにより、全く別の時空に存在する人間に対してメッセージを通信することを可能にし、知覚する側からすれば、全く別の時空に存在した人間の痕跡をも知覚できることとなった。この類型による通信は、すでに数万年間行われてきている。

一方、このメディアによって通信される内容は、必ず高度に抽象化されたものとならざるを得なかった。「時間の制約」を克服することと引き換えに、リアル・タイムの通信の場合に比べて、著しく貧困な内容しか通信できないこととなった（これを、「抽象化の制約」、と呼ぶことができる。）。絵画の場合ですら、電磁波によるリアル・タイムの通信（すなわち、光を見ること。）の場合には稠密な画像で、しかも動画（当然である。）であるのに対して、内容が限定される。文字、建築物に至っては、特別な方法で抽象化した内容しか通信できない。抽象化のアルゴリズム自体は伝達されることが難しいため、後にそれらを見る人間が、メッセージを正確に理解できない可能性が高くなる（数百年前、という生物の歴史では誠に僅かな時間差であってすら、今となっては何に使われたのか全く分からない建築物は世界中に数えきれなく存在する。）。

e. 電波放送（「距離の制約」の完全な克服）

20世紀に登場した各種の技術は、さまざまな形で通信に関する制約を克服し、人間の知覚することのできる環境の内容を拡大させてきた。

まず、「距離の制約」については、電波放送の実用化、さらには衛星放送の利用により、画像及び音声に関してほぼ完全な形で克服されることとなった。地球上であれば、どれだけ離れた地点間であっても、リアル・タイムに近い形の通信が可能になった。

しかしながら、電波放送については、電波資源が希少であり、放送できる情報の総量が限定される、という問題がある。近年まで、電波というメディアを用いて実行され得る通信の1日の総量は、放送局数×24時間に限定された。その通信によって伝達され得る情報も、(サブリミナル効果等特殊な場合を除けば)人間の識別能力が知覚可能な速度の映像及び言語の量に限定されるため、圧縮して膨大な量を送るわけにもいかなかった(「量の制約」)。

#### f. コンテンツ財(抽象化の制約の克服)

「抽象化の制約」についても、20世紀に大きく克服されることとなった。

まず、録音技術により弾性波を記録したコンテンツ財を生産し、それを流通させる、という形で、弾性波に関しては、時間の制約を克服した上で、かつリアル・タイムで通信されている内容と類似する(勿論、音質が大きく劣ることは証明されている。)内容を通信することがある程度可能になってきている。弾性波に関するコンテンツ財は、レコード及び磁気テープというアナログのものが長らく趨勢を占めてきたものの、1980年代以降、CD、DAT、MD等デジタルのものが趨勢となってきている(注:ただし、デジタルの録音技術はアナログの録音技術に比べて全ての面で優れているわけではない。大橋は、ハイパー・ソニック・イフェクトの研究により、CDでは録音される周波数帯域の上限を20kHzで切ったことが重要な欠陥となっていることを証明した。)。

電磁波においても、ビデオテープ、レーザー・ディスク等のコンテンツ財が開発され、「時間の制約」を克服した上で、かつリアル・タイムで通信されている内容と類似する(勿論、画質が大きく劣ることは覆いようのない事実である。)内容を通信することがある程度可能になってきている。

これらコンテンツ財というメディアによる通信は、しかしながら、電波放送の場合と同様に、「量の制約」の下にあると言える。コンテンツ財として生産され、流通される内容は、実際に生起している弾性波の情報及び電磁波の情報と比較して、量において圧倒的に小さなものであるためである。

#### g. IP通信(「量の制約」の克服)

20世紀に登場した諸技術と言えども、リアル・タイムの場合(電波放送)及び時間の制約を克服した通信の場合(コンテンツ財)ともに「量の制約」の下にあった。この制約を克服する可能性が、近年急速に開けてきている。IP通信である。

IP通信により、動画(当然音声付き)を通信する技術が、今日実用化されつつある。この技術の最大の特徴は、通信コストが極めて安く、かつ送信には、パソコン及び周辺機器以外の特別の技術及び装置を必要としないため、誰でも簡単に送信できることである。

この結果、IP通信網を流れる情報の量は莫大なものとなり、人々は、その膨大な量の情報の中から関心のあるものだけを選択して受信することが可能になる。

電波放送またはコンテンツ財の場合に「量の制約」をもたらした最大の要因は、通信コストの高さであった。電波放送の場合には、情報を送信するために莫大なコストがかかるため、送信された情報は、少なくとも何万人規模で受信されなく

てはペイしないものであった。このため視聴率が気になり、送信される情報の内容も万人向けであることを要し、水着娘のオン・パレードとなったものであった。コンテンツ財も同様で、ある情報をコンテンツ財として生産させ、流通させるためには結構なコストがかかる。

IP通信は、当面は、画像及び音声の質の向上が大きな課題となろう。一方、質が現在のコンテンツ財程度にまで向上された暁には、「量の制約」を気にせずに、勿論「距離の制約」及び「時間の制約」（IP通信では、リアル・タイムの通信だけではなく、情報を一度ストックした上で、または過去に記録された情報を流すことは勿論容易である。）を克服した上での通信が可能になる。

#### （４）「快感誘発要因」

##### 〔快感の捉え方〕

次に、情報源に含まれる快感の誘発効果を有する要因を整理し、さらにそれがメディアによってどのように減衰するかを検討していくこととする。

ここで、具体的な要因の検討に入る前に、快感の発生メカニズムについて、ある整理を行うことが必要である。

快感の発生メカニズムについては、通信される情報の内容（メッセージ）による、とする考え方があり得る。例えば、「（という神の名）は、世界の全ての創造者であり、偉大である。」というメッセージ自体が快感を発生させる、という考え方である。

このような快感の発生メカニズムは、大脳による高度な情報処理の結果によって得られるものである。本稿においても、そのようなメカニズムの存在は否定するものではない。

しかしながら、本稿では、快感の誘発効果を、複合通信系によって引き起こされた生理的反応として捉えているため、そのような大脳による高度な情報処理のプロセスはできるだけ排した形で快感を捉えようとしている。すなわち、ある種の電磁波（光）、弾性波（音）、匂いとしての化学物質等が受信されると、それらによって表現されているメッセージが何であれ、快感が誘発される、というものである。メッセージの内容はひとまず捨象して、信号が有する要因に快感の発生要因を求めていくものである。

実際、これから示すように、情報環境学の研究成果によると、大脳による高度な情報処理を経ないで快感を誘発する幾つかの要因が整理されている。ある種の快感は、言わば、「大脳直撃」で発生するのである<sup>6</sup>。

本研究では、後者の快感の誘発効果を探り上げて分析している。その理由は、まずは、前者（メッセージの内容に関する大脳の高度な情報処理による快感）は、計測が困難であるのに対して、後者は脳波、脳内血流量、脳内温度、磁気等さまざまな工学的な手法により計測が可能であるという実務上の理由があることは事実である。一方、それに加え、情報環境学、脳生理学等の研究成果を踏まえると、後者の快感の誘発効果の大きさは極めて大きなものであることが明らかになりつ

<sup>6</sup> この両者の関係については、フィギュア・スケートの採点基準を参考にすると分かり易い。フィギュア・スケートでは、技術点（technical merits）と芸術点（presentation）の2つの基準による採点の合計で評価される。この技術点を、メッセージの内容、芸術点を、信号の有する要因として見ることができる。

つあるからである。

仮に前者の快感だけを採り上げる場合には、「          （という神の名）は、世界の全ての創造者であり、偉大である。」というメッセージ自体は、印刷された文字で見ても、他人の肉声で聴いても、宗教上の儀式において合唱隊が歌うのを聴いても、Eメールで伝えられたものをディスプレイ上で見ても、メッセージの理解については変わりはなく、発生する快感の程度にも違いはないことになる。

また、オリヴィエ=メシアン（Messiaen, Olivier）のピアノ曲である『Vingt Regardes sur l'Enfant Jesus』の旋律というメッセージは、来日したミシェル=ベロフ（Beroff Michel）の生演奏をS席最前列で聴こうと、B席一番後ろの隅で聴こうと、彼のレコードを聴こうと、CDを聴こうと、スコアが読める場合にはスコアを読んでも、メッセージの理解については変わりはなく、発生する快感の程度にも違いはないことになる。

しかしながら、実際には、それぞれの方法によって快感の程度に大きな違いがあるとすると、その原因は、後者の快感に関する要因に求められることになる。

後者の快感に着目する場合、快感の誘発効果の違いを生むのは、人間の知覚器官に伝達される信号の種類の違いである。このため、

- ・情報源に快感の誘発効果を生む要因が含まれているか。
- ・メディアは、その要因を適切に通信できるかどうか（通信系において減衰しないかどうか）。

という点に着目することとなるものである。

#### 〔「快感誘発要因」〕

情報源の中で快感の誘発効果を有する要因（それを、「快感誘発要因」と呼ぶことにする。）が何かという点については、1992年に通商産業省が（財）国際科学振興財団に委託して行った『感性産業研究報告書』において取りまとめられている。同報告書に整理されているところを要約すると、以下のようになる。

- ・快感の発生は、脳波、脳内血流量等によって、臨床的に検証される。大橋等が過去20年間以上にわたって収集したそのような臨床的なデータをまとめると、大別して、2つの要因が快感に大きく影響するらしいことが判明してきている。

第1の要因は、通信される情報そのものの中に含まれる幾つかの要因である。これは、その要因自体で快感を誘発する効果があるとされている（この類型を、「快感情報因」、と呼ぶことができる。）。

第2の要因は、情報の示すある種のパターンである。そのパターン自体が快感を誘発する効果があるとされている（この類型を、「快感情報パターン」、と呼ぶことができる。）。

具体的には、例えば以下のようなものが挙げられている。

#### - 「快感情報因」

ある種の化学的組成は、味覚として、または臭覚として感知された場合、それ自体で快感を誘発すると推測されている。

弾性波（音）に関しては、以下のような要因が挙げられている。

- ・高周波音（注：この研究が、大橋らによるハイパー・ソニック・イフェクトの研究である。）
- ・非定常性持続音
- ・低周波衝撃音

また、電磁波（光）に関しては、以下のような要因が挙げられている。

- ・色彩コントラスト
- ・原色・金属色・反射性素材

#### - 「快感情報パタン」

「快感情報パタン」について、研究が進んでいる類型が3つある。

第1は、視覚情報に関するものであり、ある種の動物行動学的パタンは快感誘発の効果が大きいとされている。例えば、ローレンツの示した威嚇のパタンは、世界各地の芸能において用いられる仮面に共通して見られることを大橋等は示している<sup>7</sup>。

第2は、聴覚情報に関するものであり、ある種のビートは快感の誘発効果が大きいとされている。快感の誘発効果の大きい幾つかのビートについては、研究の段階を超え、商業音楽において実用化されている。

例えば、世界各地の芸能等における音楽で多用されているビートに、16ビートがある。この16ビートの効果は、伝統的共同体に限定されるものではなく、近代型産業社会においてもそれを実用化した例が見られる。マドンナの音楽を世界的にヒットさせた要因は、本人の容姿、歌唱力もさることながら、計算され尽くした16ビートが戦略的に用いられたことも大きいと考えられる。

第3は、視覚情報及び聴覚情報に共通する要因であり、ある種のゆらぎである。

以上が、現在のところ検討が進められている「快感誘発要因」である。

#### 〔減衰のメカニズム〕

次に、これらの「快感誘発要因」による快感の誘発効果が、メディアによってどのような減衰を受けるかを見ていくこととする。

先に用いた『感性産業研究報告書』によると、メディアと快感の誘発効果との関係については、以下のように整理されている。

- ・感知しようとする外部の状況と物理的に接触している形のメディアを用いた通信の方が、物理的に離れている場合、さらには時間的に離れている場合の通信に比べて快感の誘発効果は大きい。

具体的には、化学物質の直接的な接触というメディアによる通信は、他のメディアの通信に比べて快感の誘発効果が大きい。

弾性波（音）または電磁波（光）を用いるメディアの場合の快感の誘発効果の減衰については、以下のように整理される。

第1に、直接に音または光が受信される場合においても、音源または光源との物理的な距離が離れると快感の誘発効果が減衰する（「距離による減衰効果」）。

第2に、音または光は、電気信号に変換して長距離の通信または時空を超えた

<sup>7</sup> 前掲『感性産業研究報告書』等。

通信を行うことが可能である。さらに、デジタル化等の処理を行うことができる。一方、これらの変換または処理により、「快感誘発要因」の有する幾つかの性質は捨象されるため、それらの変換または処理を経た信号が通信された場合には、変換または処理前（ナマ）の情報が通信された場合に比べて快感の誘発効果は減衰（または消滅）する（（電気信号への）「変換による減衰効果」、（デジタル化の）「処理による減衰効果」）。

これらの考え方に立脚して、特に音と光についてまとめると、以下のようになる。

- ・音と光に関する「快感情報因」の多くは、「距離による減衰効果」の影響を強く受ける。また原理的に、電気信号への変換、デジタル化の処理ができないものが少なくなく、「変換による減衰効果」及び「処理による減衰効果」の影響が大きいものが多い。
- ・音と光に関する「快感情報パターン」については、一般的に「距離による減衰効果」の影響を強く受ける。また、パターンであるため、ある程度有効に電気信号への変換またはデジタル化の処理を行うことができるものの、その変換または処理の課程では、情報の劣化が生じる。この劣化の程度が一定の範囲を超えると、快感の誘発効果が大きく減衰する。

#### 〔メディアの種類と快感の誘発効果〕

以上見てきたところをもとに、各種類のメディアに関する快感の誘発効果をまとめてみる。

なお、先の整理においては、人間によって新しく開発されたメディアは、従前のメディアに課せられていた制約を克服し、環境に関するより広い内容かつ効率的な知覚を可能にするものとなっていると述べた。一方、以下の整理にあるように、新しく開発されたメディアは従前のメディアに比べて、快感を効率的に発生させる、という観点からは、決して優れたものとなっているわけではなく、多くの場合は、劣ることになることが分かる。

以下、類型毎に見ていく。

- a. 化学物質の直接接触中、特に臭覚については、そのメカニズムについてはまだまだ解明されなくてはならない問題が多いものの、何らかの臭覚が快感の誘発効果を有することは知られてきている。
- b. 物理的状態のパターンの直接接触については、これもまた今後の研究の進展を待つべき問題も多いものの、ある種の温度、湿度、風の組み合わせ（それらは皮膚感覚によって知覚される。）が、人間に大きなリラクゼーション効果（それは、脳波の 波等により検出される。）を有することが確認されている（リラクゼーション効果と、ここで言う快感の誘発効果とは、概念上は別のものではあるものの、共通する内容も少なくないものである。）。
- c. 電磁波、弾性波によるリモート・センシングについては、それらの中に、多くの「快感誘発因」及び「快感誘発パターン」を認めることができる。これらの「快感誘発要因」は「距離による減衰効果」の影響を受けるため、情報源との距離ができるだけ近い場合に大きな快感の誘発効果が得られる。

- d. 絵画、文字、建築物等のメディアは、「抽象化の制約」という大きな制約の下にある。このため、メッセージが適切に通信されない場合には、快感の誘発効果は低くなると言える。したがって、このメディアによる快感の誘発効果は、メッセージの解読の程度によるものであり、不安定であると言える。
- e. 電波放送において通信されるのは、画像と音声である。画像については、電送技術上の制約及びブラウン管の操作線の数が限定されていること等から、直接の画像を見る場合に比べて画質は大きく落ちる。また音声の音質も、同じく電送技術上の制約及び再生装置の技術上の制約により、大きく落ちる。結局、直接に画像を見、音声を聞く場合に比べて、快感の誘発効果は落ちることとなる。
- f. コンテンツ財についても、電波放送と同様に、技術上の制約により、直接に画像を見、音声を聞く場合に比べて、快感の誘発効果は落ちることとなる。
- g. IP通信については、原理的には、電波放送、コンテンツ財と同様に、技術上の制約により、直接に画像を見、音声を聞く場合に比べて、快感の誘発効果は落ちることは避けられない。ただし、どの程度落ちるかについては、今後の技術の進歩によるところとなる。IPによって動画と音声を送られる場合、どの程度の画質と音質が可能になるかが快感の誘発効果の程度を決すると言える。

## (5) 情報の階層性と快感の誘発効果

### 〔基本的な考え方〕

次に、以上の整理をもとに、「知識情報」、「限定型感性情報」、「空間型感性情報」、「秘儀情報」及び「共同体情報」の各階層の情報と快感の誘発効果との関係について見ていくこととする。

なお、上記階層のうち、「秘儀情報」については、ここでの分析から外すこととする。理由は、「秘儀情報」の内容の根幹は、一般的に覚醒、全き光の体験、特別な意識の階層の体験等であり、それらを一種の情動として捉えることは可能であるにしても、ここで見ている意味における、生理的反応としての快感とは別のものと考えられるためである。

勿論、「秘儀情報」によって定型的に快感を得るための社会的な制度を構築することは可能であり、今日の日本の社会においても、いわゆるニュー・エージと呼ばれる集団、特殊な覚醒型の新興宗教教団等がそれに相当するものであると考えられる。しかしながら、これを含んだ一般的な分析は、将来の課題とすることとしたい。

### 〔快感の誘発効果の階層間の比較〕

先に見てきた通り、諸研究の結果、「快感誘発要因」の候補としての可能性が高いものとしては、

- ・ 臭覚として知覚されるある種の化学物質（仮に、「快感性臭覚」と呼

ぶ。)

- ・皮膚感覚によって捉えられるある温度、湿度、風の組み合わせ（仮に、「快感性皮膚感覚パタン」と呼ぶ。）
- ・電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」及び「快感誘発パタン」

が考えられる。

そこで、以下のような方法により、各階層の情報と快感の誘発効果との関係を整理していくこととする。

第1は、各階層における情報源に「快感誘発要因」が含まれることが、制度上担保されているかどうか、である。言い換えると、各階層における情報源は、情報源として成立するためには、「快感誘発要因」が含まれなくてはならないか、という点の検討である。

第2は、各階層における情報源が「快感誘発要因」を含んでいた場合、それが人間に通信されることが、制度上担保されているかどうか、である。各階層における情報源に固有のメディアと「快感誘発要因」の減衰効果との整理である。

それでは、以下、各階層毎に検討していくこととする（注：なお、第1の検討（「快感誘発要因」が含まれているかどうか。）においては、以下の整理は、概念上想定されている典型的な情報源の内容を分析したものであることを予めお断りしておく（例えばある要因が含まれていない、と記述しても、実際にその要因が全く含まれることはない、と言っているのではなく、その要因が含まれることは、情報源が成立するためには必要なく、したがって、仮に含まれていたとしてもそれは偶発的なものであり、一般的に含まれていることを期待することはできない、という意味である。）。

#### - 「知識情報」

「知識情報」については、情報源の内容について、「快感誘発要因」が含まれることは概念の定義上期待されていない。したがって、この階層は、以降の快感の誘発効果との関係の分析からは外すことができる（先に引いたメシアンのパノ曲の例を引くと、メシアンの『Vingt Regardes sur l'Enfant Jesus』という曲は斯く斯く然々の曲です、というメッセージのみは「知識情報」である。これは、スコアを見ることによって通信可能であることから明らかなように、このメッセージは「快感誘発要因」を含むことは概念上の要件とはされない。）。

#### - 「限定型感性情報」

（情報源における「快感誘発要因」）

「快感性臭覚」及び「快感性皮膚感覚パタン」は含まれていない。

電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」及び「快感誘発パタン」は、含まれていることが要件とされ、かつできるだけ高品位のものが大量に含まれていることが期待される。

（通信の可能性）

電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」は、電気信号等に変換されないで、直接通信される場合に、かつ情報源との距離が至近である場合には、有効に通信される一方、距離が離れ、変換、処理が行われた場合には通信されないものが多い。

「快感誘発パターン」は、電気信号等に変換された場合でも、ある程度有効に通信されることが、産業上の実例により証明されていると言える。

- 「空間型感性情報」

(情報源における「快感誘発要因」)

「快感性臭覚」は、含まれることが要件とされる。芸能、祝祭においては、このため、さまざまな香が用いられる。

「快感性皮膚感覚パターン」は、含まれることが要件とされる。芸能、祝祭においては、このため、季節、場所が選択され、また火が用いられる。

電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」及び「快感誘発パターン」は、含まれていることが要件とされ、かつできるだけ高品位のものが大量に含まれていることが期待される<sup>8</sup>。

(通信の可能性)

芸能、祝祭は、観光のための特別のパフォーマンスとして行われる場合を除いて、通信を受ける人間は、必ず参加者として当該営為が行われる空間の内部に入ることが要件とされる。したがって、芸能、祝祭の場で行われるそれぞれの営為における情報源とは、至近の距離に立つ(あるいは座る)こととなる。このため、「快感性臭覚」、「快感性皮膚感覚パターン」、電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」及び「快感誘発パターン」の全てが有効に通信されることが可能である。

- 「共同体情報」

(「共同体情報」の情報性)

まずは、「共同体情報」が情報の1つの階層として、すなわち共同体が情報源の1つとして捉えられることについて見てみる。

「共同体情報」とは、ある共同体に所属し、その共同体の中で生活を送ることにより得られる各種の情報を総合的に捉えた概念である。共同体における生活そのものを、一種の情報の入力として捉えた概念、と言い換えることも可能である。

この場合、共同体そのものを一種の情報源として捉えることができる、というのが大橋の主張であり、筆者も賛同するものである。

共同体においては、人々の日毎の、季節毎の、年毎の、数十年毎の生活のパターンが厳密に定められており、人々は共同体の中で生活することにより、定期的に必ずそれぞれの儀式、行為、作業等に携わることになる。定期的に必ずそれぞれの儀式、行為、作業等に携わること、とは、定期的にそれら儀式、行為、作業等の場における定型的な情報を受信すること、と言い換えることができる(儀式では、定型的な音楽、臭覚、映像等を受信することとなり、刈り取りの作業においては、定型的な臭覚、映像、音等を受信することとなる。)

すなわち、共同体という制度は、その中で生活する人々に対して、定期的に定型的な情報を供給している、と見ることができる。このような定型的な音、音楽、臭覚、映像等の組み合わせの時間的なシステムは、一種の情報として見ることができる。それをここでは「共同体情報」と呼ぶものである。

<sup>8</sup> 芸能、祝祭において、具体的にどのような「快感誘発因」及び「快感誘発パターン」が用いられているかについては、既述『感性産業研究報告書』を参照されたい。

また、音楽という情報に関する情報源は、コンサート・ホールにおける演奏家である、ということと同じ意味において、そのようなシステム的な情報である「共同体情報」の情報源は、共同体（という制度）そのものである、ということができる。

（情報源における「快感誘発要因」）

「快感性臭覚」及び「快感性皮膚感覚パタン」については、次のように言える。すなわち、共同体によっては、それらが情報源（たる共同体）の不可欠な要因とされ、できるだけ心地よく、快感の誘発に繋がるような匂い及び皮膚感覚を人々にもたらすために大きな社会的な投資がなされることがある。一方、共同体によっては、それらの要因には全く無関心である場合もある。

電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」及び「快感誘発パタン」についても同様なことが言える。共同体によっては、優れた芸能、祝祭を生み出し、日々の信仰上の儀式も洗練させ、さらには日常の生活スペースにも、私たちが言うところの「サウンド・スケープ」的な要因を盛り込んで、人々が存分に「快感誘発因」及び「快感誘発パタン」の効果を享受できるようにしているものもある。一方、共同体によっては、それらの要因には全く無関心である場合もある。

結局まとめると、次のように言える。共同体が、社会システムとして成立する（同時にそれは、「共同体情報」の情報源となる。）ためには、快感に関する要因は必須の要件とされる場合もあれば、されない場合もある（前者の場合を、「民度の高い共同体」、後者の場合を「民度の低い共同体」と呼ぶと、言い過ぎになるであろうか。）。

（通信の可能性）

共同体において、「快感誘発要因」が多分に整備されている場合には、その通信を受ける人々は、物理的に共同体の場の中で生活しており、個別の情報源とは至近の距離に在ることとなるため、「快感性臭覚」、「快感性皮膚感覚パタン」、電磁波及び弾性波中の「快感誘発因」及び「快感誘発パタン」の全てが有効に通信されることが可能である。

〔階層毎の検討の結論〕

以上個別に見てきたところを踏まえて、各階層の情報と快感の誘発効果との関係を整理すると、以下の結論を得る。

- ・各階層の情報の中では、少なくとも「限定型感性情報」、「空間型感性情報」及び「共同体情報」が有効な快感の誘発効果を有する可能性が高い。
- ・一方各階層の情報は、情報が成立するために「快感誘発要因」を要件とする範囲、程度が異なるため、結果として、誘発される快感の内容が大きく異なり、それらの快感の内容の違いは断続的であると考えられる（「限定型感性情報」たる音楽を幾ら膨大に聴いても、「空間型感性情報」たる祝祭において得られる内容の快感は得られない。また、ある共同体の人々と親しくなって、その共同体で行われる「空間型感性情報」たる芸能、祝祭には欠かさず出席したとしても、共同体の一員となって、その中で生活する際に得られる「共同体情報」による内容の快感は得ら

れない。 )。

- ・それぞれの階層内においても、用いられるメディアの種類によって、快感の誘発効果が大きく発揮される通信系もあれば、減衰が大きく快感の誘発効果が発揮されない通信系もある。

## (6) 「感性通信系」による「ライフ・スタイル」の整理

〔「ライフ・スタイル」と「感性通信系」〕

以上見てきたように、主として「限定型感性情報」、「空間型感性情報」及び「共同体情報」の各階層の情報が適切なメディアによって通信された場合に、人間に対する快感の誘発効果が認められるものと考えられる。

それらの情報が人間に入力され、人間の快感が誘発される通信系は、それを「感性通信系」と呼ぶことができる。

そこで以下、この「感性通信系」の観点から「ライフ・スタイル」を捉えていくこととする。

「ライフ・スタイル」とは、繰り返しているように、(行為の採用原理の複合体を反映した)行為のシステムである。また「感性通信系」とは、先に述べたように、快感という生理的反応を得るために、人間がさまざまな能動的な工夫を積み重ねて環境との間で構築する通信系である。具体的には、人間は、環境との間に構築することができるさまざまな通信系の可能性の中から、快感の誘発効果を有する通信系(「感性通信系」)を選択する、というものである。

したがって、この、

- ・快感原理(できるだけ大きな快感を得ようとする人間の行動原理)に基づき、
- ・「感性通信系」を選択する。

という人間の行為を、「ライフ・スタイル」を構成する行為のシステムの中でも重要なものの1つと捉えることができる。

勿論、このような行為が「ライフ・スタイル」の総てであるとは言えない。しかしながら、少なくとも、極めて重要なものの1つとして位置付けることは可能である。

この場合、文化との関係は、以下のように整理される。

文化とは、行為の採用原理の複合体である。この行為の採用原理の極めて重要なものの1つとして、「感性通信系」の選択における快感原理を挙げることができる。

「ライフ・スタイル」をこのように捉えると、以下のことが可能になる。

すなわち、「ライフ・スタイル」のある側面である、快感原理に基づいて「感性通信系」を選択するという「行為」の内容は、快感原理に基づいて選択された「感性通信系」そのものにある程度反映されている、と見ることができるのである。

例を挙げれば、次のようになる。ある青年が、どのような内容の快感を需要し、その快感をどのようにして得ようとして、具体的にどのような行動を定型的に<sup>9</sup>採るか、という「行為」の内容をいちいち調べて記述することは大変な作業にな

る。一方、その青年が、日々の生活の中で定型的に用いている通信系（例えば、コンサート・ホールへ行ってクラシック音楽を聴く。または、ある宗教教団に所属し、毎週儀式に参加する、等。）を調べ、記述することは容易であり、またそのような通信系を見れば、どのような内容の快感を需要し、その快感をどのようにして得ようとして、具体的にどのような行動を定型的に採るか、という「行為」の内容も、大体察しが付く、ということである。

以上のことから、「ライフ・スタイル」のある側面については、以下のように言うことができる。

- ・「感性通信系」の選択という行為は、「ライフ・スタイル」のある重要な側面を構成する。
- ・人間が選択した「感性通信系」の類型が、当該人間の「ライフ・スタイル」のある側面を反映していると見ることができる。

すなわち、人間が選択した「感性通信系」の類型を見ていくことにより、「ライフ・スタイル」の内容を検討する、という本章の目的は、ある程度達せられると考えられるのである。

一方、この「感性通信系」の選択、という行為については、さらに以下のように整理される。

前節において見たことを要約すると、

- ・「限定型感性情報」、「空間型感性情報」及び「共同体情報」の各階層の情報の通信によって得られる快感は、質的に異なるものである。
- ・同じ階層における情報の通信によっても、通信系において用いられるメディアの違いによって、快感の誘発効果は大きくことなるものとなる。

ということである。

したがって、「感性通信系」の選択、という行為は、以下のような2つのレベルの選択の組み合わせであることになる。

- a. 階層間の選択
- b. 階層内における通信系の選択

以下、個別に見ていく。

#### 〔a. 階層間の選択〕

情報の階層の違いによって、情報の通信によって得られる快感の内容が異なる。ここでは深くは立ち入らないものの、例えば、快感の体験の1つの究極的な形態であると考えられる「トランス」という現象は、「空間型感性情報」たる芸能または祝祭の場で発生するものである。「限定型感性情報」である音楽によって大きな感動を味わうことはあるものの、その感動は「トランス」とは異なる。

また、どの内容の快感を、どの程度自らの日々の生活の中に定型的に取り込むかの判断は、個人の主体的な選択によるものであると言える。

快感の誘発は、人間の生活にとって重要な影響を及ぼすものであるにしても、

<sup>9</sup> 「ライフ・スタイル」における行為は、採用原理の反映であるため、定型的なものとなる。偶発的なものはここでの行為には含まない。

一方で、全ての人間が、常に、全ての階層の情報から得ることが可能な快感を、それぞれ最高の強度で体験しようとしていると見ることは無理がある。現実的な見方をすれば、それぞれの階層の情報から得ることが可能な快感をどの程度得るかは、各人の選択によって異なると言える。

例えば、近代型産業社会におけるサラリーマンの中には、以下のような需要を有する人間が少なくないであろう。すなわち、「空間型感性情報」によって得られる「トランス」の体験は、あまり生活に取り込もうとしないのみならず、拒絶する人が多い。一方で「限定型感性情報」による快感に対する需要は高く、音楽、映画等を多く消費しようとする。「共同体情報」による快感については、それを強く求める人もいれば、それほどは求めない人もいる。強く求める場合には、「カイシャ」という疑似共同体に夢を託す、または組織上共同体の体裁を整えている新興宗教等に参入していく。

また、文化人類学、芸能人類学、祝祭人類学等の恰好の研究対象となるような伝統的共同体の中にいる人間の中には、以下のような需要を有する人間が少なくないであろう。すなわち、「空間型感性情報」によって得られる「トランス」の体験に対する需要が圧倒的に強く、定期的に「トランス」を体験しなくては、精神上の疾患を引き起こすほどである。当然、「共同体情報」による快感に対する需要も大きい。一方、「限定型感性情報」による快感についてはあまり需要しない。

以上のことをまとめると、以下のようになる。

- ・「階層間の選択」とは、人間が、日々の生活の中に、それぞれの階層の情報による快感をどれだけ取り入れようとするかという需要をまとめたものであり、それは、以下のようなチャートに整理される。

(例1) Aさんの「階層間の選択」

- |                     |      |
|---------------------|------|
| ・「限定型感性情報」による快感への需要 | 50単位 |
| ・「空間型感性情報」による快感への需要 | 0単位  |
| ・「共同体情報」による快感への需要   | 30単位 |

(例2) Bさんの「階層間の選択」

- |                     |       |
|---------------------|-------|
| ・「限定型感性情報」による快感への需要 | 0単位   |
| ・「空間型感性情報」による快感への需要 | 100単位 |
| ・「共同体情報」による快感への需要   | 300単位 |

なおこの場合、以下の点に注意が必要である。第1に、それぞれの階層における単位は別のものであり、相互に代替性はない(「限定型感性情報」による快感への需要の単位に何からの係数をかければ「空間型感性情報」による快感への需要の単位または「共同体情報」による快感への需要の単位になるのではない。)。第2に、全階層における快感への需要の合計(快感への需要の総量)は、人によって大きく違って差し支えない。結局、この「階層間の選択」は、各人の主体的な選択によるところが大きく、その結果、個人差も大きくなる、と言える。

#### 〔b. 階層内における通信系の選択〕

次に、「階層内における通信系の選択」について見る。

同じ階層の情報に関しても、さまざまな通信系を選択することができる。先の、「階層間における通信系の選択」においては、それぞれの需要に基づく人間の主体的な選択が重要な役割を果たすものと考えられた。一方、この「階層内における通信系の選択」においては、選択は、需要に基づく人間の主体的な選択によるのではなく、通信系の内容によるものであると考えられる。

すなわち、それぞれの階層の情報の受信をしようとする人間は、それぞれの階層の情報を、選択可能な範囲の中で、快感の誘発効果が最も高い方法で伝達する通信系を選択するというものである。

この結果、以下のダイナミズムが見られることになる。なお、これらのダイナミズムは、後に見ていくように、社会システムとの関係を考える場合には極めて示唆的なものとなる。

- ・人間は、同一の階層内においては、選択可能な範囲で、快感の誘発効果が最も大きな通信系を選択する。
- ・したがって、他に快感の誘発効果がより大きな通信系が存在することを知っている人間に対して、快感の誘発効果がより小さい通信系を選択するように強要するためには大きな社会的なコストを必要とする（結局は徒労に終わる蓋然性が高い。）。
- ・また、新たに快感の誘発効果がより大きな通信系が登場し、それが人間に知られた場合には、従前の通信系の選択を継続させるように強要するためには大きな社会的なコストを必要とする（結局は徒労に終わる蓋然性が高い。）。
- ・選択する通信系を、快感の誘発効果がより大きなものへと変更する場合の変更は、不可逆的である。すなわち、一端より快感の誘発効果が大きな通信系を選択した人間は、決して従前選択していた、快感の誘発効果がより小さい通信系を選択し直すことはないと言える。

以下、順に、例を拾いながら見ていくことにする。

- 「限定型感性情報」の場合：例えば、音楽。

ある人間が、何らかの通信系により音楽の情報を受信し、それにより快感を体験することを生活の中で定式化しようとしているとする。この場合、通信系の選択は、以下のようなプロセスによって行われると考えられる。

- ・それぞれの人間について、どのような音楽が最も効率的に快感の誘発効果を有するかは、人間により、また年齢により異なるため、音楽に関する基本的な嗜好については人間による差異が見られることとなる。
- ・基本的な嗜好として、例えば、ビート系の音楽を嗜好するとする。この場合、通常最初は電波放送及びCD、MDというコンテンツ財のメディアを用いる通信系が選択される。
- ・一方、当該本人が都会に棲んでおり、コンサートに日常的に出掛けていくことが可能な場合には、電波放送及びCD、MDというコンテンツ財のメディアを用いる通信系は副次的なものとして位置付けられ、主な通信系としてはコンサートというメディアを用いる通信系が選択される。コンサートにおいては、音源の電気信号への変換過程が電波放送及びコンテンツ

財の場合に比べて少なく（もちろん、デジタル化の変換もない。）、快感に関する効果の減衰が少ないためである（コンサートについては、勿論それ以外に、アーティスト本人の姿が見られること等によるマルチ・モーダル効果がある。）。

- ・さらに、当該本人がある種の民族音楽（例えば、アフリカのパーカッション系音楽。）の生演奏に触れる機会があると、以降はそれまで聴いていた日本またはアメリカ製の商業音楽から離れ、この種の民族音楽の生演奏という通信系を需要することとなる。ある種のアフリカのパーカッション系の音楽は、ビートの質が商業音楽と比べて格段に洗練されたものであるのみならず、その生演奏では、電気信号への変換は全くなく、先に見た「快感誘発因」が惜しげもなく盛り込まれているためである。

なお、この種の音楽の生演奏において含まれている「快感誘発因」は、現在のところ有効に電気信号へ変換することが技術的に困難であるため、電波放送及びコンテンツ財というメディアによっては有効に通信されない（以上のようなプロセスは、1980年代後半の日本におけるエスニック音楽ブームにおいて、実際に数多く見られたものである。）。

- 「空間型感性情報」の場合：例えば芸能。

芸能は、地球上にさまざまなものがあり、またその態様も大きく異なる。したがって、どの芸能に参加するかによって、通信系は大きく異なる。最初は芸能に関する理解が乏しく、どんな芸能でも喜んで参加していたとしても、次第に、快感の誘発効果の大きな芸能のみを選択して参加するようになる。

このダイナミズムを理解し、意図的に活用している例もある。インドネシアのバリ島では、農村部においては、各村毎にそれぞれの芸能を営んでいる。現在のバリ島では、行政当局が「文化主導型発展戦略」<sup>10</sup>を採っているため、幾つかの村の芸能は、観光客にも開放されている。一方、バリ島の各村の芸能は、快感の誘発効果の整備の程度により、初心者向け、中級者向け、上級者向けの俊別がなされている。外国から来た観光客であれば、最初はバリ島の芸能であれば何でも珍しく、本国では経験しないある種の快感の誘発効果があるため、初心者向けの芸能でも喜ぶ。しかしながら、バリ島の芸能に関する理解が進むにつれて、初心者向けでは満足できず、中級者向け、上級者向けへと進むこととなる。その結果、初心者向けの芸能には、いつでも「バリ島へ初めて来た。」観光客が群がり、上級者向けでは、いつでもバリ島での長期滞在経験を何度か持つ強者が集まることとなる。

- 「共同体情報」の場合

どの共同体に参加するかによって、通信系は大きく異なる。この場合には、共

<sup>10</sup> 「文化主導型発展戦略」：1920年代以降バリ島の行政当局が採ってきた経済社会開発の戦略。経済社会開発を進めるために、工業、外国資本等を導入するのではなく、最大の目標を、バリ島固有の農村共同体のアイデンティティの強化に置くもの。行政当局は、農村共同体のアイデンティティを強化するための諸制度を整備するとともに、アイデンティティの強化が経済的な発展に繋がるための各種のインフラストラクチャーの整備をも行う。

「文化主導型発展戦略」の概念は、1990年代初頭に、インドネシア国立芸術大学学長 I Made Bandem氏により定式化された。

同体の違いにより、通信系の違いのみならず、情報源たる共同体が、そもそも「快感誘発要因」を含んでいないために、通信系の如何を問わず快感の誘発効果がない場合があることに注意が必要である。

したがって、「快感誘発要因」を含んでいない共同体に棲む人間が、「快感誘発要因」を含む共同体があり得ることを知った場合には、自らの共同体を「快感誘発要因」を含むものに変えようとするか、自らが快感に関する要因を含む共同体に移動しようとすることになる。

## (7) 「感性通信系」により捉えられた「ライフ・スタイル」と「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」

〔「感性通信系」マトリクス〕

以上見てきた、「ライフ・スタイル」を「感性通信系」により捉える考え方を整理すると、以下ようになる。

- ・人間が環境から受け取る情報にはさまざまなものがあり、それらは幾つかの階層に分けて捉えることができる。
- ・そのような情報の階層の中の幾つか（ここで用いている言い方をすれば、「限定型感性情報」、「空間型感性情報」及び「共同体情報」）では、情報源そのものが快感の誘発効果を有するものであるため、それらが適切なメディアを用いた通信系により通信される場合には、人間の快感を誘発する（このような、環境からの情報の入力により人間の快感を誘発する通信系を、ここでは「感性通信系」と呼んでいる。）。
- ・それぞれの階層の情報に関する通信系によってもたらされる快感の内容は異なるため、人間は、各階層の通信系による快感をそれぞれ別の強度で需要する。どの階層の通信系をどの程度需要するかは、個人の主体的な選択によって異なる。
- ・同一の階層の情報であっても、通信系によって用いられるメディアが異なるため、通信系毎に快感の誘発効果が異なる。人間は、不可逆的に、選択可能な範囲の中で快感の誘発効果がより大きな通信系を選択するようになる。

以上のように考えてくると、人間各人について、それぞれが日々の生活の中で定型的に需要している「感性通信系」の類型に関するマトリクスを想定することができる。

先に見たように、それぞれの人間が選択する「感性通信系」の類型は、「ライフ・スタイル」のある側面を反映しているものと捉えることができる。このため、ここで考える「感性通信系」の類型に関するマトリクスは、ある意味で、「ライフ・スタイル」のある側面を一種の行列として表現したものと見ることができる。また、このマトリクス（行列）の違いによって、「ライフ・スタイル」の違いを見ていくこともできる。

このようなマトリクスを、「感性通信系」マトリクスと呼ぶこととする。

「感性通信系」マトリクスは、2つの部分によって構成される。

第1は、各階層の情報の通信により得られる快感を、それぞれどの程度需要す

るか、という部分である。この部分は、基本的には、各人の主体的な選択によって決定される。

第2は、同一の階層の情報について、どのような通信系を選択するか、という部分である。この部分は、各人にどのような通信系が選択可能なものとして提示されているか（各人が、どれだけの通信系が選択可能であることを知っているか。）、という社会システムの側の要因により決定される。幾つかの通信系が選択肢として与えられた場合、基本的に人間は、その中で、快感の誘発効果の最も大きな通信系を選択することになると考えられるためである。

このような「感性通信系」マトリクスは、具体的には、以下のようなものになると考えられる（なお、マトリクス中の（主）は、選択可能な範囲で最も大きな快感の誘発効果をもたらす通信系を指す。（副）とは、最も大きな快感の誘発効果をもたらす通信系ではないものの、便宜上活用している通信系を指す。）。

（例1）Aさんの「感性通信系」マトリクス

情報の階層	需要量	「感性通信系」の種類
「限定型感性情報」	50単位	コンサート（主）、CD（副）、……
「空間型感性情報」	0単位	
「共同体情報」	30単位	サークル（主）

（例2）Bさんの「感性通信系」マトリクス

情報の階層	需要量	「感性通信系」の種類
「限定型感性情報」	0単位	
「空間型感性情報」	100単位	祝祭（主）、芸能（副）
「共同体情報」	300単位	在住する農村共同体（主）

〔「感性通信系」マトリクスと「ライフ・スタイル」関連テクノロジー〕

このような「感性通信系」マトリクスが考えられるとして、次に問題となるのは、それではこのような「感性通信系」マトリクスによって表される「感性通信系」への需要と社会上の制度との関係である。「感性通信系」への需要とは、ある種の快感への需要であり、これが社会上の制度とどのように関係するか、という問題である。

これについては、以下のように考えられる。

- ・「感性通信系」の選択とは、その「感性通信系」をもたらしてくれる社会上の制度に関する選択でもある。すなわち、日常生活の中で定型にある「感性通信系」を選択する、とは、ある社会上の制度を支持していれば、日常生活の中で定型にある「感性通信系」による快感の誘発効果を得られるような社会上の制度を選択する、ということでもあると言える。
- ・逆に、ある社会上の制度の中においては、どのように工夫しても、人間の需要するある種の「感性通信系」による快感の誘発効果が得られない場合、人間は、その社会上の制度を支持しないことになる。

したがって、ある「感性通信系」への需要は、その「感性通信系」を制度上担保する社会上の制度への支持を表すものと見ることができる。なお、このような

支持は、論理的判断による支持ではないため、「生理的支持」と呼ぶことができる。また、多くの人々によってこのような「生理的支持」が得られている社会上の制度は、「生理的に安定」である、と呼ぶことができる。

このことから、「感性通信系」マトリクスと社会上の制度との関係については、次のように言える。

- ・「感性通信系」マトリクスは、ある人間のさまざまな社会上の制度に関する「生理的支持」を示したマトリクスとしても見ることができる。
- ・このため、ある「感性通信系」マトリクスが社会システムの中で趨勢になった場合には、その「感性通信系」マトリクスにおいて「生理的支持」が表されている社会上の制度は、「生理的に安定」となる可能性が高い。

以上の整理をもとに、「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」について考えてみると、以下のようなになる。

繰り返すと、「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」とは、社会システム内の趨勢的な「ライフ・スタイル」の内容、及び社会システム内に整備されたインフラストラクチャーと「ライフ・スタイル」との適合性を検知するテクノロジーである。

したがって、「感性通信系」マトリクスの考え方をを用いると、「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」について、以下のことが言える。すなわち、

- ・「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」に求められる第1の要因、すなわち、社会システム内の趨勢的な「ライフ・スタイル」を検知することは、社会システム内の人々の間で趨勢となっている「感性通信系」マトリクスを調べることによって、ある程度達成される可能性がある。
- ・「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」に求められる第2の要因、すなわち、社会システム内に整備されたインフラストラクチャーと「ライフ・スタイル」との適合性を検知することは、社会システム内で整備されている社会上の制度が、人々の「生理的支持」を得ているかどうかを調べることによってある程度達成される可能性があり、またそれは、社会上の制度と趨勢となっている人々の「感性通信系」マトリクスとの関係を調べることによって可能となる。

以上のことから、「感性通信系」マトリクスを調べることは、「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」に求められる要請に関して、少なからぬ貢献をすることができる可能性があると言える。すなわち、「感性通信系」マトリクスという考え方をを用いて、社会システムのガバナンスの問題を考えていくことができるものと思われる。

(8) 「感性通信系」マトリクス分析のケース・スタディ 20世紀後半日本の「工業システム」<sup>11</sup>と21世紀の展望

〔「感性通信系」によるガバナンスの考え方〕

以上見てきたところをもとに、「感性通信系」と社会システムのガバナンスについて考えられるところをここでまとめる。

社会システムのガバナンスについては、以下のように考えられる。

- ・社会システムは、幾つかの文明（制度等情報面及び物質面のインフラストラクチャーのシステム）の組み合わせによって構成されるシステムである。
- ・各々の文明は、人々の「ライフ・スタイル」との整合性が取れている場合に安定する。整合性が取れない場合には、文明（たるインフラストラクチャー）に所要の変更を加え、さらに「ライフ・スタイル」との乖離が大きくなった場合には、当該文明を放棄することが、社会システムのガバナンスの内容上必要とされる。
- ・この社会システムのガバナンス上用いられる、「ライフ・スタイル」の内容及び「ライフ・スタイル」と文明の乖離度の検証のために用いられるテクノロジーを、「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」と呼ぶ。その検証された「ライフ・スタイル」の状態に応じて、文明を構築、維持、変更及び廃棄するために用いられるテクノロジーを、「制度関連テクノロジー」と呼ぶ。
- ・「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」の1つの候補として、「感性通信系」マトリクスの考え方をを用いるものが考えられる。すなわち、社会システム内で趨勢となっている「感性通信系」マトリクスを検出し、それと社会上の制度との適合性について検証するテクノロジーである
- ・この場合、社会上の制度が人々の「生理的支持」を得ている場合に、当該社会上の制度は「生理的に安定」する。人々がどの社会上の制度にどの程度の「生理的支持」を与えているかどうかは、人々の間で趨勢となっている「感性通信系」マトリクスを見ることによって知ることができる。
- ・ある社会上の制度が、「生理的支持」を得ていない場合は、当該社会上の制度は、「生理的支持」を得ることができるようなものに変更、または当該社会上の制度を放棄して別の社会上の制度を構築することが必要である。そのようは変更または放棄の方向性は、趨勢的な「感性通信系」マトリクスを調べることにより明らかにすることができる。すなわち、趨勢的な「感性通信系」マトリクスに適合するような社会上の制度を構築することが求められるのである。

以上が、「感性通信系」マトリクスという考え方をを用いた「「ライフ・スタイル」関連テクノロジー」のアイディアである。

それでは以下、実際にこの考え方をを用いた分析を試みることにする。

対象とするのは、20世紀後半の日本の高度経済成長を支えた、日本人の間に広

<sup>11</sup> 「工業システム」：近現代の日本の社会制度の根幹をなす、工業生産力の拡大に資する諸制度のシステムのこと。記述『2005年日本浮上』において、このシステムの変遷の分析がなされている。

く普及していた経済成長至上主義的な考え方の昨今における変化と、それに起因する社会的な影響である。

#### 〔問題意識〕

1945年に総力戦に敗れて以降、数十年間の期間、日本では、主として製造業の国際競争力の強化による経済成長至上主義なるものが趨勢となり、経済成長を効果的に達成することを最大の目標とする社会上のさまざまな制度が作られた。数十年間の期間、これら諸制度は有効に機能し、日本は高度経済成長を達成した。

一方、これらの諸制度は、1990年代に入るとその機能が大きく低下し、結果として日本国民は、経済成長至上主義そのもの、またはそれに基づいて構築された諸制度を支持しなくなったと見ることも可能になりつつある。

この変化の理由については、今日まさに諸研究が分析を進めているところである<sup>12</sup>。

それらの研究の方向性を概観すると、経済成長の達成度と、諸制度に対する人々の支持とを関数関係で捉えているものが多いと言える。曰く、ある時期までは、それら諸制度に基づいて相応の経済成長が達成されたため、人々はそれら諸制度を支持した。しかしながら、ある時期以降は、それら諸制度によっては経済成長が達成できなくなったため、人々はそれらを支持しなくなった、と。

そのような分析が正しいかどうかの検討は、ここでの課題ではない。一方、「感性通信系」マトリクス観点からは、その変化は、以下のように説明されていくことになる。

すなわち、ある時期までは、経済成長至上主義に基づいて構築された諸制度は、人々の「感性通信系」マトリクスに適合した快感を誘発する通信系を備えたものであったため、人々はそれらを「生理的に」支持した。しかしながら、時間の経過とともに、制度そのものが変化し、通信系のあり方に変化が生じたこと、人々の「感性通信系」マトリクスが変化したこと等により、両者の適合性が失われたため、「生理的支持」も失われた、と。

以下、このような考え方に則って、高度経済成長期と、1985年以降とを比較することとする。

#### 〔高度経済成長期〕

公文等のまとめたところ（注：記述『2005年日本浮上』）を要約すると、高度経済成長期においては、経済活動を行うために組織されたカイシャ（商法上の各種会社のみならず、経済活動に関係する各種の組織を含む。行政庁、各種団体をも含む。）という制度が、そこで働く労働者のみならず、その家族においても圧倒的な支持を受けていたとされる。労働者はカイシャにある種の共同体的な性格を読み取っており、カイシャのため、が人生の他の全ての価値に優先することは当然のこととされた。また面白いのは、労働者本人のみならず、家族（特に主婦）にまで、このカイシャへの忠誠が求められ、カイシャに起因する「仕事上のお付き合い」のために家族が膨大なタダ働きに動員された。

このような、極端に高いカイシャへの忠誠は、当時の他の先進諸国の大きな驚

<sup>12</sup> 公文ら研究者グループは、この理由を、日本の近現代に見られる社会システムの60年周期長期波動に求めている。前掲『2005年日本浮上』等。

きとされたところであり、今となつては、他の先進諸国のみならず、日本人の私たちにとつても理解不能のようにも見える。

それでは、このような極端に高いカイシャへの忠誠は何故可能であったのか。

それを、「感性通信系」マトリクスの方で見ていくと、次のように言える。

すなわち、高度経済成長期には、次のような形で、労働者本人及びその家族の有する「感性通信系」マトリクスと、カイシャという制度が持っている通信系とが適合していたため、人々は、カイシャという制度を「生理的に」支持し、カイシャに忠誠を誓い続けていることにより、「感性通信系」による快感の誘発効果の恩恵を受けられたためであると考えられる。

そこで以下、当時の趨勢的な人々の「感性通信系」マトリクスを整理し、それとカイシャという制度との適合性を見ていくこととする。

#### - 「感性通信系」マトリクス

「限定型感性情報」、特に音楽について、日々の生活において、どのレベルのものをどの程度の量消費または生産しなくては満足しないか、という点を決めるのは、幼少期の生活であると言える。幼少期に、音楽が生活の中にあまりない環境で育った場合には、音楽に対する需要は低い。逆に、常に質の高い音楽が流れている中で育った場合には、一生を通じて音楽に対する需要が高いことになる。

幼少期の体験が一生の性向を決定する重要な要因であることについては、例えば小田晋・筑波大学教授（当時）が、（財）地球産業文化研究所の「情報環境学研究委員会」（1990年度）において報告を行っている。同報告によると、戦後の日本人のみを採り上げて、生まれた時点で生活環境にテレビがあったかなかったか、及び生まれた時点で生活環境にコンピュータ・ディスプレイがあったかなかったか、の2つの基準により、3つの世代に分けることができる。それぞれの世代は、感覚、嗜好等が全く異なるものであるため、ある世代が作り上げた制度を別の世代の人間に強要すると、問題が生じる、とされた。なお、小田は、生まれた時点で家にテレビがなかった世代を「旧人類」、テレビはあったがコンピュータ・ディスプレイはなかった世代を「新人類」、テレビは勿論、コンピュータ・ディスプレイもあった世代を「新新人類」と呼んでいる。

そこで高度経済成長を支えた人々について見ると、今日の若者とは異なり、幼少期に音響機材が整備された境遇で成長せず、テレビの生活への導入も成長後であったために、音楽に基づく快感に対する需要は低いと言える。すなわち、日常的に世界最高級の音楽を聴き続けることは必要なく、音楽については、時々何か聴ければよい、程度の需要であることが少なくないものと考えられる。映像に関しては、映画、テレビ等動画に対する需要は相当あるものの、画質については、質の低い（古い世代では白黒）実写で足り、今日の若者のように、CGを駆使しまくった複雑な映像を1日1回は見なくては落ちつかない、果てはVR（ヴァーチャル・リアリティ）の体験を週に数回はしなくては行かない、ということは決してないものと思われる。

「空間型感性情報」については、需要の程度は低いものと思われる。芸能、祝祭等の主な担い手は、一般的には、何らかの共同体である。一方、共同体が質の高い芸能、祝祭等を維持、運営していくためには、膨大な叡知と労力の結集が必要となる。このため、質の高い芸能、祝祭等を生み出していくためには、共同体

そのものが、極めて高い活性状態になくはない<sup>13</sup>。

この点、戦後の日本では、そのような意味における活性を維持している共同体が残っている例が少なくなっていたため、人々が幼少期に質の高い芸能、祝祭等に触れる機会も少なく、結局「空間型感性情報」に対する需要は大きなものとはならなかったと思われる。

一方、地域社会等において、何らかの形で実体的に機能している共同体の体験があるため、「共同体情報」に対する需要は高いものと推定される。

#### - カイシャという社会上の制度との適合性

それでは、人々がこのような「感性通信系」マトリクスを持っていたとして、次にそれと、カイシャという社会上の制度との適合性を見ていくこととする。

まず、「限定型感性情報」、特に音楽について見る。

1960年代から1970年代前半にかけて、日本では、職場単位(!)の合唱が大ブームを引き起こしていた。そこで歌われる歌は、大半がクラシック音楽に起源を有するものであり、しかも人間の集団的な声というインストルメントを用いるために、あまり複雑なビート及び旋律は行えない。しかしながら、当時の人々にとっては、この合唱への参加によって、「限定型感性情報」中音楽に関する需要に十分応える快感が得られていた可能性がある。

また、工場等における社歌斉唱は、嫌々ながらの義務ではなく、有効な快感の誘発効果を持っていた可能性がある。

さらに言えば、戦後日本の社会運動の歴史を紐解くと、実は、歌(肉声による弾性波のシステム、と定義できる。)が結構重要な役割を果たしていたことが分かる。さまざまな社会運動の締めくくりでは、大半の場合、歌が歌われる。また、実際の労働争議の現場において、誰ともなしに歌い始めた歌を、労働側と当局側とが一緒になって歌い、人々は涙した、という例もある(因みに、成田闘争においても、機動隊の圧倒的兵力(?)の前で成す術もなくなった農民側は、歌を歌い、これもまた人々の涙を誘ったという例もある。)。この場合、歌は、社会運動のしきたり上の義務ではなく、実際に快感を誘発していた可能性が高い。

この関係で言うと、デモ行進のシュプレヒコールもまた、しきたり上の義務ではなく、実際に快感を誘発していた可能性がある。

すなわち、「限定型感性情報」、特に音楽については、当時の人々にとっては、社歌の斉唱、職場単位の合唱、労働運動における歌等に関する「感性通信系」は、人々の需要を十分に満たすだけの快感を有効に誘発していた可能性がある。

次に、「空間型感性情報」について見る。

多くのカイシャでは、社員旅行、体育祭、文化祭等が行われていた(現在も継続されているところが少なくない。)。これは、「感性通信系」の観点からは、質の低い(すなわち、洗練された「快感誘発要因」をあまり含んでいない)祝祭もどき、と捉えられることになる。しかしながら、当時の人々は「空間型感性情報」に関してはあまり高い需要は持っていなかったため、これらによって、人々

<sup>13</sup> 質の高い芸能、祝祭等を生み出す共同体が、どのような工夫により組織の活性化を高めているか、という点については、大橋、河合徳枝(筑波大学大学院修士課程環境科学研究科終了、現在(財)国際科学振興財団専任研究員。)による、バリ島、滋賀県近江八幡市島に関する調査等がある。

が「空間型感性情報」に関して持っている需要を満たす程度には有効な快感の誘発効果が発揮されていた可能性がある。

次に、「共同体情報」について見る。

当時の日本では、カイシャが一種の共同体（即自的集団）として機能していたことは多くの社会学者によって説明されているところである。このような分析に立脚するとすると、人々は、共同体たるカイシャに所属することにより、人々が需要する程度の「共同体情報」による快感を有効に得ていた可能性がある。

- カイシャという社会上の制度の「生理的」安定性

以上、総じて言うと、以下ようになる。

- ・ 高度経済成長期にカイシャという社会上の制度が人々の高い忠誠心をもって支持されていたのは、当時の人々の「感性通信系」マトリクスとカイシャという制度とが適合的（カイシャという制度によって供給される「感性通信系」により、人々は需要する快感の誘発効果を得ることができた。）であったことが1つの重要な要因であった可能性がある（勿論、それが総てというつもりはない。）。
- ・ すなわち、人々はカイシャという社会上の制度を、経済的に豊かになるために仕方なく、我慢して、嫌々支持した面のみならず（それらの側面があることは否定できない。）、言わば、「気持ちいいから」自ら進んで支持した面もあると言える。

〔「新人類」登場後〕

それでは次に、今日の日本において、果たしてカイシャという社会上の制度は人々の「感性通信系」マトリクスと適合しており、したがって「生理的支持」を受けているものかどうかを考えてみる。仮に適合していなければ、それを適合するものに変更することが、社会システムのガバナンスにとって重要な課題になると考えられることは先に述べたとおりである。

この点を考えるにあたって、興味深い現象がある。それは、1985年に大きな社会的関心を集めた、所謂「新人類」の問題である。

1985年4月、大企業、中小企業、行政府の差別なく、多くのカイシャ組織では、次のような現象が発生し、マスコミでも大きく採り上げられた。それは、カイシャに対する忠誠心、カイシャ社会における常識等の面において、新入社員が、前年までの新入社員と決定的に違う考え方を持っていたことである。それは、一人二人、幾つかの企業で見られる限定的な現象ではなく、幅広く見られる現象であったため、1985年以降の新入社員は「新人類」と呼ばれ、それまでの労働者とは別の扱い方が必要であるとされた（これに対して、1984年までに入社した労働者は、「旧人類」と呼ばれた。）。

「新人類」に関する記述を細かく行うことはここでの目的ではないため、要約すると、「新人類」とは、以下のような労働者のことであると言える。すなわち、自分の趣味、ライフ・ワーク等がカイシャにおける労働よりもはるかに重要な価値を有する、と考えている労働者である。カイシャを共同体とは考えておらず、労働を提供して賃金を受け取る機構に過ぎないと考えている、とも言える。

このため「新人類」は、残業、休日出勤を極度に嫌い、労働者の権利として保

障されている休暇はできるだけ取得しようとする（「旧人類」は、カイシャのためだ、の一言で、何の躊躇もなく残業、休日出勤を、「喜んで」する。また有給休暇の権利を「喜んで」放棄する。）。また、労働終了後、「旧人類」は、上司、同僚と「喜んで」飲みに行くものの、「新人類」は、労働以外の時間をカイシャ関係者と一緒に過ごすことを極度に嫌う。

重要なのは、このような現象は、1985年のみに見られた特殊事情ではなく、以降の新入社員は、ますます純粋な「新人類」となっていったことである。

1985年から既に10年余が経過し、1985年の新入社員も、今ではそれぞれの組織で課長補佐から管理職のクラスに到達している。すなわち、否応なく、今後の日本におけるカイシャという社会上の制度は、これら「新人類」によって運営されていくこととなる。

そこで、この「新人類」の「感性通信系」マトリクスと、「現在の」カイシャという社会上の制度との適合性を見ていくこととする。

#### - 「感性通信系」マトリクス

この「新人類」という概念は、「感性通信系」マトリクスの観点から見ると、明確に「旧人類」とは区別されることになる。

先に、小田の用語法では、生まれた時点でテレビがあった世代を「新人類」と呼ぶことを紹介した。この用語法と、ここで言う1985年以降の新入社員としての「新人類」とは、同じ集団を指すことになると考えられる。

1985年の新入社員は、浪人、留年等がなくストレートで4年制大学を卒業して入社した場合、1962年または1963年生まれである。一方、日本の各家庭にテレビが爆発的に普及したのは、1964年の東京オリンピック直前である。当時、テレビはインテリア風の外装を施された高級品であり、通常、居間に置かれた。家族は皆でそれを見て過ごす、というのが平均的な夜、休日の過ごし方であったと言える。したがって、1962年生まれの間人は、母親の胸に抱かれて、家族とともに、生まれた直後から1日数時間テレビを見て過ごしていた可能性が高い。このため、「感性通信系」マトリクスについても、それまでの世代とは異なるものを構築していると考えられるのである。

以下、順に見ていく。

まず、「限定型感性情報」、特に音楽について見る。

「新人類」は、テレビから流れる音楽を、生まれた時から聴いている。また、1960年代後半は、テレビを買った家庭が、次なる高級家電として、音響機材を購入することが流行した時代でもあった。このため、「新人類」は、幼稚園から小学校にかけてのある時期以降は、音響機材により優れた音質の音楽を存分に満喫する生活を送っていることになる。さらに、1960年代から1970年代前半においては、エレクトーン等の電子オルガンが流行し、さらに1970年代半ばには、シンセサイザーが実用化された。このため、物心ついた直後には、弾性波については実務上何の制約もなく制御できる（どんな音でも好きなように作れる）経験をしている可能性が高い。

このため、音楽については、それ以前の世代とは比較にならない程度の強い需要を持っていると考えられる。

映像についても、生まれた時からテレビを見ているため、当然ながら、極めて

強い需要を持っていると考えられる。

次に、「限定型感性情報」について見る。

一方、1962年当時は高度経済成長真っ盛りの時期であり、伝統芸能、ムラ組織に起因する祝祭等は、経済成長には直接貢献しないものとして軽視され、意図的に廃止された例も少なくない。祭り、という、夏の自治体、商工会等主催の盆踊り程度しか知らない可能性が高い<sup>14</sup>。したがって「新人類」は、質の高い芸能、祝祭を経験しないで育った蓋然性が極めて高い。このため、「限定型感性情報」に対する需要は低いものと考えられる。

次に、「共同体情報」について見る。

一般的に言うと、「新人類」は、整備の程度の高い共同体を体験していない蓋然性が高いため、「共同体情報」に対する需要は低いものと考えられる（この点が、いわゆる安保世代とは決定的に異なることになると考えられる。）。

ただし、1960年代前半においては、地方都市においては、地域社会において、町会という共同体もどきが存続していたため、生まれた時期、育った場所によっては、相応の需要を持つ可能性もある。

以上まとめると、「新人類」とは、快感の誘発効果を得る通信系として、「限定型感性情報」に著しく特化したマトリクスを有し、「限定型感性情報」の質の評価については極めて高く洗練された能力を有している人間群である、と言える。

#### - カイシャという社会上の制度との適合性

それでは次に、以上のような「感性通信系」マトリクスを有している「新人類」と、現在のカイシャという社会上の制度との適合性を見ていくこととする。

##### ・「限定型感性情報」

カイシャが情報源となる音楽について、「新人類」に有効に快感を誘発させることのできる通信系はあまり考えられない（ある得るとすれば、カラオケであるものの、カラオケはカイシャの同僚と行かなければならない義理はなく、カイシャの外の友人と行くことも可能であるため、カラオケはカイシャという制度に固有（inherent）なものとはならない。）。

映像についても、かつては大工場の製造工程等は感動を呼ぶ映像と捉えられたであろうものの、CGによる映像が蔓延している今日では、それらは競争力を減じており、結局、カイシャという制度に起因する映像で有効に快感を誘発させるものは考え難い。

##### ・「空間型感性情報」

従来より行われてきた社員旅行、体育祭、文化祭等は、「新人類」に有効ではなく、今日ではそれらではしゃぐのは幹部のみ、という現象が広く見られる。一方、「新人類」が中心となり、クリスマス・パーティ等のイベントが行われ、相応の快感の誘発効果を有している例も拾うことができる（そもそも「新人類」は、「空間型感性情報」に対する需要が小さいため、伝統的共同体において行われている芸能、祝祭等に比べれば圧倒的に稚拙なこれらのパーティでも需要に応じた効果を発揮す

<sup>14</sup> 盆踊りの意義を否定するつもりは毛頭ないものの、先に述べた「快感誘発要因」の観点で見ると、洗練された伝統芸能に比べると大きく劣るものであることは否定し難い。

ることができる。 )。

・「共同体情報」

そもそもカイシャという社会上の制度は、高度経済成長期に見られたように、無理をすれば何らかの共同体もどきとして捉え得るものである。しかしながら、カイシャを共同体として見る見方は、1980年代後半から1990年代において、「新人類」の猛反発を受けていると言える。この結果、多くの「新人類」は、カイシャを「共同体情報」の情報源とするについては、殆ど生理的とも言える拒絶反応を示すようになってきていると言っても言い過ぎには当たらないと思われる。

このような猛反発を招いた理由は、以下のように考えられる。すなわち、そもそも「新人類」は「共同体情報」に対する需要が小さいにもかかわらず、そのことを理解しない「旧人類」たる上司及び先輩が、以下の主張を、場合によっては物理的な強制力を伴う形で強要したことであると考えられる。すなわち、

- ・人間たるもの、共同体を強烈に指向しなくてはならない。
- ・我々にとって、その共同体とはカイシャである。

というものである<sup>15</sup>。

具体的には、「カイシャは共同体である。」ため、「共同体のメンバー同志は、仕事を離れた所でも仲良くなくてはならない。」とされ、平日の夜は飲み、また休日はゴルフへの同行を強要されることが典型的である。下手をすると、「家族ぐるみ。」とか言われて、上司の家族が自宅へ押しかけてきたり、自分の妻が上司の妻の奉公人もどきをさせられたりもする。

いずれにせよ、「新人類」にとってカイシャは、有効な「共同体情報」の情報源としては機能し得ないと言える。

以上、総じて言うと、「旧人類」にとっては、カイシャは、労働と賃金とを交換する機構であるとともに、「感性通信系」による快感の誘発効果を得る場でもあり得た可能性があるのに対して、「新人類」にとっては、少なくとも後者の効果は有効には発揮されていない蓋然性が高いと言える。この結果、「新人類」にとっては、カイシャという制度は、労働と賃金とを交換する機構等経済的な意味はさておき、快感の誘発効果のための「感性通信系」システムとしては有効ではなく、したがって、「生理的支持」はできないものとなっている可能性を否定できない。

- 世代間問題

なお、このように「感性通信系」マトリクスが大きく異なる集団間では、ある集団にとっては当然受容される事柄も、他の集団にとっては到底受容されないものとなり、その対立が先鋭化する例もある。典型的には、サービス残業の問題が

<sup>15</sup> この2つの主張は、相互に独立である。すなわち、共同体を強烈に指向する場合でも、共同体をカイシャ以外の機構に求めることは可能である。実際、1970年代のさまざまな社会運動を見ると、カイシャ組織を捨てた活動家が主張する新たな社会組織なるものの多くは、何らかの形の共同体であったことは興味深い。そのうちの幾つかにおいては、実際に農村等における共同体の建設に取り組んだ。それら活動家は、カイシャは捨てられたものの、共同体は捨てられなかった、ということになる。

ある。

現在なお、日本では、企業はもとより幾つかの行政庁においても実際に行った残業時間のうち一部についてのみしか残業手当が支払われず、残りは所謂サービス残業として、ただ働きとなっている例が少なくない。労働者の側からすれば、どうせ残業手当は支払われないことが分かっているのであるから、上司の残業命令に対して拒否することも理屈があるように思われる。また上司の側も、残業手当を支払わないことは明らかであるため、残業を命じることは理屈がないようにも思われる。

この場合、上司は次のような方法で残業を説得した例が多く報告されている。すなわち、「仕事というのは楽しいものであり、我々は、仕事で楽しませてもらっているのだ。したがって、残業手当が出るかどうかは問題ではない。君はまだ仕事が楽しめていないから残業手当などを問題にするのだ。早く私のように仕事を楽しむことを覚えなくてはならないよ。」と。

「感性通信系」マトリクスを考え方をを用いると、この実例は以下のように理解できる。すなわち、サービス残業を強い上司は、本当に仕事を楽しんでおり（すなわち、カイシャという社会上の制度における仕事によって快感の誘発効果を得ている。）、心の底から残業手当が出なくとも残業したいと思っていた可能性がある。しかしながら、強いられる部下は、楽しむことを覚えようと努力を重ねたところで、「感性通信系」マトリクスが異なるため、決して上司のように快感の誘発効果を得ることはできない。したがって、心の底から残業手当が出なくとも残業したいと思うことは永久にあり得ない。

#### 〔21世紀の日本社会〕

それでは、以上見てきたことをもとに、「感性通信系」マトリクスを考え方をもとに、カイシャという社会上の制度の変化を展望し、さらに21世紀の日本社会について得られる示唆をまとめてみる。

繰り返すと、ここでは社会システムのガバナンスを、以下のような枠組みで考えている。すなわち、

- ・社会システムとは、幾つかの文明の組み合わせであり、ガバナンスとは、それらの各文明が人々の「ライフ・スタイル」に適合している状態に制御することである。
- ・「感性通信系」マトリクスを考え方によると、文明と「ライフ・スタイル」の適合性は、当該文明に起因する社会上の制度が人々の「生理的支持」を得ていて「生理的に安定」であるかどうかによって捉えられることになる。

カイシャという社会上の制度は、言うまでもなく、日本の「工業システム」の根幹をなす制度の1つであり、「工業システム」は、日本において近代型工業化という文明を推進するための社会的な機構である。このカイシャという社会上の制度が、先に見たように、今後は人々の「生理的支持」を受けない可能性がある。この場合、21世紀の日本の社会システムのガバナンスについては、以下のことが言える。

- a. 21世紀の日本の社会システムにおいては、カイシャという制度は、20

世紀後半において果たしたような、近代型工業化を支える根幹の制度の役割を果し得ない可能性がある。

- b. 21世紀の日本においても、引き続き近代型工業化が社会システムを構成する重要な文明の1つであるとする、近代型工業化という文明に関して、何らかの変更が必要となる。
- c. その変更の内容は、カイシャという制度に代わって、人々の「生理的支持」を受け新たな制度を導入し、普及させることであると考えられる。

すなわち、以下のことである。

まず、21世紀の日本では、カイシャという社会上の制度が、近代型工業化の根幹的な制度の役割を果たさない可能性についてである。

20世紀後半に猛烈な勢いで進展した日本の近代型工業化の成功の理由については、さまざまな方面から説明されているところであり、ここでは個別には触れない。一方、その理由の1つとして、日本的経営、と呼ばれるものの効果が高かったことが挙げられている。日本的経営そのものの内容については、1970年代末における公文らの研究があるところであり、ここでは触れないものの、以下のことだけは言える。すなわち、それが成立するためには、カイシャに対する労働者の高い忠誠心が必須であったことである。

このことをここで見ている言い方に翻訳すると、20世紀後半の日本の近代型工業化は、労働者がそれぞれ所属するカイシャに対して高い忠誠心を持っていることを前提にして成立している諸制度によって推進された、と言える。

一方、先に見てきたところによると、21世紀においては、カイシャという社会上の制度は人々の「生理的支持」を得られないため、日本は、労働者がそれぞれ所属するカイシャに対して高い忠誠心を持っていることを前提にしないで近代型工業化を進めなくてはならないのではないかと、というのがここでの主張である。日本的経営は、労働者が高い忠誠心を持っている場合のみに可能であり、その忠誠心は、「感性通信系」による快感の誘発効果による面が少なくないとすれば、今後は日本型経営を継続することは不可能になるためである。

21世紀においては日本的経営が不可能になるであろうことは、経済学的な分析により、各方面から主張されているところである。本研究は、その主張に、「生理的な」裏付けを与えることになると考えられる。

では、21世紀には、どのような制度を構築しなければならないか。

それは、先に「新人類」と総括したような、今後趨勢となる人々の「感性通信系」マトリクスに適合し、かつそれが何らかの文明上の効果を持つ制度であると言える。その新たな制度によって担われる文明は、近代型工業化の継続かもしれない、または情報化文明等と呼ばれる、新たな文明であるかもしれない。

それでは、具体的にはどのような制度が新たな人々の「感性通信系」マトリクスに適合的な制度として普及するか、また、そのような新たな制度によって担われる新たな文明は、どのようなものになるか、についての分析は、次の機会に委ねるとして、最後に若干の予測のみを述べることにする。

- a. 新たな人々の「感性通信系」マトリクスは、「限定型感性情報」に著しく特化したものと言える。したがって、新たな制度は、何らかの方

法で、人々に圧倒的に質の高い視聴覚情報を膨大に提供するものとならなければならないことは必須の要件となりそうである。

- b. そのような候補としては、当面、以下の2つのものを考えることができる。

第1は、飛躍的に技術を高度化させたIP関連テクノロジーに立脚する各種の制度である。

現在のところ、IPにより通信される情報は、快感の誘発効果の観点からは著しく質の劣るものと言わざるを得ない。その段階でも、すでにインターネットにおいて、各種の共同体的な組織が成立しているところであり、今後の技術の発展により、IP関連テクノロジーに立脚した社会システムの中核を担う新たな組織が誕生する可能性がある<sup>16</sup>。

第2は、意外にも(?)、伝統的な共同体、特に農村共同体である。

チプタ・ブダヤ・バリ財団日本代表部とインドネシア国立芸術大学との共同研究<sup>17</sup>によると、バリ島の伝統的な農村共同体による芸能、祝祭においては、「共同体情報」、「空間型感性情報」は当然のこととして、「限定型感性情報」についても、他には類例を見ない優れた「快感誘発要因」が含まれていることが明らかになっている。また、既述『感性産業研究報告書』においてまとめられたところによると、そのような例は、バリ島に限らず、世界中の多くの伝統的な共同体において確認されることが分かる。

したがって、「限定型感性情報」について高い需要を有する21世紀の日本人は、共同体、または祝祭に対する関心からではなく、優れた音楽、映像を求めるために、伝統的な共同体に大きな関心を寄せる可能性がある。

- c. これらのうちどちらか、またはその組み合わせが社会システムにおいて重要な役割を担う組織となった場合、それらによって展開される文明上の営為が、近代型工業化の延長になるのか、それとも別の文明を指向するものであるのかは、軽々に断じることはできない。

しかしながら、少なくとも20世紀後半に日本において展開された、製造業の生産の拡大という意味における近代型工業化とは相当違うものになることは確実にしてよいと考える。この結果、ガバナンスの対象たる社会システムの様相が大きく異なるものとなる可能性を排除できない。

したがって21世紀の日本の社会システムのガバナンスを考える際には、現在の日本の社会システムを構成している枢要な諸制度（国民国家を維持するための諸制度、法律による社会システムの制御に関する諸制度等）について、その有効性について、一つ一つ検証していくことが必要であると考えられる。

- d. 省みると、現在の日本では、危険な動きが進行中であると言える。すなわち、景気回復が国家の最重要目的とされ（そのこと自体は悪いこ

<sup>16</sup> 『情報文明論』では、公文によりこのような組織に関するさまざまな可能性が検討されている。

<sup>17</sup> その成果は、1993年『「文化主導型発展戦略」国際シンポジウム』（於：バリ島、インドネシア国立芸術大学）、1997年「バリ島の文化主導発展戦略と日本セミナー」（於：東京、学士会館）等において発表されている。

ととは思わない。) 、かつその景気回復が、従来型の製造業の生産の拡大という方向で指向されていることである。このため、1960年代、1970年代に展開されたものと同じ内容の政策が、規模だけは格段に強化された形で次々に展開されている。

しかしながら、これまで見てきたように、どのように大金を叩こうと、国民を叱咤激励しようと、国民の多くは1960年代、1970年代とは別の「感性通信系」マトリクスを有する生物体になっているのであり、当時と同じメカニズムによる発展がどの程度可能かどうかは疑わしい。

一方、従来型の方角による景気回復が国家の最重要目的とされることにより、新しい人間の「感性通信系」マトリクスに適合した新しい経済社会開発の取り組みに対しては、「この非常時なのに、非国民!」的な扱いがなされ、妨害がなされる例が少なくない。

ここで見てきたように、社会システムのガバナンスとは、文明上の諸制度を、趨勢的な人々の「感性通信系」マトリクスに適合的なものに制御することが要諦であり、人々の「感性通信系」マトリクスに適合しない諸制度を強要することは、それが如何に膨大な札束、物理的な強制力を駆使したものであっても、結局は、必要のない混乱の中で徒勞に終わる可能性が高いことを想起すべきであると考え

る。

以上、「公文の文化 - 文明モデル」に立脚した社会システムのガバナンスのモデルについて整理し、21世紀の日本において求められるガバナンスのあり方を検討するための方法論の1つの可能性として、「感性通信系」マトリクスの考え方を整理し、それを用いて今日の日本の問題点について若干の考察を加えてみた。

本稿中で、詳しい検討を先送りにした諸問題については、今後取り組むこととしたい。

前田 充浩 (まえだみつひろ)

政策研究大学院大学助教授

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター主任研究員