

Quarterly Journal of Public Policy & Management

# 季刊 政策・経営研究

2014

Vol.4

**特集** ゼロ年代の思考

Special Edition : Reflections on the 2000s



三菱UFJリサーチ&コンサルティング

C O N T E N T S

---

ゼロ年代の思考

- 1 | インターネット時代の「個人」と「社会」  
三菱UFJリサーチ&コンサルティング 理事長 中谷 巖
- 7 | 近代的個人観の変遷と新しい社会構想  
中央大学経済学部 教授 瀧澤 弘和 氏
- 32 | 世界の経営学者はいま何を考えているのか  
早稲田大学ビジネススクール 准教授 入山 章栄 氏
- 61 | 戦争博物館から戦争を考える  
社会学者 古市 憲寿 氏
- 87 | 日本のインターネット文化・社会の行方  
日本技芸リサーチャー／千葉商科大学商経学部非常勤講師／  
PIP総合プロデューサー 濱野 智史 氏
- 112 | 2020年を考えるための、『いま・ここ』へのヒント  
評論家／批評誌〈PLANETS〉編集長 宇野 常寛 氏

# インターネット時代の「個人」と「社会」

西洋近代が創り上げた「個人」という概念が持つ問題点を再検討しようという試みがさまざまな分野でなされている。企業や学校等では、いまだに「個人」の確立が大事だとか、自立した「個人」になろうといった主張を聞くことが多いが、しかし、他方では、この「個人」という概念がひとり歩きし、さまざまな問題を社会に投げかけていることも事実である。

「個人」は他とは独立した効用関数を持ち、自分の意思に基づいて最適な行動を選択する主体としてとらえられてきたが、最近の人文・社会科学における研究によって、「個人」は決して「自律的な存在」等ではなく、個人を取り囲む環境やさまざまな「人工物」（制度やルールを含む）によって意思決定や行動が大きく左右される「他律的な存在」だということが分かってきた。

あるいは、近代経済学においては長らく「合理的個人」（ホモ・エコノミクス）が理論構築の大前提になってきたが、最近の行動経済学や神経経済学の実証研究が明らかにしたように、個人は合理的というよりも直感や衝動によって行動していることが多いということも分かってきた。もしそうだとしたら、「合理的個人」を前提とした市場理論をはじめとする近代経済学の理論体系は大きく書き直されなければならないだろう。

このような最近の研究成果から導き出されるのは、「民主主義」や「マーケットメカニズム」の「最適性」には留保が必要ということだ。そもそも人間とは常に理性的・合理的に意思決定することができない存在であり、それに加えて、意思決定に必要な情報が完全でない、あるいは、そのような情報を獲得しようとする意志が人間の方がないというのが常態であるとすれば、二重の意味で民主主義的決定やマーケットメカニズムが創り出すマクロ的結果が「最適」であるという根拠はなくなるだろう。

これは西洋近代が創り上げた啓蒙思想や社会科学の体系の多くが「合理的個人」という前提の見直しを必要としているということになる。なぜなら、自由な個人が創り上げるユートピア社会の理論は「合理的で理性溢れる個人」の存在を前提にして出来上がっているからだ。したがって、21世紀の人類が目指すべき社会を構想するためには、「個人」というフィクションをもう一度根本から検討しなおし、「個人」と「社会」の相互依存関係を解きほぐす作業がどうしても必要になるように思われる。

今回の『季刊政策・経営研究』に掲載されている論文は、三菱UFJリサーチ&コンサルティング社内の勉強会である「巖流塾」での5回にわたる研究会（平成26年4月から7月に開催）の様態を特集したものである。各回とも問題意識がフレッシュな比較的若い世代の研究者に講師をお願いし、それぞれのテーマに即して問題提起をお願いし、それをもとに「巖流塾」の塾生たちを交えた討論を行った。講師およびテーマについては本稿の末尾にリストアップしたので参照したいが、いずれの論者も比較的若い世代に属している。古市憲寿氏は1985年生まれの29歳、濱野智史、宇野常寛両氏は30歳代、入山章栄氏は40歳代前半、そして瀧澤弘和氏は50歳代前半である。

以下では収録されている論文について私なりに気になったこと、興味深いと思われたポイントについて記してみたい。お断りしておくが、ここでのコメントはそれぞれの論者の意見の全体についてのものではなく、私自身が興味深いと思ったポイントのみに限定されたものである。したがって、興味のある方はそれぞれの本文をぜひとも熟読していただきたい。



濱野智史氏「日本のインターネット文化・社会の行方」はAKBとインターネット上の2チャンネルの「共依存的」関係について面白い分析をしている。「共依存的」というのは、両者がお互いに刺激を与え合いながら利益を得ている関係のことであり、AKBというサブカルチャー的なアイドル集団とインターネットというテクノロジーがまさに「共依存的」だというのが濱野氏の分析である。そもそも、インターネットというのは「人間の自由をエンパワーする」という前提で創られている。テレビや新聞等のマスメディアの世界では、個人は自由に意見を発表したり、アクセスできなかったが、インターネットを使えば個人の思い通りに検索したり、画像をアップロードしたり、自分の意見を公表したりすることができる。

濱野氏によれば、日本にはそもそも西洋的な個人主義が十分に根付いていないため、インターネットの使い方がアメリカ等とはかなり違っているという。たとえば、フェイスブックは、自分の実名を名乗りながら仲間とネットワーキングしていくためのプラットフォームだが、日本では実名を名乗り、自己主張することを嫌う人たちが結構いる。そのような人々には2チャンネルのような匿名で好き勝手に意見を吐露できるプラットフォームの方が好ましいということになる。日本で2チャンネルがここまで発展したのはそういった背景がある。濱野氏は、AKBという「未熟なアイドル」と2チャンネルに匿名で書き込むことを好む「未熟なオタク」が共振をしてそこから創造的な「共依存的」関係が生まれたのだというのである。

詳しくは本文を読んでいただきたいが、2チャンネル上でAKBの中の特定のアイドルについて議論が盛り上がりそう。それを見たAKBプロデューサーの秋元康氏はその議論を反映させながら、そのアイドルの個性（売り込み方）を少しずつ変えていく。それに反応した2チャンネルのファンたちが新たな提案をしたり、苦情を言い募ったりする。それを見た秋元氏が再びそれに反応する。そうすることによって、ファンに愛されるアイドルが育っていくという構造である。

これを読んで、江戸時代にはやった「連」を思い出した。連とは田中優子氏によると「決して巨大化せず適正規模を保つこと（そのため連の数が増える）、存続を目的としていないこと、コーディネイターはいるが強力なリーダーはいないこと、費用は参加者が各々の経済力に従って負担すること、パトロンと芸術家、享受者と提供者の分離がなく全員が創造者であること、さまざまな年齢、階級、職業が混在していること、メンバーの出入りが自由であること、他の連と密接なつながりがあること、メンバー各々が多名であること、などである。連に参加する創造的な人間は、活動によって複数（ときには数十個）の名前を使いわけているのがふつうである。」(www.lian.com/TANAKA/whatis.htm)

「連」は複数の人が参加する歌会等で連想によって次から次へと新しい和歌（連歌）が誕生していく構造と似ている（いわゆるn次創作）。ここでは個人の著作権を主張しようといった西洋的発想はいっさいなく、いかに座をクリエイティブで愉快的ものにできるか、いかに座持ちをよくし、出席者全員が楽しめるようにするかに力点がある。この「共依存的」な展開は、ある場合には、著作権を強調する西洋的な環境から生まれる創作物よりもよりクリエイティブなものを生む可能性がある。濱野氏は言う。「私はここに日本社会の情報技術（が持つ）社会的な影響力の持たせ方の可能性を見ているのです」。濱野氏は現在は自分自身で独自のアイドルグループをプロデュースされていると聞く。その後の展開を待ちたいと思う。

宇野常寛氏「2020年を考えるための『いま・ここ』へのヒント」の考え方も、濱野氏の発想に近い。日本のアニメやマンガ、アイドル等、いわゆる「夜の世界」における創造性は世界的に見ても大きな価値があり、この成果を「昼の世界」にいかにして伝播するのが日本の課題なのだという。宇野氏によれば、人間は100%能動的な存在でもなければ、100%受動的な存在でもない「中動的」存在である（「中動態」とは「する」でもなく「される」でもない中間的な状況のこと。国分功一郎「中動態の世界」『精神看護』（医学書院）2014年1月から連載中を参照）。「映画に行く」は能動的だが、「テ

レビを見る」のは主体性がなく受動的になるが、インターネットは人間の常に移り変わる能動性の程度に合わせたメディアを提供することに始めて成功した。宇野氏は言う。「例えば、映画に必要とされる能動性が100%でテレビに必要とされる能動性が0%だとしましょう。その時おそらくインターネットはマイナス30にもできるし、プラス150%にもできる」。つまり、インターネットは人間の移り変わる能動性に合わせたメディアなのであり、そこから新たな創造の可能性が生まれるのではないかというのである。

民主主義が理想的な政治体制だというのは、人間の100%の能動性(理性的個人)を前提にした議論であるが、実は人間は常に能動的な存在ではない(むしろしばしば動物的かつ受動的な存在である)がために、民主主義は衆愚政治をうみ、また、簡単にポピュリズムに陥ってしまう。人間を中動的な存在だと認識してはじめてそれを前提とした新たな政治システムを構築する準備が整うわけであり、インターネットの登場によってテクノロジー的には中動的な人間を前提にした政治システムの構築が可能になったというわけである。どうすればインターネットを使った理想的な政治システムが作れるのか。そもそも理想的な政治システムとはいかなるものなのか。それはまだ具体的な形では議論されていない。しかし、民主主義が行き詰まりを見せている今日、インターネットがそれをどのように進化させるのか。21世紀には避けて通ることのできない大きな課題であることは間違いない。

古市憲寿氏「戦争博物館から戦争を考える」はインターネットや合理的個人といった問題に直接触れているわけではない。古市氏は、日本になぜ(世界中、ほとんどの国に存在する)戦争博物館がないかを考察するのだが、結局のところ、国民がいくら熟議を尽くしてみたところで、第2次世界大戦についての日本人の歴史認識を一元的に集約することができないからだという。たしかに、戦前の日本は前近代的な軍国主義国家であったとする「自虐史観」的な歴史認識と、西洋列強からの圧力によってやむなく日米開戦に突入せざるを得なくなったとする「愛国主義的」歴史認識は、今や国論を二分するほどに鋭く対立している。したがって、世界各国で建設されているような、統一された歴史認識のもとに創られる戦争博物館は日本では作れないし、もしそうであれば、あえて建設する必要もないというのが古市氏の意見だ。つまるところ、戦争の総括をするためには、日本の国体(天皇制)、明治維新の評価、靖国問題、記紀史観、東京裁判の是非等、日本という国の成り立ちにまで立ち入った議論が必要になる。

ハーバート・サイモンが早くから指摘しているように人間には限定的な合理性(Bounded Rationality)しかなく、よほどの専門家でもない限り、普通の間はそのような複雑な議論にはついて行けないのである。私が、古市氏の結論に感心したのは、戦争の総括に関しては「話せば分かる」「十分に話し合えば統一された見解に到達する」といった状況ではなく、したがって、そんな無駄なこと(熟議を尽くすこと)はやめて、より未来志向的な、より生産的なことを考えた方が良く結論づけているところである。彼は「別に『あの戦争』のことを大して知らない人であっても、世界平和を願うことはできる」のだから、戦争の総括等という無駄なことに精力を費やすのではなく、どうすれば中国や韓国と将来にわたって紛争を起こさないようにできるかを考えるようにした方が良くというのだ。卓見だと思う。

入山章栄氏(「世界の経営学者はいま何を考えているのか」)はアメリカで経営学Ph.Dを取り、アメリカの大学で数年間教鞭をとって帰国して間もない新進気鋭の経営学者だ。アメリカのビジネススクールで今どのようなテーマが話題になっているのか、期待に十分応えてくれる講義だった。中でも面白かったのは、最近はやりの「ダイバーシティ」「情報共有」といった言葉には注意した方が良いという話だ。

「ダイバーシティ」に関して言えば、女性の管理職は何%、外国人の管理職も何%かは入れないと経営がグローバルにならないというのが常識になっているが、そういった数値目標は、多くの場合、経営を悪化させるという。必要なのは性別、年齢、国籍等のデモグラフィック型の「ダイバーシティ」ではなく、その人が持っているバックグラウンド、知見、能力

等のタスク型の「ダイバーシティ」なのだ。

一見、民主的で誰も反対できない「ダイバーシティ・マネジメント」なのだが、よく見ると実に多くの問題を抱えている。そもそも、多くの国では今や「多様化しすぎていることが問題」になっているのであって、仮にすべてのグローバル企業が同じような多様性に満ちた取締役会をもったとすれば、それは実は何の個性化にもならない。さらに言えば、ベースになる価値観や常識が共有化されていないメンバーが取締役会で実のある議論をしようと思っても、そもそも深い意味のあるコミュニケーションが期待できず、議論は上滑りしてしまう。

たとえば次のような例はどうだろう。さまざまな国から多様な取締役が選ばれているあるグローバル企業の実業取締役会、イギリス人の役員がある提案についてにこにこしながら発言した。「That's very Interesting!」。しかし、皮肉とユーモア好きのイギリス人の性格からするとそれはひょっとしたら「Very boring!」(なんて退屈な提案なんだ!)という意味が込められていたのかもしれない。他方、実直で知られる(ユーモアの分からない)オランダ人の取締役は「おお、彼は賛成なんだ」と早とちりしてしまう可能性が高い。これでは意味のあるコミュニケーションは成立しない。

このように、ベースになる文化や価値観が違いすぎる、あまりに多様化された組織では「実のある」会話が成立しないということはしばしば起こる。単純に「グローバル企業の経営者層は多様化していた方が良い」「ダイバーシティ・マネジメントをもっと推進しないと時代遅れになる」という考え方は実は幻想に過ぎないのだ。

「情報共有」についても同じである。「情報は組織内で共有した方が良い」というのは組織論の常識であろう。しかし、入山氏はここでもそんなことはないと主張する。「重要なのは、組織の全員が同じことを覚えているのではなくて、組織の誰が何を知っているかだけを組織の全員がよく知っていること」であり、情報の共有で大事なものは、Whatではなく、Who knows what (誰が何を知っているか)を全員が熟知していることである。確かに、人間の情報処理能力には限界があるから、専門的なことを全員が知識として共有するなんてことはあり得ない。むしろ問題が起きたときに誰が何を知っているかをしっかり情報共有しておくことこそ問題解決には役立つというわけである。ここでも、個人の情報処理能力の限界ということがポイントになる。

最後になったが、瀧澤弘和氏(「近代的個人の変遷と新しい社会構想」)の講義は、近代的個人の限界に関するさまざまな分野における最新の研究成果を紹介したもので、情報量が極めて多く、大変参考になる。「個人」の行動が彼(または彼女)を取り囲む人工物(インターネットや高速道路、制度やルール、道徳倫理等すべてを含む)によって大きく制約され、個人の自由意思とされているものの多くが実はそのような「人工物」によって決定されているのだとすれば、重要なのはどのような「人工物」を設計すれば理想的な社会が創れるのかということになる。なかでも、どのような制度やルールを作れば「個人」は「正しい行動」を取れるようになるのだろうか。そもそも、そのような試みは人間にとって可能なのか。「個人」が「他律的な存在」だとしても、集会的には人類は「自律的な存在」(自分たちの意思で望ましい社会を創れるという意味で)になれるのだろうか。

もちろん、答えはまだない。瀧澤氏の議論はそういったことを検討するための貴重なきっかけを与えてくれる。ぜひとも本文を熟読願いたいと思う。

「巖流塾」研究会講師および講演テーマ一覧(2014年4月～7月実施、敬称略)

1. 瀧澤弘和(中央大学経済学部教授)

「近代的個人の変遷と新しい社会構想」

2. 入山章栄 (早稲田大学ビジネススクール准教授)  
「世界の経営学者はいま何を考えているのか」
3. 古市憲寿 (社会学者)  
「戦争博物館から戦争を考える」
4. 濱野智史 (日本芸芸リサーチャー／千葉商科大学商経学部非常勤講師)  
「日本のインターネット文化・社会の行方」
5. 宇野常寛 (評論家／批評誌 (PLANETS)) 編集長  
「2020年を考えるための『いま・ここ』へのヒント」

# 近代的個人観の変遷と新しい社会構想

中央大学経済学部 教授 瀧澤 弘和 氏

## Part1：講義

【中谷理事長】 今日、中央大学の瀧澤先生に、お忙しいところ来ていただきました。

瀧澤さんと私はもう十何年のつき合いがありまして、そして今、私が土曜日にやっております不識塾の師範としていろいろ貢献していただいております。今日の話は、現実の資本主義世界がどうなっているかということよりも、どちらかというと哲学的な話になるだろうと想像しています。1時間とにかく自由に話していただいて、その後、何でもぼんぼん質問するという形でいきたいと思っておりますので、よろしく願いいたします。一応私の方からご紹介だけ。

### はじめに：本日の講義の見取り図

どうもありがとうございます。ご紹介にあずかりました中央大学の瀧澤と申します。

こういう場で皆さんと議論できるということを本当に楽しみにしておりました。

今ご紹介いただいたように、どうも私の話というのは結構観念的に聞こえて、何か小難しいことを言っているというふうに思われてしまいがちなので、まず最初に、今日の話がどういう話になるのかということを見取り図としてお話しして、そのうえで必要な部分をかいつまんで説明して行って、ひとつのストーリーになればいいかなと考えております。

おそらく皆さん今までにも勉強したかと思うのですが、「われわれは近代という時代にいる」ということは自覚されていると思うのです。では、その近代というものがどうやって始まったかということ、これも通説ですけれども、デカルトの哲学というのがありました。ちなみに、実はホッブスの方がデカルトよりも先に生まれていたのです。哲学的には、通常言われるのはデカルトの哲学



があり、それで個人というものが哲学の焦点になって、社会に対する見方も、ホッブスやロックなんかは述べていく、というわけです。そして、その個人というものを前提にしながら社会観をつくってきたわけです。そして、民主主義とかいろいろな近代的な概念がその上に乗ってきて、これまで数百年にわたって近代的な物の見方とか社会制度をつくってきたと言えると思うのです。

きょう私がお話しすることは、ある意味ではわれわれはデカルトとかホッブスとかロックと同じような状況にいるのかもしれない、ということです。つまり、デカルトとかホッブスとかロックが、社会の構造とか個人をどうとらえるのかということについて、知的格闘をやったのと同じような状況にいるのかもしれないということが本日一番言いたいこととなります。それを説明するためには、デカルトとかロックが考えていた時代状況と、現在の時代状況が変わってきたということをお話しする必要があります。すなわち、20世紀の哲学とか科学の進展によって、われわれが個人とか社会を見る目というものが、どういうふうに変ってきたのかということで話を補いたいと思っているわけです。

それは非常に単純に言ってしまうと、進化の産物として人間の心を見るということになるかと思えます。そうすると、そういう人間像をもとにして、近代的な

社会とはちょっと違う社会を構想するという試みが徐々に提示されつつあるということです。その試みは複数あって、さらに考え方も違うので、今の時点でそれぞれの考え方というのはどう評価できるのか、そしてわれわれはそのうちどれを選んでいくのかということを考えなければいけないのではないかと問題意識で、きょうのお話を組み立てていくこととなります。

## 近代的世界観の勃興

1 番目の、近代的世界観の勃興というところについては、大ざっぱにしかお話ししませんが、先ほどお話ししたように、このときにはガリレオ・ガリレイとかニュートンの物理学での大成功ということがあって、それによって、それ以前のわれわれ人間が世界を見る見方というものを壊していったわけです。すべてを目的論的に見ていくという見方があったのを、全部壊してしまったわけです。

さらに、デカルトが出てきて、本当にすべてを疑うという「方法論的懐疑」ということを行い、「もしかしたら神様さえ自分をだましているのではないか」みたいに、疑って疑って疑い抜いたのです。それで、自己やコギト（これは「私は考える」というラテン語ですけれども）を発見したわけです。ローティによれば、そのように物的な世界から完全に隔離された自己、そこに「心」という概念を発見して、内的な空間を確保したことが「デカルトのコギトの意義」ということとなります。そして、デカルトとその周辺の哲学者たちは、人間が世界を認識するのはどうやってするのかというと、世界を心の中に「表象」として写すという概念を打ち立てたのです。

そういうふうにするので、それ以前の世界とどういうふう違ったかということ、主観と客観が完全に分離してしまうわけです。主観と客観は、われわれも日常的に使う言葉ですけれども、そういう言葉自体が、そこで生まれてきたのです。また、哲学の中心問題というもの、人間がどうやって世界の真実を知り得るのかという認識論が中心になってくるということになります。

人間に対する見方も、認識主体としての人間という観点が中心になってきます。それで知識がふえていけば、自然を人間が変更することができるという考え方に至ります。おそらくそれ以前であれば、根本的に人間というものは世界の中にあるとか、人間そのものの内に世界があるとかが、そういう見方だったと思うのです。けれども、人間と世界との見方も変わってきたのです。

次に、「個人と社会」についてです。

「人間は、自分自身を自分でもって定義するような主体である」という観点から、自律的な個人という考え方が生まれてきます。そして、それがアトムとなって、そのアトムである個人が集まって社会を形成しているように見ようになってきました。注意しておきたいのは、ベクトルが、個人から社会へと向いていることです。社会があって個人があるというふうに見るのではなくて、さっきのデカルトのコギトみたいに、完全に遮断した人間というのがあるわけです。そこに「個」というのがあって、そこにつくられた主体が社会を形成していくということです。

それを非常にカリカチュアライズした言い方が、「人々を、あたかもたった今地上に湧き出し、互いにいかなる約束をすることなく、突然(キノコのように)完全に成熟するかのよう考える」というホブズの記述になるわけです。

こういう近代的な世界観というものは、今日までかなり続いていると思います。そういう根本的な見方はいろいろな社会制度に反映されていると考えていいわけです。個人の責任とか、もちろん個人の自由という概念もそこにあるでしょう。そして、個人に自由があるのだったら、そこに責任を帰属させるという概念が出てきます。ということで、近代法の体系もその上に成り立っていくということだと思います。そして今もわれわれは、このパラダイムの中に生きているということは間違いないところだろうと思います。

それに対する反発はいっぱいありました。ここではそれは省略させていただきますけれども、われわれは基本的なところでは、近代の枠組みの中で現在も生きている

ということだろうと思います。

## 20世紀とヴィトゲンシュタイン

ここが中心だと思しますので長く話したいと思いますが、20世紀という時代、これはどういう時代だったのかということに移りたいと思います。そしてこの時代をヒントにして、近代の枠組みというものが、どういうふうに変らぐのかわからないけれども、もしかしたら根本のところが変わってきつつあるかもしれない、ということをお話していきたいと思います。

20世紀という時期は、おそらく人類の歴史の中でも異常な世紀だったのではないかと思います。たとえば、20世紀に書かれた科学論文の数と、それ以前に書かれた数と比べるとどうなっているのかと考えると、20世紀とはすごい時代だったのではないかと思うわけです。

それを特徴づけるために、私は20世紀を「前半」と「後半」とに大胆に切り分けました。前半は論理学とか物理学が甚大な影響を及ぼした時代で、後半は進化論が甚大な影響を及ぼした時代、というふうに考えると、この時代が分かるのではないかというような気がします。

ダーウィンの『種の起源』が発行されたのは1859年でした。マルクスの『資本論』が刊行されたのが、1867年から1894年にかけてですので、ほぼ同時代だったわけです。20世紀の後半になってようやく、初めて進化論がどのような社会的な意味を持つのかということが明らかになってきたと言えると思います。

それから、統計学も20世紀の学問です。おそらく皆さんも業務で統計的検定を使ったことはあると思いますが、これも甚大な影響をわれわれに及ぼしているはずで、もっとも、その意味について語れるほど僕は知らないで、きょうは外させていただきます。

こういうふうに20世紀を前半と後半に分けたときに、実はヴィトゲンシュタインという哲学者がこの区分をうまく反映している人だと思います。ヴィトゲンシュタインの著作を読んでも、だいたい、前期ヴィトゲンシュタインと、後期ヴィトゲンシュタインに分けることがで

きます。中には「中期」を立てる人もいるのですがけれども。

前期にヴィトゲンシュタインは、『論理哲学論考』という本を書きました。この本は、それ以前の哲学からの大ブレイクとなりました。どうして大ブレイクなのかというと、こういうことです。『論理哲学論考』においては、「私」が「世界」を認識するという関係で考えると、「私」という存在は消えるのです。どうして消えるかというと、言語をもって「世界」をとらえる「私」という構造に変わるわけです。だから、言語で把握されていないものは「世界」ではないという、そういう考え方なのです。

そして、その言語に関しては、19世紀末から20世紀に初めにかけてフレーゲという人が登場しました。フレーゲは、本当にすごい人だなと思いますけれども、「アリストテレス以来進歩もなければ後退もない。いわば完成された学問」というふうにカントが言っている論理学を、独力で全部革新するわけです。これが、われわれが知っている今日の論理学です。命題論理とか述語論理という記号論理学の世界になるわけです。これはあまりにも強力なツールだったので、言語を通じて世界を論理的に把握していくことを、ヴィトゲンシュタインは、『論理哲学論考』で考えたわけです。

そして、それがオーストリアに飛び火して、そこで「ウィーン学派」と言われる、論理実証主義を生んでいったのです。ヴィトゲンシュタインの影響が、20世紀前半にもものすごく大きかったことが理解できます。

後期になりますと、ヴィトゲンシュタインは自分が前期に書いた『論理哲学論考』は完全に誤りだったと明確に書いています。そして日常的な言語使用の分析に入り込んでいくのです。それと同時に、むしろプラグマティズムにどんどん傾斜していきました。

こういうふうに考えてみると、後期のヴィトゲンシュタインは、プラグマティズムとか日常言語に推移していくわけでありますがけれども、20世紀の初めにヴィトゲンシュタインが言語を通じて世界を論理的に把握していくという考え方を打ち出したことによって、哲学は大きく舵をきったというふうに言ってもいいわけです。すなわち、

二元論のような近代的な世界観に対して反対する哲学はそれまでもいっぱい生まれてきたのですが、ヴィトゲンシュタインは直接二元論に対抗するというよりは、言語を使用して世界を把握しようという方向に舵を切ったのですね。

それが、言語論的転回 (linguistic turn) と呼ばれるものになります。この概念でもって、前期のヴィトゲンシュタインは、世界に起こっている事態と言語で表現している事態がちゃんと対応しているならば、それによってわれわれは真理に関していろいろな命題を組み立てていくことができると考えたわけです。

それを「真理の対応説」と言うのです。この考え方でいうと、世界に起こっていることと、ある文章とを見比べて、それは対応づけられると考えているわけです。それが前期のヴィトゲンシュタインの世界です。

ところが、後期のヴィトゲンシュタインになると、言語の使用に関して、ひとつひとつの文と世界のひとつの事態との対応関係では絶対に理解できないというふうになってくるわけです。われわれが実際に言語を使用しているということ、その活動を分析してみると、当然それらはその中でルールに従っているわけです。これを「言語ゲーム」と後期のヴィトゲンシュタインは名づけるわけです。われわれはルールに従っています。それから、言語で使われている概念同士は実はネットワークをなしています。たとえば、「これは赤い」と言う時に、「赤い」という本当に根本的な概念ですら、さまざまなほかの概念を前提にしないと意味をなさないわけです。そういうような形で概念というものがあらわれてくるわけです。

そして、ヴィトゲンシュタインにとって「私」という主体は、この『論理哲学論考』の体系の中では、唯一話題にすることができないものだというふうには考えられているのです。「私」という言語の限界は、「私の世界」の限界を意味しているのです。思考し表象する主体なるものは存在しないのです。このように、ヴィトゲンシュタインは言語を前面にバーッと押し出して哲学をし始めたということがよく分かると思います。

だけど、「私」と「世界」というふうには考えていた哲学から、「言語」と「世界」という関係に移って、さらに「言語」を使う人間がいるわけですから、「私」あるいは「人間」、そして「言語」という媒体があって「世界」がある、というふうに変ってくるわけです。言語を使う者としての私は、必然的に社会性を帯びているというふうに見るわけです。

最近の認知科学も基本的にこういうラインに沿っているとっていいんですけども、この「私」というものについて、無意識の部分の占める割合が異様に高くなってきたのです。ですから、無意識的あるいは意識的な「私」と「人間」、そして「言語」があって、「世界」がある、という構図に変わってきたのではないかと思います。

## 20世紀における哲学の転換

ここで、哲学が20世紀の前半から転換してきたことの具体例を説明しておいた方がいいかなと思います。前期のヴィトゲンシュタイン、あるいは論理実証主義の考え方を批判することから、いくつかのコアとなる考え方が出てくるのです。

ひとつが、ホーリズム、全体論ということです。これについては、クワインという人が書いた「経験主義の2つのドグマ」という論文が決定的に有名です。その第2のドグマというものは、さっきも言ったように経験的な言明というのは、ひとつひとつ世界の感覚的な経験と対応して検証できるという考え方なわけです。そして、それはあり得ない、ということをクワインは言いました。

彼の「描像」を分かりやすく言うと、クロスワード・パズルのようなものということです。クロスワード・パズルで何か解こうとするときに、ヒントがありますよね。ヒントは、何か感覚的な経験だというふうには思って下さい。ヒントがあれば、クロスワード・パズルに入る言葉がひとつに決まるかということ、そうではないわけです。クロスワード・パズルに入る言葉は、ほかのところに入っている言葉とお互いにかみ合っているわけです。そういう感覚です。ですから、クロスワード・パズルの解がヒ

ントと1対1になっていないように経験的言明と感覚的  
経済は1対1になっていないということです。

そしてクワインは、「外界」についてのわれわれの言明  
は、個々独立にではなく、ひとつの団体として、感覚的経  
験の裁きに直面する、ということを言っていますが、こ  
のことは、今の哲学者はほとんどが受け入れていること  
だと思えます。

そして次に、アメリカの哲学者セラーズの話をします。  
セラーズの「概念の全体論」とは、「より基本的な概念(た  
とえば、赤の概念)をもつことでさえ、他の多くの概念を  
もつことを前提としている」ということです。

それから、われわれが言語を交換するゲームについて、  
セラーズは「理由の空間」と言うのです。詳細は省くとし  
て、今の哲学者がどういうふうを考えているかという  
と、こういうふうを考えているのです。たとえば、ローティ  
は「知識は社会的実践—自分の主張を自分の同胞に対し  
て正当化するという実践—から切り離すことができない  
のである。知識はこの実践によって前提とされているわ  
けではない。知識は、社会的実践とともに出現するのだ  
と書いています。そういうふうに見方がだいぶ変  
わってきているのが分かると思えます。

2つ目は「外在主義」です。さっきも言ったようにデ  
カルト以来、哲学の中心は認識論だったのです。そし  
て、「われわれが真なる知識を持つということはどうし  
て可能なのか」という命題に集中してきたのですけれど  
も、実は知識というものは、プラトン以来20世紀の半ば  
まで、「正当化された真なる信念」だという定義でした。  
justified true beliefというのですけど、これを「JTB」  
というふうに表記すれば覚えやすいですね。しかし、そ  
れが決定的に論理的に論破されるのです。1963年に、  
それに当てはまらない矛盾した状況をゲティアという哲  
学者が出してきたのです。

それでは、なんでわれわれが知識について間違ってきたのか  
ということ深く追究していくと、知識というものはわれわれ  
人間が頭の中に持っていて、自分ひとりの中で正当化して  
いるという「描像」に行き着くのです。こ

のことを「内在主義」と言い、正当化に関する内在主義と、  
知識に関する内在主義があります。正当化に関する内在  
主義について見ますと、認識主体が何かを信じるための  
正当化を持つかどうかを決定する要因が、その認識主体  
が反省のみによってアクセスすることができるもの、つ  
まり内的にアクセスできるものによって正当化できる  
という考え方です。

簡単に言うと、これが論駁されていくのです。さっき  
もローティの言葉にありましたが、知識とは社会的な実  
践なのです。たとえば、私が何か知識を持っているとし  
ます。ある場合には、この人がそういうふうと言っている  
から、そうだろうと自分は信じているわけです。そう  
いう形で社会の中に知識が存在していると考えよう  
に、根本的な知識に対する考え方の転換が起こるのです。

哲学者はもちろん、そういうことが本当に可能かどう  
か、すごく細かく論証してお互い議論するわけですが、  
世の中の風潮としては、そういう見方で見るよう  
になるわけで、より広い意味での外在主義というものが  
出てくるのです。そして、知識というものは図書館等に  
分散して、社会の中に存在しているものなのだ、知識と  
いうのは心の中にあるものではない、とすら考えるよう  
になってくるわけです。

## 社会性と規範の重視

3つ目が社会性と規範の重視です。後期のヴィトゲン  
シュタインが使った「言語ゲーム」の中身は何かとい  
うと、言語の意味というものはその使用によって決まる、  
ということです。言語の意味とは、その使用のことであ  
る、とヴィトゲンシュタインが後期に言っているわけ  
です。

われわれは言語を交わし、交換し続けているわけだけ  
れども、言語ゲームにおいては規則に従っているわけ  
です。そして、この「規則に従う」ということを突き詰めて  
いくと、「ひとりだけで規則に従うということは絶対な  
い」というところに行き着くわけです。すなわち、「たっ  
た一度だけ、たったひとりの人間がある規則に従ってい

た、などということはありません。たった一度だけ、たったひとつの報告がなされ、ひとつの命令が与えられ、あるいは理解されていたなどということはありません。ある規則に従い、ある報告をなし、ある命令を与え、チェスを一勝負するのは、慣習（慣用、制度）なのである」ということになるわけです。

制度というものを、以前であれば個人から出発して説明しようとしてきたわけです。だけど、ずっと突き詰めて考えていくと、人間の営みというものはすべて制度に浸透されているわけです。制度があるから、すべての人間の営みがあるというふうに変え方が逆転しているということが分かります。こうやって言語に焦点をあてると、主体と世界という関係から、言語を通して世界を理解するというふうに変わっていくのです。そして、言語を使う自分というふうに見方を変えると、人間の認識の社会性とか規範性みたいなものに行き着くことになります。今までは個人から出発して社会を組み立てていくという見方をしていたのが、そういう説明順序が強く批判されるようになったということが、20世紀の前半から後半にかけての哲学の流れだと思います。

## ドーキンスの『利己的な遺伝子』

そして、20世紀の後半は、進化論の影響を強く受けるようになります。確かに進化論は19世紀後半に出てきているのですが、たとえば、デネットの文章では、「ダーウィン革命がやってきて地球上のあらゆる教養人の精神一や心一の安全で平穏な場所を占領することになるが、ダーウィンの死後100年以上を経た今日でも、私たちはその肝を潰すような意味合いをまだ理解し切っていない」というふうに書かれています。

この流れを変えるのに大きな役割を果たしたのが、ドーキンスの『利己的な遺伝子』という本です。この本については多くの方はご存じだと思うのですが、要約して何を言っているかということをお話しておきます。

進化するということは、形式的には自分自身を複製し



ていくというプロセスに過ぎないわけです。進化のプロセスの中で複製している単位というのを考えてみると、実は遺伝子が自分自身を複製していることになります。それが進化のプロセスだというふうに変えられるわけです。そうするとわれわれひとりひとりの個体というのはどういう役割を担っているかということ、その遺伝子が増えるために遺伝子を載せている「乗り物」にすぎない、というふうに見ることができるということです。そういうふうに変化論の意味を徹底して考えることで、一番小さい単位が複製子の単位となり、進化のプロセスにとっては本質的であると考えられるようになったのです。

一方で、集団を単位として淘汰が働くという考え方が今日でも結構あるし、それを数理的に証明しようとする人たちもいるのです。そういうことを「集団選択」とか「群淘汰」というふうに言います。ただし、ドーキンスはそれに対して、今日でもものすごく批判的です。なぜそれがだめかということ、たとえば素朴な説明の仕方は、こんな感じになります。「群淘汰」の理論とは、単純に言うと、人間というものはお互いに協力するような種であり、ほかの種との関係において、人間のパフォーマンスが上がる、したがって、人間は栄えてきたみたいに説明するわけです。

だけど、ドーキンスがそれに反論するのは、こういうことです。仮に人間がそういう協力的な種だとしたら、周りが協力してくれるので、それを裏切るような突然変異が発生するだろう。周りが協力してくれるのだったら、

その中で裏切るような遺伝子を持った人たちがどんどん得をして、そっちがふえていくはずだ。だから、集団単位でうまくいくという発想はあり得ないと批判するわけです。

もうひとつ重要なのは、ドーキンスが「ミーム」という文化的な複製子が人間にはあるということを使ったことですが、これについては後でお話しします。

## 進化心理学

こうした中で、「進化心理学」という学問が20世紀の後半に立ち上がってきます。もともとの発想はダーウィンにもあったのですが、人間の脳は進化の産物であるという観点から、人間の心の動きを解明するようなアプローチです。そういう形で研究していくと、人間の心について結構いろいろなことが分かってくるわけです。たとえば、近親相姦を禁止するということは、どういう人間の脳の進化的な仕組みによって起こるのかということが解明されて、「なるほどな」ということが分かってくるわけです。それが「進化心理学」です。

さらに、これは比較的最近になって進化論の中に起こってきた理論ですが、人間は文化的行動を継承し、伝達するシステムを持っているので、単純な生物学決定論では説明できない、という考え方があります。実は文化と遺伝子も、お互いに関連しながら共進化しているという考え方が出てくるのです。

たとえば、酪農で生きているヨーロッパの一部の社会だと、牛乳を飲んだときに、それを分解する分解酵素「ラクトース分解酵素」を大人になっても保持しているのです。子供のときには人間は誰でも分解酵素を持っているのですけれども、大人になると通常なくなってしまうのです。こうした分解酵素を保持し続けるような遺伝子と、それからミルク文化がお互いにかかわり合って成立してきているということです。そういうような理論も出てくるのです。

そして、心理学・認知心理学における人間観の変化です。これも全部はお話できませんので、特に重要なところ

を言いますと、無意識の比重が非常に大きくなってきたということがあります。たとえば、認知的不協和への対処とかサブリミナル効果の存在というものは、無意識の部分です。さらに戦後になると、分離脳の症例が蓄積されてきます。分離脳というのは、重症のてんかんの患者に対する治療方法として、左右の脳をつなげている脳梁のところを切るという治療方法があったのですが、その手術をほどこした患者がどういうふうになるのか、という観察結果なのです。スペリーというノーベル賞を取った研究者と、ガゼニガという研究者が、それでいっぱい論文を書きます。そうすると右手でズボンを脱ごうとし、左手で履こうとすることが起こるのです。そして、その患者に「どうしてそんなことをやったのか」と訊くと、めっちゃめちゃなつくり話をするらしいのです。実は人間というものは、意図があって行動しているわけではない、ということが見え見えになってくるということです。

さらに、これも決定的なことなのですが、ベンジャミン・リベットという神経生理学者の『マインド・タイム』という本があります。たとえば僕がこの本を取ろうとする時に、「自分が取ろうとしている」と意識するもうすでに350ミリ秒前に、脳の中では運動を始めているということをリベットは計測できたということです。この研究はずいぶん批判されましたけれども、今では完全に受け入れられた研究になっていると思います。

さらに、さっきの外在主義のところでお話したことなのですが、実は人間の心というものは、脳の中にあるものではないのです。人間というものは当然進化の中で脳を発達させていたわけだから、しかも生き延びるためにそれをやってきたわけだから、人間というものは環境と一緒に、組になって情報処理しているというアイデアは当然あっていいわけです。それが「拡張された心」というアイデアで、人間は「脳—身体—環境」の相互作用の中で心の作用を遂行しているということです。この「拡張された心」という理論の革新的なところは、「心」というのは「脳」の中にあると考えてはいけない、という点です。「脳と身体と環境全部一体になったものが心

だ]みたいに考えないと、理屈が合わないのです。そこまで踏み込んでいったわけですね。

さらに言うと、人間というものは、人工物をつくって、それを情報処理に利用するのがとりわけ得意な動物であるという認識に至ります。実は人間というのは、サルなんかとそれほど知性が違うわけではない。だけれども、外的なものを自分の外側につくりだして、それをうまく使って情報処理することで、人間の高い知性は実現されているという見方です。

ひと昔前だと、どうやって人間に言語を使えるようになるような脳の進化が起こったのか、ということを一生涯懸命探すというようなアプローチで研究をしていたわけです。そういう研究者は今でもいると思うのですが、それでも、「拡張された心」という考え方は、むしろ逆の考え方になるのですね。

「人間の脳は、他の動物や自律ロボットが持つ、断片的で特定用途的で行為指向の器官とそれほど違わない。しかし、我々は一つの決定的に重要な点において優れている。我々は、これらの無秩序な資源から複雑で一貫した行動を成型するために、我々の物理的・社会的世界を構造化する名人である。我々は、より少ない知性で成功するように、知性を用いて我々の環境を構造化する」。この環境のひとつが言語だというふうにすら考えるようになる。言語というものは、人間がつくり出して、その言語と人間の脳というのは共進化するという形で人間の情報処理を考えていく、ということです。

## 心の二重過程理論

それからもうひとつ、これも知っておいた方がいいと思いますので現在のことに関する話をすると、「心の二重過程理論」という考え方があります。この概念も行動経済学の本において、普通に見られるようになりました。人間の心というものは、脳の特定の部位と関連づけるのは研究上すごく難しいので、「心の二重過程理論」はそれを整理して単純化した理論なのです。まず「心の二重過程理論」では、人間の心というものは、システム1とシステム

2に分かれていると考えます。

システム1というのは、モジュール化されていて、たとえば人の顔を認識するというような部分です。それをやりながら同時に、われわれは人の音声を聞いて理解することができます。このようにシステム1はモジュール化していて、並列処理が行われるのです。そしてインプットによって駆動されます。われわれは人の顔を見たときに、人の顔として見たくないと思ったとしても、それをやめようとしてもやめられないわけです。インプットがきたら、必ずそれでもって脳が駆動されてそういう処理をしてしまうのです。この部分は個人差が少ないのです。

このように、おそらく進化的には古い部分だと考えられているシステム1という部分と、もうひとつ、システム2という部分から人間の心は成り立っているのです。システム2とは、言語的、論理的な処理を逐次的に行うもので、処理速度がすごく遅いのです。それから人によって個人差があり、うまい、へたという差が大きいのです。ですから、このシステム2は、おそらく進化的には新しい部分だというふうに整理して、人間の心を考えるようになってきました。

経済学の現状についてはだいたい飛ばしますけれども、経済学が変わってきたのは、大ざっぱに言うと「ゲーム理論」を取り入れたことが大きいのではないかと思います。私もゲーム理論が専門ではあるのですが、ゲーム理論では比較的簡単に実験ができるのです。このことによって、経済学で実験をするということが当たり前になってきました。実際の人間行動と理論の予測が全然違うということも当たり前のようにわれわれは観察するようになりました。

そうやって考えてみると、それまでの経済学は、合理的な個人というものを想定して、それ以外の代替的な仮説を考えてこなかったのですけれども、そこで現実人間がどう行動しているのかということを変更して対象にするような経済学が生まれてきたわけです。それが「行動経済学」です。

さらに、20世紀の1990年代には、脳の中の活動

について、非侵襲的にfMRI (functional magnetic resonance imaging ; 磁気共鳴機能画像法) でもって計測する技術ができるようになると、その技術を使って「神経経済学」という学問が立ち上がってきました。僕は一時的な現象かなと思ったのですが、どうもそうでもないようです。もう15年ぐらいになると思いますけれども、今日まで続いていて、衰えは見せていないのです。経済学でも人間観がだいぶ変わってきたということが分かりますと思います。

もうひとつ、経済学での人間観の変化としてあげられるのが、「人間の超社会性」です。たとえば、「囚人のジレンマ」という非常に有名なゲームがありますが、それについても実験結果を見てみると、理論通りにはならないのです。理論で言うと、「必ず人々は裏切る」という結果になるのだけど、実際には結構多くの人が協力したりするのです。これについては、相当いろいろな論文が書かれています。だけど結局行き着いた先は、先ほど言ったようなさまざまな人間科学のほかの分野の影響を強く受けた回答だと思えます。結局、人間というものは最終的には制度をつくるような本能を持っているということだと思えます。

人間というものは、進化の中で発達の可塑性というのを獲得するに至ったのです。要するに発達の中でどんどん脳が変わっていきけるような存在になったということです。そして、人間というものは模倣的な学習をします。チンパンジーの学習とは違うのです。チンパンジーの学習は「エミュレーション学習」というもので、たとえば、道具でいいものが取れるということを実演して見せると、それを使うと何か餌が取れるんだな、ということを経験して、自分なりにいい方法で取ろうとするのです。

ところが人間は、そういうフィルターをかけないのです。たとえば、実演をする人が、「ここに何かボタンがあって、おでこでボタンを押すと餌がもらえる」ということを示したら、人間の赤ちゃんはまったく同じことをやるわけです。知性とかフィルターを一切かけないで、まったく同じことをやるのです。それがここで言う「模倣的

学習」なのです。おそらくそういうふうになることによって、文化の蓄積が可能になったと考えられるわけです。行動をコピーする際のフィデリティ（忠実度）が高いわけです。全然フィルターをかけなくても、みんなが同じことをやるわけだから、同じことが社会の中に蓄積されていくということが起こるのです。

また、子供が学習していく中で文化依存的に発達していくことになります。言語だって、単にほかの人たちが使っているのを模倣する形で生まれてきたものです。合理的ではなくて不合理かもしれないけれども、かりに不合理なものであっても、無条件に模倣することで言語というものはおそらく生まれてきたのです。そして、規則に従うということも、おそらくその中に含まれているわけです。現在のゲーム理論、あるいは進化心理学とか発達心理学の合わさった行き着く先に、そういう制度をつくり出す本能を持った人間像が生まれてきているのではないかと思うわけです。

## ロボットの叛逆

さっきも申し上げましたけれども、かつては個人を積み上げて社会の仕組みをつくっていくという考え方だったのだけれど、その個人に対する見方がこういうふうに変わってきたわけで、それにともない社会をどういうふうに住組んでいくのかということを考えるいくつかの提案が、断片的ではあるんだけど、ようやく出されるようになってきました。

ひとつ目が、スタノヴィッチです。スタノヴィッチは『ロボットの叛逆 (Robot's Rebellion)』という本を書いています。私は日本語訳が出る前に読みましたが、これは当時ではここ数年で読んだ中で僕が一番大きい影響を受けた本です。『人の心は遺伝子の論理で決まるのか』というタイトルで日本語に翻訳もされています。

先ほど「二重過程理論」について、システム1とシステム2から成り立っているということをお話ししました。システム1というものは進化的に古いのです。さっきのドーキンスの議論に戻って思い出してほしいのです

が、人間の脳のシステム1の部分は、遺伝子の利益に奉仕する傾向が結構あるのです。そして、人間の心の中のシステム2の論理的な部分というものは、人間の個体の利益に奉仕するような傾向があるということが言えるだろうというのがスタノヴィッチの考えです。

遺伝子の利益と個体の利益というものは、しばしば反しますよね。たとえば、われわれは避妊をするわけです。しかし、遺伝子の中では避妊なんて概念はないのです。子孫をいっぱいつくればいいのですから。ただどわれわれは、自分の個体の利益を考えるから、避妊するのです。そういうふうに遺伝子の利益と個体の利益が乖離するということを、おそらく認識した動物というのは、人間が初めてなわけです。

さらに、遺伝子の利益に従って、われわれはシステム1も持っているのです。たとえば実験等で非常に不合理な行動を選択してしまうことがよく観察されるわけです。おそらくそれはシステム1が勝手に先走っているわけです。そして、実は不合理な結果を選んだ被験者に対して、「後からよく考えてください」と言うと、「やっぱり違っていた」というふうに自分の行動を正そうとするわけです。人間が不合理な選択をする場合のシステム1とシステム2の関係はそんなふうになっています。

そうすると人間の心というものは、よくよく考えてみると、非常に古い時代に進化的に適用してきた心の部分を引きずっているということになります。ただどわれわれの現在住んでいる社会は、古い時代とは全然違って、合理的な情報処理もしなければいけないという中にいるわけです。こういうふうに考えたときに、スタノヴィッチはどのように結論づけたかという、「我々の心を合理的なほうに改革すべきだ」「個体の利益のために立ち上がるべきだ」と言ったのです。これが「ロボットの叛逆」ということの意味です。要するに、遺伝子に支配されている人間の部分ではなくて、自分の個体の利益のために合理的な行動ができるように、われわれの認知を改革していくべき、と考えたわけです。

それからもうひとつ、先ほどドーキンスに関連して

「ミーム」という存在があると言いました。「ミーム」とは、文化的な情報の単位で、これも遺伝子と同じく複製子です。このミームにとっても、われわれは宿主として乗り物としての役割を果たしています。たとえば、「宗教的信念」というものもミームです。「ミーム」はそれ自身のロジックで広がっていくのです。われわれの頭を媒体として広がっていく、というふうに見ることができるわけです。

そして、信念(ミーム)というものは、それが真実であるとか、その信念を抱いている人間の役に立つかどうかにかかわらず、伝播していくことになります。たとえば、「殉教」というのもそうでしょう。「殉教」は、明らかに個体にとってマイナスなわけですがけれども、ミームとして広がっていくのです。このことに対しても、スタノヴィッチは「叛乱すべきだ」というふうに言うわけです。これら遺伝子とミームという2つの複製子に対して、個体の利益を重視した叛乱を行っていくべきだとスタノヴィッチは主張しているのです。スタノヴィッチは、私たちが複製子の狭量な利益を超えて、独自の自律した目的を明確にするために必要な、進化理論上の洞察と認識改革をひっくるめて「ロボットの叛逆」と呼ぶことにしたい、というふうに呼びかけています。

## 伝播委任投票システムと分人民民主主義

それから、20世紀の人間観の変化のなかで、人間は結構動物的なのだということが分かってきた、すなわち、人間の自然主義的な理解はずいぶん広がってきたので、「それを許容していこう」または「それで楽に生きていけるように、むしろ社会の方を変えちゃおうよ」という考え方が登場します。ある意味では、上のスタノヴィッチとは逆の考えになります。

情報社会学の研究者で鈴木健さんという人が、『なめらかな社会とその敵』という本の中で、非常にアウトスポークンに書いているわけです。そのモチベーションは自然主義的ということができると思います。ヒュームのような例外もいたけれども、啓蒙主義の社会思想の多くは、



「人間は細胞から構成された動物であり、生態系の一部として進化的な位置づけを持った生命の一つであるという事実」を完全に無視するか、少なくとも誤った認識を持っていた、とのことです。私たちは、まず生命を語り、その延長線上の存在として人間と社会制度について語らなければならない、と鈴木さんは書いています。

また、「自由意志があるから責任をとるのではない。責任を追及することによって自由意志という幻想をお互いに強化しているのである」とも書いています。科学的には、もう自由意志が事実の上であり得ないということは分かっているわけです。現代社会は、大きな政治的レベルからミクロで個人的なレベルのものまで、責任追及することによって自由意志という幻想を産み出してきた。だが、このトレンドは大きな曲がり角に差しかかっている。人間を合理的で機械的な存在として他の動物と異なるものとしてみなすのではなく、感情的で身体的な動物の延長線としてやや特殊な能力を進化的に獲得しただけの存在に過ぎないと次第に考えるようになってきた。そのような人間観、社会観に基づいて、全体主義にも個人主義にも自由主義にも陥らない、新しい思想を切り開いていきたい、ということが彼の宣言となっているわけです。

ただ、実際の具体的な提案になると非常に難しいことが書いてあります。たとえば、鈴木さんは「PICSY」という新しい貨幣の提案をしています。これは、「伝播投資貨幣」と呼ばれるものです。この「PICSY」がどういうふう

に現行の貨幣と違うのかということ、こういうことです。つまり、私が払ったお金、各人の使用する貨幣単位の価値が、「PICSY」の場合、その人が社会にどのくらい貢献したかということによって変動するのです。その貢献度それ自体をコンピュータで計算できるような仕組みを提唱しているのです。誰が誰にどれだけお金を払ったのかということについて、巨大な行列が書けるわけです。その行列の固有ベクトルを計算することで、その人の社会の中におけるウェイトが計算できる、という貨幣を鈴木さんは提案しています。

あるいは、むしろ「伝播委任投票システムと分人民民主主義」というアイデアの方が分かりやすいかもしれないですね。われわれは、1人1票だと考えているけれども、たとえば僕が1票持っているとして、そのうちの0.3票は中谷先生に委任します、とするわけです。もちろん直接誰かに投票するというかたちがあってもいいのですけれど。この「委任投票」も、さっきと同じように行列になるわけです。その固有ベクトルを計算すれば、多くの人から委任された人のウェイトは当然大きくなるわけです。そういうようなシステムをやりましょう、と鈴木さんは提案しているわけです。

近代社会では、われわれは完全に自律的な主体として行動することが求められているのですが、社会が複雑化するとその負荷は大きくなってきます。ひとりの人間に対して、「あなたは自律的で合理的な人間なのだから、意思決定して自民党に入れるか、民主党に入れるか判断しなさい」ということを強要するシステムが今の民主主義です。そうではなくて、それをなめらかに「0.3は民主党、0.7は自民党」みたいにしていた方が、われわれにとっては居心地がいいだろうという考え方が「伝播委任投票システム」と「分人民民主主義」です。

## 啓蒙主義2.0

それに対して、「啓蒙主義2.0」という言葉を掲げて、むしろこういう自然主義的な生き方に対して反対する社会構想を考える人も出てきました。たとえば、ジョセフ・

ヒースという哲学者です。彼は20世紀後半に明らかにされてきた自然科学的な人間に対する知見を否定するわけではないのです。むしろ積極的に受容しています。だけれども、あまりそういう自然主義を野放しにしまうと、駄目だと言っています。一方で、ハイトという有名な道德心理学者がいて、彼は「人間なんてどうせ道德と云って直観で決めているに過ぎない」みたいなことを論文で書きまくっていて、「直観を大事にしなければいけない」ということを言ったりしています。

そういう風潮・状況に対して、「人間は合理的に物を考えることができる存在であって、そこを捨ててはいけない」というのがヒースの根本的な発想だと思います。もし、「啓蒙主義1.0」というものが仮にあるとすると、きょう一番最初にお話したように、それは「個々人が合理的で自律的な存在である」というところから始まっているわけです。それはかなりフィクションである、実はそんなことはないのだということが、20世紀後半の科学で明らかになってきました。だから、われわれはもはや「啓蒙主義1.0」に単純に復帰することはできないわけです。

ヒースは、「個々人は確かに合理的な存在ではないかもしれないけれども、社会集団的には合理的な意思決定をするような仕組みをつくっていきけるはずだし、そういうふうにしていこうよ」と言っており、それが「啓蒙主義2.0」なわけです。

では、それをどうやってつくっていくのかということ、たとえば先ほどの「拡張した心」というアイデアに頼ることになるわけです。実は人間が合理的であり得るのは、ひとりひとりが合理的であるからではなくて、たとえば、文字であったり、皆さんとこういう対話する機会があってそうした議論の中である程度一貫した合理的な考え方をつくっていきたりしているわけです。人間は環境の中で、環境に助けられながら、合理性を確保しているというふうには言えるわけです。だとすれば、人間の合理性を引き出すような仕組みを意識的に導入していこうということが、ヒースの「啓蒙主義2.0」という考え方なわけです。



最後になりますけれども、ヒースは「スロー・ポリティクス」の提案をマニフェストとして掲げています。ファスト・ライフとか、ファスト・ポリティクスは愚行である、というふうに彼は考えているわけです。「情動の政治」みたいなものですね。それに対して、理性の擁護をしなければいけないというのが、ヒースの主張です。そして、われわれの理性の擁護は3つの柱に依拠しなければならない、としています。

第一に、それを可能にする条件をよりよく理解しなければいけない。これは認知科学であり、どういうときにちゃんと合理的になれるのかということを知ることが重要だということです。第二に、われわれはこれらの諸条件を改善する方法について熟慮しなければならない。そして最後に、われわれはこれらの改善をもたらすことを目指す集団的行為に従事しなければならない、ということです。

ということで、情動というか、感情に任せるといって、動物的な側面に走ってしまう今の風潮に対して、あるいは、ほっておけばそういう人間観が蔓延して、不合理なままに生きていくことが容易になる社会に流れていくかもしれないということに、対抗するべきだという議論をヒースはしているのだと思います。

先ほど紹介した、「なめらかな社会とその敵」という本を書いた鈴木健さんは、ITのベンチャーをみずからやっている人でもあります。そして、こういうことを構想するにあたっては、ICTがかなり彼の中で影響しているわけ

です。ご存じのようにツイッターとかフェイスブックがはやっているわけですが、どういうものがはやるかという、人間の感情に訴えるものの方がはやるわけでしょう。ツイッターだったら、断片的な自分を表現できるわけです。本当に短いテキストで、そのとき思ったことを断片的にパッと書きちゃうことができるわけです。合理的な自分というものを保持して発言するとなると、異様に長いこと書かなければいけないわけだけども、そんなことやっていられないような時代で、断片的な自分を駄々漏れで出していくようなシステムになっているわけです。

仮に僕がヒースの立場に立って言うとする、「だけど、ツイッターとかフェイスブックという仕組み、そしてICTの仕組みも人工物だ」ということになります。

「人工物との関係で自分の行動を変えていく」ということが今の人間観だとすれば、ひとつは人間の「分人」が楽になるような人工物の作り方もあるかもしれないわけです。けれど、逆に人間の自律性を高め、意識していくような人工物の設計の仕方だってあり得るのではないのでしょうか。それが僕が鈴木健さんに対して反論していることで、おそらくヒースもそういうことを考えているのではないかと思います。

一方で、僕と鈴木さんの共通の友人で、ゲーミフィケーションを研究している友達がいるのですが、彼の話によると、人間はゲームに結構はまるのだけれども、ゲームを使った英語教材で成功した例はなかなかない、とのこと。それはどうしてかを考えてみるのも非常におもしろいのではないのでしょうか。

もしかしたら、そのときの自分の気分に合わせて行動していくことを許容するような人工物の方が、ずっと設計しやすいということなのかもしれないですね。だけれども、合理的な一貫性を持った自分というものをむしろ補強していくというか、そうした行動を実現しやすくするような社会の仕組みとか、ICTのあり方を設計する可能性もあるのではないかと考えているところです。以上です。(拍手)

## Part2 : 質疑応答

【太下】 瀧澤先生、どうもありがとうございました。

事前にレジュメに目を通された方は、とてつもない難しい話が飛んでくるのではないかとあって怖いと思うのですが、お話を聞くと何となく理解できたような気がしますよね。ところで、その理解できたような気がするあなたは、1時間前のあなたとつながっているあなたでしょうか。みたいな禅問答は置いておくとして、今最後にご紹介いただいたヒースについては、瀧澤先生は謙虚なのであえてお話しされませんでしたけど、瀧澤先生自身の訳で本が出版されています。時間があつたら読んでみてください。

というわけで、ヒースも言っている理性の擁護のための3つの柱、理解し、熟慮し、そして集団的行為、それを実践しているのが、この「巖流塾」ではないかと思えますので、巖流塾を代表して瀧澤先生にディスカッションをお願いしたいと思います。最初に西尾さん、お願いします。

【西尾】 ありがとうございます。西尾と申します。

身近な問題に引き寄せて理解したいなと思うのですが、私は自治体に勤務していたことがありまして、4年ほど自治体の部長職をやっていて、自治体での意思決定の現場にいたわけです。そのときに、最後のポリティクスの話になりますが、なかなか合理的な



西尾氏

政治的意思決定ができない現実を肌で強く感じています。具体的には不利益の配分問題を取り上げたいんですが、公共施設の老朽化問題というものに取り組みました。公共施設は、高度経済成長期に大量につくられたものが一気に老朽化するので、今後はその維持更新の費用を見積もると、とてもやりくりできない。デフォルトしてしまうということが非常に明らかなのに、今から施設を減らしていこうとか、そういう意思決定がなかなかできないという状況を経験しています。

つまり総論として、全体として減らしていかなければいけないことはみんな理解してくれるのですが、自分の身近な施設を具体的に減らすということになると、各論では反対している。総論賛成、各論反対という状況が出てきています。こういったときに、どうしたらうまく合理的な意思決定に導いていけるのかなということを考えています。

それに関連してもうひとつ申し上げたいのが、市民アンケートを取ってみますと、8割から9割ぐらいの人は賛成してくれるんです。公共施設は問題があるから、減らしていくことに賛成であると言ってくれるのですが、みんなが集まって議論する場になると、少数の反対意見が非常に強くなって、多くの人の良識的な意見が全部隠れてしまって、最終的にそれが議会に持ち込まれると反対意見で、できないということになってしまう。

最後の方の話で、実は逆になるのかと思うのですが、人々の中には非常に良識的なものがあるって、それをうまく集めて意思決定に反映できれば、非常に合理的な集団的な合理性が確保できるのではないかなと思うわけです。そういう可能性を追求したいと考えているんですが、それについてコメントいただけるとありがたいと思います。

【瀧澤講師】 今のお話を伺っていて、NHKの「クローズアップ現代」で、自治体で意見が非常に対立している状況の中で、どうやって解決するのかという番組を放映していたことを思い出しました。



瀧澤講師

**【西尾】** 先生、その番組に私も出ていました。

**【瀧澤講師】** ああ、そうですか。

要するに最初に共感をつくっていくこと、それがあって初めて合意に到達できる、ということですね。それを実践されているということはすばらしいと思うのです。でも、それが本当の知恵だと思うのです。20世紀後半の人間科学をよく理解したうえで、感情的な人間をどうやって合理的な意思決定に導いていくのか、ということに関しては、非常に賢いやり方だな、と僕は見て感心していたのです。

**【西尾】** そのことに関連してもうひとつお聞きしたいのですけれども、私が取り組んだのは、ワークショップ等を非常に丁寧に時間をかけてやることによって合意をうまく形成していくことは非常に手応えもあって感じられたんですが、ただ、それはものすごく時間とコストがかかる。しかも、そこに関係できる人も非常に限られてきますので、大きなマスでの合意形成というのは、とてもこのやり方では間に合わないな、手遅れになるなというふうに感じました。このスロー・ポリティクスというスローというところがすごく大きなネックになって、それを考えると実現できないのではないかとことさえ思ってしまうんです。その点についてはいかがでしょうか。

**【瀧澤講師】** それは西尾さんが、すばらしいメカニズムを考えていただけのではないかと思います(笑)。たしかに、小規模の場合と大規模の場合とは全然違うでしょ

うし、単に共感とか感情だけでは済まないと思います。その問題の切り分けとしてはいくつかありますよね。それこそ法律も含めて、仕組みをどうしていくのかという問題もあるでしょうし、感情とか共感の問題もあるでしょう。それらの問題がいくつか組み合わさっているわけですから、やはり感情や共感の問題だけでは解決できないのではないかと思います。

**【西尾】** ありがとうございました。

**【太下】** それでは次に、上野さんお願いします。

**【上野】** 今のことに少し関係するのですが、意思決定の方法といいますか、政治のあり方として、巖流塾では昨年度、東先生をお招きしまして、今の時代はICTを活用することによって、ルソーが『社会契約論』で提唱したような「一般意志」を容易に可視化することができる。また「一般意志」は、単なる個人の意志の合計ではなく、「人々の間でコミュニケーションがない」としたら、「プラスとマイナスがぶつかり合って、相互相殺されることで出てくる」ため、「間違えることがない」という話を伺いました。言い換えれば「ノーコミュニケーション」、「熟議なしの政治」というところなのですが、先ほど最初の概要のところ、ICTの進展も大きな影響を与えるということをおっしゃっていましたが、今西尾さんが言ったような意思決定の難しさのところ、ICTの発展はどのような影響を及ぼすと考えられますでしょうか。

**【瀧澤講師】** もしかしたら僕が完全に理解していないのかもしれませんが、東浩紀さんの『一般意志2.0』とか、先ほどの鈴木健さんの「なめらかな社会」というような話をいろいろなところで聞いて、同じような感想を抱いているのです。そのイメージとしては、たとえば、ニコニコ動画の画面に変な表現や主張がいっぱい出てくるけれども、そういうものが可視化される時代になったので、それを見ながら政治家が政策を決定することになる、という話ではなかったですかね。

**【太下】** 東さんも、ICTという仕組み自体で何かすごいことができるということではない、と考えているようで

す。

**【瀧澤講師】** たとえば、この三菱UFJリサーチ&コンサルティングのすごくまじめな社員が、実はネットではヘイトスピーチのような発言をしているとか、そういうまさに「分人」というか、ICTというものは、多かれ少なかれ違った人格で違った局面にわれわれが存在することを許容する仕組みでしょう。でも、それをつくって何が楽しいのだろうか、と僕は思うのですよね。

西尾さんの話ではないですが、ICTを応用して新しい建設的な仕組みをつくることは、まだ誰もうまくつくっていないわけですからとても難しいわけです。難しいのですけれども、ある程度自己責任があるような世界をつくれないうかと思っています。少なくとも実際の現実社会の中で、自律的で責任を持った個人を補強して、社会の解体に歯止めをかけるぐらいの仕組みが何かできないのかなと思っています。

鈴木健さんから聞いた話なのですが、掲示板等でのじめがはやったときに、逆に励ますとポイントがつくようなサイトとか、誰かを励まして元気にしたということが評価されるようなウェブサイトが実際にあるのだそうです。そのサイトを僕も見ることがあるのです。たとえば、就職活動をやっているんだけど次々落とされていく学生たちに「そのサイトで励ましてもらえ」ということを、僕も言ったことがあります。これはちょっといいアイデアではないかと思います。

**【上野】** 続いて、実はわれわれ事前に、先生が2008年に当社の機関誌に寄稿して下さった「グローバル・キャピタリズムと日本企業」も読ませていただいておりました、それに関連して、もう前の話なのでお考えが当時と変わっていることもあるかもしれないのですが、ご質問させていただければと思います。

2008年の当社の機関誌において、先生が、「市場取引はこれまで考えられてきた以上に“社会規範”に規定されている可能性が大きい。社会規範によってコントロールできる余地が存在している」、「環境問題という世界全体が共有する問題意識に基づいて、グローバル



上野氏

な社会規範が生み出されつつあるように思われる。今後のグローバル経済の行く末には、単なる資本の論理ではなく、こうした社会的価値観が大きな影響を与えるようになるだろう」と書かれているんですけども、現在の市場は、当時に比べて、社会規範によってコントロールできているとお考えになりますでしょうか。

われわれとしては、CSRからCSV等も言われているものの、まだ環境問題対応等は仕方なくやっている会社が多いのかなと認識していますし、発展途上国等ではまだまだ環境意識も低い気がします。また、リーマンショックで一時期下火になっていた投資銀行も米国で再び活発化して、不動産投資バブルが起これいるとも言われています。現時点ではまだまだ市場は、社会規範によってコントロールできていないように思えます。市場は社会規範によってコントロールできるということを言われていて、もし今できていないとすれば、いつそういうふうになるか、どのようにして、どういう主体がどういうことを行うことによってそれは実現するとお考えになりますでしょうか。

もう一点は、同じ論文の中で、日本企業の役割についても先生はおっしゃっていて、「日本企業は、グローバル化する経済と日本の経済システムのインターフェイスを形成するとともに、日本的価値観に基づく独自の貢献を世界経済に対して積極的に発信していくべき」と書かれています。

実は、巖流塾ではこのことを、これまでに何度も、日

本は、瀧澤先生が書かれているこうした役割を果たすべきだという議論を行ってきていまして、今年で5年目なんですけれども、たとえば、株主利益よりも従業員を家族のように大切にすることや労使協調、完成品メーカーと部品メーカーとの長期にわたる取引関係をベースとした共同技術開発等、日本企業の持つ優れたものを大事にしていくべきだという議論をしてきています。

ただ、日本的価値に基づく雇用関係や取引関係を日本において実践することはできたとしても、その価値観をどのような方法で世界に発信できるのか、普遍的なものにできるのかについては答えが見つからないままできている状況にあります。

こちらの機関誌にご執筆いただいて以降、日本企業は、日本的価値観に基づく独自の貢献を世界経済に対して積極的に発信してきたと思われるのでしょうか、というのが2番目の質問で、もし、そう思われる場合は、具体的な企業事例等を教えていただければありがたいです。

**【瀧澤講師】** 1点目についてなのですが、市場取引と社会規範との関係というものは、一部分かっていることもあるけれども、非常に複雑だと思います。一部分かっていることは何かということについては、たとえば、これも私が訳した本なのですが、ジョン・マクミランという人の『市場を創る』という本があります。その本の中で書いてあることなのですが、実は市場がうまく機能するためにも、社会が安定していて、人々を信頼できるような社会じゃないと、市場はうまくいかないんだよ、ということです。

しばしば市場原理主義はいけないということを主張したいがために、「市場原理主義みたいな考え方に陥っていくと、人々が利己的になって、社会の道徳的な基盤を覆してしまう」という考え方を表明する人がいます。たとえば、藤原正彦さんの『国家の品格』にはそういうことが書いてあります。

ところが、人間の公平性に関する実験をしてみると、

結構おもしろい結果となります。「最後通牒ゲーム」という有名なゲームがありまして、そのゲームでは、一方のプレイヤーに「もしも10ドルあったら、相手プレイヤーとどういうふうに分けるのか」ということを提案させます。たとえば、「五分五分」とか、「自分が8で相手は2」とかですね。それを聞いた相手が、提案をアクセプトする場合にはそのままお互いにお金をもらうことができるのだけれども、相手プレイヤーが「だめ」と言った場合には両方がゼロしかももらえない、というゲームです。

実は合理的なゲーム理論では、プロポーザー、すなわち「最初に提案する人が全部取っていく」ということが均衡解になるのです。なぜならば、提案を聞いた人は、合理的に考えるとゼロになるよりは少しでももらった方が得なので、だから自分にとってはかなり不利な分け前でも、受け取った方がいい、という結果となるのです。それを見越すと、最初の提案者は、ほとんど自分が取るような提案をする。それが合理的な解なのです。

ところが、1991年ぐらいに、私の師匠のひとりでもある東大の奥野先生が、アルビン・ロスらと一緒に、実際に実験してみた有名な論文があるのです。その実験によると、だいたい「五分五分」に分けるという結果になるのです。これは、合理的ではない判断が一番典型的だという例だと思うのです。

しかも、実はアメリカとユーゴスラビアとイスラエルと日本の4カ国で比較実験をやっているのですが、そのうち2つの国は6:4で分けるという傾向があったそうで、残りの2つの国は50:50で分ける傾向があったそうです。僕は、この話を学生によくするのですが、「どっちがどっちだと思う？」と尋ねると、たいていは「アメリカの方が貪欲だから、6:4だろう」と答え、そして、「日本人はフェアだから50:50だろう」と答えるのです。でも正解は逆なのです。そういうおもしろい実験結果もあるのです。このように、実験でそれぞれの社会におけるシェアリングの文化、分割

の仕方に関する違いというものが分かるのです。

そして、この4カ国の比較実験の論文がもとになって2000年を過ぎてから、マッカーサー財団が巨額の資金を提供し、多くの文化人類学者と経済学者を集め、4大陸・12カ国、15の小社会で同じ実験を行ったのです。その結果分かったことは何かというと、分割の仕方のバリエーションは思ったよりも大きかったということです。具体的には、ほとんどのソサエティで50:50になるのではないかと考えていたら、そうでもないという結果となったのです。そして計量分析ができるぐらいの多くのデータが取れたので、それぞれの社会でどのぐらいの市場取引が行われているのか、どのぐらい大規模な集団で生産活動をやっているのか、等のデータと突き合わせて、そのこととフェアな分割との関係があるかどうかを調べてみたのです。

そうしたら、もともと市場取引にさらされている社会の方が、50:50に分けるという傾向が明確に出てきたということです。小社会の場合、市場社会にそんなにさらされていないので、分割の比率は50:50にならないのですね。これはひとつの実験の例ですけれども、市場取引と社会規範の関係はかなり複雑なものがあると思います。

もうひとつ、実験の結果で分かっている知見を申しあげます。たとえば、被験者になんらかの作業をやらせるときに、あたかも市場取引のように、「お金をあげるから、あなたの仕事としてやってください」というふうにして作業をやらせると、「困っている人がいるから、かわりにやってください」というふうに依頼されると、どちらの方が仕事がかどるかという実験です。実験の結果、「困っている人がいるから」という方が仕事がかどったそうです。どうやら人間というものは、経済取引をやるのと、社会規範みたいな関係の中で行動するときで、脳の中でモードを切り替えているようなのです。そういうことも実験の結果、分かっているのです。

ここでちょっと複雑なことを言って申しわけないの



ですけれども、21世紀は、こうした市場取引と社会規範を、もしもできるならばうまく組み合わせることが求められている時代なのではないかと思うのです。たとえば、「教育」を全部利潤という価値観だけでやってしまったら大変なことになるわけでしょう。かといって、すべてを善意だけでやっていたら、非常に非効率的な組織になってしまいます。医療もそうですね。このように、市場取引と社会規範の間にある活動が、社会の中で占めるウェイトが高くなってきているのが現代のひとつの特徴であると思っています。ですので、この分野はもう少し研究しないといけないうわけですね。

ジェイン・ジェイコブズという都市論で有名な人が『市場の倫理 統治の倫理』という本を書いていて、その中で、市場の倫理と統治の倫理というものは水と油で、それを一緒にしてはいけない、というふうに言っています。それらをまぜると、いいところ取りではなくて、悪いところが両方とも出てきてしまう、という話をしているわけです。ショートショートで有名な星新一さんの作品に、「メロンのように大きな実がブドウのように沢山なる」ことを期待して交配した果物が、「ブドウのように小さな実がメロンのように少しかならない」新品種になってしまったという話があります。それが「ブロン」ですね。でも、それに対してジェイコブズは、そんなに明確なエビデンスを出して書いているわけでもないのです。僕は、市場と非市場の2つの要素をどこまでどういうふうに組み合わせることが出来るのか、ということはずごく重要な 이슈に

なっていくのではないかと、思います。

今までは市場取引というのは匿名的なものでしたけれども、現代はそれこそICTがあるので、すべての取引の情報を取るということもあり得るわけです。実際に一部ではそうなっていますよね。たとえば、牛肉を販売する時に産地を表示しないとイケないということもそうです。この例のように、人の目を市場取引の中に入れていくことで、社会規範が持っている、行動に対する圧力を利用することができるのではないかと、いうことを思っています。

ただし、本当にそうすることがいいのかどうかということには自信を持ってないのです。やはり、匿名性があるから、市場というものはプラス面がある可能性もあると思っていて、そこは現時点でも明確な解答を持っていないところです。

それから、日本企業が日本的な価値を発信していくべきという話ですね。ひとつの方法としては、もしも企業がそれを発信していくということであるならば、日本企業はそれをやって徹底して成功して市場で勝つということでは方法はないだろうと思います。「やっているのです」と言いながら負けていたら、それは全然説得力を持たないだろうということです。でも、そういう日本的な思考方法で会社の組織をつくり、それがベストプラクティスだと思えるようなことをやって、日本企業が徹底的に成功する可能性はあるのかな、と思うのです。

もうひとつは、私がずいぶんお世話になった青木昌彦先生が研究されてきたように、日本企業の行っているプラクティスを経済合理的に説明するということです。たとえば、従業員を大事にするということ等、日本企業のやっていることには、企業としての合理性が絶対あるはずなので、それを青木先生のように、理論的な方面からロジカルに説明していく、という方法がもうひとつあると思います。それはやはりやらなければいけないでしょう。もしかしたら、本当は僕がやらなければいけないのかもしれないですが、そういうふう

に思います。

**【上野】** ありがとうございました。

ひとつ目の方で非常に興味深いと思ったのが、われわれは実は市場を規範でコントロールできるということなんです。もともとはたとえば、本日のお話にあったようなポリティクス等でコントロールをしていくと思っていたのですが、先ほど先生がおっしゃったようにすべての市場取引にICタグをつけるというのもひとつで、市場取引にさらされていけば、むしろ人間は自然と社会規範を身につけ、良識を身につけて行動するようになる、そういうことだと理解してよろしいのでしょうか。

**【瀧澤講師】** いえ、それは本当に難しいことですよ。たとえば、現在の市場での取引を調査研究しようと思っても、株式市場で取引するときの人間と、商店街でおばちゃんと話しながら取引するときでは全然違うと思うのです。でも、アダム・スミスも言っていますけれども、人間というのは取引する動物なわけです。それは本能に埋め込まれていて、ある程度異質な人と出会って商品を交換していくということは、かなり社会規範に近いレベルであるのではないかと思います。

もう少し大きい話をすると、ドイツの社会哲学者のハーバーマスは、こんなことを言っています。もともとは社会で商品を取引するということと、コミュニティの中で生きていくということは、そんなに違う話だったかもしれない。けれども、市場取引するところだけを独自の空間として、自立させていったという面が近代という時代にはあるわけです。それはハーバーマスの言葉で言うと、「システム」という言葉になり、彼は「システムと生活世界」という言葉で表現しているわけですが、その「システム」の暴走に対する批判はありうると思います。ハーバーマス自身もたぶん検討していると思うのですが、われわれの生活世界、コミュニケーションの場としての共同体的な生活世界から、どこまで「システム」の暴走を許しているのか、という問題のとらえ方もできるのではない

かと思えます。

**【上野】** ありがとうございました。

**【太下】** ほかに質問ある方はいらっしゃいますか。では、宮本さんどうぞ。

**【宮本】** 本日は、おもしろいお話をありがとうございました。

先ほどのお話の市場取引と社会規範の関係において、結論として市場取引と社会規範を組み合わせるべきだという話は、個人的には非常に賛同しているところですが、これは難しいなと思うところがあります。市場取引は目に見える、つまり、数値・理論等での説明・立証が割と簡単なのかなと思う一方で、社会規範というものは目に見えないとか、これが重要だということをロジックで示しにくいかなというところがあります。そこで後者の社会規範について、どのように合理性や必要性を立証するのかというところについて、何かお考えがあればいただきたいと存じます。

**【瀧澤講師】** たとえば、「エチケット」とか「ルール」というものと、「道徳」では、全然重みが違うように感じられますね。社会規範はそれらのちょうど真ん中ぐらいかなと思うのです。でもヒースは、みんな基本形は同じだと考えているのです。僕はヒースの本を翻訳しましたが、結構ヒースの社会規範論に共感しています。社会規範というものは、どういうふうに生じてきたかということ、人間がほかの人を模倣して同調行動をとるといって、規範に同調するような行動をとるところに社会規範の基礎がおそらくあるだろうということです。本能的にみんなと同じ行動をとるところが社会規範の基礎の部分だろうと思います。だから、もともとは社会規範が合理的とは必ずしも限らないわけですし、逆に言えば合理的である必然性なんてまったくないのですね。

たとえば僕は、きょう皆さんにお会いするためにネクタイしています。実はふだんはネクタイを全然していません(笑)。この「ネクタイをする」ということも、考えてみたらひとつの文化であり、社会規範ですけれ

ども、このことが合理的とは思えないですね。これはハイエグ的な社会の見方になるのですけれども、われわれの社会規範とか文化というものは、もともとは不合理なものの積み重ねの上で成立していると思うのです。さっきも言いましたけれども、市場取引に社会規範を入れることは可能かもしれないけど、逆にそれは危ないことかもしれないと思うのです。社会規範というものは実はそんなに合理的なものだというわけではないのです。

また複雑な話をして申しわけないのですけれども、一方で人類には、社会規範自体を合理的に改革してきた歴史があるわけで、このことがヒースの『ルールに従う』という本で強調されています。社会規範というものは、単に不合理なものの積み重ねででき上がってきたものではなくて、それ自体がわれわれの合理的な改定の対象になるものである、ということです。社会規範だって変わりますよね。たとえば、電車の中での携帯電話の使用について、初めは「一切使わない」と言っていたのが、最近は「この場所では使わない」というふうに変わってきています。そういうふうに変化していくことについて、僕は非常に興味深く観察しているところです。人類は実際にそういうことをやってきたということですから、そういう意味では、いい社会規範に向けた改革もこれからわれわれはできるのではないかと考えています。それは、きょうのスロー・ポリティクスのように、政治的な言説の中で徐々にでき





宮本氏

てくるのではないのでしょうか。

**【宮本】** ありがとうございます。

追加でよろしいですか。社会規範を合理的に変えてきたというか、変えてきつつあるというところについて、社会規範を合理的に変えるというところが行き着くと、すべての社会規範がひとつのところに収斂されると思われませんか、それとも最終的には収斂しないと思われませんか。

**【瀧澤講師】** 収斂しないと思います。なぜならば、「合理的」と言ったときに、合理性の基準というものがひとつでは絶対ないからです。社会というものはものすごく複雑なのです。せいぜい人間がやっていることというものは、今あるものを断片的に改良していくことだと思います。これもハイエクの考え方にはありますけれども。ハイエクは、「ピースミール・エンジニアリング」という言葉を使っています。

先ほどお話しした通り、人間社会というものは不合理なものの蓄積なので、「そんな不合理なものは全部取っ払ってしまえ」と言って、ゼロから社会を構築しようとしたのがフランス革命の時代でした。ハイエクは、そんなこと絶対にやってはいけないと言うわけです。それはどうしてかといったら、人間はおばかさんなのでそんなことは絶対にできないということです。ハイエクが、社会主義とかフランスの啓蒙主義等の設計主義を批判するのは、こういう理由ですね。社会を改良していくということは、ピースミールに積み重ねてい

くことなのです。だからといって合理的ではないということではなくて、今あるものよりもより合理的なものに変えていくことはできると思うのです。そういうふうにして達成される合理性というものは、もともと複雑なものが存在しているわけですから、単一の合理性ではあり得ないと思います。

もしも「合理性」という言葉でひとつの単一の合理性を考えるならば、合理的に改定できることはひとつのものに行き着くだろうというロジックになると思うんですが、そうはなっていないのではないかと思います。

合理的な改定ということは、ピースミールに改良していくということであり、すごく小さい合理性という意味だと思います。経済学の分野で「パス・ディペンデンス (Path Dependence)」という言葉がありまして、これは「経路依存性」「歴史的経路依存性」という意味です。たとえば、一番有名な事例としては、皆さんが使っているパソコンのキーボードです。パソコンのキーボードは左手の上段がQWERTYのキーとなっています。それをクワータィ・キーボードと言うのですが、これがなんで今使われているのかということは何と不思議でしょうがないわけです。このキーボードがつけられたのは、反論や異論もあるのですが、基本的には19世紀末にアメリカでできたとされています。そして、タイプライターのタイピストが、あまり早く打ち過ぎてしまうとアームが絡まってしまうので、あまり早く打ちすぎないように、そこそそ早く打てるというためにできてきたのがクワータィ・キーボードなのです。だけど、いったんこの配列が採用されると、今はコンピュータなのでアームなんかなくてもかかわらず、この配列が一般化しているわけです。

実は僕は富士通の親指シフト・キーボードをめちゃ早く打つことができます。いえ、打てましたという過去形が正しいですね。だけどそのキーボードは全然はやらなくて、いまだにクワータィ・キーボードが主流となっています。そういうことを「歴史的経路依存性」と言うのです。つまり、われわれの社会の仕組み

というのは、歴史的な過去の遺物を背負って、その中でしか変わらない、という考え方ではないかと思うのです。「合理性」と言ったときに、ゼロからつくれるという合理性を僕は想定していなくて、社会の中で部分的に改定していくような合理性をイメージしています。そうすると、もともとの歴史の中での経路依存性というものが働いているとすると、社会規範をみんなが合理的に変えていけば、同じ社会規範に行き着くかということ、そうはならないのではないかと思います。

**【宮本】** ありがとうございます。

**【太下】** ほかにどなたかいらっしゃいますか。では、美濃地さんどうぞ。

**【美濃地】** きょうはありがとうございました。美濃地と申します。

難しい話が多かったので、聞く前の自分よりか今の自分の方がよく分かったとは思っています。私が関心を持ったのは、鈴木さんの具体的な提案の部分です。それで、2つお伺いしたいことがあります。ひとつは本当に単純なことなのですが、鈴木さんの言葉ですけれども、「伝播投資貨幣」とか「伝播委任投票システム」という名称となっていますが、その「伝播」の意味がよく理解できなかったの、よくご存じであれば教えてくださいたいと思います。

それから2つ目は、どちらのシステムもおもしろく、実現できればいいと思えるのですけれども、特に、2



美濃地氏

つ目の民主主義がおもしろい仕組みだと思えます。こうした仕組みは、たとえば政界とか、学会とか、あるいは霞が関で、それなりに受け入れられて評価されているものなのか、それとも、まだそうではないのか、ということをお教えいただきたいと思えます。

**【太下】** 瀧澤先生にお答えいただく前に、私がお聞きしたかったことが関連しますので、重ねて質問させていただきます。鈴木健さんが『なめらかな社会とその敵』という著書の中で提案されている社会システムですが、われわれは社会科学のシンクタンクなのでこの部分に関心ある研究員が多いと思うのです。私が知っている限りでは、「伝播投資貨幣」や「伝播委任投票システム」の仕組みを鈴木健さんが最初に提唱されたのが、2009年に東京大学で開催された「第1回ウェブ学会」の場だったと思います。ちなみに、この「ウェブ学会」はなぜか第2回が開催されていないようなのですが。それはさておき、この「第1回ウェブ学会」の壇上に出られた方はそうそうたる方々で、鈴木健さんをはじめとして、巖流塾で昨年お呼びした東浩紀さん、今年お呼びする濱野智史さん、等の方々が登壇されていました。

ただし、これは非常に面白いアイデアがあると同時に、批判もたくさん出ています。瀧澤先生もご存じだと思うのですが、その批判に対して、瀧澤先生がどうお考えなのかをお聞かせいただきたいと思えます。

私なりに理解すると、このPICSYというものを使うと結局社会が全部つながっていき、その中でウェイトづけが相互にされることとなります。そうすると自分の世界の中でのポイントと位置づけが明確になるわけです。それは時々変動するでしょうけれども、自分の位置づけ、すなわち社会の中での順位が可視化されてしまうのです。でも、それはすごく生きづらい社会だと思うのです。それで本当にいい社会なのでしょうかという点がひとつ目の質問です。

そして、このつながりは一種の投資の仕組みですよ



太下氏

ね。お互いが分散投資して、その値が常に変動するということなので、常に自分の値が変動することになります。でも、その変動の理由が自分には分からないと思うのです。たとえば、伝播していった先の方がものすごく社会に貢献したら、自分のポイントが上がるかもしれないし、逆にすごく悪いことをしたら下がってしまうかもしれないですね。そう考えると、自分の交友関係自体が、常に社会にさらされていることになります。それも何だか生きづらいような気がするのです。

同様に、伝播委任投票システムや分人民民主主義というものも、一見すごく合理的なような気がするのですが、一方で、今われわれが採用している間接性民主主義が最終的に何か意思決定することをかえって阻害する側面もあると思います。先ほど瀧澤先生がひとつの例を出されましたように、たとえば「自民党に0.6、民主党に0.4」と投票できることになりましたね。でもそれは、国会の場での議論を相殺して、結果として民主的な決定を遅らせることになってしまうのではないのでしょうか。もちろん遅らせること自体に意味があるのであれば、それはいいのですけれども、伝播委任投票システムや分人民民主主義というものは、結果として、現在の民主主義を阻害するようなものになっていくのではないかという批判があると思います。

実際の現役の政治家も、伝播委任投票システムや分人民民主主義について、ツイッターで批判をしてしま

た。他人に委任した場合、その人がなんらかパーミングパワーみたいなものをもった時、そしてそれがさらに既得権益に結びついた時、ものすごく嫌な社会になるのではないかと考えていた政治家がいました。ちなみに、それを言っていたのは細野豪志という議員で当シンクタンク出身の議員なのですが。

実は、伝播委任投票システムや分人民民主主義は、従来型の共同体のものごとの決め方そのものではないかと思うのです。つまり、最先端のICTを活用して、先祖返りを僕らはするのではないかと、という感じもいたします。このあたりの批判も含めて、鈴木健さんのアイデアに対して瀧澤先生は現時点でどうお考えなのか、ぜひお聞かせいただきたいと思います。

**【瀧澤講師】** まず、「伝播」ということの意味なのですが、これは英語でいうと「プロパゲーション(propagation)」です。コンピュータサイエンスの分野だと、プロパゲーションはしょっちゅう使う言葉ではないかと思えます。

この「伝播」を説明するのに、一番単純な例で言うと、ある貧しい野球選手がいて、その貧乏な選手にあるラーメン屋さんがラーメンを売りました、という話です。その後、その野球選手が活躍してイチローみたいな存在になったとします。でも、イチローみたいな存在になったとしても、ラーメン屋さんにとっては、その野球選手が若くて貧しい時に、ラーメンを食べさせてあげたという過去は、現在の自分の価値に反映していくわけです。イメージとしては、こういう話ですね。

ちょっと誤解を受けやすい点なのですが、僕が覚えている限りで言うと、この「伝播」という概念は、人と人との取引関係を行列で足していくことになるので、フローではなく、ストックみたいにして足していくことになります。過去の履歴が残っていくシステムなのです。ですから、10年前にラーメンを食べさせてあげた人が大出世したということも現在の評価に影響してくるということが起こり得ます。フローではなく、ストックだという点は誤解してはいけないところかと

思います。

ところで、PICSYは「はてな社」というウェブ企業で社内の人事評価に使われたことが知られています。社員同士がマトリックスで、お互いに誰が一番貢献しているか、ということ投票するというような形です。その結果、どうだったかという、今おっしゃっていただいたように、傷つき自信をなくしてしまう人も出たそうです。これは鈴木健さんから聞いた話です。

しかも、パラドックスカルでおもしろいのですが、社員に対して「こういう計算式でやります」と言うのと、「これはすばらしい」「透明だ」と言って、みんな納得するそうです。要するに、事前に判定するロジックは透明で素晴らしいという評価になるわけです。だけど、人事制度というものは、あまり納得し過ぎるのも残酷なことになるわけです。ちなみに、「はてな社」の人事評価の考え方が変化したため、今はこういう人事評価はやっていないそうです。

それから、民主主義についてですけども、おそらく鈴木さんが考えていることは、政策 이슈ごとに投票していく、ということではないかと思います。先ほどの例ですと、「ある党に0.6」というふうに話しましたが、現在のICTであれば、それぞれの政策 이슈ごとに直接投票していくといことで十分対応できると思います。しかも、それぞれの 이슈ごとに、たとえば、「日本の経済政策という 이슈であれば、僕はよく分からないから0.7票は中谷先生に入れる」というような、ことを想定しているのだと思います。

ただし、政党制のいいところはいろいろな政策にコンシステンシー（整合性）を一応担保するということがなわけです。ですので、僕が鈴木さんのアイデアを聞いて思ったことは、人々が直接 이슈に対してそんなふうに投票した結果、コンシステンシーが全然とれなかったらどうするのか、という点が僕自身が一番疑問に思ったところです。

実は、鈴木健さんの『なめらかな社会とその敵』については、大々的な本の論評会をやりました。それはウエ

ブで見ることができます。その場では、たとえば社会心理学者の山岸俊男さんとか、そうそうたる人たちが出てきていて、かなり鋭い批判をつきつけています。興味ある人はぜひ見てほしいと思います。たとえば、山岸先生はどういうふうにおっしゃったかという、分人という自分を分けて、生きやすいようにするというけど、それではめちゃめちゃになるから、個人というフィクションがあるんでしょう、というロジックです。

先ほどはちゃんとお話できなかったのですが、たとえば個人とか人格というものはフィクションだとわれわれは分かっているのです。自由意志もフィクションだと事実の上では分かっているのです。でも、事実の上で分かっているということと、「それはなくてもいいのだ」ということとは別のことなのです。そのフィクションを大事にしなければいけない可能性もあって、そのところについてちゃんと議論して、考えられた仕組みではないということが問題なのではないか、と思うのです。

山岸先生がそのときに挙げられていたのは、アメリカの経済学者アブナー・グライフの『比較歴史制度分析』という本のことでした。この本でグライフは、地中海貿易が何で拡張したのか、ということを対象として、ゲーム理論を活用して研究しているのですが、この本の中で「集団責任制」という言葉が出てくるのです。ある都市とある都市の間で貿易が盛んになるということ担保するために、Aという都市の誰かひとりがBという都市で悪いことをしたら、Bという都市はAの都市の商人全部と手を切る、という仕組みです。それは非常に分かりやすい仕組みで、それで地中海貿易は結構うまくいっていたということです。

「分人」とは、それと似たような話だというふうに山岸さんは言っているわけです。つまり、「分人」にして、僕のある部分と、ほかの人のあの部分が勝手に取引していくみたいなかたちになると、逆に言えば、それらを束ねるものがなくなるということで、かえって社会



中谷理事長

を混乱させていくかもしれないということです。だから、そういうところにある種のフィクションを入れていくことに、合理的な理由があると考えないといけないかもしれないわけです。「分人」というコンセプトには、その議論が抜け落ちているのではないかと思います。

**【美濃地】** どうもありがとうございました。

**【太下】** それでは中谷理事長、最後をお願いします。

**【中谷理事長】** どうもありがとうございました。

きょうは鈴木健さんの話が結構出たのですが、鈴木健さんの提案というものは、かなり設計主義的だと思うのです。なぜなら、伝播委任投票システムや分人民主主義という提案がありましたが、その結果、何が起こるのかについては、実は事前にはなかなか分からないわけです。というのは、人間は「不合理」な存在だから、その結果、何が起こるのかということについては本当に分からないと思うのです。

ですので、分人主義のような設計主義的な提案自体、根本的な誤謬があるのではないかという感じがします。そういう批判は彼に対してないのでしょうか。

**【瀧澤講師】** 実は僕は鈴木さんに面と向かって、「設計主義だ」と言いました。でも、彼はその本の序文にも書いてあるのですが、ホブズが書いた構想というものが何百年もかかって事実上構築されていったことと同じように、別に今この提案を実現しようなんて思っていないし、今は社会の骨格みたいなものを提示したの

だ、と彼は言っているのです。鈴木さんもすごいことを言うなと思うのですが、そういう意味で言うと、今すぐそれを実現しようというわけではないのだというのが彼の言い分でした。

**【中谷理事長】** 300年後の読者のためにですね。

**【太下】** はい。では、よろしいでしょうか。

それでは、瀧澤先生、講義自体の内容もだいぶ濃かったですけれど、質疑の応答も大変すばらしい充実したお答えをいただきました。どうもありがとうございました。(拍手)

それでは、これで瀧澤先生の講義を終了したいと思います。

# 世界の経営学者はいま何を考えているのか

## 早稲田大学ビジネススクール 准教授 入山 章栄 氏

### Part 1 : 講義

#### はじめに

どうも皆さんこんにちは。早稲田大学の入山でございます。

今日は、こういう機会をいただきまして本当に光栄でございます。ありがとうございます。

それから、私は実は本当にどこでも言っているわけではなくて、きょう、ここでこうやってお話しさせていただくのが非常に光栄でございます。何でもかとお申し上げますと、実はこのきょうのお話をいただいたのがものすごく最近のことです。たぶん10日ぐらい前なのです。たまたまスケジュールがここだけぽっかり空いていたのと、とはいえ、普通は私はこういう講演のようなお話をいただく、当然準備も必要ですし、あまりにも短いとお断りさせていただくか、あるいはせめて2、3ヵ月待ってくださいとお願いするのが普通なのですが、実はきょうに関しては、お相手が三菱UFJリサーチ&コンサルティングさんからのお話だったということで、ぜひということと本当に来たくて来たのです。

何でもかと言いますと、理由が2つございます。ひとつがMURCさんは、母体のひとつが三和総研だと思うのですが、実は20年近く前のことなのですけれども、私は一時期、三和総研に少しだけ出入りをしていました。当時は新橋の三和銀行の上にオフィスがあったと思うのですが、私が日本で学生をしていたころでございまして、実はあそこに何度か顔を出させていただいました。実際何名かの方も存じあげております。もう多くの方はお辞めになられていると思うのですが。ですから、そういうこともありまして、もともとシンパシーを持っておりまして、ですから、ここでこうやってお話しさせていただくのがすごく光栄だということがひとつです。



もう1点は、やはり中谷先生の存在です。たぶんここで講演される多くの方がそういうことをおっしゃるのかもしれませんが、私はもともと経済学部出身でして、私の世代でマクロ経済学といえば中谷先生の本を読むということがとにかく大定番でした。私は大学のころ不良学生だったものですから、1年と2年は全然勉強しなかったのですが、3年生から急に勉強するようになって、大学院まで行ってしまいまして、専門は国際貿易論というどちらかという応用ミクロに近いことをやっていたのですが、マクロの方に関してはとにかく中谷先生の本を、それこそ目を皿のようにして読み込みました。逆に言うとあの本以上の知識は知らないのです。あの中谷先生の本を1冊読んでおくだけで、その後、エコノミストをやったりしたときとか、早稲田の学生にマクロ経済の話をしななければいけないときに、すごく参考になったのですね。そういうわけで、私は中谷先生にきょう初めてお会いさせていただいたのですが、私の中では勝手にお世話になった先生でして、その方の前でこうやって話をさせていただくということは大変光栄だと思っております。

さて、私のプロフィールについてですが、今、申し上げましたように、私は経済学部の出身で、大学院まで行きまして、そのあと三菱総研に入社しました。三菱総研では、最初のうちはいわゆるエコノミストの業務をしてお

りまして、いわゆるマクロ経済の予測、特に私はアジアの経済の予測とかをやっておりました。加えて、昔の三和総研にもあったので今もお持ちかもしれませんけれども、コンピタブル・ゼネラル・エクイビリウム・モデルという舌をかみそうな名前なのですが、たとえば貿易政策が変わることでGDPとか経済構成がどのくらい変わるのかというシミュレーションソフトがありまして、当時日本の民間企業でそれを購入したのが三菱総研と三和総研だけだったのですね。今もTPPがすごく話題になっていますけれども、当時もFTAでどのくらい経済効果があるのかと試算をするのに使っていました、そういうことを実は私もやっておりました。

ただし、たまたま所属していた部署がビジネスに関するコンサルティングをやる部署だったのです。東京大学にいらっしゃる藤本隆宏先生といった方々がもともとつくられた部署で、私はそこの不肖の後輩なのですけれども、そういう部署に所属したものですから、だんだん自動車メーカーさんとおつき合いをさせていただくようになります。このように自動車メーカーさんの仕事を多くやるようになって、経営学や経営ビジネスはおもしろそうだと思って、それで、一念発起してアメリカで経営学を勉強してみようと思って留学したということです。

そのあと博士号を取って、ニューヨーク州立大学のバッファロー校で勤務していました。バッファロー校は、日本であまりなじみがない大学かもしれませんが、そこで働いていた自分で言うのも何なのなのですが、アメリカでは比較的良好な大学なのです。アメリカには2,000以上の大学がありますが、その中で、たぶんトップ60位ぐらいに入ってくるような、比較的良好なリサーチスクールだと思います。そこのビジネススクールで助教授を5年間やって、昨年の9月から早稲田大学に来たということです。

ですので、私自身は5年間、三菱総研で働きはしたのですが、基本的にはいわゆる頭でっかちの学者さんでございまして、しかも帰ってきてまだ半年少しなのです。率直に申し上げて、あまり日本の企業の現状といったこ

とにそんなに詳しくはありません。ですから、もしかしたらきょうの私の話の中で、たとえば今の日本の企業の評価とか、特別にこの企業はどうだとかいう議論を期待されている方がいらっしゃるかもしれないのですが、大変申しわけないのですけれども、そういうことは皆様のご専門ですので、むしろ私の方が伺いたいというのが本当に率直なところでして、このあとディスカッションの時間もあると思いますので、ぜひ私の方もいろいろと勉強させていただきたいと思います。これは本当に本心で思っております。ですので、そういう点でもよろしくお願ひします。

ただ他方で、いわゆる学問としての経営学ということになりますと、この本を読んでいただいた方はお分かりいただけると思うのですが、今なんとなく日本で経営学と思われているものと、日本を除く世界でスタンダードになりつつある経営学というものには、実はかなりギャップがあります。そのことについて、私は比較的よく知っている人間だということはいえると思うのです。

ですから、きょうは、この本の話ともだいぶ重複するところも出てくるのですが、また、ちょっとお勉強になるかもしれませんけれども、経営学、特に世界でスタンダードになっている経営学というものはどういうものなのかというお話をしながら、いろいろ議論をさせていただきたいと思っております。

## 8,338分の28

というわけで、最初に、あまりご関心ないかもしれませんが、学問としての経営学の話をしささせていただきます。

ところで、「8,338分の28」、この数字は何だと思われませんか。

経営学の世界というものは、経済学とかほかの学問と同じように学術分野ですので、その分野にいる学者、たとえばビジネススクールの教授ですとか、経営学部の教授にとって一番大事な仕事のひとつは、当然ながら研究をすることなわけです。そして研究をして、それで論文

を書いて、それを学会で発表して、できたらなるべく上位の学術誌、査読誌に論文を載せるということがわれわれにとって非常に重要な仕事になるわけです。

そして世界で一番大きな経営学の学会が、アカデミー・オブ・マネジメントです。経済学ですとAEAという学会が一番大きいのですが、われわれの世界だとAOMが一番大きいのです。このアカデミー・オブ・マネジメントは世界最大の経営学の学会で、世界中で1万8,000人ぐらいの経営学者が登録をしています。そして毎年夏にアメリカのどこかの主要都市で年次総会を開いております。ちなみに去年はフロリダのオーランド、ディズニーワールドがある都市で開催されたのです。その世界最大の経営学会、アカデミー・オブ・マネジメントの去年の8月の年次総会に世界中から集まった経営学者の数が8,338人でした。そして、そのうち日本から参加した研究者の数が28名でした。つまり全体の0.3%以下なのです。300人に1人もいないのです。この数字をお見せすると、「入山さん、そうはいても、これはアメリカの学会でしょう」という方がすごく多くいらっしゃるので、つまり「海外の経営学」イコール「アメリカの経営学」であり、だからアメリカで行われている学会とはアメリカの経営学なのだから日本人は少なくとも当然ではないか、という方が実は結構いらっしゃいます。私が本を出したときも、これはアメリカの経営学の話でしょうとおっしゃる方が結構いらっしゃったのです。

しかし、結論から言うとまったく違います。

去年の学会に参加した8,338人の内訳を見ると、当然ながらアメリカで毎回開く学会なので、アメリカからの参加者が多いのです。アメリカは大学が2,000以上ありますから、もうそれだけでかなり数は多いのですが、とはいえ、その数は3,849人で半分以下なのです。そしてこの割合は年々減っています。このデータを見ていただければすぐ分かると思います。そしてイギリスが560人、カナダ400人、ドイツ360人となっています。注目すべきは中国で284人ですけれども、実は香港は別に集計されており、370人です。

このデータはアカデミー・オブ・マネジメントの公式のデータで、ウェブサイトに行けば簡単に誰でも手に入るデータなのです。そして、どの国の大学から参加しているかという大学の場所別のデータなのです。実はアメリカのビジネススクールには多くの中国人や韓国人の経営学者がいて、彼らは「アメリカ」にカウントされているわけです。私もここに去年まで「アメリカ」でカウントされていたわけです。ですので、実は国籍ベースで見ると、このアメリカの3,849人という数字はもっと少なく、おそらく中国はアメリカの上に乗っかっているわけです。さらに、シンガポールは150人、人口2,000万の台湾も140人、お隣の韓国からも104人、それに対して日本は28人しか国際学会に出ていないのです。フィンランドの3分の1もいないのです。これはとにかくいいか悪いかという問題ではなくて、これが現状だということです。

ですから、これが私が本を書いた動機のひとつになるのです。私はアメリカへ行ってから経営学を始めたものですから、日本の経営学というものがよく分かっていないのです。

それで、アメリカに住んでいて、こういう現状を知っていて、たまに日本に一時帰国して、大きな書店の本屋さんの経営書コーナーに行くことになるわけです。もともと私は経済学をやっていたものですから、以前は経営書コーナーにはあまり行かなかったのです。それで、一時帰国したときに本屋さんの経営書コーナーに行くと、ドラッカー、ドラッカー、ドラッカーと並んでいるわけです。これはどうしたことかと思ったのです。でも、先ほどの学会参加者の数字を見て、「そういうことなのかな」と理解しました。つまり今世界で何が起きているかということが、日本ではあまり知られていないのです。そして、世界の経営学は今急速に国際標準化が進んでいます。もうアメリカの経営学ではないのです。日本を除く世界中の経営学者が同じ理論を使って、同じ分析手法を使って、英語という世界共通の言語を用いて、同じ学会に出て、同じ学術誌に論文を発表するようになっている

のです。そしてそこに日本人がいないということです。

一方で、日本の書店ではドラッカー、ドラッカーとなるわけですね。私はドラッカーを悪いと言っているわけではなくて、実は私はドラッカーがすごく好きなのですけれども、とはいえ、こういう現状が知られてないのは非常に残念なのではないかと思って、それがこの本を書いたひとつの理由だということです。

## 国際標準化される経営学

ちなみに、私は昨年までニューヨーク州立大学のバッファロー校のビジネススクールにいたのですが、だいたいアメリカのビジネススクールというものは、大きなビジネススクール傘の中で、ファイナンスとか、会計学とか、オペレーションとか、いろんな専門分野に分かれているのです。私がいた部門はちょっと変わったところで「経営戦略論」でした。私は戦略論が専門ですので、ストラテジー部門なのですが、それになぜかオペレーションがくっついていて、オペレーションとストラテジーという部門だったのです。これはアメリカでも結構ユニークです。普通はストラテジーは、それだけでひとつの部門なのですが、バッファロー校ではなぜかオペレーションとくっついていました。

このビジネススクールのメンバー、すなわち去年の8月まで私の部門で同僚だった人たちとしては、教授、アソシエイト・プロフェッサー、アシスタント・プロフェッサー等がいます。

そのヘッドは、スレッシュというインド人で、すごくいい人です。その他、オペレーション担当のアメリカ人がいます。それから、ウインズトンという名の台湾人。チャールズという名の中国人。それから、私は一番関係が深くて今でも一緒に論文を書いているヨという中国人。それから、ジュンという名の中国人。それから、ドゥッタという名のインド人。もうひとり、名前を忘れたのですが、去年来た新任のオランダ人。その他、ラミンという名のイラン人。

これでお分りの通り、アメリカのビジネススクールなのですけれども、アメリカ人がひとりしかいないのです。残りはインド人、中国人、オランダ人です。ほかの部門に行くと韓国人とか、たまにドイツ人もいます。つまり、これだけ国際標準化が進んでいるわけです。これはうちのビジネススクールや部門だけが特別なのではなくて、たとえばほかのアメリカのビジネススクールも同様です。トップクラスのビジネススクールのウェブサイトを検索すると、働いているメンバーの顔が写真で出ていますからごらんになっていただければすぐ分かります。アメリカ人はもうマジョリティーではありません。こうやって外国人が普通に来て、普通にビジネススクールの経営学者として働いているわけです。これは実は逆もしかりです。特に香港とか中国のお金のある大学は、国からの援助でものすごいお金をつっ込んで、アメリカから有能な経営学者をばんばん引き抜いているのです。はっきり言うと私の3倍か4倍ぐらゐの給料で引き抜いているわけです。そういうわけで、世界中で経営学者もプロスポーツと一緒に引き抜き競争が急速に進んでいます。

なぜこういうことが起きているのかというと、先ほど申し上げたように、世界中で経営学が国際標準化されてきているからです。ですからこういうことになってきていて、そして残念ながらそこに参加している日本人が非常に少ないというのが現状だということをまずご理解いただきたいのです。これがいい悪いと言っているわけではなくて、ただ、現状が今こうだということです。

## 52対5

そして続いて、52対5、この数字は何でしょうか。

先ほど申し上げましたように、われわれは学者ですので、世界標準になっている経営学で一番大事な仕事は、トップの査読つきの学術誌に論文を載せることなのです。アメリカで比較的好い大学に就職して生き残るためには、「Aジャーナル」とわれわれは呼びますがけれども、いわゆるトップのAジャーナルに、数年の間に最低2、

3本は論文を載せないと、はっきり言ってクビになるのです。そういう厳しい競争を世界中でやっているわけです。そうするとだんだん学術に序列ができてくるわけです。たとえば経済学だと「アメリカン・エコノミックレビュー」とか、「エコノメトリカ」がAジャーナルなわけですが、われわれの分野にもいわゆるAジャーナルというものがある、みんなそこを目指して論文を投稿するようになるわけです。

私の専門分野である経営戦略論、それから組織論ですとか国際経営論あたりの分野で、一応Aジャーナルと呼ばれている学術誌がだいたい7、8本あります。そして、その中のひとつが「ストラテジック・マネジメント・ジャーナル」という学術誌で、経営戦略論の分野では世界で一番と言われているのです。

その「ストラテジック・マネジメント・ジャーナル」に発表された実証研究といわれる論文が2011年に57本あって、うち52本がなんらかの形で統計分析を使っているのです。一方で、日本でなんとなく「経営学はこうだ」と思われているのは、1社か2社の企業を丹念に分析して、そこから定性的な情報を拾ってくるという、いわゆる事例分析ですね。そういう事例分析は実は5本しかないのです。先ほどの「52対5」という数字は、私の本でも載せたのですけれども、実証研究のうち、「統計分析を使った論文」と「事例分析の論文」の本数だったわけです。

ほかの学術誌でもだいたいそういう傾向があります。それが今世界の経営学のフロンティアで行われていることです。ではなぜ統計学をこれほど使うのかというと、やはり経営学というものが国際標準になっていることと関係があります。

日本以外の世界で国際標準になりつつある経営学で、経営学者が目指していることとは、大変難しいことなのですけれども、なんとかして経営を科学的に分析したいということを考えているわけです。では科学とは何かというと、これは言うまでもなく、どの分野でも一番大事なことのひとつは真理の探究なわけですが、その真理の探究のために何をするかというと、経営学はほかの

分野と同じように、まず理論を立てて、そしてその理論が1社だけでなく、なるべく多くの会社、企業に普遍的にあてはまっているかどうかを、統計分析等を使って確認していくわけです。これが実証分析になるわけです。ですから、今世界標準になっている経営学では、たとえばいわゆる企業データ、アーカイバルデータを使った統計分析ですとか、大量のアンケート分析等を使いますが、そういうことに加えて、実は経営学の世界では、非常に精緻なアンケート用の統計手法というものかなり進んでいます。それから、人間を使った実験ですとか、シミュレーションも行っています。

ですから、まず理論を立てて、仮説を立てて、それが多くの企業にあてはまるかチェックする、ということで、こういうアプローチを演繹的なアプローチというのです。ただし、日本でなんとなくこれが経営学だと思われていたのはたぶんそうではないのですね。たとえば1社か2社に行ってインタビューをして、その企業活動の中から何か語ることができそうなことを引っ張ってくる、というアプローチですね。こういうのは、いわゆる帰納的なアプローチと言います。ですが、先ほど申し上げたように、そもそもケース・スタディーは世界標準になっている経営学の中では全体の10分の1ぐらいだというのが現状だということです。

私自身は実はケース・スタディーはすごく大事だと思っていて、統計分析とは車の両輪みたいなものだと思うのです。両方ないとたぶんうまくいかないと思うのです。そういう意味では、ややもすると欧米の経営学は統計分析の方に行き過ぎで、日本の経営学は逆に事例研究を重視し過ぎなのかなと個人的には思っています。だから大事なのはバランスだと思えますし、いい悪いという話ではないのですが、少なくとも世界の現状はこうなっているということです。

## せめぎ合う3つの学問

私が経営理論と言いだすと、結構「ぷっ」と笑いだす人

がいて、特に理系の方に多いのです。「入山さん、経営理論とか言うけれども、無理だよ。経営とか企業なんて複雑なものを理論化するなんていうことは本当に難しい話ではないか」とおっしゃる方が大変多いのです。私も本当にまさにおっしゃる通りだと思います。自然科学の分野は、いうまでもなく、たとえば万有引力の法則等、研究を積み重ねて分かっていることがあるから、予測ができるわけです。それに比べると経営学は、突き詰めれば人間についての学問、あるいは人間が織りなす組織についての学問です。ですから、人間が何を考えているかということが一番大事なわけです。これも皆様には釈迦に説法ですけれども、人間というものは当然ものすごく複雑で、あいまいで、非常にわけの分からない存在なわけです。ですから一番いい方法は、頭をぱかっと開けて脳みそを見るのが一番いいのです。最近は経済学でも神経経済学という分野が出てきていますが、実際にはなかなか難しいわけです。

とはいえ、そのままですと何も進まないの、われわれ経営学者は何をしているかということ、この3つの学問分野、すなわち経済学、心理学、社会学から理論を応用して使っているのです。経営学は非常に学際的な学問です。それに対してこの3つの分野は、人間が何を考えて、どう行動するかということに関して、比較的しっかりした仮定ですとか基礎的な考え方を持っています。その考え方を使って経営の事象に応用していくわけです。ですから、経営学者の中でも、この辺が得意な人とか、あの辺が得意な人とか結構いて、そういう状況で、この3つの学問分野がうまくせめぎあって、今日の世界の国際標準になっている経営学が発展しているわけです。

3つの学問分野の中でもたぶん皆様が一番よくご存じなのは経済学です。経済学について中谷先生の前で申し上げるのは本当に僭越なのですけれども、端的に言うと経済学では人間の合理性に仮定を置いているわけです。人間は全員がそうでないけれども、そこそこはある程度は合理的である、という仮定です。

たとえば、ここに400円のラーメンがあって、あちら



に700円のラーメンがあるとします。そして、麺の種類も味も一緒に、家からの距離も一緒に、お店の汚さも一緒に、親父の態度も一緒だとします。そうすると、みんなだいたい400円の方の店に行くわけです。つまり、条件がだいたい一緒な場合、やはり人間はそこそこは合理的に行動するわけです。ですから、「人間はそこそこ合理的である」という前提で、経済学的なディシプリンを使った経営学というものがつくられているわけです。

それに対して、「いや人間はそこまで合理的ではないのではないか」という考え方もあります。たとえば、人間には感情もあるし、また、人間の脳みそに限界がありますので情報処理や認知に限界があります。そういったことが人間や組織の行動に影響を及ぼすのではないのかというのが心理学ベースのアプローチです。

それから、社会学、日本であまり知られていないかもしれませんが、特にアメリカでは社会学は非常に進んでいます。たとえば、統計学を使った実証分析においては、コンピュータシミュレーションが大量に行われていますが、その際に、人と人のインターアクションに関するデータを基礎に置いた社会的な理論も導入されています。

「この3つの学問のうち、今はどれが一番主流なのか」とよく聞かれるのですが、実は私の感覚でいうと3つの学問ともせめぎあって、せめぎあうだけでなく対話して、お互いの理論を融合させようということを進めようとしているわけです。

## ポーターやバーニーの「競争戦略論」

そしてここからはあくまでも私の仮説なのですが、経済学のアプローチがこれからより重要な考え方になるのではないかと、ということです。

なぜかというと、経済学の分野は比較的国際標準化が進んでいます。そして、国際化が進んでいて、海外で博士号を取って日本に戻ってきて、その考え方を日本に広めるという方が多くいらっしゃいます。実際、アメリカの経済学の博士課程には実は日本人が毎年50人ぐらいいるのです。彼らが海外で経済学を研究して、その知見を日本に持って帰っています。また、逆に日本で経済学を学んだ学生たちも非常に力をつけていて、今では日本の博士課程にいるけれども、海外の学術誌に論文を載せるような力の人もいっぱい出てきているわけです。そういった方々が経済学の知見を使って、いろいろな本を書かれたりしています。

私個人としては、経済学のアプローチがこれからの日本の企業や産業を見るうえで、大事なのではないかと考えております。ですので、きょうはこれからこちら側のお話をさせていただきたいと思っております。実は私ももともと経済学をやっていたので、こちらの方が得意で好きなのです。

いよいよこの辺から本題なのですが、まず最初に2人の有名人を紹介したいと思います。ひとりには皆様もたぶん多くの方が名前をご存じだと思うのですが、マイケル・ポーター教授です。ハーバードビジネススクールの教授でおそらく世界で一番有名な経営学者だと思います。

もうひとり、名前をご存じの方も多いかもかもしれませんが、ジェイ・バーニー教授とあって、ちょっと前まではオハイオ州立大学にいて、今はユタ大学に移籍しました。

この2人ともご存じかもしれませんが、いわゆる80年代から90年代において、競争戦略論といわれる分野を打ち立てた、まさに大功労者なわけです。私にとっては神様みたいな2人です。よく言われますのはポーター

の戦略論というものは「ポジショニング」であり、ある業界の中で比較的ユニークな個性化できるようなポジションをとることで企業は競争優位を保てるという考え方です。

バーニーは、ポジショニングも大事なだけでなく、あわせて企業内の経営資源、経営のリソースみたいなものに注目すべきだ、という考え方です。

実は2人のそういった考え方のもとには経済学からきています。ポーターに至っては、彼は経営経済学という分野で博士号を取っているのです。だから本当に経済学の人なわけです。

ですから、80年代から90年代にポーターやバーニーが打ち立てた競争戦略論の考え方のベースにあるのは経済学的な考え方、とりわけミクロ経済学的な考え方です。そしてポーターもバーニーも考え方は多少違うのですが、彼らがともに主張しているのは、企業というものは競争優位を持続させることが大事だ、そのためにユニークなポジションをとれば比較的競争優位が持続できる、と言っているのですね。

では競争優位が持続できるというのはどういうことかといいますと、比較的長い間、たとえば10年ぐらい安定して利益や成長率といった指標を維持できる、といったことをわれわれは持続的な競争優位というのです。ポーターやバーニーの時代は、こういうことを企業は目指すべきだと言っていたわけです。

## 一時的な競争優位

ところが、先ほど申し上げましたように、経営学の世界では統計分析が大量に行われています。その中で、テキサス大学のティモシー・ルエフリ教授が2000年前後から統計分析によるいくつかの論文を発表しています。ルエフリ教授は、アメリカのかなり多くの企業のサンプルのデータを使って、企業は競争優位を本当に持続できるのか、ということを経験分析したのです。その結果、分かってきたことがあります。まず、10年ぐらい競争優位を持続できる、すなわちライバル社と比べて高い利益

率を出せる会社は、実は多くのアメリカ企業の中でも全体の3%ぐらいしかいない、ということが分かってきたわけです。

たとえば、新しい製品を出したり、新しいビジネスモデルが出てきたりすると、一時期収益が上がるわけです。ところが、やはり競争は厳しいので、3年または4年たつと、同業他社がまねして来たりとか、新規参入企業があって、だんだん利益率が落ちてくるのです。ただし、そこでまた新しい手を打つことでまた利益率が上がります。そして、3、4年たつとライバルの反撃にあうのですけれども、またまたぐっともちこたえて新しい手を打つ。こういうふうに、落ちきらないでぐっと踏みこたえている企業が、今アメリカで勝っている企業だということが分かってきたわけです。

私は別の講演でこの話をしたときに、「牛若丸の八艘飛び」と言いました。要するに、ぴよんぴよんと、とびはねるような活動をしている企業が勝ってきている、ということが分かってきたわけです。

ところで、実は別の講演でお話を差し上げたとき、「入山さん、うちの業界はもうそうではないよ」と言われました。何のことかと思ったら、「入山さんは3、4年と言ったけれども、うちはまだ2年です」とか、「いや、うちは1年半です」という企業の方がいらっしたのです。ですから、実は日本の企業の中でも、そういう感覚はやはりあるみたいなのです。

なんでこういうことが起きているかという、やはり月並みなのですけれども、競争が激しくなっているわけです。規制緩和もあるし、景気も悪いし、そして何よりグローバル化が進んで、それから、IT技術等で非常に技術進歩のスピードが一部の産業で速くなっているのですね。ですから、すべての産業ではないのですが、少なくともある一部、あるいは特定の複数の産業では競争が激しくなっていて、われわれはこういう状況を「ハイパー・コンペティション」と呼びます。この名称は、ダートマス大学のリチャード・ダヴェニがつけました。やはりいくつかの業界は間違いなくハイパー・コンペティ

ティブな方にいっているのです。そしてそういう業界で勝てる企業とは、ポーターやバーニーが言っていたような、持続的な競争優位を保てるような会社ではないのです。落ちそうになってまたすぐ次の手をバーンと打てる、落ちそうになって、また次の手を打てる、こういうことをわれわれは「テンポラリー・アドバンテージ」、すなわち「一時的な競争優位」といいます。この「一時的な競争優位」を鎖のようにつないでいけるような会社が今勝ってきている会社なのです。そしてもし、ハイパー・コンペティティブな業界がもっとふえていくと仮定すると、これからはもっとこういう企業が勝てるようになってくることがわれわれの研究者の積み重ねで少しずつ分かってきたわけです。

## 「一時的な競争優位」の世界で何をすべきか

では、この「一時的な競争優位」の世界で何をすべきか、ということについてなのですが、2つぐらい大きな考え方があると思うのです。

まずひとつ目は、「競争行動」という考え方があります。これも私の本で書いたことですが、実はポーターやバーニー以降の競争戦略論では、ほぼ全員がこの「競争行動」という研究をしています。もうポーターのポジショニング等の研究は誰もしていないのです。

この「競争行動」というものは、たとえば新しい商品を投入したりとか、モデルチェンジをしたりとか、大がかりなプロモーションをしたりとか、ある程度企業が時間やコストをかけて同業他社を攻撃するような活動のことです。これをわれわれは「競争行動」と呼びます。そしてたとえば、競争行動を頻繁にやる場合とやらない場合でどっちがいいのかとか、頻繁にやることで相手は反撃してくるのかとか、そういうことを統計分析を使って研究するのが、実は現在の世界で主流になっている競争戦略論の中心テーマなのです。そして、いろいろと賛否はあるのですが、おそらく経営学者の中で比較的コンセンサスになっていると私が理解していることは、こういう積極的な競争行動をやった方が長い目で見て業績、たとえ

ばマーケットシェアですとか、利益率にプラスになるという結果が複数の実証研究で出てきています。ですから、多少お金とか人がかかっても、やはり攻めた方がいいということになるわけですね。

ですので、昔のポーターやバーニーの時代、70年代から80年代ぐらいの競争戦略論というものは、比較的安定した競争環境の中で、ポーターが言うようにユニークなポジショニングをとっていれば、比較的長い間、安定した収益が確保できたわけです。それに対して、必ずしもすべての業界がそうではないのですが、いくつかの業界では、よりハイパー・コンペティティブになってきていて、そしてこういう業界ではもっと攻めた方がいいという話になってくるわけです。

そうしますとポイントは、ユニークなポジショニングをとりながら攻めることができないのか、すなわち両方の「いいとこどり」はできないのかという話になるわけですね。この辺が実は今世界の競争戦略論の経営学者がいろいろと研究しているところです。まだ正解は出てないのですが、私の個人的な仮説としては、うまくビジネスモデルが回れば、両立が可能な場合があるのではないかと考えています。

たとえば、アメリカですとサウスウエストの事例が典型だと思うのです。サウスウエストは、ご存じのように、アメリカの国内航空業界の中で非常にユニークなポジショニングをとっている会社なのですね。

ところで、経営学の世界では、「マルチマーケット・コンペティション」という考え方があります。この「マルチマーケット・コンペティション」の考え方というものは、企業がライバルと複数のマーケットでかぶっていると、お互いが攻めにくくなるという考え方なのです。経営学の分野では、このことをゲーム理論を使って説明される方もいらっしゃいます。

たとえば、あるセグメントのAで攻撃しだすと、A、B、C、D、Eの全部のセグメントにおいてライバルとマーケットがかぶっている場合、Eで反撃される可能性が出てくるわけです。ですから、かぶればかぶるほどお互い

なかなか牽制し合って攻撃しなくなるというのが、「マルチマーケット・コンペティション」の考え方です。実際にこれをサポートする実証研究の結果も非常に多く出ています。

そして、もしも「マルチマーケット・コンペティション」の考え方が正しいとすると、サウスウエストはその真逆の、非常にユニークなポジショニングをとっているのです。実はサウスウエストは、たとえば路線ですとか、空港ですとか、同業他社とかぶってないのです。少なくとも昔はかぶってなかったのです。ですから逆にアグレッシブに攻めても大丈夫ということがいえるのではないかと、これは学界のコンセンサスというよりも、私の仮説なのですが、そういうことを考えています。

ほかに私がアメリカで使った事例は、現代自動車です。現代自動車は最近ちょっと調子が悪いのですけれども、2、3年前までアメリカでのマーケットシェアの上位にトヨタに肉薄する勢いでいました。確かに現代自動車の車両は非常によくなっているのです。私もよくレンタカーで乗っていたので分かるのですけれども、性能も非常にいいし、デザインがとにかくものすごくよくなっています。そもそも商品がとても力をつけているのですが、それに加えてアメリカの現代自動車の特徴は非常にアグレッシブなプロモーションをかける点なのです。

ところで、新車を買った後、何年かしたら下取りに出すわけですね。現代自動車では、その下取りの価格について、新車を購入するときに決められるのです。つまりそのあとどんなに車をぶついたり、壊したりしても、その価格で買い戻してくれるのです。これはカーディーラー的にはかなりアグレッシブなことをやっているわけです。何で現代自動車がそういうアグレッシブな攻めの戦略、高競争行動をとれるのかということ、おそらくこういうことなのです。

すなわち、現代自動車はアメリカでは確かにマーケットシェアの上位にいるのですが、それでもやはり一部のセグメントだけなのですね。小型車と、エラントラ、セダンとソナタ、それとSUVだけなのです。一方で、ご存じ

かもしれませんが、アメリカの自動車市場で一番ドル箱なのは、ピックアップトラックなのです。けれども、ピックアップトラックには全然参入しようとしなないわけです。ですから、現代自動車は比較的うまくポジショニングをとりながらアグレッシブなことをやっているのではないか、ということです。いずれにしてもこういう競争行動的な視点というのを持つのが、大事なことなのではないか、と思っています。

## イノベティブな知識を生み出す

そしてもう1点、ハイパー・コンペティティブな世界でどうすればいいかということについてです。先ほどお話しした「牛若丸の八艘飛び」と一緒に、とにかく市場環境や競争環境がすぐに変わりますし、すぐに敵が反撃してきますから、なるべく常に新しい手をどんどん打てるような企業組織にする必要があります。これをわれわれはよく「アジリティー（敏捷性）」といいます。ということは月並みなのですけれども、新しい知を継続して生み出せるような会社が重要なのですね。私はこの言葉はあんまり好きではないのですが、やはり「イノベーション」は大事なのですね。

今、ビジネス誌を読むと、どこでもイノベーション、イノベーションなので、ちょっと食傷ぎみなところもあるのですが、やはりこうやって考えると、イノベーションというものはハイパー・コンペティションな世界では非常に重要なのです。では、どうやったら企業というものはイノベティブな知識を生み出せるかという話をこれからさせていただこうと思います。

イノベーションに関しては、当然ながらなのですが、世界中でもものすごい数の経営学者が研究をしています。日本で知られてないだけで、ものすごい数です。そして彼らが先ほど申し上げたような統計分析ですとか、シミュレーションですとか実験を使って、どうやったら企業や組織はイノベーション、すなわち新しい知を生み出せるのかという研究をしていて、また、研究者同士も競争しているわけです。

ここで、イノベーション研究の大御所といわれている3人の方たちを紹介したいと思います。ひとりとはスタンフォード大学のジェームス・マーチです。2人目はペンシルバニア大学のダニエル・レビンサルです。3人目はカーネギーメロン大学の組織学の世界的な権威で、リーダール・アルゴティーという人です。実は私はこの人に習っていたのですけれども、この3人は本当に超大物ですが、それに限らず何百、おそらく何千、何万という研究者がイノベーションについて研究しているわけです。

とはいえ、イノベーションに関する一番根本の考え方というものは実はすごく不変で、経営学者たちがおそらくコンセンサスで持っている一番根本的な考え方というものがあります。それは何かというと、イノベーションというものは言うまでもなく新しい知を生み出すことなわけです。そして新しい知を生み出す最大の前提は、新しい知というものは常に今ある知と、今ある知識の新しい組み合わせなのです。これは言われてみたらすごく当たり前のことで、人間というものはゼロからでは何も生み出せないわけです。ですから、新しい知というものは、常に何かの知識と別のある知識との新しい組み合わせなのです。このことは経営学では今でもコンセンサスです。また、シュムペーターが80年前から「ニューコンビネーション」ということでは言っていることでもあります。そしていまだにこれは世界の国際標準になっている経営学のイノベーション研究の大前提になっています。ですので、なるべく新しい知識を組み合わせる、知識同士を新しく組み合わせるといことが大事なわけですね。

## 知の探索

ただし、知識と知識を組み合わせればいわけですが、人間というものは、どうしても目の前にある知識だけを組み合わせがちなのですね。これも当たり前の話で、人間とか組織には認知の限界がありますから、どうしても自分の目の前の知識をいっぱい組み合わせるわけです。



たとえば、ある業界においてはその業界の周りの知識が比較的多く組み合わせられているわけです。そして、同業他社も同じ業界にいるわけですから、同じような知識が周りにあって、同じような組み合わせをやっているわけです。そうすると、同業他社も同じような組み合わせをしているので、実はそこからはイノベーションが出てこないということになるのです。

ですから、そうではなくて、新しい組み合わせを求めするには、なるべく自分の業界や自分の周りからなるべく離れた知識を可能な限り多様に幅広く拾ってきて、それと今自分が持っている知識とを組み合わせるということが大事になってくるわけです。これを経営学的には Exploration、知の探索といいます。実はほぼすべてのイノベーションというものは、この「知の探索」活動からできてきているのです。

私がよく授業で話す一番端的な例は、世界に冠たるイノベーションであるトヨタ生産システムがどうやってできたかという話です。これは有名な話なのでご存じの方も多いかもしれませんが、生みの親の大野耐一さんがアメリカに研修に行き、そこでスーパーマーケットに行き、スーパーマーケットのものの流れを見たときに、「あっ、これは自動車生産に使える」と思って日本に持って帰ってきて、それで世界に冠たるトヨタ生産システムができたわけです。ですから、アメリカのスーパーマーケットと日本の自動車生産という全然関係がない知識が組み合わせられて、ああいうイノベーションが起きている

わけです。

ほかにも、たとえばカルチュア・コンビニエンス・クラブ、ツタヤの社長さんがそもそもCDレンタルのビジネスがイケると思った理由は何かでございましょうか。あれはあの社長さんが消費者金融のビジネスモデルを見たときに、「うちの商売でもイケる」と思ったらしいのです。CDレンタルでは、たとえば1,000円のCDを貸して100円を取るわけですね。あれはよく考えると十一の高利貸みたいなものなわけです。そう考えると、CDレンタルというビジネスもうまくいくのではないかとこの着想に至ったわけです。ですから、あれも消費者金融とCDレンタルという全然関係ない知識と知識が組み合わせられて新しいビジネスができてきているわけです。やはり知の探索というのは大変重要なわけです。こうやって遠くから拾われた知識を一度組み合わせさせてみて、うまくいきそうだなと思ったところを深めていく必要があるわけです。それをわれわれは Exploitation、知の深化と呼ぶわけです。

## Competency Trapに陥らないために

ところがやっかいなのが、この本でも書いたのですが、組織というものは、たとえばとにかく来年の予算を立てなければいけないわけです。そうすると認知科学的にも、どうしてもとりあえず目の前のもうかっているところにある知識を深掘りして、何とかここで収益を上げようというふうになるのです。われわれ経営学者はこれを Competency Trapと呼んでいます。

これは決していいとか悪いではなくて、人間あるいは組織の本質として、Competency Trapに陥りがちなのです。問題なのは、特にハイパー・コンペティティブな世界で何か新しいことをしたいというときに、「知の探索」が圧倒的に重要なわけなのですが、組織の本質としてやはりどうしても Competency Trapに陥りがちになる点です。

「日本のメーカーはイノベーションが足りない」という話をさんざんされているわけです。これについては、も

もちろんいろんな理由はあるのですが、おそらく最も重要な本質的なひとつは、大企業が Competency Trap に陥っているからだということになるのだと思います。

逆に言えば、少なくとも既存の企業に関しては、何とかして「知の探索」側に組織をもっていくような施策や手を打つということを考えることが大事になるわけです。ではそのために何をすればいいかということなのですが、だいたい3つか4つぐらい考え方があろうと思うのです。

ひとつは、言うまでもなくやはり経営者の存在です。経営者の方々がそういうことを考える、取り組むということが大事です。

ここで、ひとつの共通点のあるいくつかの製品を紹介したいと思います。最初は、Lisaというパソコンです。次にアップルTVです。実は私はアメリカで持っていたのですけれども、全然売れてないのです。そして、アップルがフェイスブックとかツイッターに対抗するために出したソーシャルネットワークシステム Ping です。今は誰も使っていませんけれども。それから、一番最初の iMac が出たときのマウスです。私も実は持っていたのですけれども、ものすごく使いづらくて大変評判が悪かったマウスです。それから、iPod shuffle です。これは、表示が全然なくて曲が shuffle されるのです。だから shuffle すると、どの曲がかかっているかまったく表示がないままいきなり曲が流れてきて、何が楽しみかさっぱり分からないというものでした。これも私がアメリカにいたときに持っていて、学生から変な目で見られていたのです。

さて、これらの製品の共通点は何だか分かりますか。実はこれらは全部、スティーブ・ジョブズの失敗作なのです。Lisaというパソコンは、これは有名な話なのでご存じかもしれませんが、スティーブ・ジョブズの娘さんの名前です。スティーブ・ジョブズは思い入れがあって娘の名前をつけたのですが、大失敗したパソコンです。残りの製品も全部スティーブ・ジョブズの失敗なわけです。ジョブズはとにかく失敗作がいっぱいあるのです。スティーブ・ジョブズは大天才の経営者で、出すもの出

すもの全部あてているというイメージがあるのですけれども、それはうそですね。この人は大失敗王で、とにかく失敗ばかりしているわけです。

ただし、彼は典型的な知の探索人間なのです。たとえば、アップルのデザインの着想をカリグラフィーから得たという有名な話がありますが、ジョブズはとにかくいろんな知識を幅広くとって、そして組み合わせ、とにかくまず市場に出して試すわけです。試すから、当然のように失敗作は大量に出るのです。けれども、たまにアイポッドとか 아이폰 みたいな大ヒット作が出るので、何でもあてているようなスーパースターに見えるのです。実際すごい天才だと思いますが、とはいえものすごい数の失敗をしているのだということになるわけです。

それに比べると、後継者のティム・クックはその真逆なわけです。彼は失敗が一番嫌いなのです。ティム・クックがCEOになってから、アップルは失敗作をひとつも出してないのです。もちろん、それはティム・クックのパーソナリティもあるのです。彼はもともとオペレーションの人ですから、そもそも失敗が嫌いな人なわけですね。だから実はティム・クックがCEOのとき、私はアメリカの授業で「これからのアップルはやばい」ということをさんざん言っていました。実際しばらくして、去年の初頭ぐらいからアップルの株価はだら下がりしていますね。これは本当に今からだ後出しじゃんけんなのですけれども、今もそんなに調子がよくないです。よくアナリストの方は、端的にアップルからわくわく感がなくなったという言い方をするので、まさにわくわく感がなくなっているわけです。そのわくわく感がなくなっているというのは経営学的にどういうことかというところ、まさに知の探索をたぶん怠ってきていることなのですね。ですから、そういうことを市場もだんだん評価するようになってきているということなのだと思えます。

## 無駄玉を撃て

逆にソニーについては、実は今の平井さんになってか

らはそんなに悪くないと私個人は思っているのです。むしろ私は中谷先生がどういうふうにも評価されているかすごく関心があるのですが、ソニーは今はメディアでむちゃくちゃたかかれていて、本当にひどい言われようなわけです。確かに今は利益も全然出てないし、テレビもうまくいかいかいかないか分からないみたいな話になっているし、パソコン部門も売ってしまったし、そういう状態です。ただし、たとえばエンジニアの方とか内部の方の話の聞くと、平井さんはエンジニアに「無駄玉を撃て」ということをちゃんとやっているらしいのです。まさにジョブズがやったことはほとんど失敗作ですから、やはり無駄を打つということは「知の探索」をしるということです。少なくともエンジニアレベルではそういうことではっぱをかけていて、エンジニアもそれを聞いて結構ふるいたっているという話を聞いています。平井さんになってからR&Dに対する売上比率もふえていて、「知の探索」にもっとお金をかけようということをやっているわけです。

もちろん、だからといってソニーがうまくいくかというとなかなか難しい問題です。けれども、平井さんは少なくともベクトル的には「知の探索」側の方にソニーをなんとかもっていかうとしていて、少なくともその方向性自体は理論的には間違っていないはずなのです。

## コーポレート・ベンチャーキャピタル

今までは経営者の話でしたが、それ以外に、たとえば戦略レベルの話も重要です。特にヘンリー・チェスブロウ教授が提唱して有名な「オープン・イノベーション」は当然重要なわけですね。たとえば、自分の同業他社ですとか、違う業界の会社と企業レベルで戦略的にコラボレーションするということが大変重要なのです。最近では日本の企業もだいぶこの辺を意識して実施している会社が出てきました。けれども、やはりアメリカの会社と比べるとまだまだ足りないですね。

もちろんアライアンスですとかM&Aも重要なのですが、それ以上に私が今注目しているのは、「コーポレート・

ベンチャーキャピタル」という考え方です。ご存じの方も多いと思うのですが、これはいわゆる事業会社がベンチャーキャピタルのような役割を果たしているということです。たとえば、ベンチャーキャピタル会社をつくったり、あるいはファンドを組んだり、あるいは直接投資によって、若いベンチャーに投資をするということです。当然ながらベンチャーの持っている技術とか知識というものは要するに新しい知識や技術ですから、非常に不確実性が高く、事業リスクも大きいわけです。だからM&Aでいきなりお金をかけて買ったりすることは、かなりリスクが高いわけです。けれども、ベンチャーキャピタル投資のような形で、たとえばファンドを組んだり、シンジケーションを組んで複数の企業で投資をしたりすれば、ある程度コストを抑えることができるわけです。そういうことであるべく幅広くベンチャーの知識を確保して、それで本当にこの技術がものになると思ったら、事後的に買収してもかまわないし、コラボレーションしてもいいわけです。

この「コーポレート・ベンチャーキャピタル」は、アメリカでは特にハイテク産業を中心にものすごく行われていまして、今はM&Aとアライアンスに続く第三のオープン・イノベーションの方法だという考え方が、少なくともわれわれ学者の間では定着しています。

たとえば、インテルですとか、シスコですとか、マイクロソフトもそうですし、それから製薬会社のジョンソン・エンド・ジョンソンとか、ああいって企業ではコーポレート・ベンチャーキャピタルを非常にうまくやっています。実は最近日本企業もかなりここに注力する会社が少しずつ出てきています。たとえばソニーでは、コーポレート・ベンチャーキャピタルの会社がシリコンバレーにありましたが、休眠状態だったのですけれども、最近平井さんになってからまたベンチャーに投資するようになっていよう。また、トヨタも持っていますし、あとおもしろいところではフジテレビが持っていたりします。それから三菱商事は昔から持たれています。あと最近の事例ですと、直接ベンチャーに投資をするという意味で、オ

ムロンですとか、それから、ロート製薬等もベンチャーに投資しています。ですから、コーポレート・ベンチャーキャピタルという考え方が日本でもこれからもっと注目できる考え方なのではないかなと個人的には考えています。

## 人材の多様性

次に人材の多様化についてです。これは当然ながら重要です。しつこいようですけれども、「知の探索」ということはなるべく遠くの幅広い知識をとるということです。そして、すなわち知識というものは人間の中に埋まっているわけですから、一番分かりやすいやり方としては、なるべく多様な人を探ってくるというのが一番てっとり早い知の探索になるわけです。ですから、そういう意味で申し上げると、やはりダイバーシティということはものすごく大事なのです。特にこれからの日本企業では、なるべく多様性のある知識とかバックグラウンドを持った人を探って、知の探索を促すということが大事になるはずですよ。

ただし、今日本で「ダイバーシティ」というと、たとえば女性を活用するとか、女性の管理職を何%にするとか、外国人を何%にするというような、いわゆる表面的なダイバーシティの議論をされることが多いことが、私としては気になっています。

私も今奥さんが働いているので、もちろんそうしたことも社会的にはものすごく大事だと思います。ちなみに、なぜ私が日本に帰ってきたのかというと、ひとつの理由は奥さんに働いてほしいから帰ってきたということです。ですので、ダイバーシティには個人的にはものすごく賛成なのです。しかし、他方で、より大事なのは女性は何%、外国人が何%ということではなくて、その人が持っているバックグラウンドなり、知見なり能力、そういったものを多様化することが大事なわけで、それがイノベーションにつながるわけです。こういうことを経営学では「タスク型のダイバーシティ」というのですね。

それに対してたとえば性別とか、年齢とか、人種とか、

いわゆる表面的なダイバーシティのことを「デモグラフィック型のダイバーシティ」と言います。どうも最近の論調は、両方のダイバーシティを混同しているところがあるのかなと思います。しつこいようですけれども、私自身は女性が社会に出ることについてはものすごく大事だと思うのです。ですが、他方で今、安倍首相が言ったからといって、「数値目標何%」みたいな風潮は個人的には危惧をしております。

## Contextual Ambidexterity

それからもう1点、戦略レベルの話があります。経営学では「組織の文化」みたいな話をよくすることがあります。実は経済学者はこういう言葉は好きでないのですけれども、具体的には、社員一人ひとりが比較的「知の探索」をしやすいような、それを促すような風土づくり、文化づくり、あるいはルールを設定することはできるのではないかという研究が経営学ではあります。われわれ経営学者はこれをContextual Ambidexterityというのです。この一番分かりやすい例が、グーグルの20%ルール、あるいは3Mの15%ルールと呼ばれるものです。これは本でも書いたのでご存じかもしれませんが、たとえば3Mでは、正規の業務時間中の15%はとにかく好きなことをしていいという時間があるわけです。そうした時間があると、エンジニアたちは、いつか社のためになるかもしれないけれども、とりあえず今は目の前の上司は認めてくれないという仕事をその15%の時間を使ってやるわけです。それはルール化された知の探索活動なわけです。最近、話を伺っていると、日本企業でもこういうことを取り入れている会社も出てきているようなのです。こういったことをやっていくということが大事になるわけです。

そして、遠くから集められた知識は、イノベーションを本当に起こすためには当然ながら組み合わせられなければいけないわけですね。組み合わせられるということは、どうしなければいけないかということ、当然ながら組織や会社の中で情報が共有化されなければいけないわけです。

そこでこれも本で書いたことなのですが、多くの方が勘違いされていることなのですが、「情報の共有化 イコール 組織の全員が同じことを覚えていること」だと考えられている方が非常に多いのです。これはそもそも無理なのですね。だって人間の脳みそは限界がありますから、大きくなった組織で、ひとりの社員が会社全体に共有されている知を覚えている、ということはそもそも無理なわけです。それに対して経営学の分野で、特に組織学者の分野でよく言われているのが「トランザクティブ・メモリー」という考え方です。

## トランザクティブ・メモリー

これは本を読んでいただいた方には繰り返して恐縮なのですが、情報の共有化で重要なことは、組織の全員が同じことを覚えていることではなくて、組織の誰が何を知っているか、ということ組織の全員がよく知っていることである、ということです。ですから、情報の共有化において大事なことは、英語で言うとWhatではなくて、WhoのつくWhatであるということが、この「トランザクティブ・メモリー」という考え方です。

そして、実はこれは個人の学習と組織の学習の最大の違いでもあるわけですね。個人の学習というものは、人間の脳みそには限界がありますから、しょせん学習にも限界があるわけです。ですけれど、組織というものは各自がスペシャリストになれるから、各人がスペシャリストになったあとで、たとえば私が吉田さんの知識を持っている必要はないのです。そして、「何か困ったときには吉田さんに話を伺えばいい」ということさえ分かっているれば、組織全体の知というものは非常に深まっていくわけです。

たとえば、新しい製品を開発したけれども、需要の見通しが立たないというときは、「ああ、こういうジャンルの情報だったら、6階の誰誰さんに聞けばいいよ」ということだけを知っていればよいのです。でも実はこれは最初のステップで、もうひとつ重要なことは、実際にそこに気軽に聞きに行けるということなのですね。実は意外

とそういうことができてない会社がいっぱいあるわけです。

ではその「トランザクティブ・メモリー」を高めるにあたってどうすればいいかということなのですが、実はこれについても多くの研究がなされています。まず、多くの実証研究で、「トランザクティブ・メモリー」が高い会社や組織の方がパフォーマンス、すなわち業績がいいという結果が出ています。ではそのうえで、どういう組織が「トランザクティブ・メモリー」を高められるかということについての研究もいろいろあるのです。中でも非常にいい研究だと私が思っているのは、南カリフォルニア大学の心理学の教授マーサ・ホリングスヘッドという人が98年に行った研究です。彼女は、34組のカップルを使って共同作業の実験をしてもらったのです。カップルで作業して、そして事後的にその作業のパフォーマンスとか、「トランザクティブ・メモリー」を指標化して、どういうカップルが「トランザクティブ・メモリー」が高かったか低かったかという研究をしたわけです。

彼女の研究がおもしろかったのは、そのカップルを3種類に分けたのです。第1のカップルは、お互いに顔が見えて、しかも普通に口でコミュニケーションできるタイプのカップルです。第2のカップルは目かくしか何かかしているのでお互いの顔が見えなくて、口でコミュニケーションをとるタイプです。第3のタイプはマスクか何かで口は閉ざされていて会話もできないのです。だけど身振り手振りですとか、アイコンタクトですとか、それこそ筆談ですとか、そういったことでコミュニケーションがとれるタイプです。

この中でどのタイプのカップルが「トランザクティブ・メモリー」が一番高かったのでしょうか。高かったのは分かりやすいので、どのタイプが「トランザクティブ・メモリー」が低かったと思いますか。「トランザクティブ・メモリー」を高められなかったカップル、正解はタイプ2のカップルなのです。タイプ3のカップルはどうだったかというと、「トランザクティブ・メモリー」の数値はタイプ1とほとんど変わらず、少なくとも統計的有意な差は

出なかったのです。

この研究のポイントは何かというと、「トランザクティブ・メモリー」を高めるには、アイコンタクトですとか身振り手振り、顔をつき合わせるコミュニケーションというものがどうも大事なのではないか、ということです。実はそういったことが非常に大事で、本当に意外とばかりにできないのです。そしてそれが「トランザクティブ・メモリー」を高めている可能性があるのです。

ただし、実はこれは率直に申し上げて経営学者のコンセンサスになっているとまでは断言しない方がいいかなと私は思っています。研究が積み重なって「絶対にそうだ」というところまでまだいってないのです。ただし、複数の研究でそういう結果が出ているのです。たとえば、ルイスという別の研究者も同じような結果を出しています。この研究では、Eメールでやりとりする場合と、普通に顔を合わせる場合でどちらが「トランザクティブ・メモリー」が高まるかという研究をしています。結果は、やはりEメールの交換だけだと絶対高まらないという結果になっているのです。

どうしても組織が大きくなると、会社全体がたこつば化してしまったりとか、隣の部署が何をしているかわからないということが率直に言ってあるわけですね。たとえば、オフィス環境等でも、最近はパーティションで区切るようなことが出てきて、パーティションで区切るとどうしてもフェイス・ツー・フェイスのコミュニケーションは減るわけですね。よくありがちなのが、同じオフィスの同じフロアにいるのに、フロアのこっちとこっちでメールですっと会話しているみたいなことが非常に多くあるわけです。そういうことは個人が仕事に集中するという意味では一見効率がよさそうなのですが、少なくとも「トランザクティブ・メモリー」という長い目を見たときの組織の記憶力という意味からいうと、実はマイナスになっている可能性が結構あるということになるわけです。ですから、やはりフェイス・ツー・フェイスの関係は今だからこそ非常に重要な可能性があるということなわけです。

## 弱いネットワーク

今度は社会学的なアプローチの話をしたと思います。

先ほど申し上げたように、アメリカを中心として、社会学はものすごく進展しています。そして、人と人のソーシャルな関係とか、組織と組織のソーシャルな関係がどうやって業績とかパフォーマンスに影響を与えるかということについてものすごい数の研究があります。その研究者の代表が、スタンフォード大学のジェームズ・マーチ、シカゴ大学のロンバード、ケンタッキー大学のステーブ・ボガッティという人たちです。この人は「サイエンス」にネットワーク理論という論文を載せているぐらいの人なのです。

とにかく社会学ベースでいろいろな研究がされているのですが、今日は時間がないので1点だけ申し上げたいのが、「ネットワーク理論」という考え方です。その中で「strength of weak tie」という考え方があります。

人と人の関係を見たときに、ただの知り合い同士と親友だったらどっちの方が皆さんにとっていいかということ、だいたい皆さん「親友」と答えるわけですね。だけど必ずしも実はそうではないという考え方です。これも経営学でほぼコンセンサスになっています。

たとえば、Aさん、Bさん、Cさんという3人がいたとして、AさんとBさんが親友で、AさんとCさんも親友だったら、勢いBさんとCさんもつながりやすいわけですね。そうするとAさんとBさんが親友で、AさんとCさんも親友だと、BとCもつながりやすいので結果的に閉じた三角形ができてしまうことになります。とすると強い結びつきでできたネットワークは閉じた三角形のネットワークになりがちです。われわれはこういうことを「テンス・ネットワーク」というのです。

それに対してAさんとBさんがただの知り合いで、AさんとCさんもただの知り合いだと、知り合いと知り合いなので、BさんとCさんはなかなかつながりません。とすると三角形の一边が欠けた状態のネットワー

クとなります。こっちはすかさずかのネットワークができるわけです。

ではこのどっちがいいかということなのですが、実はこれはネットワークの全体で見ると、常にではないのですけれども、弱いネットワークの方がいいときがあるということがよく言われているわけです。

もしも同じ量の情報を流すのだったら、強いネットワークの方が効率はいいわけです。または水道管で考えていただくと非常に分かりやすく、同じ1トンの水を流すのだったら、強いネットワークの方が効率的に行き渡るわけです。

ただし、弱いネットワークの方は、弱い結びつきですから簡単につくれるわけです。誰かととりあえず名刺交換して、メールの交換でもそのうちしましよよというぐらいなら誰でもすぐ簡単につくれるわけです。ということは、弱い結びつきのネットワークの方が簡単につくれるので遠くにすぐ広がるのです。そして遠くに広がるということは、それだけ多様なバックグラウンドを持った人がいますから、多様なバックグラウンドを持った人とつながりやすくなるのです。だからそういうところからの情報が入ってきやすくなるわけです。ということは、先ほど申し上げた話に戻るわけです。なるべく弱いネットワークの方が多様で、自分から離れた遠くに延びたネットワークで多様な知識を得られるわけですから、すなわち知の探索には向いているのです。ですから、実はイノベーションには弱いネットワークの方がいいという研究が多くの経営学の実証研究で得られています。

その代表的な例が、ティム・ローリーという研究者が2000年に発表した論文なのです。サンプルは少ないのですけれども、世界中の半導体企業と鉄鋼企業のデータを彼は集めて、各企業の提携を全部調べて、そして強いタイプの結びつき、弱いタイプのアライアンスに分けたのです。強いタイプのアライアンスというのは、たとえばジョイントベンチャーとか、R&DのRの方のアライアンスとか、金とか人とか時間がかかるようなアライアンスのことです。弱い結びつきというものは、たとえばラ

イセンシング契約とか、共同マーケティングとか、お金も、人も、ものもあんまりかからないようなアライアンスのことです。そういうものを弱い結びつきのアライアンスとすると、半導体産業では弱い結びつきのアライアンスをいっぱい持っている企業の方が事後的な利益率が高く、鉄鋼産業ではむしろ強い結びつきのアライアンスを持っている企業の方が事後的な業績がよい、という研究結果になったのです。

ここから何が言えるかということ、鉄鋼産業でももちろんイノベーションは起きているのですが、鉄鋼と比べれば半導体産業はよりイノベティブなわけですね。シリコンサイクルというものがあって、常に新しいことをしなければいけないわけです。こういうハイパー・コンペティティブな、イノベーションが求められるような産業では弱い結びつきのアライアンスの方が事後的な業績にいい効果を及ぼす可能性があるということです。

もちろん鉄鋼も新しい技術が各所に起きていますけれども、とはいえかなりまだ緩やかなものです。こういう産業だったらむしろ強いタイプの結びつきを使って知識を深掘りした方がいいということになるわけです。

ですから、どの会社も自分の会社がどういう提携を持っているかについてはもちろんご存じですし、最近、業界提携マップとかいうものもあるわけですが、それに加えてアライアンスの質ということを考えて、それを見て全体のネットワーク構造を考えるとということが実は結構大事だということになるわけです。

## ストラクチャル・ホール

せっかくなので、とぼそうと思ったのですが、もうひとつだけ言わせてください。ネットワーク理論で大事な考え方のひとつが「ストラクチャル・ホール」という考え方です。これも本で紹介したのですが、たとえば企業でも人でもいいのですが、あるネットワーク、すなわち人脈のつながりがあるとしたら、その中で一番得をするのは誰かというのはお分かりになりますでしょうか。正解はネットワークが経由する結節点にいる人な

のです。なぜかという、たとえばある側のプレーヤーが新しい知の探索で知識がほしくて、反対側の知がほしいというときには、当然ながら結節点を経由しないとこっちにこないわけです。こっち側のプレーヤーがあっち側の知がほしいというときは、やはり結節点を経由しないと情報を取れないわけです。そして、この結節点にいるプレーヤーを「ホール」というのです。このプレーヤーが真ん中の結節点になっていて、こういうプレーヤーはネットワーク上のいろんな情報とか知識をコントロールできるので、実は非常にプラスなわけです。

ちなみに、今世界で一番イノベティブな会社と言われている、シリコンバレーのデザイン会社でIDEOがあります。実はIDEOという企業はまさに典型的なストラクチャル・ホールプレーヤーなのです。なぜかという、IDEOはデザインの会社なので、いろんな業界のデザインの情報や案件が持ち込まれるわけですね。実は彼らはそれらを社内でシェアしています。たとえば、新しいおもちゃのデザインをつくる場に、別の自転車の案件を抱えているデザイナーがいて、その自転車のアイデアが使えるのではないのという話になって、まさに知と知の組み合わせで新しいデザインができてくるわけです。ですから、IDEOは典型的なストラクチャル・ホールのポジションにいるプレーヤーなのです。もっとも、実はこれは多くの商売の基本なのです。商社もこっち側とあっち側、たとえば国と国をつないで、その結節点でお金をもうけているわけです。

## 日本ではどうか？

ということで、おさらいするために、あと5分ぐらいいただきたいのです。

ひとつは競争優位はもう持続しません、という前提でものを考えた方がよいということです。業界で濃淡はあるのですが、多くの業界がこれからもっとそうなるので、そういう中で企業戦略を考える必要があるということです。そしてそのためには、もちろん経済学的な知見も大事なのですが、それに加えて、たとえば認知心



理的な考え方を勉強されてもいいでしょうし、知の探索ですとか、トランザクティブ・メモリーというような考え方、そして社会学的な弱い結びつきというものが実は大事だという考え方、それから、ストラクチャル・ホールみたいな考え方が、特に大事なのではないかと思っ

ているわけです。最後に、では日本ではどうなのかという話です。今までの話は、海外の経営学で得られている知見であり、私が言っていることではなくて、学者たちがそう言っているという研究の成果を紹介したものです。最後に私の床屋談義みたいな話で、では日本はどうなんだろう、ということなのですが、実はこういうことを今考えています。それは、昔の方が結構よかったのではないかと思うことなのです。これは本当に床屋談義ですね。

たまたま奇遇なのですけれども、まだ私は読んでないのですが、1ヵ月ぐらい前の日経ビジネスで「昭和の企業はよかった」みたいな特集がありました。実は昔の日本企業は「知の探索」「トランザクティブ・メモリー」等を持っていた可能性があるのです。典型的な例が「ヤミ研」ですね。これは本でも書いたのですが、「ヤミ研」とはご存じのように、たとえば夜10時ぐらいでオフィスが消灯時間になって組合の人たちが見回りに来て、いったんは電気を消して、それで彼らが去ったあとにもう一度ぱちちと電気をつけて、そこから本業と関係ない自分たちの好きな研究をするというものです。昔の日本企業のヤミ研で起きたイノベーションはすごくいっぱいあったわけ

ですね。たとえば、カシオ QV-10 という日本で一番最初にヒットしたデジカメがそうでした。その他、青色発光ダイオードをつくられた中村修二さん、今はカリフォルニア大学サンタバーバラ校 (UCSB) の教授ですが、まさに彼も会社のヤミ研である技術をつくられたわけですね。ヤミ研でつくったからもめたわけですが、でも少なくともヤミ研で出てきたイノベーションなわけです。

最近、コンプライアンスとか、組合がうるさいとか、そういう理由で日本のメーカーでもヤミ研をなかなかやらなくなってきていますが、実はヤミ研はインフォーマルな意味で知の探索をする仕組みになっていたのではないかと考えています。

## たばこ部屋に代わる仕組み

同じように、平場のオフィスで「わいがや」でやる、ということがトランザクティブ・メモリーを高める効果があるはずなのです。実際、この前、オフィスメーカーのオカムラの方と話をしたのですが、おもしろかったのは、オカムラのところに発注されるオフィスデザインの案件も、一時期パーティションがすごく売れたのですが、実は最近逆に平場がふえているらしいのです。もしかしたら日本の企業もこういうことを少しずつ意識されてきているのかなと思うのです。やはり平場のオフィスみたいなものはすごく大事です。

また、たばこ部屋も大事ですね、昔は日本の企業では大事なことは全部たばこ部屋で決まると言われていたわけですが。たばこ部屋はいろんな部署の方が集まるわけです。いろんな部署の方がたばこを吸いに集まって、そこで実はインフォーマルな情報交換が行われていて、それが知の探索だったり、トランザクティブ・メモリーを高める効果があった可能性があるわけです。しかし最近、喫煙者はかなり肩身が狭くて、そういう場所が減ってきているのです。

実はそういう趣旨のこと、すなわち、たばこ部屋にかわる仕組みが大事なのではないですか、みたいなことを

去年の10月ぐらいに日経ビジネスオンラインで書いたら、「この入山という経営学者は、この健康ブームの折りにたばこを推奨している」とか言ってまた炎上しました。ただし、私はそういう意図ではなくて、たばこ部屋に代わるようなインフォーマルな仕組みみたいなものをつくるのが結構大事です、と言いたかったわけです。

## インフォーマルなつき合いは重要

そういう意味で、やはりインフォーマルなつき合いが重要です。たとえば、飲みニュケーションみたいなものを若い人は敬遠しているという話も聞いているのですが、別に飲み会をしろというわけではないのですが、別に他部署の人と飲むようなつき合いというのは実はトランザクティブ・メモリーを高めていた可能性があるわけです。そういうわけで人脈も大事だということになるわけです。

そして興味深いのが、実はこれらの多くは、日本企業で失われつつあるものなのですけれども、逆に今、シリコンバレーでいけている会社を見ると、全部これを取り入れているわけです。たとえばなのですけれども、先ほど申し上げましたけれども、グーグルの20%ルールとか3Mの15%ルールは、明らかにルール化されたヤミ研なわけです。彼らはヤミ研みたいなインフォーマルな仕組みがないから、かわりにルールとしてそれを取り入れているわけです。

それから、最近だといろんなサイトでシリコンバレーの注目されている会社のオフィス紹介をやっていますけれども、あれを見るとほとんど平場のオフィスですね。実際、ほぼすべての企業は平場です。また、たとえばアップルはご存じかもしれませんが、年に1回運動会をやっているわけです。運動会をやることで会社全体のいろんな部署の人が顔を合わせる機会があるわけです。それから、グーグルのオフィスにはご存じのように、バレーボールコートとか、ビリヤード場があって、好きなときに社員が来て、そこでいろんな他部署の人たちと意見交換をして、そこでトランザクティブ・メモリーが高

まったり、知の探索ができるわけです。

それから、同じような意味でいくと、インフォーマルなつき合いも大事です。先ほど飲みニュケーションという話をしましたが、最近、若い人たちがお酒を飲みに行かなくなって、日本もだんだんアメリカ化してきたみたいな話を聞くのですけれども、あれは大うそですね。シリコンバレー等、アメリカの結構いい会社の部長クラスが一番大事な仕事は、ご存じかもしれませんが、週末のワインパーティーなのですね。いかに週末にいい多様なメンバーを集めてワインパーティーをするかということがすごく大事なのです。私も大学で上司に連れていかれたのですけれども。たとえば、自分の部署の部下とか、他部署の人たちとか、お客さんとか、あるいは自分たちの親戚とかで、彼らは結構慎重に人選をして、なるべくいろんな知識がインフォーマルに集まるようにしているわけです。だから、アメリカの企業は飲みニュケーションをやらないというのは全然うそなわけです。

他方、日本企業で失われているものを実はシリコンバレー企業は戦略的に取り入れています。彼らはすごくハイパー・コンペティティブなところにいるので、やはり知らず知らずのうちにそういうことが大事だと気づいているわけです。

## おわりに

最後になりますけれども、ひとつお話をしたいと思います。

去年の年末にヤフーのCEOになったメリッサ・マイヤーという女性の方がいらっしゃいます。彼女はグーグルの出身ですけれども、彼女が当時絶不調だったヤフーに行き、一番最初にやったことは何だかご存じですか。これは結構日本でも話題になったのですけれども、グーグル出身のメリッサ・マイヤーがヤフーに来て一番最初にやったことは、実は在宅勤務を禁止にしたことです。これはかなり話題になりまして、なぜかという、メリッサ・マイヤーは当時妊娠して出産した直後だったのです。だからヤフー内で一番在宅勤務をしたい人だったわ

けです。ところが彼女が一番最初にやったことは在宅勤務を禁止にしたのです。これはアメリカでもかなり話題になったし、日本でもかなり報道されたのですが、メリッサ・マイヤーはかなり批判も受けました。そのときに彼女が言ったのが、こういうことでした。「私があのイノベーション企業のグーグルで一番学んだことは、あの会社はとにかく毎日少なくとも1回は社員が全員会社に来て、それで平場のオフィスでわいがやでみんな顔をつき合わせてインフォーマルな情報を交換する、ということだ。実はそれがグーグルの長い目で見たときの競争力、イノベーションの源泉だ。こういうことを肌身で感じたから、だから一番最初にヤフーに来てそれを取り戻したかったのだ」と言ったのです。

ですから、やはりそういうことはシリコンバレーではものすごく意識されているのです。日本では、多くのメーカーとかがそうだと思うのですけれども、昔あったものを取り戻していくことが大事なのではないかと私は思っています。

先ほどから申し上げているように、私はアメリカ帰りの経営学者です。

先ほど経済学の分野ではアメリカの博士課程に50人ぐらいの日本人がいるという話を申し上げました。それ自体は本当に素晴らしいことなのですが、逆にいえば経営学は私の知っている範囲ですと1人と非常に少ないのです。私は別にアメリカの経営学や世界の経営学がすぐれていて、日本の経営学が劣っているとは思いませんし、両方の対話が重要だと思うのですが、いずれにしても対話をするには世界標準になった経営学はこうだという知見が日本にもっと持ち込まれて、対話ができるところまでいかないといけないわけです。ところが残念ながらそういうことをできる人がほとんどいなくて、結果的に私のところにいろんな話が集中するのですね。なので、いろんなメディアからの問い合わせとかが私のところにばかり今来ていて、正直研究をさせてくれというのが個人的なテーマになっています。そういうわけで、ここにいる皆さんに会社を辞めろというわけではないのです

が、もし知り合いの方で、30歳前半ぐらいまでの若手でちょっと一発海外へ行ってやってやろうという方がいましたら、ぜひ私のところにご一報いただきたいというように思っております。

実は経済学より経営学の方が今は就職もしやすいのです。PhDに入るのものはものすごく倍率が高いのですけれども、そのかわり入ると意外とクビにならないのです。これは中谷先生もよくご存じだと思うのですけれども、経済学の世界はPhDに入ったあとの競争がすごく厳しいのです。全体の半分とか7割ぐらいは簡単にクビになるのですけれども、経営学は比較のお金があるおかげでそこまでではないのです。しかもビジネススクールは世界中で成長産業なので、私みたいにちゃんと就職もできますので。最後はスカウティングになってしまって恐縮だったのですけれども、そういうことでちょっと長くなってしまったのですが、ご清聴ありがとうございました。(拍手)

## Part2 : 質疑応答

**【大島】** 入山先生どうもありがとうございました。

巖流塾自体も当社の中のストラクチャル・ホールになっているのではないかなと思いつつ、理事長の方から一言お願いいたします。

**【中谷理事長】** 入山さん、どうもありがとうございました。

この人の話し方は、典型的にアメリカの教壇にいる話し方です。日本人でこういう話し方をする人があまりいないので、参考にさせていただければいいのではないかと思います。

入山さん、話はうまいし、中身も最先端の経営学の話ができていて非常に皆さん方にはためになったと思うのです。

入山さんが結局バッファローで教えておられたのは5年間ぐらいですか。

**【入山講師】** そうです。

**【中谷理事長】** ちょっと帰ってくるのが早かったのではないかな。というのは、あなたのような人材は日本で非常に極めて希少なのです。だから今お話の端々に出てきましたけれども、日本の社会では引っ張りだこになるのです。たぶんアメリカの大学にいればやらざるを得ないタイプの実証研究とか、そういうことをする時間が間違いなくなくなります。そして日本でなぜアメリカ人とか国際標準化したようなアプローチの研究が少ないかという理由のひとつは、そんなややこしいことをしなくても食っていけるからです。日本のジャーナリズムというのは非常に特異なもので、アメリカのジャーナリズムはこういう日本的なジャーナリズムではないのです。非常にプロフェッショナルなところにいるか、非常に大衆化した世界にいるかなんです。日本は非常に中間層の多い社会なので、だからあなたのような才能があって、それでアメリカでPhDを取ってきて、アメリカ的な知見もあるし、国際標準は何かも知っていて、そういう人材は非常に少ないから、



中谷理事長

たぶん石川遼と同じぐらいぐじゃぐじゃにされます。

だからもし入山さんが今後も国際標準化したようなアプローチで経営学の研究者として生きていきたいのなら、なるべく早く早稲田を辞めて、もう1回アメリカに帰られた方がいい。たぶん私の予測は正しいと思います。このままいると、だつてずっと楽に金もうけできるもの、アメリカにいたら、そんなの日本でいろいろ雑誌で対談するとか、そういうことをやってお金をかせいでいる人なんてほとんどいません。アメリカは、専門家同士で専門家としてのレピュテーションを獲得するには、やはりアメリカ的なアプローチでしっかりした実証分析をやらなければいけない。

ですから、こういうこと一事をとってみても、日本という社会が歴史的に見ても、社会構造から見ても極めて異質なのです。だからこういう場所において国際標準化された研究者としてばりばりした仕事をして、世界中の大学からオファーがくるような、そういう形の研究を続けることは環境的に非常に難しいと思います。

だからどちらを取りますかということをお伺いしているわけです。

**【入山講師】** 中谷先生が長い間のご経験で感じられたことだと思えます。こういうアドバイスただけて本当に大変光栄です。先ほど申し上げたように、私も中谷マクロ世代なので、中谷先生からこう言っていただけるのは本当にありがたい光栄です。ありがとうございます



入山講師

います。

中谷先生がおっしゃる通りで、本当にインセンティブ構造が違いまして、アメリカはとにかく競争が激しいのです。テニユア制度というものがある、私はテニユアを取る前にもう帰ろうと思って帰ってきたのですけれども、あのままだら、まさに中谷先生がおっしゃる通りで、本当に純粋に研究で競争して、闘って、研究でスターになっていくしかたが生き残る道はないというところにずっといたのです。それはそれで本当におもしろいし、つらいけれどもエキサイティングな世界です。そこでメジャーリーグのとりあえず弱小チームかもしれないけれども、ライトで8番ぐらいにはいるというのはすごくやはりすばらしい経験だったのです。

他方で、では何で帰ってきたかということについて、実は同じようなご指摘をほかのアメリカにいる日本人の自然科学分野の研究者から「入山さんもう帰るの」とすごく言われたのです。私は40歳で帰ったのですが、今41なんです、ちょっと早過ぎるのではないかと言われました。実は帰ったひとつの理由は、すごくパーソナルな理由で、あんまりこういうところで言う話題ではないかもしれませんが、父親が何年前に他界して母親がひとりなのです。ちょっと母親が心配だとか、嫁さんの就職を考えてとか、そういう理由がありました。

もうひとつの理由が、まさに中谷先生がおっしゃっ

たことを踏まえて、ひとつの役目としてはこういうことをするのが大事なのかなと思ったのです。つまり私ひとりがアメリカでぎんぎんほえていても、結局学問は変わらないのです。それに対して、日本に帰ってきて、早稲田大学にいれば、比較的有能な人材にも会えますし、こういう機会も設けさせていただけるので、そういう中で何人が若い人たちをたきつけて、海外に行かせて、とりあえずまず数をふやすということができないかなと思ったわけです。

それから、経営学に関して言うと、経営学と経済学の大きな違いは、経営学はやはりデータ分析をしているだけではだめで、当たり前ですけれども、生身の企業の方々とお話することが大事なのです。先ほど経営学のほとんどは統計分析だと言っていたのですけれども、私はそれは必ずしもいいことだと思っていなくて、当たり前ですけれども、実務家の方と対話することが大事だと私自身は信念で思っています。片やバツファロー大学は、ニューヨーク州というすごい都会に聞こえるのですけれども、ものすごい田舎にあって、裏庭にシカが出るような田舎なのです。それが東京に来ると、こういった形で本当にいろんな会社の方々と会えるのです。だからどっちがプラスだろう、マイナスだろうとてんびんにかけたときに、東京に帰った方がいいのかなという判断で帰ってきたのです。

他方で中谷先生がおっしゃっていることは本当によく分かりまして、実際時間もなくなってきているのです。私は本当に図々しいのですけれども、研究もちゃんとやりたい、だから一応両方頑張ろうということをやっています、実際に研究もしています。ですから正直ほとんど寝る時間はないのです。けれども、中谷先生がおっしゃった通りで、本当にインセンティブがないのです。今、研究を何のためにやっているのだろうと思います。アメリカにいるときは逆に研究をやらなければ生きていけないのですけれども、日本にいると普通の学務と、ティーチングと、それのおまけみたいな感じで研究をやるというのが日本の大学ではよく

あって、それは非常によろしくないわけですね。

今、1回書き直したらもしかしたら某トップジャーナルに載るかもという論文が2本ぐらいあるのです。その研究を今、アメリカの共同研究者とやっていて、時差があるので、だいたい毎朝9時とか夜8時ぐらいに毎日のようにスカイプで打ち合わせをして、2人で統計分析をしながら研究しているところです。では私が何をモチベーションにして研究をやっているのかというと、こういうことです。今おかげさまで結構メディアとかにもたまに出ているので、そのときに恥ずかしくない研究者でいよう、ということです。ですから、自分が「世界の経営学」を使って講演とかをしているので、そういうことがちゃんと普段から言えるようにしようということで研究をしているのです。けれども、確かに本当に中谷先生のおっしゃる通りで非常に難しいなと思います。やはり日本の社会の構造的な問題だと思います。なので、これを変えるような政策提言をぜひ役所にさせていただけばと思っております。

**【大島】** 理事長ありがとうございました。

思わぬところで身の上相談になってしまったような感じがいたします。巖流塾のメンバーの方から実はいくつか質問が用意されています。

**【小松】** 先生、貴重なご講演ありがとうございました。

プライベートのところもいろいろお話しいただきまして恐縮なんですけれども、巖流塾自身はご説明がどなたからかあったかも分かりませんが、資本主義とか西欧合理主義の限界に達しているのではないかと、現在がという中で、では日本のあるべき姿、日本の企業のあるべき姿というようなところを見ていこうというものなんですけれども、私の担当としては、日本の企業、世界の企業の将来像というようなところも検討しておりまして、日本の企業のよさとして、先生に言われてしまってあっと思ったのですが、トランザクティブ・メモリーに関しましては、日本の中の同期会とか、大学の同窓会組織みたいなものもこういうものに貢献しているのかなと思っていただ次第なんですけど、



小松氏

トランザクティブ・メモリーに関してイノベーションのところで、先生の本やきょうの講演では特に触れていただいてなかったのですが、そもそも経営組織のありようについて、経営学のフロンティアでは、どういうものが最先端なのかな。よくフラット型組織とか、あとコネクトの本とかで書いているコネクト型組織とかいうようなのは本で拝見したりしているのですが、フロントラインのところではどういう組織論が闘わされているのか、イノベーションに向いている組織というのはどういうものかというようなところをお教えいただければ。

**【入山講師】** 組織の分野では、こりかたまったような組織がうまくいくということはなかなか難しいのですね。チャンドラーが「組織は戦略に従う」と言いましたけれども、そもそも組織というものは、どういう市場競争環境でどういう戦略があって、その会社が何を目指しているのか、ということに当然影響されますので、「絶対にこれが正解です」という組織の形はないと思います。

とはいっても、やはりイノベーションに関しては、今まさにおっしゃられたようなことはあると思います。今日も、たとえばトランザクティブ・メモリーの話でありましたように、やはりフェイス・ツー・フェイスで、パーソナルなコミュニケーションをした方が組織の記憶力、すなわち「トランザクティブ・メモリー」が高まるわけです。ですから少なくとも理論的にはや

はりそういうフラットな組織の方がいいということはいえます。

また、最近では国際経営の分野ですと、多国籍企業がどういう組織形態をとるのがいいのか、つまりヘッドクォーターが中心で、現地子会社をコントロールするのがいいのか、あるいは複数の拠点が育った方がいいのか、という研究が多くあるのです。その中で研究者が今注目しているのは、多国籍企業であってもネットワーク型である方がいいという考え方です。たとえば、GEとかもそうだと思いますし、多国籍企業の中で世界中で学習をしてそれを教え合うような、そういう会社がいいという考え方です。最近ですとご存じかもしれませんが、リバース・イノベーションという、途上国のアイデアを学んで先進国に持ってくるという考え方が出てきています。ああいう学習するような組織というものは、組織内のネットワークが非常によくできているのです。ですから、まさに小松様がおっしゃっていただいたような方向がやはり経営学者も注目している方向だと思います。

あとおまけで言いますと、先ほどの「知の探索」という話に関連したことですが、ハーバード大学にマイケル・タッシュマンという人がいて、この方はハーバードで編成領域の論文を書いていますし、日本語訳があると思うので、もしご興味があったら読んでいただくといいと思います。彼が「知の探索」に向いている組織とはどういうものか、という研究をしているのです。



彼の主張は、普通「知の探索」をやる時は新しい事業をやる時なので、たとえば新規事業開発本部みたいなのを新しくつくることが多いわけですね。問題はそこからで、たとえば新規事業の部署を立ち上げると、だいたいの企業で起こるのは予算のぶんどり合戦なのです。やはり新規事業というものは「知の探索」の分、不確実性が非常に高いですから、はっきり言ってもうかるかもわからないか分からないわけですね。だけどとりあえず新しい事業を始めようとするわけです。ですから、始めたはいいけれども、続けていくと、やはりだんだんお金をもらえなくなってくるわけですね。確実にかせげる方に予算がってしまうのです。ですので、タッシュマンが言っているのは、そういうものをコントロールするために新規事業本部というのをまずつくるだけではだめだということです。そして、これは月並みなのですが、やはりリーダーシップが重要だということです。トップダウンで、その一番のトップは開発部長レベルではなく、さらにその上のレベルの人たちが責任を持ってその新規事業本部に予算を回すことが大事だということです。それから、たとえば評価をする仕組み等についても、確実にもうかっているとと同じ評価軸で評価をしてしまうと、当然ながら絶対に立ちいかないわけですね。そういったルールとか評価手法みたいなところからちゃんと責任を持つことが大事だということを書いていまして、その成功した例としてUSAトゥディの事例をあげています。ご存じのように、今、新聞メディアは電子媒体も押さえていて、USAトゥディという企業は、インターネットの電子版をつくって比較的的成功しているのです。その紙媒体から電子版に移行するときに、いかに彼らは新規事業本部を立ち上げて、それをリーダーレベルでうまくルールを切り分けて自由にさせてやったかという研究がありますので、そういったものをもしかしたらごらんになっていただくと意外と示唆があるかなと思います。

**【小松】** ありがとうございます。

【張】先生ありがとうございます。

単純な質問で申しわけないと思うのですが、これからの50年から100年にかけて、予測は難しいと思いますが、アジアの企業が意識すべき経営の方向性というものがもしあるとすれば、先生は何が一番大事かと思っていますか。

【入山講師】50年、100年というところかなり壮大で私にも回答が難しいのですが、まさにこの巖流塾のテーマと合致するかもしれない、非常におもしろい指摘だと思えます。

実は経営学で「インスティテューショナル・ボイド」と呼んでいるものがあります。まさに巖流塾のテーマとも合うと思うのですが、もしご関心があったら、ハーバード大学のタルン・カーナ等が研究している論文をごらんになると非常におもしろいと思うのです。いわゆるグローバルで進んできていた考え方というものは、やはりアメリカ中心の資本主義なわけですね。中谷先生の前でこういうことを言うのは本当に恐縮なんですけれども、それは株主をちゃんと守って、少数株主がガバナンスをきかせて、それで市場の取引コストが比較的低いところで取引が行われて、パレート最適な世界が実現するみたいな、比較的そういう考え方があったわけです。ところが実は最近、これは経営学とか、ファイナンスの分野とか、ミクロ経済学の研究者の間で言われていることが、やはり国と国でかなり制度の仕組みというものが違っている、ということです。たとえば「取引費用」という考え方があります。市場取引をするときに、取引でもめ事があると、アメリカでは司法制度がすごくしっかりしているので、最終的には裁判所に行ってやりあえばいいわけです。ところが、中国とかインドですと、当面は必ずしもそういうインフラが整っていないわけですね。そういうところでいわゆるアメリカ型の経営的なロジックだけを使ってもうまくいかない可能性があるわけです。われわれはそういう制度のすき間のことを「インスティテューショナル・ボイド」というのです。



張氏

ですからわれわれの研究でよく言うのは、同族経営とかいわゆるグループ企業、財閥といった仕組みは、実は中国とかインド等のエマージングマーケットの方が機能しやすいのです。なぜかという、あれはいわゆる市場の失敗の部分を企業同士をグループ化したり、あるいはガバナンスがうまくいかないことを同族にすることで逆に機能させるという可能性があるわけですね。

ですから、もしかしたら制度的な仕組みが企業の戦略とかにも影響している可能性があるのです。ですので、景気が上がった下がったという話よりももっと本質的な話でありますので、そういうことを考えられるのはたぶん重要なんではないかと思えます。

【張】分かりました。ありがとうございます。

【吉田】今日はどうもありがとうございました。

当社で組織人事の領域でコンサルタントを担当しております吉田と申します。一方で、日本の大学のビジネススクールで客員教授の立場で、比較的長い期間関わってきている立場の者です。入山先生は昨年9月に日本に戻られて早稲田でビジネススクールをやられている。その前はアメリカのビジネススクールでもご経験がある。

お聞きしたいことは、日本の大学におけるMBA教育に関してですが、私も担当してみているところがあります。というのは、日本のMBAは、最近では社会人を対象とした社会人大学院、専門職大学院



吉田氏

といわれるものが多いのですが、そこに来ている学生は、企業から来ている社会人で、結構ご年配の方も多し。目的は何かというと、仕事に即使えるような知識やスキルを学べると思って来ている人たちが結構多い。一方で、比率からいうと少数派になるのかもしれないが、先生がおっしゃられるような科学としての経営学を学ぼうと思って来ている学生もいる。その中で今度は教員の立場ですが、いわゆる実務家教員という、企業で実務を経験して先生をやっている人と、純粋にアカデミズムの世界で教員をやられている方がいる。実務家教員というのは、実務に役立つようなことを一生懸命教えるわけですね。アカデミズムの世界でこれらの方はやはり理論を中心とした、それぞれ統計解析等を前提とした形できちんと教えられる先生がおられる。

理論を中心に教えている先生に対しては、実務ですぐ役立つようなものを身につけようと思って来ている学生にはかなり不人気なんです。私は組織と人事が専門なので、担当しているのは人的資源管理です。実はこの主任教授の方も、そういう意味では国際標準的なアプローチといたしますが、人的資源管理の中でも、たとえば修士論文を執筆する際には、必ず統計解析の手法を用いた形できちんと書くというように指導しています。すると、実務を学ぼうと思っている学生にとっては、かなりそれにギャップを感じて、「人的資源管理でもそういうものが本当に必要なんですか？」と真顔

で聞いてくる学生がいたり、片や本当に科学としての経営学を学ぼうとしている少数の学生にとっては、あまりに実務偏重だと今度は逆にそちらに対して不満を感じてしまう。今私が関わっているビジネススクールでは、実はそういう状況にあります。

昨年戻ってこれて、まだ比較的新しい目で日本の大学のビジネススクールをご覧になられているお立場だと思うので、今の日本のビジネススクールのMBA教育というのは先生の目にはどのように写っているのか。それから、これから先、日本のビジネススクールはどうなっていくべきなのかということに関して、何かお考えがありましたらぜひお聞きかせいただきたいと思っています。

**【入山講師】** 大変素晴らしいご質問で、私も実は同じような問題意識を持っていました。日本のビジネススクールはどうなってくるかというのは非常に難しい問題なんですけれども、私はマーケットとしては結構これからあり得るのかなと思っています。なぜかという、人材はきっと流動化するはずなので、そうすると転職をするときに、キャリアアップの手段としてMBAを使われる方がこれからふえてくるはずなんです。ですから、そこでちゃんとわれわれがいい内容で貢献すれば、なくなるということはない、むしろうまくやればもっともっと期待されるのではないかなと個人的には思っています。

その中で日本のMBAがどうあるべきか、ということなのですが、これは大変難しい問題です。実は私は日経ビジネスオンラインの連載の第1回目か2回目までまさにそういうことを書いたのですが、アメリカでも実は結構多様なんです。アメリカでは、たとえば私のいた大学もそうでしたけれども、比較的上位の50校、60校ぐらいまでは、まさに研究大学で、そこにいる教授も95%は博士号を持っている、いわゆる研究者なのです。ですから、はっきり言うと実は授業は結構つまらないです。ハーバードは別格で、ああいうところの人はうまいのですけれども、それ以外の私

がいたような中堅の州立大学では、みんな研究がやりたいので、はっきり言っていい授業をしても出世に響かないから、学生の評判も悪いことがいっぱいあります。ゲストスピーカーを連れてくると実務家の方は話が非常にうまいので、教授は全然だめだけれども、きょうのゲストスピーカーはよかったなという話はしょっちゅうあるわけです。アメリカもそういう大学が上位はほとんどなのです。

でも、ハーバードは違うのです。ハーバードは、そんなにリサーチに力を入れていないのですが、でもリサーチもできちゃうスーパーマンを採っているからすごい大学なのです。そして、実はものすごくティーティングにプレッシャーをかけていますね。教授たちがみんな集まって、その中で若手の教授が模擬授業をやらされて、がんがんだめ出しをされるということをやっているのです。それで実務家のところに行ってヒアリングをして、ものすごく深く企業のことを学ばなければいけないのです。

そういうことで実務との接点をすごく考えている大学なのです。だけど逆にあれができるのはハーバードだけなのです。あれだけの知名度と金があるからできるので、ニューヨーク州立大学レベルでは絶対できないのです。なので、私の連載では「ハーバードを見てアメリカのビジネススクールと思うな」というタイトルを書いたのです。けれども、これは本当なのです。トップクラスといえるのはハーバードとバブソンだけ



です。私は実はバブソンに就職しかけたのですけれども、バブソンからインタビューがあるという話を同僚とか指導教官の教授に言ったら、「絶対行くな」と言われました。「あそこに行ったらリサーチできなくて、そのかわりティーティングをひたすらやらせる。だからおまえが一生バブソンで食っていくならいいよ。だけどそうでないから絶対に行くな、価値がなくなるから」と言われました。だからあの2つは例外なのです。

ただ逆に言うと、実はそういう意味ではビジネススクールでも絶対にこうだというのはアメリカでもないのです。なので日本も同じで、たとえば慶応はものすごくアカデミック志向が強くて、あそこはビジネススクールは全員PhDを取っているのです。グロービスは、実務家の方しかなくてまさに真逆ですね。

私は早稲田をわざわざ選んできたのですが、その理由は、日本の経営学ですぐれているといわれている方々が少なくとも何人かいらっしゃるということです。加えてご存じかもしれませんが、実務家の方でもものすごくビックネームが、内田和成先生とか、遠藤功先生とか、平野さんとか、ああいう方がいらっしゃるのです。ああいうビジネススクールは実は日本にあまりなくて、アメリカでもなかなかないのです。なのですごくおもしろそうだなと思いました。実はよく「実務家の方がいてやりにくいのではないですか」と言われるのですけれども、私は逆に実務家の方がいるから来たのです。何でかという、先ほどの学者云々という話とも関連するのですが、私は実はアカデミックか実務かでいくと、どちらかどっちかではなくて、どちらも大事だと思っています。これはあくまでも私の考えなのですが、たとえば、私がなんとなく理論をこねくり回して言っていることと、現場力とか見える化という言葉をつくられたローランド・ベルガーの会長の遠藤功先生が言っていることと結構一緒だったりするのです。私はそれを理論的に説明して、遠藤先生は現場力みたいな感じで、ご自身の経験から言葉が出てくるわけですけれども、実はよくよく話してみたら同じ

ようなことを言っていて、だからやはりお互いパスは違うけれども、つながっているわけです。もちろん逆にずれているところもあるわけですが、

だから私が学生によく言っていることは、両方大事だ、ということです。入山がこうやって授業でこねくり回した理論を言っている。一方で、ボストン・コンサルタントの社長であった内田先生の授業に行ったら、全然違うことを言うかもしれませんが、それが大事なのだと思います。それで自分で考えろと言っています。

先ほどのお話で実務に近いこと、という話があったのですが、これは別のところで私は書いたことがあるのですが、経営学の役割というものは、考えるための方向性、私は羅針盤という言い方をよく使うのですが、羅針盤を与えることが目的であって答えを与えるものではないということです。当たり前ですが、経営は大変難しいわけで、答えなかなかないわけですね。「答えはこうだよ」と出すのは非常に難しいのです。コンサルティングの方は時にして「これが答えだ」と言わなければいけないわけですが、いずれにしても答えをほしい人はたぶん経営学を学ぶのには向いてないのだと思うのです。答えをほしがるとはなくて、コンサルの先生がこう言ったとか、入山がこう言ったということをもとに自分で考えろ、ということです。その「考えること」のためにはまさに「知の探索」ではないですが、いろんな視点が必要で、それを得られるという意味で早稲田は比較的バランスがいいのです。だから「おまえら恵まれているよ」という言い方を私は学生にしているのです。私はどちらがどうかというよりはどちらも大事であり、また、学生がそれを使って考えることが大事なのだと思います。

【吉田】 ありがとうございます。

【大島】 どうもありがとうございました。

本来であれば後ろの皆さんも含めて全員にお伺いしたいところなのですが、時間を超過しておりますので、



大島氏

本日のところは入山先生に拍手を送ってお開きにいたします。

ありがとうございました。(拍手)

# 戦争博物館から戦争を考える

社会学者 古市 憲寿 氏

## Part1：講義

### はじめに：なぜ「戦争博物館」なのか

古市と申します。きょうはよろしくお願ひします。

きょうはどういう話をしようか迷ったのですけれども、8月15日も近いということで戦争博物館の話、戦争の話をしていただきたいと思います。

初めに自己紹介をしておきたいのですけれども、1985年生まれ、今29歳です。2011年に『絶望の国の幸福な若者たち』という本を出しまして、そのころから「何か若者に詳しそうな人」といろいろな人が勘違いしてくれて、若者のことを知りたい大人たちの講演会であるとか、そういう場所に呼ばれる機会がすごく増えました。

そういう経験をもとにして、最近、『だから日本はズレている』という本を出しました。これは日本の括弧つきの「おじさん」を分析した本です。「おじさん」たちは、会社の中にずっと居続けてしまっていて、世間の価値観からどんどんずれていってしまい、社内の論理だけを考え過ぎてしまうのではないかと。そういう括弧つきの「おじさん」の存在を前提として、日本社会はこれからどうなっていけばいいのだろうか、ということを書いた本です。

このように、若者であるとか、若者から見た日本社会論というものを基本的にずっと本としては出してきているのですけれども、1冊だけちょっと違う本を去年に出しました。それがみなさんに事前に読んでいただいた、『誰も戦争を教えてくれなかった』という本です。これは一言で言えば、戦争博物館の本なのです。あまた戦争についての本はたくさんありまして、戦争体験記であるとか、戦争を分析した本であるとか、もしくは集団的自衛権であるとか、イラク戦争とか、現在の戦争を分析するとか、戦争に関する本はすごくたくさん出ているのですけれども、戦争博物館に関する本、しかもいくつか



の戦争博物館を比べる本というのがなかったので、自分で書いてしまったというわけです。

実はもともと戦争博物館のことに興味があったわけではありません。戦争自体にも特に興味はありませんでした。それがなんで書こうかと思ったということから、きょうの話を始めたいと思います。

2011年のお正月に、たまたま友だちとハワイに行っていたのです。ハワイに2週間も行ってしまったのですけれども、僕は海があまり好きではなくて、海水に入らなかつたのです。海に入らないとなるとハワイって本当にやることなく、買い物もセールとかもやっているんですけど、そんな別にパツとしたものがあるわけでもないじゃないですか。というわけで、どうしようかなというので『地球の歩き方』をめくっていたら、ハワイにパールハーバーがあるということを思い出したのです。当然、「パールハーバー」の名前は知っていましたが、真珠湾の攻撃があったという事実は当然知っていたのですけれども、実際に行ったことはないのです。行ってみたいかなと思って、気軽な気持ちでパールハーバーに行ったのです。

そうしたら、その空間がすごくおもしろい場所だったので。そして、僕にとってはすごく興味深い場所だったので。というのも、僕が「戦争に興味がない」と言っ

ても、日本で教育を受けてきていて、その中で戦争というものはすごく悲惨であって、繰り返してはいけなくて、かつ、すごく重いこととして日本では教えられたりであるとか、メディアで流されることが多いと思うのです。けれども、アメリカのパールハーバーの「アリゾナメモリアル」は違っていたのです。どういうことかということ、非常に明るい場所だったのです。

「アリゾナメモリアル」は沖合に沈んでいる艦隊があって、その上に建っているミュージアムなのです。そこまではクルーザーで行くのですが、ハワイの海のクルーズなので楽しいですね。よその子供たちと一緒に船で行ったのですけれども、子供たちはみんな喜んでいましたし、同乗していたアメリカ人もこのクルーズを楽しんでいました。また、たまたま僕が乗ったクルージングの船には、当時の兵士の遺族の方々が乗っていて、それをガイドのおじさんが紹介したところ、みんなで拍手して盛り上がるということが起こりました。こういう文化は日本とは違うな、ということを実感しました。

そして、パールハーバーの「アリゾナメモリアル」は、日本とアメリカの歴史に関してはある種中立的に描いているのですけれども、そのメモリアルの主眼が犠牲になった兵士たちであり、彼らをたたえることなのです。その犠牲になった兵士たちの存在があるからこそ、アメリカのあの戦争における勝利はあったという形で、ある種前向きでさわやかな勝利を祝う場所なのです。でも、これはある意味で当たり前であって、アメリカというのはまだ戦争をし続けている国なのですね。戦争を続けている国であるから当然、戦争反対であるとか、戦争を二度と起こしてはいけないということは言わないわけです。このことが僕にとっては非常に驚きだったのです。アメリカ側に立てば当たりの視点ではあるのですけれども、同じ戦争、特に第二次世界大戦というものであっても、国や場所が違えば、これだけ見方が変わるのだな、ということがとても印象的でした。

たまたまその翌月、中国の南京に行く機会がありました。南京という場所は、南京大虐殺、南京事件が起こった

場所ですけれども、その南京という場所もまたアメリカとは違う形で、戦争の記憶を残している場所でした。その博物館にはいくつかの建物があるのですが、当時の日本の新聞等を展示しながら、日本がこれだけ騒いでいた、日本にこれだけ残虐なことをされたということを展示しているのです。

何よりも目立つのは、「30万」という数字にすごくこだわっていることです。まず、入り口には、犠牲者が30万人だったということを示す巨大なモニュメントがあり、「30万」という数字を12ヵ国語ぐらいで表記しています。かつ、博物館内の石の数も30万個であるそうです。博物館内にある平和を願う女神の像も高さ30mであったりとか、とにかく「30万」という数字にこだわっているのです。

歴史を正しく伝えるであるとか、証言者の声を伝えるという思いもたぶんあるとは思いますが、プロパガンダ色が非常に強い場所でした。どういうことかということ、中国のほかの博物館にも共通して見られる傾向なのですけれども、「日本にこんなにひどいことをされた。でも中国共産党の寛大な心によって、今日中関係は非常に友好である」という、ある種の共産党のプロパガンダとして使われている場所だったのです。

また、ちょっとおもしろかったのは、最後に「弔いマシン」というものがあったことです。ボックス型マシンで、日本語、中国語、英語が選べて、日本語を選ぶと「犠牲者を弔う」というマークが出てきて、どのようなものをささげたいかということを選んで、OKを押すと、「あなたの思いは弔われました」という表示が出てくるのです。館内では、日本のことを憎んでいる展示がありながらも、こうやって日本語で弔いマシンで弔いすることもできるのです。その他、ビジターセンターの日本語訳が「お客様センター」であったりとか、そういうちくはぐさみたいなことをここで感じました。

## 物語のない広島

またその翌月、3月に広島に行ったのです。広島の前

爆ドーム（広島平和記念碑）という場所です。広島という場所は日本の中でも珍しく、戦争の被害をそのままの形で残している数少ない戦争遺跡であるのです。けれども、その博物館は特に物語がなかったのです。アメリカでは非常に分かりやすい物語がありました。つまり、「犠牲になった兵士によってアメリカは勝利した」ということです。中国であれば、先ほど言ったような共産党の物語があります。でも広島に関しては、物語というものがなく、ただただ悲惨さを強調するだけということが印象的でした。

詳しくは本に書いたのですが、展示はそもそも広島市の歴史から始まるのです。だから戦争の加害とか、被害とかそういう戦争に関する責任問題ではなくて、ただ広島で起こった悲惨なことを表現しているわけです。広島には「過ちは繰返しませぬから」という碑がありますが、あの碑については「日本が加害者なのか、被害者なのか、主語は誰なのか」ということが批判されますけれども、まさにそれを裏打ちするような博物館でした。

また、広島博物館については、原爆被害に遭った子供や大人たちの皮膚がどろどろになった人形が展示されているのですが、あれを撤去しようという運動があります。ショック療法みたいに、あの姿を見せてどうなるのか、という反対の声が上がっているからなのですけれども、もしもその人形さえもなくなったら、ただひたすらに悲惨なことを強調する場所に広島はなると思います。

この3つの国の3つの博物館をたまたまめぐりながら、同じ「あの戦争」を記憶するはずの場所であっても、戦争の残し方というものはまるで違うな、と感じました。そして、ある種当たり前ではあるのですが、そのことがおもしろいというふうに思ったのです。同じ第二次世界大戦という世界中で戦った戦争であっても、一方にとっては「よい戦争」であったりするわけです。

特にアメリカにとっては、あの戦争は「よい戦争」なのです。本土空襲にも遭っていないですし、戦争によって景気がよくなって、アメリカという国はあの時代に栄

えたわけです。その後起こるベトナム戦争とか湾岸戦争に比べて戦費もそれほどかかっていませんし、自分たちの国のダメージはほとんどなかったにもかかわらず、それで経済復興したという意味で、あの戦争は非常に「よい戦争」として記憶されているのです。

一方で、日本では当然「悲惨な戦争」として記憶されているわけです。「あのような戦争は二度と起こしてはいけない」ということが、いまだにトラウマのように日本人の心に張りついています。一方で、中国では、「悲惨」ということも当然強調されるのですけれども、それよりも政治の道具として、あの戦争は記録されていました。こうしたことから、はたして各国は「あの戦争」をどう残しているのか、ということをお調べしたくなったのです。

## 戦争社会学

こうやっていくつかの戦争に関する博物館をたまたま見たことによって、ほかの博物館を見たいくなったのです。というわけで、ほかの国の博物館にも行ってみました。ちょっとまじめなことをしゃべっておくと、「戦争社会学」という学問分野が今ちょうど注目を浴びているのです。社会学というのはもともと社会のことを研究する学問ですから、戦争については従来はあまり対象になってこなかったのです。なんでかと言うと、戦争というものは社会の状態から見て非常にまれに起こる非日常的な出来事ですから、社会学の対象にはならないと思われてきたのです。でも、それがこの20～30年で状況が変わってきました。

まずひとつが、「メモリースタディーズ」とか「メモリアルスタディーズ」と言うのですが、記憶の研究というものがこの30年間ぐらいですごく勃興してきました。直接の契機は、戦争経験の風化、すなわち戦争体験者がどんどん亡くなっていくという状況と非常に密接に関係しています。この30年ぐらいで、どんどん「あの戦争」の経験者が亡くなっていき、そうした中で「あの戦争」をどう検証すべきなのかということが、日本のみならずこの国でも問題になってきたのです。その中で記憶とい

うものをどう考えればいいのか、そして記憶と忘却という問題、記憶の研究がすごく注目を浴びました。

加えて、これは観光社会学という分野とも関係してくるのですけれども、この10年ぐらいは「ダークツーリズム」研究というものが流行しています。東浩紀さんがここにいらしたときもたぶんしゃべったと思うのですが、観光の一分野として、アウシュヴィッツであるとか悲惨な場所、人類が残した負の遺産みたいな場所を研究しようということが盛り上がっています。実は「ダークツーリズム」は特別な観光ではないというか、そもそも観光というものは非日常を求めて人々が遠くに行ったり海外に行ったりするものですよね。ですから、死のおいを感じさせるようなアウシュヴィッツであるとか、そういう場所は実は観光地としても非常に納得できる場所であるということで、ダークツーリズム研究というものが最近注目を浴びています。そして、先ほどお話ししたように、異常な状態としての「戦争」を対象にするのではなく、戦争をきっかけに社会構造がつくられることもあるという立場に立って、社会学の対象にもすべきではないかという「戦争社会学」という議論がこの数年、日本でも盛り上がっています。

また、日本の戦後の社会構造というものは、戦時中に結構つくられたのではないかという議論があります。1945年に日本は生まれ変わった、と丸山眞男等は言っていて、そういう議論が一時期盛り上がった時代もあったのですが、実はよくよく見てみると、日本は別に1945年で完全に断絶しているわけではなくて、戦前と戦後というものは結構連続しているのです。つまり、戦時中につくられたさまざまな制度を戦後は継承しているのです。

よくよく考えてみたら、戦後の経済成長というものも、ある目的のために国民が一丸となって、ある意味で私生活を犠牲にしてまで国のために経済成長するということは、戦争とも非常に似ているわけです。戦争中は、敵の国を滅ぼす、敵の国に勝つという目的で、日本国民が一丸となって戦闘機をつくったり、兵士になったりしたわけ



です。つまり戦争中とある時期までの高度成長期というものは、実は国の形というものは似たりもしているのです。そうだとすると、戦争だけを特別な事象として考えて本当にいいのかどうか。もしかしたら戦争と戦後というものを連続して考えた方がいいのではないかという考えのもと、戦争社会学という議論が最近注目を浴びているのです。

その中で僕が注目したのは、国立の戦争博物館というものです。国立というのは、つまり国家というものがいかに第二次世界大戦を、あの戦争を記憶しているかということでもあります。ですので、国立の戦争博物館を見ることによって、ある意味でその国の形というものが分かるのではないかと思ったのです。というわけで、いろいろな国に行ってきました。

## 観光地としてのアウシュヴィッツ

2012年の夏にはアウシュヴィッツに行ってきました。当たり前のことですが、アウシュヴィッツという場所はすごい観光地なのです。日本のドキュメンタリー番組では、曇り空の中を暗い顔をした俳優さんが歩いていく、みたいなシーンが切り取られると思うのですが、実際のアウシュヴィッツという場所は、世界遺産にも認定されている、外国からも人がたくさん訪れる観光地で、年間140万人が来場しています。特に夏のポーランドは気候もいいですから、人がたくさんやってくるのです。

というわけで、「死の工場」であるとか、ここで何10万人も殺されたというイメージとは裏腹に、ある種俗世的な場所になってしまっているわけです。僕が行ったときも空は晴れていて、ガイドさんの後に人がずらずらついて行くという感じの場所でした。さすがに場所が場所だけあって、みんなが騒いでいるということはないのですけれども、僕のイメージに中にあったアウシュヴィッツとは違うな、と思いました。

アウシュヴィッツは、日本からだ結構行きづらい場所なのです。日本からだフランクフルトかヘルシンキに行って、そこからポーランドのクラクフという町まで行きます。クラクフという町はポーランド第2の都市ではあるのですけれども、基本的にアウシュヴィッツに行くための拠点としての役割を果たしている町です。そこに来る観光客はたいていアウシュヴィッツへ行くのです。つまり、アウシュヴィッツが重要な観光資源になっているのです。そして、アウシュヴィッツという場所はショッピングモールや教会とも隣接しています。つまり、アウシュヴィッツの収容所は別に何も無い荒野につくったわけではなくて、もともと村があったところにつくられたわけなのです。そもそもドイツの強制収容所は、線路がないと囚人を運べないので、完全に人里離れた場所ではなくて、線路が通っているぐらいの地方都市であることが多いのです。アウシュヴィッツも、収容所の敷地以外には昔も今も人が住んでいます。当然生活するための施設、たとえば、ショッピングモールとか教会とか極めて日常的なものが周りにあったりするのです。

このアウシュヴィッツの博物館は、ほかの博物館と比べて「残す」ということに執着した場所だと思いました。1995年にこの博物館はできたのですが、そのころから館内の展示はほとんど変わっていないそうです。たとえば、IT技術とか最新技術もほとんど使われていないのです。最近の博物館だったら、スマートフォンを展示物にかざすと、ARで展示内容が見ることができるとか、情報が見れるということもありますけれども、そういうことが別にあるわけでもなく、ただ昔の古典的な博物館の

ようにガラスケースがあり、その中に物が飾ってあり、それを見ていくというかたちの、非常に古典的な博物館でした。

一方で、残すことに対してはすごく気を使っている場所なのです。たとえば、アウシュヴィッツを取り囲む金属の塀は、最新の技術を使って、なんとか当時のまま残そうとしています。よくメディアに出てくるような大量なユダヤ人の靴とか眼鏡も、なんとか当時の姿のまま残そうとして、さまざまな取り組みがなされているようです。このように、ありのままを残そうとするような博物館という点が印象的でした。

アウシュヴィッツについてもうひとつおもしろいなと思ったのは、普通の展示ツアーで回ってしまうとそこは飛ばされるのですけれども、各国の歴史を展示する施設があるのです。アウシュヴィッツに連れて来られたユダヤ人はポーランド人だけではありません。ヨーロッパ全体の12カ国ぐらいから連れて来られたのです。そこで、各国ごとに展示用の建物がほしい1棟ずつ割り振られていて、その建物の中で各国ごとの展示がされているのです。フランスは現代アートを使ってホロコーストの悲惨さを訴えたり、オランダはアンネを使っているとか、各博物館がお客さんを楽しませようとする気概みたいなものが感じられました。

## 戦争がタブーではないベルリン

その後にドイツのベルリンにも行ったのです。ドイツのベルリンという場所もおもしろい場所、ここは街中に敗戦の記憶がたくさん立ち並んでいる場所なのです。たとえば、旧ソ連軍が建てた「勝利の碑」が、まだベルリンには残っています。つまり、街中に海外の人が建てていった勝利の碑が残っているのです。こういう考え方は日本人にはあまりないと思うのです。

それだけではありません。ドイツのベルリンの町を歩いていると、敗戦の痕跡をたくさん見つけることができます。たとえば、シーメンスという企業の本社に戦争の犠牲者を弔う碑があったり、戦争のことを想起させるよ

うな碑が街中にあふれています。

ベルリンでは国立歴史博物館にも行ってきたのですが、その中で「ナチス」のことを特別な時代としては扱っていなかったのです。よく日本で言われているのは、ドイツはナチスというものを完全に切り離して、ナチスが全部だめだったのだという形で罪を全部ナチスに着せて終わった、ナチスは特別な時代であって、その後ドイツはまったく違う国として生まれ変わった、ということが言われるのですけれども、今現在の国立歴史博物館を見る限り、そうではありませんでした。

たとえば、各展示コーナーにはパネルがあって、そのパネルの中に先史時代から現代まで時代区分の示す目盛がついているのですが、その中でナチス時代も普通にひとつのパートとして扱われていたのです。つまり、ナチスを必ずしも特別な時代としては扱っていないのです。このことが印象的であり、また、おもしろかった点です。

かつ、ヒトラーももはやタブーではありませんでした。ヒトラーの演説を聞けるコーナーがあったり、ヒトラーのポスターが張ってあったりして、ヒトラーをタブー視していなかったのです。これは日本との大きな違いですけれども、軍事もタブーではないのです。もともと国立歴史博物館という場所は弾薬庫か何かの場所につくった博物館であり、極めて軍事的な場所なのです。そして、軍事はタブーではなく、かつ、館内の展示においても、ドイツ軍が使っていた兵器も置いたりしているのです。というわけで、日本と違って軍事もタブーではないということが非常に印象的でした。

## 戦争博物館のないイタリア

そして、アウシュヴィッツ、ベルリンに続いて敗戦国をめぐると思って、イタリアに回ったのです。イタリアにも当然戦争博物館があると思って、首都ローマに行ってきたのですが、実は戦争博物館というものがなかったのです。そもそもイタリアには国立歴史博物館自体もないらしいのです。何人かの専門家に聞いたのですけれど、

国立パスタ博物館はあるらしいのですが、イタリアには国立歴史博物館というものはないそうなのです。また、国立美術博物館は、中世で展示が終わっているのです。つまり、現代史を展示する国立博物館はないらしいのです。ちなみに、イタリア人が使っている歴史教科書を見せてもらったのですが、イタリアのことだけを描いているわけではなく、歴史教科書がそのまま世界史なのです。

イタリアという国は、そもそも「国家」というものを非常に描きにくい国らしいのです。特に南部と北部はまるで別々の国と言っているくらい違っています。先に工業地帯として発達していた北部、事実上その植民地だった南部という形で、北と南でまるで違う国であったという歴史が長くて、「イタリア」という国を統一的に描くことが非常に難しいらしいのです。

というわけで、そもそも国立歴史博物館もないのですから、国立戦争博物館もないわけです。そのかわり各地に「解放博物館」というものがたくさんあり、ローマでは2件ありました。これらは、いかに自分たちローマ市民がムッソリーニの圧政から自らを解放して新しい時代をつくったのか、ということを表示している博物館なのです。実はイタリアは、民衆が自国を解放していて、その後、枢軸国に宣戦布告をしているので、「敗戦国」とも言い切れないという事情もあります。

## 現場と齟齬のある中国

イタリア・ローマを回ってきたところで、中国の話をしたと思います。中国は、北京、長春、瀋陽、大連、上海に行ってきました。中国の特徴は先ほどもしゃべったように、「日本軍がこんなに悪いことをした。しかし、共産党は寛大な心があるから、今日は友好だ」ということを基本のフォーマットにしています。現地に行っても感じたことは、少なくとも博物館を見る限りは、あんまりの人たち本気で怒ってないんじゃないか、ということも思ったのです。

どういうことかといいますと、たとえば、国家博物館というものが北京にあります。たまたま僕が行ったと

きはルイ・ヴィトン展をやっている、ルイ・ヴィトンの方が戦争の歴史であるとか毛沢東よりも展示の扱いが多かったのです。こんなものなのかな、と印象的に感じました。

長春、昔の満州国・新京ですけれども、そこに立地している満州国の博物館も当然日本のことは糾弾していて、溥儀のことはぼろくそに言っているのですけれども、一方で博物館に併設されているレストランでは、「溥儀が愛した宮廷料理」というフェアをやっている、当時の食材を食べられるのです。この長春の博物館は、中国政府から観光地指定をされていて、実際たくさんの方がここにやってくるのです。ある意味で戦争時代を割り切ってしまう、それを観光資源にしようという思惑が非常に透けて見える場所でした。

大連と旅順に関しても同じようなことを思いました。ちなみに、僕が旅順に行った2011年は、ちょうど『坂の上の雲』が日本で放送されていた時期だったのです。旅順の博物館では、『坂の上の雲』関係の日本語のポスターがたくさん張ってあって、『坂の上の雲』にまつわるキーホルダーとかグッズがたくさん売られていました。203高地に登ってみると、そこには土産物屋さんがあって、日本語をしゃべれるおばさんが土産物を売っているのです。国家としては日本を糾弾するのだけれども、一方で、それを観光地にしようというしたたかさがあると言うか、徹底してなさというのを感じました。

徹底してなさと言えば、上海でそれをすごく感じる出来事がありました。上海には当然、戦争博物館というものが、その戦争博物館に僕が行ったときは、たまたま愛国教育の一環として地元の小学生が来ていたのです。そして、この博物館には映画館が併設されていて、本来は中国共産党を褒めたたえ、かつ日本のことをだめという戦争映画が流されているはずなのですけれども、実際その映画館で流れていたのはディズニー映画の『白雪姫』だったのです。つまり、子供たちが泣きわめいたり、はしゃいだりして抑えることができないから、結局ディズニー映画を見せたりしているわけです。そして、先生

たちもずっとスマートフォンをいじったりしているわけです。

どういうことかということ、国家としては上から押しつけて戦争博物館を各地につくっており、愛国教育も上からの押しつけでちゃんと言っていこうとしているのですが、そこで何を教えるか、何をするかということは結局現場に任されているのです。このように、上海では国家と現場との齟齬みたいなものを感じました。

## エンタメ性のある韓国

中国と比べて韓国の戦争博物館は、より本気だなということを率直に思いました。たとえば、天安という場所にある「独立記念館」は、面積が400万平方メートル、ディズニーランド8個分が戦争博物館のためにつくられた場所で、たぶん世界最大の戦争博物館だと思います。この広大な博物館の敷地に入ると、まず815本の韓国の国旗が掲げられた場所で迎えられるのです。僕が訪問した時は、ちょうど竹島・独島問題が盛り上がっていた時なので、「独島は韓国のものである」という展示も同時にされていました。

この博物館は、非常にスタイリッシュで、おしゃれで、お金がかかった博物館なのです。7つの巨大な博物館があり、戦争映画を放送する4Dシアターという、3Dだけではなくて振動も感じられるようなシアター等、いろいろな施設が立ち並び、歴史教育の中心地になっています。この博物館は「独立記念館」とは言いますが、実際は1910年から1945年の間のことにほとんどの展示が費やされているのです。

そして、戦争というものをすごくおしゃれな形で、かつ、楽しませて伝えようという、エンタメ性が非常に感じられる場所だったのです。たとえば、「独立戦争体験コーナー」という一角があるのですが、そこでは射撃の体験ができたり、射撃で兵士を撃つようなゲームですとか、韓国の国旗をいかにきれいにはためかせられるかということを競うゲームがあるとか、なんとかしてお客さんを楽しませようというエンタメ性を考えていた場所でした。

そういう巨大な博物館がソウルにもあるのです。ソウルの戦争博物館では、竹島と記念撮影ができるフォトゾーンがありました。僕が行ったときは、事情が分からないヨーロッパ人が、そこで韓国の国旗を持って写真を撮ったりしていて、ある種プロパガンダではあるのですが、お客さんを楽しませようとする演出がたくさんある博物館でした。ちなみに、両方の博物館とも無料ということもあってお客さんは非常に多いのです。

特に日本と違うなと思ったのは、戦争博物館のすぐ目立つところに、「自由と平和は、ただではない」ということが書かれていたことです。つまり、「平和」のイメージがまるで日本と違うと思うのです。たとえば、戦争博物館内に「平和」の重要性を謳うイメージ映像を上映しているコーナーがあります。仮に日本で「平和」と言うと、鳥が青空を飛んでいるとか、草原であるとか、そういうことを思い浮かべる人が多いと思うのです。でも、ソウルの博物館で「平和」というイメージとして上映されていたのは、銃を持って国境を守る兵士の映像だったのです。「平和」という概念が、日韓両国ではこれだけ違うのだ、ということを感じました。

韓国という国はちょっと前までは非常に貧しい国でした。それが非常に豊かになってはきたけれども、まだ戦争は続けている状態にあるわけです。いまだ休戦状態であるということの凄さを感じた場所でした。

## 戦争の総括をしていない日本

その他としては、シンガポールであるとか、香港とかいろいろな国の戦争博物館に行ったのですが、いろいろな国を回ってきて、翻って日本のことを考えると、日本はすごく特種な場所だなと思ったのです。日本には国立の戦争博物館というものがありません。国立歴史博物館も1983年までなかったのです。しかもたいはどこの国でも、国立歴史博物館は首都であるとかアクセスがしやすい場所にあるのに、日本では千葉県佐倉にあるのです。佐倉の博物館は、東京駅から高速バスで行くか、もしくは最寄駅からバスか車で行くような非

常にアクセスが悪い場所にあります。しかもこの博物館は、現代史のコーナーが2010年までなかったのです。歴史博物館なのに明治ぐらいで歴史が終わっていたのですね。これは何でかということ、やはり「戦争のことを描きたくなかったから」という理由だそうです。国立博物館が戦争のことを描いてしまうと、それはすなわち国家の意思となってしまう、だから国家として戦争を語りたくない、現代史コーナーを展示したくない、ということだったらしいのです。

とはいえ、ようやく2010年に現代史コーナーが開設されたのですが、それがすごく無味乾燥なのです。たとえば、「戦争」の体験談もなく、かつ何かを実感できるようなものもなく、ただ年表があったり、道具が置いてあるだけなのです。唯一、エンターテインメント性がありそうなものは、当時日本軍が使っていた銃が置いてあって、その重さを体験できるというコーナーがあることです。でも、これも一悶着があったらしくて、初めは銃を実際に構えるような高さまで持ち上げられるようにしようとしたらしいのですが、そうすると銃を撃つまねをする子供が出てきてしまう、ということで、それはやめた方がいいということで、20cmぐらいしか持ち上げられないような銃の展示になっていました。しかも、これを決めるプロセスで、館内ですごくもめたらしいのです。

また、沖縄戦に関しては資料がドカッと置いてあって、各自自由にお考えください、という形で、明言を避けているのです。自分の国のことを語りたくない、特に戦争について語りたくない、ということがありありと分かるような博物館でした。でもこれは、今の最新の博物館展示学から考えたら非常におかしい話なのです。

最近、博物館展示学という学問が盛り上がっているのです。今までの博物館は、物を収集してお客さんに見せればいいぐらいの形で、見せ方であるとか展示方法についてはあまり注目が集まらなかったのです。ところがここ数年、博物館をちゃんと見てもらうためには、来てもらった人に学んで楽しんで帰ってもらう必要があるということで、博物館をいかにおもしろくするか、いか



にエンタメ性を高めるかという意味も込めて、博物館展示学という学問が非常に流行っているのです。こうした状況にあるにもかかわらず、戦争博物館に関しては、それが例外であるようなのです。「戦争」という重いテーマを扱うので、その体験をさせることにどこか拒否反応がある、どこかに歯どめがかかっているということで、難しくなっているのだと思います。というわけで、この国立歴史民族博物館の現代史コーナーも、「戦争」に関しては努めて無味乾燥な場所にしているように思いました。

ただ、これは別にこの場所だけの問題ではなくて、日本という国の戦争の記憶の残し方と関係してくる話だと思うのです。そもそも日本は、「国家」としてあの大きな戦争をどう残すのか、大きな記憶というものを持っていない国です。これに対して、冒頭に紹介したアメリカ、中国、韓国は非常に分かりやすいわけです。アメリカは勝利の物語を描けばいいわけです。中国や韓国は、「日本にこんなことをされた。でも今は日中友好だよ、日韓友好だよ」という話を描けばいいのです。しかし、日本の場合は、「戦争」というものをどう描けばいいかということを経済学はまだ決め切れていないのですね。

これはよく言われる、日本は「戦争」を総括できていないという問題とも関係してくると思います。日本という国は、「戦争」をどう扱うかということについて、ずっとダブルスタンダードでやってきました。サンフランシスコ講和条約を結び、東京裁判を受け入れて、つまり日本は敗戦国として自分たちを認め、そこの中でアメリカの

手助けをかりて国際社会に復帰したわけです。一方で、日本国内では東京裁判に納得できない政治家がたくさんいたし、国民にもたくさんいたので、東京裁判に反するような言動も許されてきました。この点でドイツとは違うわけです。ドイツは戦争を美化するようなことを言うことは禁止で、つまり言論の自由を制限してまで、戦争の総括をしてきました。日本はそうはしてこなかったのです。「戦争」というものの総括をしないまま、今までやってきたわけです。そのことが象徴的にあらわれているのが戦争博物館という場所だと思います。

## 若者だけが戦争を知らないのか

こういう話になると、若者ほど戦争を知らないとか、上の世代の方が戦争を知っている、とかいう話になってしまうのですが、実際はそうではないのです。私の本でも図表で紹介していますが、NHKが2005年に行った世論調査からの抜粋です。「日本が一番長く戦った国を知っていますか」、「同盟関係にあった国はどこですか」、「真珠湾攻撃の日はいつですか」、「終戦を迎えた日はいつですか」、ということ各世代に聞いたアンケート調査なのです。結果を見てもらえば分かるように、確かに戦後派、特に若い世代は、真珠湾攻撃がいつかということあまり知らない結果となっています。真珠湾攻撃に関しての正答率は22%です。長く戦った国も31%しか正答していません。同盟関係にあった国も47%しか知らないのです。全問正解は10%しかありませんでした。

ただ、一方で戦争を経験したはずの戦中世代も、この4つの質問をしたときにちゃんと答えられているわけではないのです。長く戦った国が分からない人が半分以上いますし、同盟関係にあった国、真珠湾攻撃の日も半分ぐらいしか知らないのです。だから戦争を経験した世代であっても、そのようなことを覚えているわけではないということです。

また、「広島原爆の日はいつですか」、「長崎の原爆の日はいつですか」と聞いてみたところ、若い世代を全国で見ると25%しか知らないけれども、実は70歳以上

の、これらの史実をリアルタイムで経験したはずの世代も同じぐらいの正答率しかないのです。かつ、広島に住んでいる人であっても、全員が全員この日を覚えているわけではないという結果となっています。これは、ある意味意外な結果だと思うのです。東京にいと、広島の人にはみな「原爆」ということを非常に重くとらえていて、「原爆の日」には毎年メモリアルの行事が開催されるということで、広島市民は全員、あの日のことを大事に思っているのだろうと思ってしまいます。でも、実際に「原爆の日はいつですか」と聞くと、正答率がだいたい7割ぐらい、特に若い世代では5割ぐらいしか知らないという結果となっています。

長崎についても同じですね。長崎の原爆については、全国ではだいたい25%ぐらいしか知らないのですが、長崎市民であっても正答率は非常に低い結果となっています。だから、若い世代ほど戦争を知らないとか、長崎や広島の人には戦争のことをよく知っている、というふうに一言で言えますけれども、実際にはそうでもない、ということがあらわれてくる調査結果だと思います。

ところで、「終戦を迎えた日」という質問については、このNHKの調査では「8月15日」が正解となっていたのですけれども、この講義の課題図書として提示した『8月15日の神話』という本で書かれているように、そもそも終戦を迎えた日が8月15日ということも実は非常に怪しい話なのです。確かに8・15に玉音放送は流されました。そして現在では法律で8・15は「終戦の日」とちゃんと制定されていて、確かに8・15に戦争が終わったことになっています。けれども、国際法の視点から見たら、多くの国で対日VJデーは9月2日になっています。つまりミズーリ号上で休戦協定を結んだ日です。日本だけの視点で言えば、8月15日ではなくて、御前会議で戦争をやめるということが決まった日を「終戦の日」にしてもいいわけです。にもかかわらず、なぜか8月15日という日が「終戦の日」ということになっているのです。だから、本当は8月15日を「終戦の日」というふうに言う正当性がどうなのかは怪しいのです。

このように、戦争を知っている/知らないということについて、思ったほど上の世代が知っているわけでもないし、かつ、8月15日は「終戦の日」でしょうとなんとなくみんなが思っていることも、それをたどったら怪しかったりもする、ということが分かると思います。

## 戦争＝「あの戦争」なのか

きょうはいろいろな話をしてきたのですが、そろそろまとめに入りたいと思います。僕は、そもそも戦争について僕たちはどれだけ知っているのだろうか、ということについて考えているわけです。たとえば日本では、戦争について学校の教科書で習う、であるとか、『火垂るの墓』や『はだしのゲン』等の作品を通じて戦争のことを思い出すとか、そういうかたちで戦争のことを知る人が多いと思うのです。

たとえば現在、集団的自衛権の問題が盛り上がっています。この集団的自衛権に関して反対派は、徴兵制が復活するとか、日本が空襲で攻められる国になってしまう、ということを行っています。けれども、それは戦争というもののイメージが、あまりにも第二次世界大戦に縛られているからなのではないのか、と僕は思うのです。

世界の歴史を見てみると、国と国が総力を結して戦争というものは、「あの戦争」以降ほとんど起こっていません。そういう国と国が戦争総力戦というものはどんどん減ってきていて、逆に終わりがない紛争であるとか、国境付近での小競り合いというものが増えてきているのです。ですので、今現在において「戦争」と言ったときには、必ずしも「あの戦争」、すなわち太平洋戦争ではあり得ないはずなのです。にもかかわらず、戦争に関する話題が出るたびに、なぜか「あの戦争」に関する話題やイメージばかりが想起されるのです。

このこと自体は、確かに戦争に関する抑止力にはなっていないと思うのです。しかし、それが果たしてどれだけ意味があることなのか、ということも同時に思うのです。逆に、戦争イコール「あの戦争」というふうにいると、現在世界のさまざまなところで起こっている戦争、

もしかしたらこの国が巻き込まれるかもしれない戦争というものに対する想像力を奪ってしまうことになるのではないかと、ということも同時に思うのです。

今現在、現実的に日本で戦争が起こるとしたら、尖閣諸島が攻撃されるとか、国境付近で戦闘機同士が交戦するという形ではあり得ると思います。そして、そういうことが起こっても、日本で徴兵制は始まらないだろうし、総力戦にもたぶんならないだろうと思います。にもかかわらず、戦争という話題が出るたびに、賛成派も肯定派もなぜか「あの戦争」ばかりを想起してしまうのです。だから、戦争イコール「あの戦争」としてしまうことの弊害というものは非常に大きいと思うのです。

しかも、紛争の時代という話を先ほどしましたけれども、戦争の在り方も変わっています。たとえば、イラク戦争のときによく言われたように、世界的には民間軍事会社や傭兵が活躍する時代になってきています。かつては、国民軍対国民軍の戦争が中心でしたけれども、今はそうではなくて傭兵であるとか、自国の国民ではない人が命を落としたりしているのです。だから、確かに一般の日本人は戦後に戦争に巻き込まれてこなかったと言えるのですけれども、一方で民間軍事会社に入って、そこで命を落としている日本人はいたりするのです。

また、各国がロボット兵の開発を進めていますし、無人機の問題もあります。こうした無人機やロボットがどんどん戦場に入り込んでいるのです。というわけで、人と人が、歩兵対歩兵が銃を持って戦う戦争というものは、どんどん過去のものになりつつあるのですね。こうした中で、「あの戦争」を基準にして「もう戦争を起こしません」と言ったとしても、どうしても空疎になってしまうと思うのです。

一方で、そもそも「あの戦争」自体を僕たちは知っているのかという問題もあると思います。先ほどお話しした「長崎原爆の日」をみんなが知らないということがその象徴です。また、「終戦の8月15日の青空」ということもよく言われます。「8月15日の青空」の話は多くの人がするのですけれども、実際に気象図を見てみると、8月15

日は確かに東京の一部では晴れていたのですけれども、曇りがちの晴れだったみたいです。しかも東京ではなくて違う地方を見てみると、曇りとかひょう雹とかの場所も多いのです。当時の日本領土を考えると、韓国とか中国に関しては、必ずしも青天なわけではないのです。にもかかわらず、なぜか「8月15日は青空」というふうに想起されてしまうわけです。

だから、どんな記憶もある種のフィクションの上に成立している、と僕は思うのです。日本はその意味では、「8月15日の青空」であるとか、そういう部分部分におけるフィクションというか、共同のイメージについては、つくってこれただけけれども、国際的に通用するような大きな記憶というものは、たぶんつくれてこなかったのだと思います。先ほどダブルスタンダードという話をしましたけれども、国家としての戦争の記憶というものを、結局つくれてこなかったのですね。それがゆえに今のさまざまな混乱があると思うのです。

たとえば、靖国神社へ行く、行かないにしても、本当は国立の追悼所を別につくれば済む話なのですけれども、歴史的経緯を考えるとなかなかできなかつたり、それに反対する政治家がたくさんいたりして、どうしてもダブルスタンダードというものがずっと続いているわけです。そういうこともある以上、なかなか戦争の総括は難しいのではないかと思います。

## 日本のアキレス腱としての「戦争」

翻って、きょうの話をまとめたいのですけれども、戦争博物館については2011年から始めて、3年ぐらいいの間、旅行のたびに回っていたこととなります。各国に行くたびに、国ごとの違いというものを意識させられました。ただ、どこの国も都合の悪いことはごまかしたがるのです。たとえば中国に関して言えば、歴史博物館に行っても文革時代のことは大して描かれていませんでした。韓国では軍事政権下のことはさらっと流されています。つまり国家の正当性にかかわることは、どこの国も隠しておきたいし、あまり触れたくはないのです。

日本の場合、それが「戦争」なのだと思います。日本という国はいつできて、どんな正当性のもとに成り立っているのか、という日本のアキレス腱みたいな正当性の問題が戦争にかかわっている以上、日本としてはなかなかそれを提示しにくいのです。文革とか軍事政権という問題はある意味で国内の問題ですけれども、日本が不幸なのは、「戦争」というものは相手がいる問題であるということです。だから日本国内で勝手に記憶をつくりかえることができないのです。勝手に記憶をつくりかえようとすると、そもそも東京裁判はどうするのだ、とか、サンフランシスコ講和条約はどうするのだ、という形で、海外も巻き込んだ話になってきてしまうのです。だから、日本の国家としての正当性におけるアキレス腱が「戦争」であることの不幸を、日本のあいまいな戦争博物館は教えてくれるのだと思うんです。

難しいのは、これからの話です。今までの日本は、ずっとこうやって曖昧にやってきました。でも、曖昧にしたいくないという一派も出てきています。そこで総括ができるのかということですね。

終戦から今年で69年目、来年で70年目になり、ほとんど生存者がいなくなってきました。戦後すぐだったらみんなが戦争の経験者ですから、こうしましょうとか、こういう方向で行きましょうという合意も得られやすかったと思うのです。ただ、もはや戦争の実体験がない中で、戦後の記憶しかない中で、いかに戦争というものを総括できるのかということ、非常に難しいと思うのです。よくも悪くも、結局ダブルスタンダードはこれからも続いていくでしょう。そして、戦争に関して海外から何か言われたりとか、それに対して日本が言い返したりという、戦争にまつわるぐだぐだした事態は、8月が来るたび、もしかしたら8月ではなくても、これからもずっと続いていくのではないかと考えています。

戦争博物館についての本を出した後、どういう博物館をつくれればいいのか、とよく尋ねられたりしました。しかし、それはすごく難しい問題です。博物館は箱モノでもあるし、日本という国がどんな歴史を描くかというこ



とを選べない以上、博物館もどうしても曖昧になってしまうのだと思います。かつ、1個の歴史だけを選ぶことはできないとなると、博物館というものをつくる意味自体もないのではないかと、とも思うのです。

しかし、別に「あの戦争」のことを大して知らない人であっても、世界平和を願うことはできるのです。逆に「あの戦争」を知っているがゆえに、今起こっているようなさまざまな小さな戦争、紛争の危険性を見逃すことがあるのだとしたら、むしろ戦争博物館というものはなくてもいいし、戦争の総括ももしかしたらなくてもいいかもしれないし、そもそも戦争というものをちゃんと教える必要があるのかどうかも分からない、ということになりました。

その辺の話は後半のディスカッションの中でしていけたらいいなと思っています。一方的に話すのはこれぐらいで終わりにしたいと思います。どうもありがとうございました。(拍手)

## Part2 : 質疑応答

【太下】 古市さん、ありがとうございました。

それではディスカッションに入りたいと思います。事前に準備してきているメンバーがいると思いますのでよろしくをお願いします。

【西田】 大阪の研究開発第2部の西田と申します。ふだんは環境問題とか自然保護分野の調査を担当しています。今回は戦争の話ということで、まったく知らない世代ですが、今回いろいろな本を読ませていただいて、改めて勉強させてもらったところです。

早速、質問なのですが、過去の戦争、特に太平洋戦争を将来にどういうふうに生かすのかというところを伺いたいと思っています。おっしゃる通り、太平洋戦争がどうであったかとか、誰が原因であったかとか、そういった知識だけでは、今後起こり得る将来の戦争、これから考えられるような戦争に対してはあまり生かせないのではないかという点については私も同感です。

ただ、日本人の心の中に、戦争は知識としてはなくても、何となく怖いものというか、怖ろしいものという恐怖感だけは伝わっているように思っています。戦争にかかわっていかないという路線を日本が仮に目指すのであれば、この恐怖感というものを伝えていくことは意味があることなのではないか、と思います。そ



西田氏

ういったとらえ方で私は聞いていたのですがけれども、これから戦争について何を伝えていくのかという点について、もう少しお話を伺えればと思います。

【古市講師】 ありがとうございます。恐怖感に関して言えば、ジブリの『火垂るの墓』を毎年放映していればいいのではないかと思うのです。ただし、『火垂るの墓』は、だいたい2年置きぐらいに放送されていたのですが、視聴率がどんどん落ちてきているらしいのです。去年は戦争ものの作品が、『風立ちぬ』をはじめいくつか公開されましたけれども、昔ほどは興行成績が振るわなくなってきているようです。でも、『永遠の0』はすごく流行ったのですよね。ただし、『永遠の0』のように、特攻隊を賛美とまではいかないけれども、肯定的に描くような映画がヒットしたということは、戦争の悲惨さを伝えたいと思っている立場の人から見て、果たしていいことなのか、悪いことなのかという問題があると思うのです。

戦争は確かになんらかの形で伝わってきています。でも、戦争のことを残したい派閥は大きく2つに分けられていて、あの戦争は正しかったと思いたい派と、あの戦争は二度と繰り返したくない派の2つがあることが難しい点ですね。よく年配の方が若者に「戦争を知ってほしい」と言うのですが、そういうときに暗黙のうちに、自分と同じ考えの人が増えると思込んでいるようなのです。でも実際は違って、戦争に関する知識が増えても、自分と同じ考えの人が増えるわけではないのです。

難しい点は、戦争というものはどうしてもイデオロギーと絡まってしまうので、結局のところ派閥に分かれてしまうと思うのです。こうした中で、ただ伝える、ということが非常に難しいことだと思うのです。こうしたことから、たとえば教育に対して過剰な期待が両派閥から起こっていると思うのです。戦争のことや歴史のことをちゃんと子供たちに伝えなければいけないということについては、いろいろな人が言います。でも、結局学校で何を教えるのかということについては、



古市講師

みんな大して議論していないわけです。たとえば、日教組の教育によって日本はすごく自虐史観が生まれた、ということ言う人がいますけれども、実際その人たちも日教組の教員に教育を受けてきたわけです。自分たち自身がその反証になっているように、日教組の教育は実は影響がなかったりするわけです。そもそも子供たちに戦争や平和ということをいかに伝えていくかということに関して、学校教育に頼り過ぎているのではないかと僕は思うのです。

一方で、当然に恐怖感というものは、戦争が起こることに対するなんらかの歯どめにはなっていると思うのです。たとえば、日米両国で行った調査結果を見ると、日本人のだいたい75%は、たとえ理由があっても戦争を起してはいけないと答えています。一方で、アメリカだと同じ75%は、理由があつたら戦争はやむを得ないと答えています。こうしたことから、日本人の非軍事に対する欲望みたいなものは、教育とかどうこうではなくて、ある種全体的に共有されていると思うのです。

こうした感情はすぐには変わらないですし、すぐには変わらない以上、それを無理に教育で恐怖感をあおって伝えていくよりは、今現実に75%の人が「戦争は絶対だめ」と思っているということだけで僕はいいのではないかと思っているのです。だから、恐怖感のような感情をどう生かすのか、ということは難しいと思いますし、それはたぶん国単位でできることはあまりな

いと思うのです。

先ほど千葉の佐倉にある歴史博物館はあいまいだという話をしましたが、一方で、日本には全国各地に平和博物館というものがあるわけなんです。こうした小さなレベルで戦争を伝えることぐらいしか、今できることはないのではないかと気がします。

**【西田】** ありがとうございます。もうひとつ追加で伺いたいことがあります。

おそらく恐怖感というものが戦争の抑止に一定の程度効いてきたと思うのですが、こうした過去の戦争に対する恐怖感みたいなものが、経済の仕組みであるとか日本人の考え方に影響を与えたのかということについて、戦争社会学の中では考えられているのでしょうか。たとえば、日本人は世界の他の国の人々と比べて争いを好まないという傾向があるとして、それは戦争に対する恐怖感のようなものから影響が来ているのかどうかという分析が戦争社会学の分野でなされているのかどうか、教えていただければと思います。

**【古市講師】** 戦争の一般国民に対する影響はもちろんあると思うのですが、実は戦後のほとんどの思想は、戦争体験から生まれているのです。たとえば、丸山眞男もそうですし、江藤淳でもいいですし、大江健三郎でもいいのですが、戦後の名立たる言論人、文化人、小説家というものは、「あの戦争」の強烈な体験から思想を紡ぎ出している人が多い。戦後思想というものは、そもそも敗戦の記憶から始まっているのです。その意味において戦争が与えた影響は当然大きいものがあると思います。

一方で、日本という国家は、非軍事という憲法を掲げており、国民はそのことを何度も教えられてきましたし、実際に大規模な戦争を起していないのですから、当然人々の意識にも影響は与えていると思います。ただ、それは単純に平和を願う心かという話ではないと僕は思っています。そして、それは「一国で閉じこもり過ぎではないか」という批判にずっとさらされてきた

ことにもつながっているわけです。

このことは戦争だけに限る話ではないと思うのです。日本は人口が1億3,000万人もいる国であって、内需だけでやってこれた国であったがゆえに、そもそも外向きに視点を向けにくかったという状況があると思うのです。そういうこともあって戦後、海外での戦争に参加しようということについては、決断してこなかったわけです。そして、いろいろな社会的要因が重なって、国内だけでガラパゴス的になってしまうという現象が起こっていると思うのです。もちろん、戦争の影響はあったと思うのですが、世代がこれだけ変わってしまうと、今の社会において戦争の影響がどれだけ残っているかということはなんとも言いにくいと思います。

ただし、日本のように軍事というものが当たり前ではない国と、ヨーロッパのように軍隊が当たり前にある国では、軍事とか戦争に対する距離の取り方は当然違うと思います。日本では徴兵制もないですし、自衛隊についてもある時期まではネガティブなイメージを持たれていました。そして、軍隊がないということと、「何が起ころうと戦争を起してはいけない」と答える人が75%いるということはたぶん関係していると思います。一方で、ヨーロッパは戦後すぐにほとんどの国が徴兵制度を導入しました。ドイツもずっと徴兵制度をしていました。ヨーロッパの各国で徴兵制度がなくなるのは1990年代から2000年代頃なのです。ドイツは2010年、スウェーデンも2010年ぐらいまで徴兵制がありました。

**【西田】** 分かりました。ありがとうございました。

**【谷口】** 大阪で経営コンサルティングをやっております谷口と申します。今日は素晴らしいお話、ありがとうございました。

先生の著書で、『誰も戦争を教えてくれなかった』を拝読していたのですが、各国の歴史博物館での戦争の扱いや認識にかなり違いがあるということを書かれていたかと思います。この中で読んでいて感じたのです



谷口氏

が、たとえば「正しい歴史認識」ということが各国政府の首脳なりマスコミで語られる場合があるわけですが、果たしてそういったことが実際に可能なかどうか。あるいは「正しい歴史認識」というものを共有しないから、問題が起きているということがよく語られているのですが、逆に「正しい歴史認識」という言葉を出すほど戦争が近づいているような気がしてしまっていて、その点についてお考えをお聞かせいただけないでしょうか。

**【古市講師】** このことについては、アメリカと日本の例を考えるのが非常に分かりやすいと思うのです。ちょうど去年、僕はネバタ州ラスベガスの核実験博物館という場所に行ってきましたのです。ネバダ州は今でこそカジノの街となっていますけれども、ある時期までは核実験の街でした。そして、ずっと核実験が行われていたのですが、ネバタ州では「キノコ雲」というものがポジティブなイメージとして想起されるらしいのです。ということかということ、今では核実験は全部、地下で実施しますから、キノコ雲は上がらないのです。一方で、キノコ雲が上がっていたのは1960年代初頭までですが、これはちょうどアメリカの黄金時代と重なるのです。つまり、経済が成長していて、国がどんどん豊かになっている、そういうアメリカの古きよき時代の象徴というものが、ネバタ州ではこのキノコ雲らしいのです。ですから、ネバタ州の博物館では、キノコ雲は非常にいいものとしてとらえられています。長崎、広

島に落とした原爆についても、当然悪いことではなくて、あの原爆を落としたがゆえに戦争が終わった、という形でポジティブに評価されています。

同じキノコ雲、同じ原爆であっても、日本とアメリカでまったくイメージが違うのです。すなわち歴史観が違うわけです。一方で、これだけ歴史観が違うにもかかわらず、日本とアメリカは友好国であり、同盟国であり得るわけです。ですから、歴史観が別に一致しないとしても、国と国は仲よくなれると思うのです。

翻って考えてみると、歴史観を一致させようという努力自体については別に否定しませんけれども、歴史観を一致させること自体がそもそも難しいですし、そんなことをする必要もないのではないかと思います。歴史観というのは、ひとつの国の中でも違ってくるわけです。「あの戦争」に関して、司令側にいた人、死んだ兵士、生き残った兵士、遺族等、立場によってまるで歴史観は違うわけですから、それを一致させようという努力自体がむなしではないか、という気がします。

**【谷口】** ありがとうございます。

もうひとつよろしいでしょうか。本日は映画『火垂るの墓』の話が出てきましたが、いろいろな戦争映画を観るときに、日本とアメリカではだいぶ違うなと思っています。特に日本の場合はアニメがかなり盛んだと思いますが、日本のアニメの場合は、主人公はいや応なしに戦争に巻き込まれて、結果的にロボットを操縦して戦うことが多いと思います。戦争は駄目だという認識に立ちながら、結果的に戦ってしまっているようなストーリーが頻繁に描かれているような気がしていますが、このあたりは社会学的に説明できる背景はあるのでしょうか。

**【古市講師】** わけの分からない戦争にいきなり巻き込まれた主人公というジャンルは、『エヴァンゲリオン』を初めとして多数ありますよね。今公開されている、邦題が『オール・ユー・ニード・イズ・キル』という日本のライトノベルをもとにしたハリウッド映画があるん



ですけれども、あれも本当にわけも分からない戦争に巻き込まれて、わけも分からないまま戦うという形です。最近の日本の戦争映画に関して言うと、そういう動機も描かれず、別にどこの国とも知れないような戦争みたいなものを描くという作品が多くなっているということがよく言われます。お答えになっているかどうか分からないですけど。

**【谷口】** ありがとうございます。

**【秋元】** きょうは貴重なお話、ありがとうございました。東京本社でエネルギー関連のコンサルティングを専門にやっております秋元と申します。

お伺いしたいことはメディア関係の話になります。先生のご著書の『だから日本はズレている』を拝見させていただきましてけれども、こちらでは、「正しさではなくもっともらしさが勝つ」とか、「真実はいつも一つなんて嘘」というフレーズが出ています。きょうのお話を聞いていても、たとえば戦争博物館で伝えられている記録等について、当時戦争が起こったところにはひとつの事実であったものが、誰がどう伝えるかによって意味がいろいろ変わっていく、ということがあったかと思います。要は情報を伝える媒体がどういうふうにそれを伝えるかということがポイントになると思っています。

こうした中で、今後この第二次世界大戦を伝えていくうえで、新聞とかウェブでもいいのですけれども、メディアの役割はどのようなものがあるとお考えでしょうか。また、メディアが戦争について伝えていくこと



秋元氏

が本当にできるのかどうか、その点についてお伺いできればと思います。

**【古市講師】** メディアのうち、どうしても上から目線で物事を伝えるマスメディアに関しては限界があると思います。8月15日が近づくたびに、各メディアが戦争体験の検証ということを言うわけですが、結局それがどれだけ伝わっているかどうかは怪しいということを示すのが、先ほどの戦争に関する正答率の低さだと思うのです。終戦記念日がいつなのかも分からない、真珠湾の日がいつなのも分からないのです。メディアの側では勝手に伝えた気持ちになっていたのだけれども、実際それが戦争の知識として定着しているわけではないのです。

そもそも、メディアにできることは限られていると思うのです。これは別に戦争に限らずあらゆることに言えると思います。メディアであるとか、教育であるとか、ある人が大多数に向けて発するメッセージは、そこまであまり影響を持たないと思うのです。それは非常に効率的だし、効率的だからこそ、みんながその威力を求めて右往左往するわけですが、実際はその効果は非常に限定的だと思うのです。

もちろん、メディアが戦争をあおった面も当然あると思います。しかし別にメディアだけがあおっても、戦争が始まるわけではないですね。たとえば、ナチス・ドイツのヒトラーの宣伝術が人々を先導したということがよく言われますが、それこそ『八月十五日の神

話』を書かれた佐藤卓己さんに言わせると、ナチスはそんな大したことはなかったらしいのです。ナチスが作った映像におけるヒトラーの演説を僕たちは見ているから、あの演説はすごいと思うけれども、でも実際に生で見た人の感想を聞いてみると、別にあれは画期的でも何でもなかった、普通に使い古された手法をただなぞっただけであったということが言われていたりします。だから、メディアで人々を先導するということは、言われるほど実はできないのではないかと考えています。

あと真実はいつもひとつかどうかという話に関して言うと、ついこの前に東京都議会の「やじ問題」がありましたけれども、あれはマスコミのカメラも入っている、ボイスレコーダーもたくさん回っている、人々もたくさんいるにもかかわらず、やじが誰かということさえも特定できなかったわけですね。ひとは名乗り出ましたけれども、あとはうやむやになったことがあります。あの事件は、これだけテクノロジーが発達した時代でも、歴史的事実というものをひとつに同定させることが非常に難しいという事例だと思うのです。ある事実をメディアがどう伝えるかという問題はあり得ますが、たとえどう伝えようと、そんなに歴史に影響は与えないし、与えられる影響は、人々がメディアに関して思っているイメージよりも小さいのではないかと考えています。

**【吉田】** 今日はどうもありがとうございます。東京のコンサルティング事業本部で、組織と人事に関する分野を専門とするコンサルティングをしております吉田と申します。よろしくお願いいたします。

古市先生の本のタイトル『誰も戦争を教えてくれなかった』ということからいいますと、私は今ご質問させていただいた者よりは年代が上でございまして、先生が本の中で書いている表現方法をお借りすれば「吉田(+14)」という立場です。私自身はもちろん戦後生まれですから、戦争は個人的には経験していませんが、父親が当時満州にいまして、関東軍の一部隊にお

りました。衛生兵でしたから戦場に行って人を殺したりはしていないのですが、一応父親から戦争の話は聞いております。衛生兵関係をやっていたものですから、たまたま現地で伝染病にかかってしまって、体を壊して日本に戻ってきた。もう今では死語になっていますが、いわゆる「傷痍軍人」という立場で戦後を生きなければならなくなったんですね。

個人的に戦争がいいか悪いかというのは、実際自分も経験していないし、よく分からないところもありますが、ただ戦争というものが、人ひとりの人生をふいにするという事は、戦争体験者を身近に見て、これは自分の父親でしたから非常に痛切に感じている。だから戦争すべきか、すべきでないかであれば、やはりしてはいけないものかなという思いは抱いております。

ただ、いろいろな本を読ませていただいて、先生のお話も伺ったりすると、その戦争体験というのは基本的にはその人の体験であって、置かれた立場や状況によって解釈の仕方が違うんですね。私はたまたま戦争を体験した父親からいろいろ聞かされたことを、あの戦争のリアルかなと思って、それで子供のころはそんな理解をしていたつもりでいました。

今の点でよく分からなくなってくるのは、ああいう戦争から離れて70年近くたつと、本当に戦争というのがどういうものか、われわれは身近に感じる事ができなくなっている。たとえばこの間の6月29日ですか、集団的自衛権に反発して、新宿で焼身自殺未遂を起した人間がいました。あのときに宮尾節子という詩人の詩がツイッターで流れて、一時期話題になりました。この詩については、皆さんお分かりにならない方もいるかもしれませんが、114文字と短い詩なので一通り朗読しますと、

明日戦争がはじまる

まいにち



吉田氏

満員電車に乗って  
人を人とも  
思わなくなった

インターネットの  
掲示板のカキコミで  
心を心とも  
思わなくなった

虐待死や  
自殺のひんぱつに  
命を命と  
思わなくなった

じゅんぴ  
は  
ばっちりだ

戦争を戦争と  
思わなくなるために  
いよいよ  
明日戦争がはじまる

こういう詩なんです。

われわれは映像を通じて暑い国の戦争のシーンを見たり、焼身自殺未遂をした人の映像もツイッターで見

れたりする中で、正直、間接的にそういうものが体験できるものですから、感心を示さなくなってしまう、本当の戦争というものに対しても何かこう無感動で見えるといいますが、非常に第三者的立場で見えるような状況にあるのかなと思います。

そうなってくると本当に戦争のリアルを、これから先歴史の事実として伝えていくことができるのだろうか。あるいはそういうズレは本当にあるのだろうか。そんな素朴な疑問ですが、最近の事件も踏まえて感じるところがありまして、今回は「戦争」がテーマでしたから、そういう観点で古市先生にお聞きしたいと思ひまして質問させていただきます。

**【古市講師】** 分かりました。ありがとうございます。

戦争が遠いものであるということは、今も昔もある種同じかなと思うのです。湾岸戦争の時には、画面の向こうで起こる戦争は、すごく遠いものであるように感じられました。「それは起こっていない」という評論家もいました。けれども、実は「あの戦争」のときも同じだったのではないかなと思うのです。たとえば、第二次世界大戦中でも空襲がなかった地域は別に戦争の被害をそんなに受けていませんから、そうした地域の人からしたら、たぶんあの戦争は非常に遠いものであったと思うのです。実際に、戦争中の映像で、ある村のおばあさんが、「今、日本はどここの国と戦争しているんだ」というふうに聞いてくるシーンが残っているのですが、そもそも日本がどここの国と戦争しているかということさえも知らない人が当時いたのです。だから、戦争から遠いということは、実は時代には関係なく、戦争の同時代であっても起こり得ることだと思ひます。

当事者性ということについて言えば、戦後の日本では確かに武力を使う戦争こそは起こっていません。けれども、自殺者は年間3万人弱いたりとか、いろいろな事件や事故は日々起こっているわけです。確かに戦死者はいないのですが、でも自殺者が3万人弱もいるという事実をどう考えるべきなのでしょう。果たし

てそうした死者の存在と戦争というものをそこまで区別して考えることができるのかといったら、違うのではないかなという気もするのです。この話は先ほど紹介していただいたツイッターの詩の件とも関係してくると思うのです。

戦争中は人を殺すことや殺されることがたぶん当たり前になっていたのだと思います。だから、戦争というものは人々にとって、どんどん慣れたものになっていったのでしょ。でも、同じことが今の自殺の問題にも言えると思うのです。自殺で年間3万人弱が死んでいるのです。交通事故のだいたい2倍、3倍の人が死んでいるわけです。そして、そうした状況がずっと続いているので、みんな当たり前のようにやり過ぎていて、特に問題とは思っていないわけです。でも実際に考えてみると、3万人弱というのは結構大きな数なわけです。そういう形で人々がなれていくということを見ると、「戦争」と「自殺」というものは実はそんなに違うものではないし、分けて考える必要はないのではないかなと思ひたりします。

一方で、「あの戦争」のことを伝えられるかどうかは、本でも書きましたけれども、すごく難しいと思ひます。それこそ韓国みたいに最新テクノロジーを使って、戦争の記憶を残すような博物館をつくったり、もしくは戦争のことをちゃんと理解できるようリアル没入型のシミュレーションゲームをつくったり、できることはたくさんある気はするのです。しかし、それは結局ある一視点における戦争にしか過ぎないわけです。そういうふうになら何かをこうしようという形で伝えるだけでは、本当に戦争のことを知ったことにはならないのです。

これに対して、各個人がたまたま戦争の記憶に出会うことは日々起こり得ると思ひます。東京でも戦跡は、分かりやすくはないけれども残っていたりします。今の若い世代であっても、祖父母、もしくはひいおじいちゃん、ひいおばあちゃんの代までさかのぼれば戦争経験者はいたりします。そうやって細々と戦争が伝

わっていくぐらいしかたぶん可能性はないと思います。逆に言えば、戦争に対する知ったかぶりみたいなことの方が、よりこれから警戒すべきことだと思うのです。ほとんどの人がもはや経験者ではないにもかかわらず、自分の方が戦争を知っているとかいう態度ですね。たとえば、日本人はお花畑であるとか、さも自分を上位に置いて誰かを批判するみたいな人が最近ふえている気がします。そういうことの方が、より警戒すべきことではないかと思うのです。

たとえば、日本には軍隊は要らないと言う人に対して、「お花畑」的な平和主義といった批判がされますが、そういう人はどこの国にもいるわけで、今現在軍隊がある国であっても、軍縮や軍隊をなくそうと思っている人はいたりするのです。むしろ、戦争について変な知ったかぶりみたいなことをやめる方が、戦争を知らしめようという上から目線の態度よりも大事なのではないかと思います。

**【吉田】** ありがとうございます。

**【大澤】** 会員向けの情報発信をしているコンテンツ編集室の大澤と申します。本日はどうもありがとうございます。

余談から入りますが、私はご著書に出てきた「あゆみさん」と同じく、もともと韓国とか韓流に全然興味なかったんですけど、Bigbangを聴いてからK-POPにハマった人間でして。同じくご著書で取り上げられているスーパージュニアについても、メンバーのイエソンが兵役に就いた、まさにその直後のコンサートに行っています。そういった経緯もあって、最近、韓国や中国の動きに興味を持つようになっていて、今日の話も非常に興味深く伺っておりました。

今月、中国の習近平主席が韓国に行って——今ちょうどドイツに行っていますけれども——韓国では「反日共闘」について、ソウル大学等で講演しています。先ほど、先生は「どの国も都合の悪いことは隠す」とおっしゃっていましたがけれども、この反日共闘という部分について、中国は朝鮮戦争において北朝鮮側に付いて



大澤氏

参戦したことや、300万人といわれる市民が犠牲になったことには言及しておらず、認識は第二次世界大戦で完全に止まってしまっています。

佐藤卓己さんのご著書に書かれていた「つくられる記憶」という観点では、もう戦後70年近くも経ってしまい、その度合いがより強くなっていく中で、特に中国と韓国は国家主導で歴史の再構築が行われているのではないかと。そういった国の「つくられた記憶」、しかも第二次世界大戦にこだわって日本が批判を受け続けている状況において、わが国としてはどのように対応していくべきでしょうか。特に、国際社会に向けた発信にあたり、私自身は、少なくとも今のように靖国参拝をしつつも平和主義を訴えていくのはうまいやり方ではないと思っているんですけれども、先生のご意見を伺いたいと思います。

**【古市講師】** おっしゃっていただいたように歴史とはそもそも都合よくつくれるものなのです。「反日共闘」のように、国家が自分に都合のいい歴史だけを選び取って、歴史をつくろうとしているということはどこの国でも起こっていますし、まさに日本でもそういうことをしたい政治家がたくさんいるわけです。ただし、東京裁判やサンフランシスコ講和条約という事実の上に今の日本という国がある以上、それを覆すことはできないのです。そのジレンマに今の自民党の改憲派も苦しんでいると思うのです。本当に国際世論を気にするのだったら、靖国神社というあいまいな場所には行か

ないで、国立追悼墓地をつくり、しかるべき日に国家の要人たちがそこに行けばいいと思うのです。しかし、そういう案がありながらもなかなかできていないのですね。

一方で、実際問題として日本が国際的なインパクトを高めようと思った場合、分かりやすい目標を立てるとしたら、国連安保理の常任理事国になることだと思うのです。一時期日本もそういうことを言ったりしていました。ただし、安保理に入るにあたって、あの戦争の責任を全部認めなければ中国は納得しないわけです。ということを見ると、靖国には行かずに、ちゃんとした場所をつくった方がいいと僕は個人的には思います。ただ、それが日本遺族会の問題であるとか、当面は難しいのだろうなということも同時に思っています。どうしても論理では割り切れない情緒みたいところで、靖国に行く人々がいるわけです。それが外交上、得策かは分かりませんが、しばらくはこういう状態が続くのではないかと思います。

**【大澤】** ありがとうございます。

**【中谷理事長】** 古市さん、どうもありがとうございます。日本という国にとって重要な問題を提起していただいたと思います。とても難しい問題ですよ。本当にどうしたらいいか分からない。戦争博物館という切り口から各国の比較をしたときに、基本的に日本以外のどの国もやっていることが国威発揚なのです。自分の国こそ正しいのだ、ということの世界に知らしめる、その記憶、記録として博物館のようなものをつくって、そこを訪れた人が、ああこの国のやっていることは正しいのだ、と実感するわけです。

中国、韓国は日本をスケープゴートにして、それを世界に見せるということをやっているわけです。この厳流塾でも、西洋の国はアメリカのみならず、また、戦争博物館だけでなく一般に博物館というものは、西洋の世界支配の構造を定着させるためにあるのだ、という趣旨で書かれた松宮秀治さんの『ミュージアムの思想』という本を読みました。松宮さんの本にも書いて



中谷理事長

ありましたけれども、博物館は西洋の近代社会の構造を定着させるひとつの役割を果たしているわけです。広い意味では、それぞれ西洋全体をくくるといえるのか、それぞれの国単位で言うのかは別として、正当性の主張なのです。

ところが日本は国論が完全に分裂していて、戦争の総括もできないし、だから国威発揚をしようと思っても、普通日本以外の国のすべてがやっているこの「国威発揚」という基本コンセプトを、この博物館という構想の中に組み込むことができない。ですから、博物館どうするのと言われてもどうしようもない、というすごく特異な状況に置かれているわけです。

古市さんが言われたことは、僕が聞き間違いでなければ、もう博物館は要らないんじゃないのか、あるいは無理して総括することもできないし、そんなことを議論してもしょうがないからやめた方がいいんじゃないのか、ということだったと思います。でも日本人は、どんなことがあっても戦争はすべきではないという人が75%いる。だからそこをよりどころにして、そこから日本という国のあり方を考え直していったらいいのではないかと。そういうご意見だと考えていいですか。

**【古市講師】** はい。

**【中谷理事長】** 僕もそれしかないだろうなと正直いって思います。けれども、これを万全のものにする方法はあるのかどうかということが僕の疑問です。というの

は、人間というものは、あるいはそれぞれの主権国家というものは、何とかして自分の身を守らなければいけないという本能があるわけです。人間個人個人にも、自分の個体維持という本能があると同じように。だから何も紛争が起こっていないときには、憲法9条は絶対守るべきだ、日本は世界にないような絶対平和を目指す国になるんだ、と言うわけです。これすばらしいですよ。これで世界の人たちに、日本はどうかや本当に平和っていうものを望んで、そのためにあらゆる努力をしているすばらしい国だと思わせることができれば、それは国策としてとてもいいことだと思うんです。

ただ、それを本当に実行する方法、あるいはそれは時間とともにどれほど強固な方策であるのかということに対して自信がない。というのは今、尖閣の問題とか、竹島の問題とかが起こっていますけれども、あそこで中国や韓国と武力を使った衝突がたとえば起こったとすると、今もめている集団的自衛権の行使なんて、あっという間に通ると思うんです。つまり先ほど申し上げた主権国家の本能というものがあって、いざとなったら自分で自分の身を守らなければいけない。今はまだいざとなっていないわけです。だから75%の人も、「どんなことがあっても戦争はいけない」というきれいごとを言える。そういう立場に日米安保体制の中で日本は置かれてきた。だから、この75%が「イエス」と言っているわけですよ。

でも、中国との関係とか韓国との関係で衝突が起こり、何人かの日本人がそこで死んだとか、何かそういう事態が起こったときに、防衛本能というものが起こると、いや平和国家として徹底的に世界の平和のためにわれわれは尽くすのだとずっと言っている、それを維持できなくなる。そこの脆弱性をどういう方法で担保できるのかということが問題の根幹にあると思っ

ているのですが、古市さん、何かいいアイデアはありますか。

**【古市講師】** そこは確かに心もとないところだと思うの

です。ただし、尖閣問題に関して言えば、あと15年か20年たったら少子高齢化が進んでしまうので、中国も国力が弱ってくることは半ば確定的なわけですね。そうしたら今のような覇権主義をとることができないので、そういうことを考えると、この20年のうちに何も起こらなければ大丈夫じゃないかと思います。逆に言えば、この20年がすごい勝負というか、この期間は運に任せる要素が多い気がします。本当に今のこの状況は、確かに心もとないと思うのです。

しかも憲法9条は右派、左派両方のおかげで、非常に骨抜きにされてきてしまいましたよね。解釈がどんどん変えられて、憲法9条はどんどん骨抜きになってしまいました。ですので、憲法9条を守ることが平和を追求することかといったら、もはや非常に怪しくなっています。だから、憲法9条を守ることによって平和になろう、というアピールもなかなかできなくなっています。平和国家であることを確かにするすべを、日本はどんどんなくしてきてしまっているの、そこを強固なものにするのはすごく難しいと思うのです。

一方で、憲法を変えて普通の国になろうという議論もちょっとずれていると思います。というのは、75%の国民が戦争をしたくないという国で、憲法という文章だけを変えたところで、人々の心が急に変わるわけではないわけです。文章だけを変えて人々の心が変わるみたいなことを言う人もいますけれども、それはたぶん難しいだろうと思います。

ただし、国際関係に関して、ちゃんと手順を踏むということは大事だと思います。たとえば、日本は去年の夏に「イプシロン」という固体燃料ロケットを打ち上げましたけれども、あれは技術的にはどう見ても固体弾道燃料ミサイルと同じテクノロジーなのです。それをどこの国の人もちゃんと分かっているわけです。でも、そういうことを日本国内のメディアはあまり報じずに、ただあれを「打ち上げ成功」というふう



JAXAの関係者も、「あれは軍事目的ではなく単純なロケットである」ということを、中国や韓国に対してロビーイングするということは、あまりしていないらしいのです。だから、中国や韓国をむだに刺激をしないとか、むだなことをしないとということに関しては、もうちょっと気を払ってもいいかもしれないと思います。そういうレベルでできることはたくさんあると思います。ただ、全体として平和をどうやって確固たるものにしていくかということに関しては、すごく難しい状態にあるのではないかと思います。

**【中谷理事長】** 古市さんのきょうのご提案でもおもしろいのは、丸山眞男を初めとする自虐史観派と愛国派の対立で、その議論を深めて何か解決策を見いだすことはもう無理だからやめた方がいいと、こここのところはちゃんと達観すべきだと、そして日本の置かれた状況からすると、今余計なことはもうしないのだということをおっしゃいました。これはなかなかおもしろい考え方ですね。世界から見て、日本という国は確かにほかの国と違う、成熟した国だと思われるようになりたい、ということですね。そして少しずつでも紛争回避というか、たとえば中国が尖閣で余分なことしても、日本はいたずらに戦闘的な方向で、マッチョな元気のいい話を持っていくのではなくて、世界中から冷静に見て、「あ、日本の対応は本当に大人だね。そんなつまらない言いがかりに過剰に反応しないし、非常に大人だ。日本はすばらしい国だ」というふうに思わせるような対応をとれるよう、努めようというわけですね。

そのためにも、不毛なイデオロギー論争はもうやめて、そういう方向で国民の意識が高まっていけば少しは抑止力になるかもしれない、ということですね。

繰り返しになりますが、古市さんのご提案で一番おもしろかったのは、国論を二分しているイデオロギー論争を、これ以上やったら解決のしようがないから、そこはむしろ棚上げしてしまって、そのうえで何か築けるのではないかという提案でした。ただ、これだけでなかなか実現にはハードルが高い。もっともっと議論し、国民の意識を高めるためには何が必要なのか。いずれにしても、やらなければいけないことは山積みです。

**【太下】** ほかの皆さんはどうですか、何かご意見はありますか。

**【上野】** 上野裕子と申します。官公庁からの受託調査を手がけており、産業政策や科学技術政策を専門としております。

先ほどのお話の中で、歴史観が一致しなくても友好国になり得るということで、アメリカと日本の話があったんですけども、歴史観が一致しなくても友好国になるためには、個人的には歴史観が一致していないという事実を強調しないとか、覆い隠すとか、そういうところが必要なのではないかと感じています。

私自身アメリカの高校の教育を受けていることがあって、米国の教科書には、広島、長崎に原爆を落としたので、日本は諦めて戦争をやめましたと書かれているのはその通りなのですが、その事実を一般的に日本の人が知っているかということ、そんなに広くみんなが知っているわけではない。逆に戦後ずっと流されてきたのは、『パパは何でも知っている』のような米国のよいホームドラマで、戦争している間は「鬼畜米英」だったのが、一夜にして「マッカーサー、格好いい」というふうになるように、ガラリと価値観の転換が起こるような、ちょっと悪い言い方をすると情報操作のようなことが行われて、国民の意識が変わって、アメ



上野氏

リカに対する歴史、現代史の部分をあまり教えてこなかったというところがあります。この背景には、もちろんいろいろあると思いますが、アメリカに対する敵国心をあおらないようにして、安保体制をみんなが認めるように持っていくというマスメディアの力、先ほどあまりないとおっしゃったんですがマスメディアの力や、メディアに限らず政府や教育等によるいろいろな場所での国民に対する情報の与え方というのがあったのではないかと考えています。

それを中国、韓国との今の関係に当てはめると、両国ともが事細かにいちいちなんでも報道して取り上げる、これがいけないのではないかと考えています。靖国神社に誰が参拝したとか、個人名で行ったのか、公職で行ったのか、玉串を個人のポケットマネーで払ったのか、税金で払ったのかと、いちいち細かいことがニュースとして報道されています。その報道の仕方新聞、ニュース、テレビだけではなくて、ツイッター、インターネット含めて、若い人から年を取った人までみんなが細かく知る。それを中国、韓国側も日本側も常に一挙手一投足取り上げてあおっている感じがします。両者の認識が違うということを知りつつも、それを強調しなかったアメリカと日本だから友好関係は築けたのであって、こうやって強調している限りなかなか友好関係を築くのは難しいように思います。マスメディアの影響、流れてくる情報の影響で、日本に限らず国民の感情や世論は、各国ともつくられるのではな

いかと思うのですけれども、いかがでしょうか。

**【古市講師】** 情報というものは、ある時代までは政府なりメディアなりから一元的に押しつけて与えることができたと思うのです。たとえば、軍事政権下の韓国はまさにそうだったと思うのです。実際、日韓で条約を結び、韓国の軍事政権もそれを納得して、ある種日本のバッシングを抑えていた時期もあります。

一方で、日本国内でも、インターネットがここまで発達する以前までは、いわゆる「自虐史観」と言われる歴史を学校で教えたところで、大騒ぎにはならなかった。メディアもそれを当たり前のよう流していました。そして、それで別に問題がなかった時代もあるわけです。

でも、今はそうはいかないですね。メディアが伝えなくても、政権が伝えなくても、どこかから漏れてしまうのです。ツイッターもあるし、ソーシャルメディアもあります。それは韓国、日本、中国、どこの国も同じ状況だと思のです。情報がコントロールできなくなっているのです。そして、日本で今ややいびつな形ではありますが、学校で教えてくれなかったけれども、実はこうだったんだ、日本はこんないいことをして、逆に韓国、中国がこんなに悪かったみたいなことが、ネット右翼と呼ばれる人たちによって叫ばれている状況があるわけです。そういうことを考えると、過剰に上から一元的に細かいことを伝えないということに関しては、ある時代までは有効だったけれども、もはやそれは難しいのではないかと、思います。

**【太下】** ほかにどなたかいらっしゃいますか。他になければ私も質問したいことがあるのです。

実は私もベルリンに列置している、ある種の戦争博物館である「ユダヤ博物館」が大変好きで、ベルリンに行くたびに寄っているのです。また、私自身は文化政策を専門にしていますので、ミュージアムと世界の事象の関係は非常に興味深いテーマだと考えています。先ほど中谷理事長からもお話がありましたように、ミュージアムというものが西欧文明を固定化するとい

う社会的機能なのだという考え方にも、なるほどと感じています。

一方で、私が専門にしているアートの世界で言うと逆のことが起こりつつあります。どういうことかという、ある思想的体系のもとに収集されたコレクション、その価値体系としてのミュージアムというものが確立されてきたわけですが、今は逆にそれがほどけていって、そういったアートというものがフィールドに還元されていき、そして個人やコミュニティと歴史的事象との関係が再編集されている、こういったことが今起こってきているように思うのです。

たとえば、ヨーロッパで実施されているアートイベントで、「欧州文化首都」という事業があります。これは毎年、ここが欧州の文化首都だということで、その都市で1年間さまざまな文化事業が行われる、ヨーロッパでも最大規模の文化イベントです。そして、この欧州文化首都が開催された都市の中で、やはり戦争というテーマが取り上げられるわけです。今日は2つ事例を紹介したいと思います。

ひとつは、オーストリアのリンツで行われた2009年の欧州文化首都です。実は本日の講義にも登場したヒトラーは、このリンツの近郊で生まれたのです。そして第二次世界大戦中には、このリンツという町を舞台にナチスがさまざまな事件を起こしています。ただし、現在のリンツの住民は、ある意味日本人と非常に近いのかもしれないのですが、当時の事件のことをあまり振り返らないで、どちらかというのを忘れたいというスタンスを持っているわけです。

そうした状況にあって、この戦争の記憶をアートとして取り上げたプロジェクトがあって、そのタイトルは「イン・サイチュ」で、これは現場という意味なのです。このプロジェクトでは、かつてナチスがいろいろな事件を起こした現場ごとに、白墨のような筆記具で、いつ何が起こったのかという事実を書くのです。それが道路上で起こったことであれば、実際の道路上に書くわけです。また、ある家で起こったら、その家の人の



太下氏

許可を得て家の壁に書くわけです。

このプロジェクトのポイントは、それが白墨みたいなもので書かれているということです。なぜそういうもので書くのか。プロジェクトを開始したときはきれいに書かれて判読できる文字が、雨や風、または道路だと車や人が通ったりすることによって、どんどん薄れて消えていってしまうのです。要するに、かつてある事件が起こったけれども、それは私たちの記憶の中からどんどん風化して消えていくということ、それ自体をアートのコンセプトにしている作品なのです。このプロジェクトを見た人は、見るタイミングにもよりますが、消えかけている歴史的事実を見て、同時に自分の中で消えかけている歴史事実とパラレルな関係にあることを再認識する、という構造を持っているのです。

もうひとつの事例をご紹介します。ドイツのルール地方のエッセンという街で行われた2010年の「欧州文化首都」の事例です。このエッセンの街に Folkwang Museum という非常にきれいなミュージアムがありますが、この美術館で「世界で一番美しい美術館」という展覧会が行われたのです。なんで「世界で一番美しい」というタイトルにしたのでしょうか。実はこの Folkwang Museum はとても歴史のあるミュージアムなのですが、かつて持っていたコレクションの大半をナチスに売り払われてしまったのです。

古市さんもご存じかと思いますが、ナチス・ドイツはかなり強力な文化統制を行いました。いわゆるドイツ的なもの、アーリア的なものについては非常に賛美した一方で、前衛的な表現であるとか、自分たちの感性に合わない美術品については「退廃芸術」という烙印を押して、徹底的に排除していったのです。ベルリンのミュージアムでは「退廃芸術展」というタイトルの展覧会が開催されて、一定期間展覧会を開催した後は、作品を中央の広場に運び出して、それらを全部燃やしたということもありました。

そういった意味では、フォルクヴァング・ミュージアムのケースはある意味でラッキーだったのですけれど、コレクションは燃やされずに、ナチス・ドイツの軍資金にするために売り払われたのです。こうした歴史を有するミュージアムで、21世紀になり、「欧州文化首都」を開催したときに、世界中に散逸したコレクションをもう一回借りてきて、かつてナチス・ドイツがコレクションを売り払ってしまう前のミュージアムのコレクション展を再現したわけです。これはもちろんテンポラリーなもので、コレクションはまたすぐになくなってしまいうわけです。だけど、そういうふうに展開会を開催した後にコレクションがなくなってしまうという行為を通じて、エッセン、そしてルール地方の人たちは、かつてそこで何が起こったのかということをやや応なく認識し続けなければいけないわけです。

こういう事例から理解できる通り、現代アートの分野では、かつてのミュージアムとは異なる、新しい形で人々の記憶に問いかけるような試みが起こってきているのです。ミュージアムの機能は終わったのではないかと、という議論もありますが、ある意味ではそうかなとも思いつつ、アートの世界では新たに違う動きが起こってきているのだということをお伝えしたいと思いました。古市さんから何かコメントがあればぜひお聞きしたいと思います。

**【古市講師】** ありがとうございます。確かに戦争とい

うものは、場所や箱モノに縛られる必要はないのかなと思いました。日本の場合、残念ながら戦争そのものの記憶を残せる場所は、広島原爆ドームを除いてあまり存在しないのですけれども。そこで日本では、戦争の記憶を一回全部壊してしまって、後からそれを埋め合わせるように箱モノをばんばん建てたという歴史があります。しかし、箱モノは結局古びていくわけです。こうした状況において、必ずしもミュージアムという箱モノや場所にこだわらないで、できることはまだまだあるのかなという気はします。たとえば、その場所に縛られないようなデジタルアーカイブの形でいいし、街中の戦跡を何かつなぐようなARのアプリでもいいかもしれないですね。戦争は日本国中でどこでも起こったことですから、そういう形でかつての箱モノではないものとして、再構築できる可能性はあるのではないかと話を聞きながら思っていました。

**【太下】** ほかに何かご質問ありますか。よろしいでしょうか。では、もう時間をだいぶオーバーしているので、本日はこれで終わりにしたいと思います。最後に古市さんに、拍手をお願いいたします。(拍手)

# 日本のインターネット文化・社会の行方

日本技芸リサーチャー／千葉商科大学商経学部非常勤講師／

PIP総合プロデューサー **濱野 智史 氏**

## 中谷理事長によるプレ講義

濱野さんが到着されるまでに少し時間がありそうなので、差し出がましいのですが、きょう濱野さんがしゃべられるであろうと予想されることの背景にある事情について、私見を申し上げたいと思います。

戦後、一世を風靡した丸山眞男が、引退する直前ぐらに書いた論文があるのです。終戦直後、進歩的文化人としてスタートされた丸山眞男教授も、東大紛争前後に書かれたものは成熟度が高く、納得性も高いと思います。取り上げたいのは「歴史意識の古層」という有名なペーパーですけれども、彼がそこで言っているのは、それぞれの民族の思考のかたちというものは、神話の時代、神代の初めの趣によってだいたい説明できるという仮説です。

本居宣長は、ライフワークとして「古事記伝」という44巻の大著を書いた。丸山眞男はその論評から始めて、たしかに「古事記」を子細に読めば日本人の思考のかたちは分かる、ということを言っています。たとえばユダヤ・キリスト教の、いわゆる旧約聖書に書かれている創世記は、全知全能の神様がいて、自分の意図に従って人間社会を含む天地創造を行ったわけですね。つまり、「創る」主体というものと、「創られた」われわれ・人間というものが隔絶した存在としてあるということなのです。だから、人間は神様の意図が何なのであろうかということをもそんたくして、それを理想と見立てて、社会の究極目標は神様の意図通りにわれわれが動くことだ、となるわけです。これは別名「摂理史観」ともいうし、「進歩史観」とも言います。つまり、神様が求められた理想というものがあって、その理想に向かってわれわれは一生懸命何かをつくろうとする、これが西洋的な発想です。

これに対して日本が際立っている点は何かということ、日本の神話は、決して全知全能の神様がわれわれ人間世



界を含む全世界を創造したというふうになっていません。どちらかという、神様が「産む」のです。産んだものが自然につぎつぎとなりゆき変化していく。つまり、「産む」ということは、「創る」とは全然違うのですね。「産む」ということは「血がつながっている」ということなのです。継承性があるということなのです。そこには、創造主と被造物の断絶がない。「創る」ということと、「産む」ということと、もうひとつ、「創る」の対極にあるのは自然に「なりゆく」「なっていく」ということになります。何かの状態が与えられると、それに対してわれわれは反応する。自然界も反応します。人間も反応します。そして、つぎつぎとなりゆくままに世代、世代の人たちが新しい状態を生み出していく（成る）のです。

ギリシア神話を見ると、「産む」という話がないわけではない。しかし、非常に特徴的なのは、日本の場合は「なりゆく」という話が多いということですね。ある形に自然になっていく。理想とか究極の目標などはあまりないのですよ。何事も自然になりゆくわけです。

「産む」ということは、先ほど言ったように、血がつながっている、継承性があるということなのです。高天原の神々から今日までずうっとつながっている。その中で人々は、今を大事にして一生懸命頑張って新しい状況が次々と現出するということです。

丸山眞男はいろいろと議論をしているのだけれど、日本人の思考とか社会のありさまを一言であらわすと、結局、「つぎつぎになりゆくいきほひ」というふうに表示できるのですね。

たしかに、日本企業は、しばしば「戦略がない」と言われるわけです。また、日本人は理想主義的な観念論は信じない。表面上は「そうですね。それはすばらしいですね」と言うけれども、そういう観念論、抽象論というものはあまり信用していない。そして、何かが起こったときに、それに対して誠心誠意、一生懸命頑張って適応する。だから、日本人が好きなのは、どちらかといえば進歩観ではなくて進化なのです。日本の学会とか日本の社会は、ダーウィンの進化論が大好きなのです。進化論というものは適応過程なので、適応過程というのは日本人の「つぎつぎになりゆくいきほひ」そのものなのです。ですから、すごいなじみがよかったです。アメリカ等では、進化論はキリスト教との対立がすごかったわけでしょう。西洋は進歩史観なので、神様が創った通りにいくのだから、という摂理を前提として考える社会なのですね。

きょう濱野さんがお話しされるであろうAKBあるいは地下アイドルの世界がどうしてこういうふうになり立ってきたかということについては、濱野さんは、この言葉では言わないと思うけれども、濱野さんは「生態系」という言葉を使っていますね。生態的に自然適応をお互いにしながら、どんどん変形していく。彼が言うアーキテクチャというものは何か理想主義で固まったものではなくて、そこに身を置かれた日本人、若者ひとりひとりがそれに適応しつつ、しかし、日本人の価値観をその中にインプットしながらどんどん新しいかたちが「成っていく」。こういう姿を濱野さんはイメージしているのではないか。丸山眞男を読んでおられるかどうかは分かりませんが、こういうことを前提に濱野さんのお話を聞くと、「ああ、あのことだな」ということが出てくるのではなからうかというのが私の予測です。その予測を前提に彼の話を楽しみにして聞いてみてください。それで、もしこれが当たってれば、「それは分かっているよ」というコ

メントを彼にしていいただければと思います。

なお、「歴史意識の古層」という論文は『至誠と叛逆』（ちくま学芸文庫）という文庫本の中の一章で出ております。僕もこれを読んでみたけど、すごい教養がないと読みきれない。出てくる文献、引用されているものが全部古典で、「こんなものあったっけ」というものがいっぱいあります。とてもついていけなかったのですが、要約だけはできましたので、以上ご紹介まで。

## 濱野講師の紹介

**【太下】** 本日の講師の濱野さんについて、ご紹介させていただきます。

ご存じの方が多いと思いますけど、濱野さんは『アーキテクチャの生態系』という本を2008年に出して、第25回テレコム社会科学賞を受賞する等、かなり話題になりました。

この本を読んでいただくと分かるのですが、2008年当時、日本でいろいろなネット環境の変化が起きました。正確にいうと、それ以前から起こっていたことなのですが、その変化が非常に顕著になってきた時代だったと思います。たとえば2ちゃんねるが社会的にも、いわゆる夜の世界から昼の世界に見えてきたような時期でもありましたし、初音ミクも普及し始めた時期です。その他、セカンドライフが話題になった時期でもありました。

そういう状況を踏まえ、濱野さんは、日本のインターネット文化の特徴についてこの本の中で語っているわけですね。いろいろなウェブサービスがあるわけですが、その中から日本的な特徴を導き出しています。語りかけ調で書いているせいもありますけれども、非常に分かりやすく、2014年から当時を振り返るという意味でも、非常におもしろい書物ではないかと思います。

きょうはこのようなインターネットの話も出ると思いますが、事前に打ち合わせをした時点では、濱野さんから「ぜひアイドルの話をしたい」と言われております。「何でアイドルなんだ」と思われる方もいるかもしれませ

ん。実は濱野さんは、『アーキテクチャの生態系』を執筆した後、インターネット系の評論等はもちろんいろいろと執筆されているのですけれども、その一方で、アイドル系の本も出されています。一番有名なのが『前田敦子はキリストを超えた 宗教としてのAKB48』という本ですね。そして、単に本を執筆するだけではあきならず、ご自身でアイドルをプロデュースするということも始めています。本当はきょうの講義も自らがプロデュースするアイドルを連れてくると言っておられたのですが、直前になって、やめたという連絡が来て、私はちょっとがっかりしました。ちなみに、ご自身がプロデュースされたアイドルがデビューするのが、6月15日だそうです。というわけで、きょうの講義はかなりの部分がアイドル論になると思います。ただ、アイドル論といっても、社会評論としてのアイドル論ということではなくて、日本のアイドルという存在の状況を見ると、日本社会の構造が透けて見えるというロジックでお話をされると思います。

一方で、アイドルという現象を見れば日本の社会の構造が透けて見えるということ自体はその通りかもしれないのですが、それはある瞬間の話でしかないですよね。先ほどの理事長の話にもありましたが、もっと深く遡るというアプローチもあるでしょうし、逆に、その理論が本当に確かなものであれば、これからどうなんだと未来に伸ばしていくこともできるわけですね。

濱野さんは、この本の中では、先手を打っていて、「ウェブの未来予測はできない」と書いています。ただし、アイドル論というものは先読みをしなければいけない部分がありますので、「この次はどうなるんですかと」という点については、濱野さんに素直に聞いてみたいところだと思っています。

アイドル論が中心になるとはいえ、濱野さんのもとの専門分野が情報社会学ということもあり、インターネット系の話はそれなりに出てくると思いますので、その分野の話についてもいろいろとお聞きしてみたいと思います。特にインターネットの進展がわれわれの社会や経済、政治環境にどういう影響をもたらすのか、民主主

義そのものが変わっていくのか、といった点についても質問してみたいと思っています。

ちなみに、濱野さんは「初音ミク」について、初音ミクをサポートするニコ動とかPixivができたからはやったのだと説明しており、それら全体を新しいアーキテクチャとして取り上げています。ただし、個人的な意見ですが、同様のアーキテクチャは、もっと以前から日本にあったのではないかと考えています。たとえば、和歌における本歌取りであったり、連歌における座みみたいな仕組みであったり、さらに言うと、近代における俳句の季語というものもそうだろうと思います。

俳句というものは、あらかじめ定められた季語を使っていると思うかもしれませんが、そんなことは全然なくて、季語というものは、当然ですけれども、時代によって変わっていくわけです。だから、俳句歳時記はどんどん新しくなっていくわけです。季語は新しくできていくわけですね。では、いったい季語は誰がオーソライズしているのかということ、誰もオーソライズはしていないのです。どこかの誰かが「今の季節感を表現するにはこの言葉がいい」と思って、ある単語を織り込んだ俳句を読むと想定してみましょ。もちろん、それだけでは世の中は動かないわけですが、そのうちのひとつの俳句がとても素晴らしい作品であった場合、他の誰かが「確かに、この単語は、今の季節感をあらわす言葉だ」と考えることもあるでしょう。そして、その単語をパクることになります。こうして、ひとつの単語をバクリあっていくことによって、結果としてある単語が「季語」になるのです。もともと日本の文化的作法に、そういう仕組みがあったのではないかと考えているわけです。本日はそのところも質問してみたいと思っています。

さて、いよいよ濱野さんが登場いたしましたので、前座でこんなに長引かせる必要がなくなりました。では濱野さん、さっそくですが、講義をお願いいたします。

## Part 1 : 講義

### はじめに：インターネットはどうして始まったのか

最近、本当に何をやっている人間なのか、よく分からなくなってきました。もともとはSFCで情報社会論を学びました。私の修士論文は、日本とアメリカにおいて、ブログというものがどういうふうに進透するのか、社会に普及する過程で変わるのか、ということの研究して比較しました。ジャンルの比較社会的な研究をやったのです。評論家としてのデビューは情報社会論で、『アーキテクチャの生態系』という本を執筆しました。特に日本のインターネット社会論をやりたいということが、私の研究者の出発としてのモチベーションとしてありました。

どういふことかといいますと、インターネットが社会を変える仕組みを形成する、といういわゆる情報社会論というものは、基本的にすべてアメリカへのあこがれといいますか、文化批評的にいうと、アメリカの影を非常に帯びたものとなっています。そして、基本的にはアメリカのような個人の自由、表現の自由が最高という人たちがつくったテクノロジーでして、実は日本にはあまりマッチしない属性を持ったものなのです。

私は今年の4月から大学の講義を担当して、18歳とか19歳の学生を前にインターネット社会論という授業をしています。最近の大学1年生は1995年とか1996年生まれだったりするので、物心ついたときから普通にブロードバンドのインターネットやYouTubeがあるという世代です。そして、最初から携帯で画像や動画が送れるという世代なので、「どうしてインターネットというものを使っているのか」という背景はまったく知らないのです。

ただ、本日ここにいらっしゃる皆さんは、さすがにその辺は知っているぞみたいな感じですね。電話とかマスメディアと違って、基本的にはインターネットというものは、アメリカのハッカーたちが個人の自由をエンパ

ワメントするということを前提につくったということをご存じの方は多いと思います。例を挙げますと、昔、コンピュータというものは、最初はパンチカードを使って、後に文字ベースでメールを打って、機械語で命令を送っていたのです。これに対して、コンピュータを誰でもが使えるようにするために、GUI(グラフィック・ユーザー・インターフェイス)が開発されました。現在私たちがパソコンやスマートフォンで普通に使っているものです。それはアラン・ケイというエンジニアがパロアルト研究所でつくったものなのです。そして、そのもともとの原理はマクルーハンの「グーテンベルクの銀河系」や「メディア論」にあり、アラン・ケイは「メディアは身体の拡張だから、誰でも使えなければいけない、そういうメタメディアこそが人間の自由を倍加する」というメッセージを読んで、「おれもコンピュータをそうしよう」と思って、作りあげたものです。さらにアラン・ケイが作り、さらにそれをパクってスティーブ・ジョブズがMacをつくるという過程がありました。このように、インターネットはいかに人間の自由をエンパワメントするかということを前提につくられているのです。そこで、インターネットを通じて社会が変わるという議論も、基本的に個人は自由であり、人間の情報処理能力や情報通信能力を高めるとどんどんいいことになるに決まっている、という前提ですべて考えられているのです。

それに対して、日本の18とか19歳の大学生に、「おまえら、インターネットというのはアメリカのハッカーたちが個人の自由というのはいかに大事かと思ってつくったんだよ」とか言っても、みんなポワーンとして、何のことだか分からないみたいな顔されるのです。

これは私が必ず話すエピソードなのですが、2004年頃の朝日新聞だったと思いますけれども、若手の記者が会社に断りなく勝手にブログを始めたそうです。そうしたら、どうなったかという、会社で大問題になり、その社員は謹慎処分か休職処分になったそうです。ブログやっただけで処分とは、衝撃的ですよね。ちなみに朝日新聞は1、2年前から、各記者にツイッターをや

れ、ツイッターをやれといって、個人もツイッターをやる時代だと言っているのです。でも、2003年ぐらいですと、朝日新聞の記者が勝手に社の方針と異なるようなブログを書き込むようなことはまかりならんということで、「おまえ、なんで社の方針と違うことを勝手につぶやいているのだ」という状況が普通にあったのですね。

ちなみに、日本で普通にブログをやる方は、一般的に所属の組織名を出さないはずなのです。なぜかという、何かを発言しても所属組織の意見だと思われるからです。たとえば、ここ数年の日本社会において、某電力会社の社員が「脱原発」とブログで主張したら大問題になるわけですね。

つまり、日本は個人が自由に表現するということができない社会であるようです。丸山眞男の言葉でいえば、「無責任体制」でしょうか。山本七平も言っていますが、日本人は何でか知らないけど、個々人が「本当はここは違うのにな」と思っている空気も流されてしまうのです。日本の社会は、個々人の自由というよりも集団の空気の論理が左右して、自由に物が言えないみたいなところがあるようです。

## 私の研究のモチベーション

私の研究では、そういう日本社会では、2ちゃんねるですとか、そのころですとニコニコ動画ですとか、個々人の発言者のオーサーシップが明らかにならない、匿名のインターネットサービスが異常に発達したのです。こうしたことが、『アーキテクチャの生態系』という本を書くモチベーションでした。

私の場合は2003年ぐらいにブログに触れて研究を始めたのですが、最初の動機は今お話ししたような「何で日本では2ちゃんねるがはやったのだろう」という疑問でした。そして、比較社会学的な条件があったうえで、社会構築的にその技術がなじんだという背景があるのかもしれない、という仮説のもとで『アーキテクチャの生態系』を書いたのです。実は当時から、特に海外から来た人に、「何で日本では匿名の掲示板がはやるのだ」「個々



人がオーサーシップをもって発言する方がシンプルでいいじゃないか」と言われていました。こういう時に、2ちゃんねるがはやる理由を説明するロジックとして、日本社会論で非常にオーソドックスな個人主義が集団主義かというところをベースに読み解くという説明をしており、そことが私のもともとの研究のモチベーションとしてありました。

ただし、このモチベーションはあまり理解されなかったのです。というのは、インターネットが好きな人はアメリカ大好きな人間ばかりでして、そこに無自覚な人間が意外と多いのですよ。「アメリカでもこうなのだから、普通日本もそうなるでしょう」みたいなロジックで語る単純なタイプがほとんどなのです。こういう考え方を社会学で「技術決定論、テクノロジカル・ディターミニズム」と呼びます。つまり、アメリカでインターネットという技術が生まれた、その技術を日本に導入すると、日本もアメリカ式な個人社会になる、みたいな考え方です。

また、ここ10年ぐらいに日本ではやった情報社会論としては、梅田望夫さんの『ウェブ進化論』という本があります。梅田さんはウェブ2.0の状況を日本語で読み解く本を書いたわけですから。そして、ブログが出てきたことで、誰もがブログで自由に発言するような「総表現社会」になると言っていました。

今はMITのメディアラボの所長になられたジョー・イトウ（伊藤穰一）さんも、ブログが普及した当時、エバンジェリスト的な働きをされていました。そして、日本で

は2ちゃんねるばかりはやっていて、それはそれでいいのだけれど、個人が自由に発言する社会じゃないとよくないから、みんなムーバブルタイプの日本語版をインストールすれば、そういう社会へ変わるのではないかと伊藤さんは言っていました。

私はそれを見て「へえー、そういうことがあるんだ」と思ってブログを始めたという経緯があるのです。けれども、たかがブログツール一個では日本社会は変わらなかったわけですね。

その後1年ぐらいしてココログというニフティのブログサービスが始まって、そこで眞鍋かをりさんというインテリ女性タレントが眼鏡かけた写メをアップしたところ、それが日本で最初にトラックバックをたくさん集めたというエピソードとなっています。

当時、伊藤穰一さんや梅田望夫さんは、個々人がみんなに向かって自由にオピニオンを述べる場所としてのブログの側面を重視していたと思います。アメリカでは、ハーバースが言うところの「公共圏」を実現するツールとしてのブログ、というイメージが流布したのです。それに対して、日本では眞鍋かをりとか芸能人が眼鏡をかけると、みんなが「いいね、それ」とか言っちゃうのです。

結局、日本では、個人をエンパワーメントする情報技術が導入された時に、それを活用できるほどまともに活動している人間は芸能人ぐらいしかいなかった、ということなのです。もしくは、すごく皮肉なことなのですが、日本でつい最近まで一番アクセス数が多かったブログは、「痛いニュース」のような、2ちゃんねるのまとめサイトだったのです。つまり、もともとは個々人が自由に発言するためにつくったブログが、なぜか日本では2ちゃんねるという匿名サイトでみんながしゃべっている議論のうちおもしろいところを抽出して張りつけて広告収入を稼ぐものになっているという、大変な皮肉な現象が生じているのです。インターネットとは、個人をエンパワーメントするはずのものなのに、日本では匿名的なものがわらわらと生成し、のさばってきたのです。

このように、何で日本では匿名的な文化の方が強く

なってしまうんだろう、という疑問が私のもともとのモチベーションなのです。少なくともアメリカ人が考えているように、インターネットで個人の自由がエンパワーメントされて、それでオーケーみたいな社会観というか人間観が成立しないのはなんでなのだろう、というのが私のモチベーションとしてありました。もっとも、2000年代中盤ぐらいまでは、2ちゃんねるという匿名掲示板は、まともな研究の対象にすること自体がNGみたいな雰囲気がありました。それがいいとか悪いみたいな価値判断するのは非常に簡単なことなので、きょうはその話は捨象しておきますが。

## 「ブログ+グーグル」のアーキテクチャ

もっとも、『アーキテクチャの生態系』の中では、そういうモチベーション自体についてはあまり書いていないのです。この本はインターネットサービスが織りなす「生態系」のビジュアライズ、というつもりで書きました。とにかくこの進化の早いネット社会の生態系を俯瞰して描きたいと思ったのです。

たとえばその本で書いたのは、グーグルはワールドワイドウェブのハイパーリンク性に着目し、ハイパーリンクがたくさん張られているサイトはいい情報だろうと判断した、というようなことでした。もう少し詳しくいうと、ブログというものは、ほとんどパーマリンクという記事単位でURLを生成しており、個別の記事から別の記事への情報の流度が高まっているのです。イメージ的に言うと、引き出しの中にたくさんの仕切りがあって、ここは「〇〇ゾーン」、ここは「××ゾーン」みたいな感じで、あらかじめ整理がしやすくなっているのです。

このことが理由で、ブログはグーグルに引っかけやすくなり、それによって、ブログの認知度が高まっていったのです。私は2002年か2003年頃からブログをやっていたのですが、ブログで記事を書くだけで、普通の個人サイトよりはるかにグーグルのページランクが上位にいくのです。私個人の実体験として、そのとき私は単なる学部生でしたけれども、何かの事件があってそれに

ついて論評すると、次の日にグーグル検索すると1位になるみたいな現象が起きました。そして、会う人・会う人に「濱野君のブログ、きのうグーグルで見たよ」みたいなことを言われるのです。つまりこのとき、グーグル＋ブログが組み合わさることで、情報収集を効率化するアーキテクチャが生み出されていたということです。

これに対して日本の2ちゃんねるは、ブログとは全然別で、検索を一切前提にしていないのです。というか、そもそもどのスレッドゾーンも1,000個埋まってしまうと消えてしまうのです。過去ログについては、お金を払って見れば見られますけれど。また、スレッドフロート式といって、新たに書き込まれたおもしろい情報が上の方に来て、まさに「つぎつぎとなりゆくいきほひ」となっており、常に何かしらみんなが注目し、書き込みをしているものが上の方に来る仕組みになっているのです。先ほど言った通り、1,000個いったら消えるので、ひたすらおもしろいものが常にコピペで生き残っていくのです。コピペされなかったものは単に消えていくのです。なぜコピペされるかといったら、個々人の書き手は匿名ですので、著作権を主張しようもないからです。また、「おまえ、おれが書いたそれをパクるな」という理由もないわけです。だからこそ、おもしろいと思ったらコピペされて、どんどん上の方で掲示されることになります。

個々人の発言のオーサーシップが残っているタイプの情報処理のメカニズムではなく、集団主義的にというか、誰が何を発言したというオーサーシップは決まっていないのだけれども、何となくこれはおもしろくねえ、みたいな空気が生き残りやすい。こうした2ちゃんねるのようなアーキテクチャを対象として、社会学的な視点と情報環境と結びつけて分析するという試みは、当時はなかったのではないかと自負しています。

しいていえば、グループウェアの研究や、コンピュータ・メディア・ティッド・コミュニケーションの研究の人たちは、どういうふう設計するとみんなの意見が出やすくなるみたいな感じで、意外と近いようなことを研究しているのかもしれませんが、社会論にまで広がる視

野で研究しているというケースはなかったのではないのでしょうか。長々とお話してきましたが、私が『アーキテクチャの生態系』を執筆したモチベーションとして、こういう背景がありました。

## 韓国の「犬糞女(ケトンニョ)事件」

ちなみに、日韓中台湾はそれぞれ2ちゃんねる的な巨大なサイトがあります。dcinsideは韓国のサイトで、2005年頃、私が国際大学GLOCOMの奨学生のとときに、実際に韓国に出張旅行で行って調べた事例です。

2003年ぐらいに2ちゃんねるに対してサイバーアタックというか、F5ボタンを連打して、たくさんのアクセス負荷をかけてつぶそうとした事件がありました。これをしかけていたのが韓国の掲示板サイト群だったのですが、これらは2ちゃんねるにまったくそっくりなのです。

ちなみに、こうしたサイバー戦争についてはひとつ笑話があります。当時、2ちゃんねるに対してどこかがサイバー戦争を仕掛けてきたのですけれども、実際には、その一日で一番アクセス数が多かったのは、ハロープロジェクトのモーニング娘。のスレッドを語っている狼板だったのです。つまり、連続攻撃をされているサイトよりも、普通の日本のしょうもないアイドルおたくが見ているサイトの方がアクセスが多い、という逸話です。

さて、私が韓国へ行っていろいろ話を聞いた中で、すごくおもしろかったのは「犬糞女(ケトンニョ)事件」です。韓国の匿名掲示板が起こした、今でいうネット上の炎上事件の走りです。私の記憶では2005年頃に、アメリカの新聞の1面か2面でも取り上げられました。

これはどういう事件かというと、韓国の地下鉄で女性が乗っていて、犬を連れていたのですが、この犬がふんをブルツとして、しかもまったく処理せず、そのまま電車をおりたという事件です。そして、その一部始終の動画か写真を誰かが撮っていて、ネットでさらされたのです。日本で同じことがあったら、すごいことになりそうだなと思う方もいるでしょうが、韓国でもたいへんなこ

となりました。dcinsideという匿名掲示板の住人が、「何だ、こいつ。こいつの個人情報をさらそうぜ」といって、当時、韓国のSNSのサイワールドというサービス、日本でいうミクシイに掲載されている個人情報をみんなが勝手に探して、「こいつだよ」みたいな特定が始まって、ネット上で魔女狩りのようなことが行われたのです。

このとき、ネットにおいて魔女狩りの危険性があるとはおそろしいということがアメリカの新聞で書かれていました。私としては逆に、アメリカ人はネットが魔女狩りの場になるかもしれないということをこの時点で始めて知ったのか、と衝撃を受けました。2004年のことだったので、日本では同じような炎上事件が起こりまくっていて、「はっ、今さら気づいたの？」みたいな感じでした。また、「どれだけアメリカは民度が高いのだろう」とも思ったのです。その後、似たようなことがアメリカでも起きまくったので、これはすごく印象に残っている事件です。これを見て、dcinsideは日本の2ちゃんねるみたいだという印象を受けました。

さらに、この話には落ちがあるのです。この事件の1年後ぐらいに韓国に行って、現地のネット評論家と会いますか、ITに詳しいし、社会批評もやられているという方にインタビューさせていただき、この事件について聞いたのです。日本人の感覚で普通に考えたら、この事件ではdcinsideが悪者じゃないですか。日本だったら、2ちゃんねるがよろしくないということになるでしょう。匿名だから人の誹謗中傷、個人情報の流出、さらし上げがどんどん起こってしまうのだと。去年の事件でいいますと、たとえばバイトテロといって、学生がアイスケースの中で「イエー」とか言っている写真を掲示したりしています。そのまま放置すれば、ただの若者の悪ふざけなのですけれど、2ちゃんねるがパツと拾い上げて、「こいつ、こんなことをやっているぞ」みたいな感じで拡散していくのです。あれはどう考えてもツイッターを使って悪ふざけしている若者が悪いのです。また、今まではおとがめなしでやっていたようなことを、2ちゃんねるが無理やり拾っているのだから、2ちゃんねるも悪い感じ



がしますね。

ところが、ケトンニョ事件のときに誰が一番怒られたかということ、韓国のNaverという企業なのです。Naverとは、日本で有名なLINEをつくった会社の、韓国の親会社です。Naverの日本支社がLINEをつくっているのです。もっと簡単にいえば、韓国のヤフーみたいな存在でしょうか。2005年当時、韓国でグーグルはまったく使われてない状況で、なぜかということ、Naverがあまりにも強過ぎて、Naverの下にブログとか検索情報とか全部統合されているみたいな状況だったからです。

ちなみに、韓国は日本よりもブロードバンド化が異常に早くて、2001年ぐらいには人口の50%から60%がブロードバンドを利用できる環境になったのです。そのようになった理由は簡単で、ソウルにほとんどの人口が集中している都市集中型の国家で、さらにほとんどがマンションに暮らしているのです。だから、あっという間にブロードバンドが達成できたということです。そうすると、韓国ではインターネットが普及する初っぱなから、画像とか動画がバンバン使われたらしいのです。これは日本人にはあまりない感覚ですね。

動画は、当たり前ですがテキスト検索はできないで、動画の中身を検索できるわけではないのです。つまりグーグルみたいなロボット検索は意味がないのです。そういう状況において、たとえばAKBの何々さんが映っている動画を見たい、と思った時に、それに答えてくれるサービスがあると嬉しいですね。そこで、テキスト

では処理できない検索をしたいという人向けに、何か質問すると、人間が見て「それはここにありますよ」みたいに答えてくれるというサービス、すなわちQ&Aの仕組みのNaverが韓国ではやったのです。Naverの検索結果では、Naver Q&A 検索の結果、Naver 画像、Naver ブログ、Naver 何たら、と続いて、最後にインターネットの検索結果が出るのです。つい半年ぐらい前に検索したらそうだったから、今もそうだと思いますけれども。インターネットの検索結果が最後だというのは、衝撃ですよ。それぐらい韓国はNaverに全部乗っ取られているというか、インターネットに支配されているのです。

何が言いたいかというと、ケトンニョ事件で一番批判されたのはdcinsideでなくて、Naverだということです。そんなくだらない事件をNaverニュースのヘッドラインに載せたNaverが悪いのだということです。これは結構おもしろい現象だと思いませんか。たとえば、日本でいうと2ちゃんねるで祭り上げられたバイトテロ事件について、ヤフーニュースのトップラインに挙げたヤフーニュースの見識が問われるみたいな感じです。わかりますか、この感じ。日本では、そこまでヤフーニュースが議題設定機能をもっているわけではないですよ。逆にいうと、韓国ではみんながNaverしか見ていないから、Naverの見識が問われたということなのです。どれだけ韓国でNaverが強かったのだということを示す事件なのですね。どちらが正しいというわけではなくて、同じインターネットを使っているのに、これだけ社会ごとにメディアの立ち位置や役割や振る舞い方が違うのか、ということなのです。

## dcinsideと2ちゃんねるの同質性

ちなみにdcinsideとは、デジタル・カメラ・インサイトの略で、もともとデジタルカメラの画像をチェックするために画像をアップロードする機能がついているという掲示板だったのです。

ちなみに、ソウル大学へ行くと、若い人が7、8人いたら、そのうち1人は妙に日本語ができるやつがいますの

で、通訳は要りません。そこで、「日本に来たことあるの」と聞くと、「ないです」と答えるので、「どこで日本語を覚えたの」と尋ねると、「アニメで覚えました」と答えるのです。そんな彼らに「dcinside、ってどうなの」と聞いたら、みんな「濱野さん、dcinsideについて聞いてちゃだめです」みたいな答えなのです。わかりますよね。皆さんだって、アメリカ人が来て、「2ちゃんねるについて教えてください」って言われたら、みなさん「2ちゃんねるなんて、研究しなくていいよ。もっとまともなことを研究してよ」と答えますよね。それと同じです。

このとき、dcinside発のおもしろい遊びを紹介してくれたのですが、それが「1、2、3遊び」です。日本でいうところのさいとう・たかを氏とか、「こち亀」の作者の秋本治氏みたいな感じのマンガ家さんが韓国にいて、年間300冊とか200冊の漫画を出している大衆作家らしいのです。

そのマンガ家さんに、宇宙戦艦ヤマトの丸パクリみたいな漫画があって、そのマンガで毎回、絶対に出てくるコマがあるのです。それは、右側のページで戦艦の提督みたいな人が「よし、何々号出撃」というらしいのですが、そうすると、左側のページで構成員の部下が必ず「1、2、3、出撃」と、船、行きますみたいな感じのコマが、見開きで毎回、毎回、出るらしいのです。これで原稿料をもらえるの、みたいな感じですよ。

これが韓国のおたくの中ではお決まりの「はい、はい。あれね」みたいな感じで分かるらしいのです。たとえばNaverの、日本でいうヤフーニュースのヤフトピックスの掲示板とかに、全然普通に議論している時に、誰かが「何々、仕切り」と書いて書くと、その後、「1、2、3、出撃」って、続々らしいのです。これが成功すると、やったーということですが、それだけの掲示です。

ソウル大学の学生が「これがはやっています」と教えてくれたのですが、「そんなこと教えて、どうするの」みたいな感じで学生たちはめっちゃシニカルに笑っていたのが今も印象に残っています。それくらい、韓国の匿名サイトも、本当にびっくりするぐらい2ちゃんねるっぽい

というか、無意味なのです。でも、形式というか、フォーマットだけはあるわけです。そして、そのことを分かっているやつだけが投稿して楽しむというゲームなのです。この遊びについて聞かされた時、2ちゃんねるは日本だけの特別事例というわけでもないんだな、ということを確認させられました。

## アメリカのオタクがつくった「4ちゃんねる」

ちなみに、『アーキテクチャの生態系』という本には書いていないのですが、アメリカに「4ちゃんねる」という2ちゃんねる的匿名サイトがあります。一言で言ってしまうと、アメリカのアニメおたくの少年が、「おれもアニメの情報とか知りてえわ」と思って、日本の「ふたばちゃんねる」という、2ちゃんねるの画像掲示板に近いものを勝手に始めたというようなサイトです。

今の話の流れでいうと、普通、欧米圏では匿名制は基本的にないのです。匿名サイトは確かに日本から出てきやすいものだというのが私の分析だったのですが、その後、日本以外でも意外と出てきているのです。

さて、4ちゃんねるは、2003年から運営されているアメリカの匿名画像掲示板です。クリストファー・プール氏（通称ムート）というアニメおたくの方が15歳のときにつくりました。2003年はまだYouTubeがないので、動画ではなく画像でもいいから日本のアニメの情報を知りたいということで立ち上げたサイトです。今では、アニメ好き、アメリカという Geek です、Geek だったら知っているサイトのうち、20本の指ぐらいには入る大きいサイトとなっています。ちなみに日本には、さっき申し上げた「ふたばちゃんねる」という匿名画像掲示板が2008年に登場しました。匿名で、かつ情報がどんどん消えていくという、2ちゃんねると同じタイプのサイトです。

さて、2011年か2012年頃に、ムートさんが日本へ来たときに、彼と直接会っていろいろ話を聞きました。ムートさんは、コロンビア大学の文化人類学の学生で、大変インテリクチュアルというか、クレーバーな方でし

た。そして、ムートさんは結構イケメンなんです。なんでこいつがアニオタだったのだろうと、会った瞬間、思ったのですが。

それはさておき、4ちゃんねるには、本当に2ちゃんねると同じネタ的な感覚の遊びがいっぱいあります。たとえば、4ちゃんねるでつくられたネタ画像として、ネット空間の生態系を人間の身体で表現したというものがあります。人間の上の方から、TEDとかニューヨークタイムズ、AP通信、ロイター、があげられています。そして、redditとかソーシャルブックマークがきて、ウィキリークス、YouTube、が続いています。ちょっと質が下がるというか、下品なものも入っていますね。その後、diggとポイントがあって、最後に肛門に近いところに4ちゃんねるという感じになっています。

また、ネットサービスのユーザー層を勝手に漫画化してみましたみたいなものもあります。たとえば、ツイッターはプログラムが好きそうな感じ。フェイスブックはリア充で、大学のトレーナーとか着ちゃうんです。レイジットやdiggはサブカル好き、マイスペースは音楽好きみたいな感じ。今では違うと思いますけど。

この4ちゃんねるについて、私が初めてちゃんと認識したのは、Nice boat. 事件です。このNice boat. 事件、ニコニコ動画が好きなおたくはもしかしたら知っているかもしれないですね。日本で『School Days』というアニメがあって、最終回がすごく残虐的なシーンだったのです。当時たまたま、ある殺傷事件が起きて、同じ武器を使っているから不謹慎と言われかねないということで、最終回は1週間、放送をお休みしたのです。そのとき、「都合により番組は変更して送ります」と放送された内容が、船がふわっと浮かんでいる、資料映像みたいなものだったのです。

当時ニコニコ動画はアニメのアップロードを許していたので、これがアップロードされて、「おれたち、スクールデイズの最終回を見たかったのにな。ふざけんな」みたいな感じで、みんなぶち切れていたのです。これに対して、4ちゃんねるでは、これをスクールデイズ最終回と

いうスレッドでアップして、さらにNice boat.と投稿したやつがいたのですね。「えっ、そこ？ 関係なくねえ？」みたいな感じですよ。

これが2ちゃんねるで拾われて、「すげえおもしろいことを言っている」となったのです。そして、日本でもそのときだけでしたけど、Nice boat.が注目されて、みんなでこの動画をアップして、みんながNice boat.と言いまくるみたいな、そういう遊びがニコニコ動画サイトでもすごいブームになったのです。そういう事件です。

ところで、インターネットについて皆さんがどう思われているのか分からないのですが、実際にはマクルーハンが言うところのグローバルビレッジ(世界村)ができていくわけではないのです。結局、言語の壁が高過ぎて、インターネットは国境の壁を越えていないと思うのですね。特に日本のインターネットは、日本語の情報で充実しまくっていて、ほとんどの人は英語圏のことなんてまったくいまだに気にしないまま生きているのです。

なのですが、Nice boat.みたいな匿名の無意味なシュールさは国境の壁をあっさり越えてしまうのです。ちなみにクリストファー・ムートさんに、アメリカにおける匿名文化圏ってどうなの、ということ質問したことがあります。そうしたら、「アメリカでもフェイスブックは、みんな好きじゃないですよ」みたいな回答でした。みんながみんな実名でガンガン日常的なことを会話して、リア充な感じの話をするのは、そういうことが好きなやつもいるけど、そういうことを「おたくは特に嫌なんだ」と、はっきり言っていました。

別に日本でははやってないですけど、Diasporaというフェイスブックまんなのだけれども、フェイスブックで運営されているのではなくて、勝手にサーバー上でフェイスブック風サービスを立てられるというオープンソースのSNSがあります。そういうサービスが盛り上がっている理由は、みんながみんなフェイスブックで相互監視して、何かアップしたら誰かが必ず「いいね!」と押してあげるみたいなことを好きなわけではなく、面倒くさい、うざったいと思っている人が結構いるわけです。

まさにFacebookから「脱出 Diaspora」したいわけですね。だから、アメリカもみんながみんな実名主義なわけでもないのです。確かに統計でも、「アメリカで若い人たちは最近、フェイスブックをそんなに使っていない」というデータも出ているので、みんながみんな実名で、個人情報さらしまくってもオーケーみたいな、そんな感じでもないという感じが、おたくのムートさんに言わせると、アメリカにもあるそうです。

## 間違いからも生まれる創造性

「つぎつぎとなりゆくいきほひ」ということについて、丸山眞男は「日本の歴史の古層」で、日本社会に埋め込まれたものだとしています。ただし、丸山眞男はこの言葉をあまりいい文脈では使っていないのですね。「そんなことをやっているから、日本人はいつまでたっても無責任の体系に支配され、軍国主義の台頭とかを許してしまい、市民革命をなし得ない、だめな国である」という感覚なのです。

一方で、匿名文化圏に関して言うと、基本的には匿名性こそが「ミーム」ですね。たとえば、ちょっとしたアイデアとか発想を否定せずに、どんどん拾い上げるって大事じゃないですか。

その際に、みんなが匿名だと、ミスってもいいし、どんな変なことでもいいし、言いやすくなるわけです。エラーも多いんだけど、エラーが多いからこそ、実はおもしろいアイデアが生まれるみたいなメカニズムがあるのではないかと思います。そして、ちょっとポロツと言ったことが、おもしろいから「それ採用」みたいな感じで、みんながコピペして広めていくみたいな感じで、本当がちゃがちゃと常に試行錯誤していくわけです。これは、生命の遺伝のプロセスに近いといいますが、突然変異でたまたま環境に適応したから、そいつが生き残っちゃうみたいなことがあるわけです。

ムートさんはそこまで詳しくしゃべってはいなかったのですが、同じようなことをしゃべっていました。私はこのとき、『アーキテクチャの生態系』を書き終わって

いたのですが、まったく同じことを考えている人がアメリカにもいるんだということに、私は新鮮な驚きを感じました。

先ほどは、日本社会は集団主義であり、個人の自由はあまりない、だから匿名サイトであるという説明をしました。こうした点については、どちらかという、普通の社会評論もしくは文化評論、社会批評、社会学、そして哲学・思想の文脈では、日本のよろしくない点として長らく認識されたものだと思います。けれども、匿名性の方が創造性は生まれやすいのだということは、ちょっとおもしろい論点になるのだと思います。

たとえば、私は起源知りませんが、すごい昔のネット言葉で「wktk」というものがあった、これは「わくわくがかかっている」という意味なのです。私の想像では、誰かが「わくわくがかかっている」と打つのが面倒くさくて、たまたまAが抜けちゃって、急ぎ過ぎてこう打ったものなのだと思います。そうしたら、みんなが、これは「わくてか」ということだなと分かって、この言葉が定着しちゃった、みたいな感じですよ。

最近でいうと、2ちゃんねるって、誤字ベースのタイポ (typo) の宝庫ですよ。タイポベースの創造性というか、流行語がいっぱいあります。たとえば、2〜3年前に、サッカーの本田選手がPKを決めたときに、「本田△ (本田三角形→本田さんカッキー)」という流行語が生まれました。私は、これを2ちゃんねるで初めて見たとき、「何だ、この△は」と思いました。でも、本田選手が格好いいという文脈とそろってれば、「本田△」、「ああ、はい、はい」みたいに理解できるわけです。「本田さん、カッキー」と打った人が変換したら、これが出てきちゃって、そのまま投稿したのでしょう。普通なら「さん、かっけー」と打ちかえなければいけないんだけど、あまりにも夢中で、修正する暇がなく打っちゃったのだと思います。でも意味は分かるじゃないですか。そして、「そうか。これからこういうふうにしよう」といって、この表現が定着して生き残っていくみたいな流れが生じたのです。ミスが生む表現の構造は、2ちゃんねるに似ています。ある種、

突然変異型の創造性、いわゆる作家型の創造性とは違って試行錯誤から生まれる、グッと残るミームみたいなものは、匿名サイトの方が生き残りやすいという話をムートさんとして、かつて盛り上がったという話です。

## アイドルをめぐる壮大な仮説

ここから後半の話題としてお話しする「アイドル」の話は、実は私の壮大な仮説になります。皆さんがどう思われているか知りませんが、最初の導入から話すと、私は2011年から日本最大のアイドルAKB48に急にはまりました。先に結論をいいますと、衝撃を受けたのは、こんなに2ちゃんねると結託しているカルチャーがあるのか、と思ったことです。皆さんは、AKBのことは知っていても、2ちゃんねると結託しているという点については意味が分からないと思うのですね。

私は『前田敦子はキリストを超えた』という本を書きましたが、この本への反応は大きく分かれました。AKBが好きな人は「濱野さん、よかったですよ」というのですが、AKBが嫌いな人は「何を書いているんだ、ばか」みたいな感じなのです。内容は関係はないのです。文章って無力だな、と思いました。もっとも、おまえの文章能力がないのだ、と言われてしまうと、それまでなんですけれども。評論とか社会学って、アカデミックには意味があるのでしょうか、ここまで個人の体験によって違が出るのであれば、論じてもしょうがないし、書いても全然意味がないと思っちゃいました。だから、この件にむかひいて、アイドルについて語るのをやめて、自分でアイドルをつくることにしたのです。それがPIPというアイドルグループです。きょうは、さすがにここには連れてこなかったんですが。

ですので、ここでアイドルについて論じると自己矛盾が生じるのですけれども、簡単に言うと、こういうことです。AKBは秋元さんがプロデュースしていますよね。一方で2ちゃんねるがあり、AKBについていうと、地下アイドル板という板があります。名称が何で「地下アイドル板」というと、実は結構本質的な話となります。もと

もとは2ちゃんねるでは、「モーニング娘。」等に代表される、ハロー！プロジェクト所属のアイドルの話題を扱う「狼板」がすごく栄えていて、ハロー！プロジェクト系だけでなく、アイドル全般についてあることないしゃべっていたのです。そして、この「狼板」の人たちは、後発のAKB等を、「あんなのテレビとかにろくに出不られる、地下アイドルだ」といってばかりにしていたのです。だから、AKBはこれだけでかなくても、AKB板ではなく、いまだに地下アイドル板なのです。

最初の頃のAKBは、実はテレビにも出ていたのですが、メンバーもたくさんいたので、劇場公演と握手会を積極的に展開していたのです。一方で、もともと70年代とか80年代のアイドルはテレビの歌番組に出て、本当は歌えないんだけど、口パクで音を流すという、ことでつくられてきたわけです。メディアというものは、やらせができますので。そうすると、みんな「かわいい」といってCDを買ってしまう、という現象があったわけです。

そういう、やらせの存在としてのアイドル、虚構の存在というものが、もともとのアイドルの定義だったわけです。けれども、秋元さんたちはそれを変えて、偶像ではなく実像というか、会いに行ける、実際に身体に接触できる、というアイドルを創造したのです。AKB劇場はこの部屋より狭いです。そこに250人の観客を詰めこんで、めちゃくちゃ近い距離で見ると、顔も見えるし、頑張っている姿も見えるし、しかも、2時間たっぷり踊る、



ということを行ったのです。

## ぽんこつと2ちゃんねる

さて、私の推しメンの場合でいうと、私は、ぱるる（島崎遥香）という子を2年ぐらい前から推しているのですね。ぱるるという子は、「ぽんこつ」と言われていて、ぽんこつキャラなのです。

基本的に地下アイドル板では、AKBに関した何か大きな事件が起こったら、スレッドをバアッと立てて、みんなワアッと悪口を言うということが行われてきました。ちなみに、地下アイドル板は悪口しか書いてありません。みんなAKBが好きで2ちゃんまとめを見はじめるのですけれど、めっちゃみんなたたくのですよ。何でもかという、AKBのことをみんな好きなのだけど、AKBには300人とか400人とかメンバーがいて、それぞれ推しメンが、「私はぱるる」とか、「私は何々」とか、もしくはチームごとに「おれはSKEが好き」とか、みんな決まっているのですね。そうすると、逆に何か嫌になるのですよ。つまり、目の上のたんこぶでもいいし、ライバルでもいいし、敵対関係とかにあるメンバーを嫌になるのですね。もしくは、似たようなポジションなんだけど、自分の推しメンとは別のメンバーの方が売れている、これを「推されている」という言い方するのですが、という状況等です。イメージ的には大企業の出世競争に近い状況で、みんながお互いの悪口をワアワアと言いまわっている感じです。

それで、私の推しメンのぱるるという子は、かわいいのですけれども、歌はうまくないし、握手会の対応も全然できないのですね。そして、MCというか、劇場のときのマイクを持ってしゃべるのも全然できないし、基本的に何もできないのです。何もできないから、「ぽんこつ」とみんなで言っていたのです。ファンとしては、「ぱるるのことを好きなのだけど、ぱるるってポンコツだからな」みたいな感じだったのですね。「ぽんこつ」って、故障品ということで、「アイドルとしてはだめかもしれないけれども、かわいいからいいじゃん」みたいなことを、みんな

が2ちゃんねるで言っていたわけです。

そうしたら、2012年の1月くらいのことだったと思うのですが、ぱるるがラジオに出演したときに、ラジオのリスナーから「ぱるるさんは何選抜だったら入れますか」という質問が投稿されて、それに対して、ぱるるが「私はファンの皆さんから『ぼんこつ選抜なら入れる』と言われると思うんですよ」と、ポロツと言ったのです。

要するに、ぱるるが2ちゃんねるのスレッドをチェックしているということです。ちなみに、このように、自分のことをネットでチェックすることを「エゴサーチ」というのです。普段はしょうもないことを2ちゃんねるに書き込んでいる者としては、「ぱるる、ぼんこつか言っている」「ぱるる、見ているぞ、おれらのこと」「よし、きた」といって、ガッと盛り上がったのです。これはファンとしては大勝利と言えると思います。そして、盛り上がると、まとめサイトにまとめられて、さらに盛り上がっていくこととなります。

どうも話に聞くところでは、AKBの会議のたびに「最近、2ちゃんねる、こんなので盛り上がっています。秋元先生」みたいな感じでプリントアウトして見せているらしいのです。それで、秋元さんが「最近、ぼんこつか言われているんだ、おもしろいじゃん」と言ったかどうかは分かりませんが、ぱるるをだんだんと売り出していくことになったのです。そして、グラビアに「ぼんこつエース・ぱるる」みたいな感じで使われたり、しまいには、ぱるるのために秋元さんが「ぼんこつブルース」という曲を書いて、テレビドラマ「マジすか学園3」の主題歌として展開したりしました。

## 2ちゃんねると秋元康の「結託」

もともとファンがワアワア、ギャーギャーいっていたことを、秋元さんがちょっと違った文脈で使い始めた、ということです。AKBファンからすると、「ぼんこつかおれらが言っていただけなのに、使われちゃいました」「2ちゃんねるで、文句をいっていただければおもしろいことが

起こる」という感じでした。

ここ数年、ソーシャルメディア、特にツイッター、フェイスブックがはやりましたので、広告代理店等が、「ソーシャルリスニング」とか「コ・クリエーション(共創)」ということを言い始めています。これは、ツイッター、フェイスブック上で何がつぶやかれたのかを把握して、いかに顧客の声を拾って即応して製品やサービスの改善に役立てるか、という活動です。だけど、はっきり言って、ほとんどのコ・クリエーションは、AKBに比べると、大したことやっていないのです。AKBこそが、まさにコ・クリエーションであり、コ・プロデュースなのだと思いません。

秋元さんは、もともと深夜ラジオのはがき職人から放送作家、作詞家という流れのキャリアの方なのです。深夜ラジオのはがき職人とは、世の中とか芸能人のネタを、ちょっとうがった目で見て、ずらして書いて笑いを取るという常連投稿者のことですが、このアイロニカルに世の中を見て笑いを取るというメンタリティは、2ちゃんねるにすごく近いのです。そういうはがき職人が出自で、今や希代の放送作家となった秋元さんと、はがき職人みたいなことをネットでやっている2ちゃんねらーは、似たようなことを展開しているわけです。2ちゃんねらーは、「秋元がこういうことをやってきたから、おれら、この中でいじる」とすると、それを見て秋元さんがそれを使うというような関係です。片や匿名の巨大はがき職人空間2ちゃんねると、片や希代のクリエイターの秋元康が、ある意味で「結託」しているのです。このことは、私もAKBにはまって2ちゃんねるを見いだすまではまったく知らなかったことなのです。「なるほど、こういうことをやっているからAKBは売れるのか」と納得しました。

ところで、AKBはテレビでどうプッシュして売っていくという企画もやっているのですが、基本的にもともの出自が劇場とか握手会にあるので、そこでの評判を重視しているのです。たとえば、2ちゃんねるだったら「握手レポ」というものがあります。AKBのメンバー

が握手会でどういう対応をしてくれた、といったことを2ちゃんねるに書くのですが、それがツイッターで流布されて、それを見てみんなは「最近、みるきー、そんなこと言っているんだ。楽しそうだね。行こうか」とか言って、さらに口コミとして流れて、ワアッとネット上で流布されるのです。こうした動向を運営サイドが見て、「このメンバー、最近、こうやって評価されているな。じゃ、次の曲で選抜にしよう」みたいなサイクルが働いているのです。だから、本当の意味で「コ・クリエーション」であり「ネット競争型」なのですね。

ただし、日本で2ちゃんねるがはやりすぎた結果、匿名だから悪口を言っているだけみたいなイメージができており、ネットワークというものがあまり信用されなくなっています。それは当然、ある意味で間違っているのではないのです。日本のインターネットに書かれていることを、まともに一々聞いていたらだめなのですか。かといって、お行儀のいい正しいまじめな意見ばかり聞いていてもつまらないわけです。お行儀のいい、まじめな意見ばかりでは、創造性が生まれれないと言うか、今まで想像もしてなかったようなことが生まれてくる、というところは起こらないわけです。

さて、普通は「ばるるはぼんこつ」と言われたら、ほとんど悪口のように、または「変なことを言っているな」としか受け取れないと思うのですが、AKBでやっていることは、秋元康ほか運営サイドが、こうしたことをグワッと使うという乱暴さといいますか、ダイナミズムがあるのです。AKBは、ユーザーと秋元康さんがインタラクティブなコミュニケーションをかわして、そこから予想もしないようなアイデアとかプロデュース方針が生まれてきて、それがダイナミズムをいまだに生んでいるのです。これは結構すごいだと思います。

秋元さんは、はがき職人からガアツとのし上がってきて、とんねるずとか、おニャン子とか、80年代当時からやっていることと変わらないはずなのだけど、2000年代後半以降にコミュニケーションの観察アイテムである、2ちゃんねるもしくはソーシャルメディアが出てき

た中でAKBが成功したことには、時代的な必然があると私は思います。AKBって、インターネットがなかったら成功してないはずなのですね。そこがすごくおもしろいところだと思います。

私が言いたいのは、匿名掲示板だからこそ逆に自由な悪口が言えるということです。悪口って、もちろんよいことではないのですが、人間が一番創造性を発揮しやすい分野のひとつではないでしょうか。

日本語圏ではどうなのかについては詳しくないのですが、英語圏では、ブラックジョーク的な悪口をうまく言う方が勝ち、みたいな文化がありますよね。同じような意味で、2ちゃんねるも、ただ悪口言っているだけではないのです。おとし指原梨乃さんが男性と交際していたことが発覚して、左遷を食らった時のことです。指原さんは、「さっしー」とか「さしこ」というあだ名があったのですが、2ちゃんねるではたった3日のうちに30個ぐらいのバリエーションの悪口が生まれたのです。基本的には、悪口で個人の実存を破壊してしまうことは言葉の暴力であり、もちろんよくないことなのですが、一方で、悪口は言葉の創造性みたいなものを生み出しているだと思います。そうした2ちゃんねると結託することに成功した初めてのアイドルグループがAKBだと思います。

## 日本型情報社会論

最後に壮大な仮説の話をしたしたいと思います。

ところで、私も影響を受けているのは、浅田彰さんとか柄谷行人さん、東浩紀さんとかの、ポストモダン社会論です。ざっくりいえば、デカルト、カントとか、要するに主体が自分自身を律するというアイデンティティについて疑問を抱いているんです。

しかし普通の情報社会論はそうではなく、近代社会モデルの延長にあります。個人が自己責任を前提として自由に振る舞う社会、これが近代社会のモデルとなりました。マクルーハン流にいうと、こうした意思決定や情報処理を拡張するのがメディアの役割ということになりま

す。この図式は今のところ本当に揺るぎないというか、基本的にはアメリカ人が新たにつくるサービスというのは、個人の自由を拡張するという観点からつくられているのです。たとえば、匿名性に関して、4ちゃんねるになると違いますけれども、ウィキリークスは普通には発言できないような内容を匿名で流出させて情報漏洩させてしまう仕組みになっているわけです。つまり、基本的には個人の自由を、ひとりひとりが独立しているということを大前提としていると思うのです。けれども、私の考えだと、日本型集団主義の社会はこれとは違うモデルなのだと思えます。たとえば、AKBは、先ほどお話しした通り、運営サイドとおたく、さらにはメンバーが相互にモニタリングし合うわけです。

実際、AKBに代表されるアイドルのツイッターやフェイスブック等、ソーシャルメディアの使い方ってすごいものがあるのです。3年ぐらい前の例なのですが、SKEに中村くんという15歳ぐらいのメンバーがいて、すごい逸材と言われていたのですが、高校受験のために卒業しますとあってアイドルをやめちゃったんですね。その後、ツイッターを始めたのですが、そのツイッターのフォロワー数は1万人ぐらいいたのです。1万人ですよ、1万人。私は、その当時、1万人弱しかフォロワーがいなかったもので、「おれより多いんかい」みたいな感じでした。全然世間の人は知らなくても、アイドルをやめても、アイドルおたくは「ツイッター始めた」といったら、フォローしちゃうわけです。

それで、その中村くんがツイッターで何をやってたかということ、「この期末テストの勉強、わかんないから教えてください」といって、写メをバアッと送ったりしていたのです。そうすると、おたくが1万人フォローしているので誰かが速攻で答えるわけです。何でもなし、普通の15歳の女の子に1万人のフォロワーがいて、常にエンパワーメントされているというか、ある意味では共依存の関係にあるわけです。

アニメの「エヴァンゲリオン」で、母親の魂から作られたAIとパイロットとの「シンクロ率」なるものが高まる



と、すごく強くなるという設定があるのですが、まさにアイドルってそうなのです。ファンとメンバーのシンクロ率です。エヴァを知らない方には、たとえば分からなくて申しわけないのですが、

アイドルグループのメンバーが頑張っている、その姿を見てファンも応援したいと思っている。それで、いわゆる応援するという意味の「推す」という活動をするのです。けれども、まじめにやっていないメンバーだとか、ただかわいいだけのメンバーは「おまえ、調子こいている」みたいな感じで応援されないのです。

AKB商法は、まさにファンの力がなくてはなし得ないものなのです。皆さんもご存じかと思いますが、AKBのCDは100万も売れていますけど、実はだいたい10万人しか買ってないのです。平均して1人10枚です。ちなみに、私は同じシングルをマックスで210枚ぐらい買ったことがあるのです。でもこれは割と普通です。私の周りでも年齢とか年収が同じぐらいで、「好きだったら買っています」みたいな人がたぶん1,000人ぐらいはいます。さらに、その下に50枚ぐらい買うという人がいるのです。実際にはCDを買うとか、握手会行く人は10万人しかいないのです。それでもすごい人数だとは思いますが。

一方で、YouTube等で無料でAKBを見ていて「メンバーは知っています」というライトファンは100万人から200万人くらいいると思います。昔はそういう人もCDを買っていたのだけれど、CDが売れなくなっちゃったから、しょうがなく売先が変わったということです。

日本だけが、こうしたわけの分からないガラパゴス商法を始めちゃったので、もちろん100万人には売れていないのですけれど、いまだにCDが一応100万枚も売れ続けているわけです。それによって、オリコン1位ですごい、みたいなことが起こるから、あの子たちのプレステージが上がるわけです。

ちなみに、RHYMESTER宇多丸さんというアイドル評論で有名なラッパーの方がいるのですが、彼がアイドルの定義を「アイドルというのは実力ではなくて、魅力のほうがまさっている存在」と定義しています。これはなかなかうまい定義だと思います。実際、歌はうまくない、ダンスはうまくないわけです。でも、芸能の世界においてはこれでいいわけですね。本来なら実力で評価されなければいけないのだけど、かわいいからいいじゃないということです。今は10代でまだ未成熟な主体なのだし、実力よりも魅力の方がまさっているかもしれないけれども、将来的に女優になるとか、バラエティアイドルになったりして、実力の方で評価されるような人になるように、ということですね。たとえば、誤解を恐れずにいえば、その意味では小保方さんもまさに科学界のアイドルなのです。

一方で、欧米圏ではアイドル的なものは受けないと思うのです。欧米の社会では、女性でも結構マッチョな感じで、一人立ちしています。それこそ「アナと雪の女王」は、王子なんか要らない、私たちありのままに生きるんだという、まさにそういう世界観ですね。

日本でいまだにAKBが受けているのは、ある意味で社会の未熟の結果なのだと思います。おたくとは、まさに大人になることを否定した未熟な存在です。それは普通に考えれば、否定されるべきことだった。しかしアイドルは違うのです。未熟なアイドルとおたく(=匿名的2ちゃんねる)が結託してシンクロ率を高めて社会的影響力を発揮してしまうのです。

## 「アイドル的・共依存的関係」とは

また、日本社会では、先ほどお話しした通り、メンバー

とファンが情報技術を媒介してつながっているという特別な関係があります。一方で、これからはウェアラブルとかGoogleグラス的なものを通じて、あらゆる人たちが四六時中、ソーシャルメディアにつながっているという社会にどんどんなっていくでしょうね。そして、普通の人はソーシャルメディアでつながっていても、せいぜい150人とかで、いわゆるダンバー数(人間関係の最大数)を超えないのです。でも、アイドルの場合は、15歳でも1万人からバアッとエンパワーされてしまうというか、推されてしまうのです。

私は、ここに日本社会のある新しい主体性の可能性を見たと思うのです。こうした関係性について、私はまだ名前をつけていないのだけれど、「アイドル的主体性」というか、「アイドル的共依存的主体性」というのが良いでしょうか。私はここに日本社会の情報技術かつ社会的な影響力の持たせ方の可能性を見ているのです。

そして、現在のアイドルという存在は、芸能と音楽界に閉じているのですけれども、これを政治、医療、介護、もしくは科学とかに拡張していきたいと考えています。このように言ってもさっぱり分からなかったかもしれないですが。

丸山眞男をはじめとして、基本的には、日本における評論とか、批評とか、哲学とか、学問的な意識を持った人は、正当な近代社会の構成要素として、主体性がなし崩しになっているということはよくないと思われるのです。

だけど、日本をはじめ中国とかアジア圏は、キリスト教文化圏とは異なり、そのような共依存的な主体性の社会であったりするわけです。また、そういう人たちは少数派ですけれども、確実に世界中にいて、みんな日本のおたくとそっくりなのです。

私としては、「何でおまえら、同じなんだよ」というか「なぜ国境を超えてしまうのか」と思います。一般論として、社会が都市化すると、自由意思では恋愛に乗り出せないやつらがふえていくと思います。そうした社会の中である構成要素としての共依存的主体性みたいなものを

私は追求していきたいと思っています。

今、私がつくろうとしているアイドルは、ある研究所の方たちとコラボレーションをしようとしています。たとえばそこでは、布に電極を織り込んで、着ているだけで心拍数がはかれるウェアを開発しています。それを使って、ライブ中にメンバーの心拍計測をして、その心拍データを電波でスマートフォンに飛ばし、ファンが胸に当てるとバイブレーションでメンバーの心拍数が分かるみたいなことにチャレンジしてみたいと考えています。こうすると、東京ドームとか武道館みたいな大きい箱で観ても、豆つぶのようにしか見えないかもしれないけれども、心拍数をダイレクトに感じることで、メンバーが大変緊張しているとか、鼓動が大変高まっていることがわかるわけです。そうすると、応援している身としては、「あ

あ、すげえ、大変そう。でも、分かる。おれも高まる」みたいな感じになると思うので、こういうことをやりたいのです。

これは単に演出の一例でしかないので、あまり大した話ではないかもしれません。でも、まさに妙につながっている感じがしてしまうという感覚を使って、メンバーとファンの一体感を高め、シンクロ率を高めることで、ただCD売るとかではない方向にもっていきたいと思います。たとえば、政治に応用して、新しい時代の票田獲得にこれを使いたいと思っています。

残り時間がほとんどないので、結論になっていないじゃないかという感じかもしれませんが、一応私が話そうと思っていたことは以上になります。

## Part2 : 質疑応答

**【太下】** 濱野先生、怒濤のごとき1時間超、どうもありがとうございました。

ちなみに、濱野先生から先ほど、間違いの結果としての表現も創造性なのではないか、という問いかけがありました。こうしたエラーやミスによる表現も、現代芸術の分野ではれっきとした表現だということになっています。音楽でいうと、ジョン・ケージ等が行ったチャンスオペレーションですとか、アートの分野でいうと、アクションペインティングのようなことですか、いろいろと事例があります。これらは十分に創造的な行為ということになっています。

というわけで、巖流塾のメンバーも事前に質問を用意してきたんですけども、最初の中谷理事長からお願いいたします。

**【中谷理事長】** 丸山眞男が「歴史意識の古層」を書いたときは、単純な「アメリカ崇拜型」の進歩的文化人から、より成熟した思想家に転向していました。もちろん、そのときAKBはなかったのですが、ああいう西洋型の個人主義とか一神教の世界ではないような世界をイメージしていたように思います。

きょうの濱野さんのお話は、「つぎつぎになりゆくいきほひ」という丸山眞男が言う日本人の思想のかたちを肯定的にとらえようとしていると感じました。日本の場合、ひとりひとりが確固とした個人を持っている



中谷理事長

たり、また、ひとりひとり自分の城をつくってやっていくという西洋的な世界ではなくて、与えられた状況の中で没个性的に、しかしお互いの感性を刺激し合うような「連歌」的コミュニケーションをやりながら、新しい世界をつぎつぎに創っていくという世界なのですね。きょうの濱野さんのお話は、そういう比較文化論的な意味で極めて興味深かった。問題は、これからそれをどうやって概念化していくかということのような気がします。

人間というものは、本当は相互依存の中で与えられたアーキテクチャの中で、みんなで共振しながら生きている動物なのに、西洋は何を間違ったか、ひとり（個人）で創造するなんていうとんでもないことをやってきた。日本的なネット社会のあり方から、濱野さんみたいな仮説を立てられるというのはすごくおもしろいことで、これをどうやってうまく表現し、命名し、みんなを説得するかというのは、これから2、3年の仕事として大いに期待したいと思います。

**【濱野講師】** ありがとうございます。

ポストモダン系の議論で「リズム」だの、「怨恨性」だの、名称と概念の輸入だけは早かったけれども、輸入しても日本社会に定着せず、グズグズみたいな感じであったのが40年ぐらい前の時代の話だと思います。また、「行動する評論家」みたいな立場って、ずうっとありましたけれども、私はそういう乗りでいちいち論じることあまり意味ないかなと思っています。



私も概念に名前をつけることが大事だと思うのですが、今はとりあえずは実例をつくることを重視しようかと考えています。私は、哲学思想とか評論の言葉にあまり期待をしていなくて、実現してから名づける方が良いのではないかと思います。そうすると、本当になるので。まずはパフォーマンスでやってみようということです。

**【太下】** では1番手の質問は萩原くん、お願いします。

**【萩原】** ふだんは農産品とかキャラクタービジネス等の調査研究や事業化支援を行っております。

質問ですが、『アーキテクチャの生態系』では、インターネットのアーキテクチャから日本社会が見えてくるという話がある一方で、アイドルのアーキテクチャを分析することで日本社会が見えてくるのではないかと思います。特にアイドルという存在はインターネットの活用だったり、コミュニケーションのあり方等、先を行っている存在であると感じています。このため、アイドルの未来が分かれば、われわれが研究しているような将来の日本が分かるのではないかと考えています。今後のアイドルの行方をどのようにとらえていращやるのでしょうか。

**【濱野講師】** ありがとうございます。

きょうここにお伺いする前に、フジテレビでAKB総選挙の前日の深夜にAKB評論家と言われているような人たちを集めて討論するという番組の収録があったのですが、そこでアイドル評論家の中森明夫さんという方が、まさに同じことを言っていました。アイドルというのは時代を先取りするとか、エッジがきき過ぎているので、そこで起きていることが、その後の日本社会を反映するのだ、みたいなことです。

実際、AKBより売れていない、これから頑張らなければいけないアイドルたちにおいて、四六時中、インターネットでファンや自分を支援してくれる人とつながり、交流し続けるという現象が生じています。たとえば、3万枚ぐらいCDが売れている「アリス十番」というメタルアイドルユニットがいますけれども、誰



萩原氏

かがツイッターで「アリス十番」とつぶやくと、メンバーから勝手にフォローされるのです。普通はファンがアイドルをフォローするわけではないですか。基本的にアイドルはファンと直接につながってはいけなから、普通はフォローをしないのですけれども。そういう状況で、アリス十番のかわいいメンバーに勝手にフォローされると、「エッ、フォローされている」みたいな感じで、好きなやつらが勘違いするわけです。アリス十番は1万人とか2万人がフォローしているのです。この1万人とか2万人のフォロワーを媒介として、「とにかく、アリス十番を知らなくても何でもいから、興味を持ってください」という、積極的な営業を仕掛けているのです。そして、四六時中、ツイッターでファンとつながっていて、いかに常にファンとコミュニケーションし続けるかという限界に突入していこうとしています。

また、「私信」という手法もありますので、私が実際にもらったことのある「私信」のことをお話しします。苦笑していただいてまったく構わない例なのですが、

実は、私はメロンちゃんという子との握手会のときにiPhoneケースをあげたのです。メロンちゃんは、それについて「ありがとね」と言いたいわけですね。それで、メロンちゃんが自分の写真をアップして、「私、変わったところが2カ所あります。みんなわかるかな」といったのです。僕は瞬時に分かるんです。なぜかと



濱野講師

いうと、僕があげたiPhoneケースをメロンちゃんが持っているからです。つまり、こういうかたちでさりげなく、「iPhoneケースをくれてありがとね」と伝えてくれたわけですね。でも、私をはじめ特定のファンに向けて「濱野さん、メロンのケースをくれてありがと」なんて書いた日には、他のファンから「てめえ、何、勝手に出し抜いているんだ」みたいに怒られてしまうわけです。アイドルはファンに対してあくまで公共的で平等の存在でなければいけないのです。でも、感謝の言葉は言いたいと言う時に、アイドルはどうかという、ちょっとメッセージを変換してメタメッセージを入れるということをやっているのです。

その他、AKBでも、「あの、今着ているTシャツはあれがプレゼントしたやつじゃん」「やっときた」「いいね。ヨッシャ」みたいな感じの、そういうしょうもない自慢合戦が起こるのですが、あげた身としてはとてもうれしいわけですね。だから、私もその時の画像を保存しておいて、どや、と本日プレゼンしているわけです。端から見れば何の意味もないことなのですけども、まさに応援しているファンの立場としては、とても重要なことなのです。

ちなみに、『前田敦子はキリストを超えた』でも書いたのですが、アイドルのライブ中に、アイドルと目が合うことがあるのです。こういう会場で目が合っても別に普通というか、いくらでも視線をかえるのは自由なのですけど、アイドル劇場って、もっと狭い

空間なのです。また、アイドルがファンを指さす「振り」があるのです。たとえば「会いたかった」と、ぐっとやるという振りがあるのです。そのときに、誰に指を差すかということは実に重要な問題なのです。ファンの側は、「フリコピ」と言って、アイドルの振りをまねたりするのです。これが合うと、「おれにきた」みたいな感じで、すごい興奮するのです。本来ならみんなに向けて踊っているものなのに、ある瞬間だけ私的にというか、ワンツーワンにコミュニケーションするみたいな感じになるのです。これを「レス」と言います。こうしたコミュニケーションモデルには、すごくおもしろいものがあります。私はその魅力について、「このすさまじさって何なのだろう」ということを、社会学とかメディア論の視点からずうっと考え続けているのです。

最初の質問に答えているかどうか分からないのですが、たとえば地域振興に関しても、B級グルメおいしいですとか、キャラクターがおもしろいですとか、普通に価値を発信してもしようがなく、「私に直接来た」みたいな「レス」や「私信」をどう送るのがすごく大事だと思っています。これは、地域振興だけではなく、ありとあらゆる領域で当てはまりますね。政治家でもいいし、アナウンサーでもいいし、学者でもいいし、皆さんのようなリサーチャーでもいいし、「自分に来た」と思わせることが大事です。だって、その効果が全然違いますよ。

たとえば、しっかり実名で手紙を書くとか、そういうことをやれば相手に届くのですけれども、それでは年に数十件とかなっちゃうので、明らかに効率が悪いわけですね。

私の考えるアイドルは、ある意味勘違いでいいのですけれど、まさに「自分に来た」と思わせるコミュニケーション・モデルを大量生産しようと考えています。そして、このモデルをどうほかの領域に拡張するのか、ということを考えていくつもりです。

**【太下】** どうもありがとうございました。では次に船越さ



船越氏

ん、お願いします。

**【船越】** 濱野さんのお話の中で一番興味があったのが、アイドルの仕組みを政治に適用することができるというお考えです。たとえば永田町の政治がAKBのようなオープンでフィードバックを重視するような仕組みで将来は変わるとお考えですか。

**【濱野講師】** 永田町はすぐには変わらないでしょうね。

私は、AKBは自民党のどぶ板政治の正当な後継者だと思っているのです。

たとえば、AKBで今年16位に入る須田亜香里さんというSKEのメンバーがいて、はっきり言って全然かわいくなくて、公演でもいいポジションにいなかったのです。でも、彼女は握手をすごい頑張る人で、いつもファンレターをくれるお客さんとか、握手会によく来るお客さんのことを全部ノートにメモっているのです。たとえば、「この間、こんな話した」「こんな手紙をもらった」「この人はこれが好きみたい」という情報を全部メモっていて、握手会の前にそれを読み直してから行くのです。だから、2回、3回行っただけで、「何々さん、また来てくれたの」と言ってくれるのです。ちなみに、これをファンの間では「認知」というのですが、すごいことなのです。普通は、ハイテンションで握手するということを7、8回繰り返すと、ようやく顔を覚えてくれたりするのですけれども、3回目では普通はあり得ないのです。だから、有権者というかファンのことをめっちゃくちゃ気遣って覚えているわけ

す。

もともと田中角栄とか田舎の政治家は、たとえば有権者のおばあちゃんの孫の就職なんかについてメモっておいて、便宜を図るわけです。そうすると、おばあちゃんが「あの人はいい人だ」「自民党の田中さんはえらい」と自分たちの子どもや孫に言って、その結果、たくさんの票が集まるわけです。

こういう方法をやっているかぎり、政策もくそも関係ないわけですね。だから、「あの人はいい人や」と言われるために、どぶ板で接触して、握手しまくるわけです。これはAKBと何が違いますか。やっていることは同じやん、という感じですよ。ただ、やっている分野が、政治じゃなくて芸能にかわっただけです。僕はそれをもう一回、政治に差し戻したいと思っているのです。

さらに、どぶ板の場合はおばあちゃんからアプローチしましたが、今回のポイントは違うのです。ちなみに僕がつくるアイドルは、20代はアイドルをやっているのですけど、30代になったらさすがに歌って踊ってはつらくなるので、介護士にしようと思っています。介護士になるメンバーはアイドルのときに培ったおもてなしの技術を生かして、料金はちょっと高いけど、おじいちゃんやおばあちゃんにやさしい介護サービスをするというイメージです。

また、地方議会の政治家になるアイドルも育てていこうと考えています。そして、5年後とか10年を目処



に、おたくを対象として「東京都何々区に移住してくれたら何々特典あげます」みたいなかたちで、有権者をふやすキャンペーンをやろうと思っています。

以前、2ちゃんねるで西村博之さんがポロツと言っていたことがあるのですが、秋葉原がある東京都千代田区は人口数万人しかいないのですね。ですから、おたくが一気に住民票を移して、5万人ぐらいになったら議会の半数ぐらいは乗っ取ることができるのです。これと同じことを、アイドルの力を通じてやろうと思ったのです。地方議会に「おたく自治区」をつくって、それを通じて中央政界まで進出も考えています。私は一応りべらるなので、このアイドルの仕組みに、政治理念とか目標とかの要素をどう入れるのか、ということを考えています。

**【太下】** では宮本君、どうぞ。

**【宮本】** 「共依存」という現象は日本の風土に合っていると思うのですが、それを利用した場合、政策ではなくて、完全に人ベースで政治が行われてしまうことになると思います。そのシステムを補完するための考えについてお聞かせください。

**【濱野講師】** まさにおっしゃる通りで、どうしていくかが問題です。さっきのご質問の最後に答えた、どうやって、そういう理念とくっつけるのか、と言ったところにかかわる部分です。今の方法のままでいくと、破壊主義的な政党になる懸念もありますので、ではいったいどう制御するのだということですね。

普通の政党というものには政治家がいて、その政治家が有権者から信任されるかどうかという仕組みですね。そして、政治家が議会で投票して政策を決めるわけですが、その投票する政治家を投票で決める、という入れ子構造になっており、それで全体を制御するみたいな感じです。

海外だと、津田大介さんが興味を持っているインターネット政党があります。これは、政党なのですが、市民のネット経由の投票で政策を決定しており、政党はただの入力物でしかないのです。私もこれに近



宮本氏

いことを考えていました。実は私がかつてウェブ学会で「初音ミク、出馬せよ」と言ったときに、全く同じことを言っていて、考えることは同じなのだなと思ったのです。これに近いモデルをやることになるのだろうな、という気がしています。つまり、間接民主主義を間接化するみたいな話です。ただし、それもコスパが悪い感じがしており、どうすればいいのか、考えはまだ練れてないのです。

AKBの場合、総選挙はあまりにもよくできた仕組みなのです。総選挙の結果が決まると、「この順位だな」みたいなすごい納得感があり、とんでもなく民主的な決定が行われた感があるのです。このメカニズムは、ある意味で魔術的なもので、投票や政治の根源でもあると感じています。そもそも投票することのおもしろさが、人間にはあるのだなということが、AKBにはまって初めて分かりました。

たとえば、ボランティアに参加したことがある人は、「政治っておもしろい」と思うはずなのですが、ほとんどの人にとって政治なんかまったくおもしろくないのですよね。「朝早くから選挙カーなんか走らせるんじゃないわねえ」という程度のものでしかないのですね。私も33歳になるまで完全にそう思っていました。自慢じゃないですけど、小選挙区制になったし、そもそも無駄だと思っているからほとんど投票に行かなかったのです。超無責任ウルトラ社会学者でしたから。

でも、AKBの選挙システムは死に票がないのです

ね。今ちょうど投票期間ですけども、80位まで発表されて票数も出るのです。普通、小選挙区制だと1位しか当選しないですから、1位にならなかつたら意味がないわけですし、票は死ぬのです。ですから、1位になる見込みがない候補を応援する場合、そもそも自分が投票する意味がないこととなります。でも、AKB総選挙は、たとえ60位であっても、「このグループのこの立ち位置で60位だったら、次から結構ファンも入れてくれるだろうし、次の選抜に入れてあげようかな」とか、運営側も考えるわけです。つまり、死に票ではなくて、人気の指標になるのですね。

このように、AKB総選挙の「死に票ではなく、指標になる」という要素について、現実の政治にどううまく使えるかについて、考えていきたいと思っています。

**【太下】** ありがとうございます。すでに時間はオーバーしているんですけども、どなたかどうしても聞きたいということがあればどうぞ。

**【張】** 濱野さんが、アイドルのプロデュースを始めた最大のきっかけは何なのでしょう。お話にあったように、何かを検証することが目的なのか、単にアイドルが好きだからやりたいのか、そうではなくて、お金のためであるとか。

**【濱野講師】** すごくいい質問ですね。その通りですね。実は何でやろうと思っているのか自分ではよくわからないのです。権力欲なのか、金なのか、性欲なのか。



張氏

まずひとつは、アイドルが好き過ぎたからですね。AKBはすごいだけけれど、規模がでかくなり過ぎて、だんだんとだめになっているのです。秋元さんの目が行き届いていないみたいですし、おれがマネージャーなら絶対こんなことしない、みたいなことのオンパレードなのです。

ちなみに、このことは雑誌等で書いているのですが、私がつくるアイドルは、「アイドルがつくるアイドル」というコンセプトにしようと思っています。簡単に言うと、私のつくるアイドルには、マネージャー層等の運営がない予定なのです。アイドルって、どうしても黒服着たおっさんが女の子を働かせて搾取しているみたいなイメージがありますよね。実際にはそんなやつはあまりいないのですけれども。

いずれにしても、アイドルがファンから得た金については、普通は運営が中抜きというか中間搾取するわけです。中間搾取というと大げさですけども。もちろん私も、全部はあげないで、うちの投資分は回収します。けれども、ざっくりいうと、20代の女の子が月収でマックス30万ぐらいもらえるぐらいの仕組みを目指しています。そして、アイドル運営になると実際にもらえるのですよ。

おっさんがちんたら運営しているアイドルを全部つぶすために、アイドル運営をしようと考えています。結局、マネジメントなんて大したことじゃないのです。アイドルグループの運営で私が何をやっているのかというと、全員Gメール作成とか、GRつくってiPhoneに入れるとか、グーグルカレンダーでスケジュールを管理するとかです。

マネジメントの基本って、スケジュール調整なのです。特にAKBだとメンバーが何十人といるので、スケジュール調整がすごい大変らしいですよ。たとえば、AKBは週末には握手会等で、岩手なり北海道なり九州なり全国に行くのです。そして、実際に行くメンバーは、だいたい3日前とか2日ぐらい前という直前になって決まるのです。AKBの公式のブログに、「今

回行くメンバーは、〇〇です。皆さん来てください」みたいな感じで告示されるのです。それを見て、おたくのファンは、「今週末、東京に来るのか、じゃ行こうかな」みたいな感じになるのです。ちなみに、メンバーもそのブログを見て、「私、行くんだ」と知るらしいです。これは私が必ずしゃべる逸話なのですけれども、どういふことか、分かりますか。ファンとメンバーが同じタイミングでスケジュールを把握しているというこのめちゃくちゃさです。たぶん、事前にマネージャーが関係各所に電話とかしまくったりして、各事務所の仕事がかぶっていないかとかチェックして、それで決めているのだと思います。けれども、そんな杜撰さ、あり得なくねえみたいな感じですよ。僕は電話を使わずにいかにマネージメントするかを考えていて、グーグルカレンダーでバアッと予定を入れることを想定しています。グーグルカレンダーが秘書2人分ぐらいの仕事をなくすことになると思います。秘書2人が要らないのだったら、マネージャーも要らないじゃないか、ということです。そして、その分の金を全部アイドルにあげるということです。

結局のところ、何でそれをやりたいのかと言われると、僕も分からないのです。とにかくアイドルのことを好き過ぎて、アイドルのカルチャーとか文化をもっと世の中に広めたいという感じです。アイドルの文化が芸能の世界以外に拡張した方が、日本社会は絶対よくなるはずという確信があります。また、アイドルが芸能界に搾取されて終わり、ということにたくないという2つですかね。これは、ほかの芸能事務所には絶対できないというか、一言で言うと従来型の芸能事務所の否定なのです。でも絶対に勝つ自信はあります。

さらにもうひとつの理由として、アイドル文化に対する危機感がありますね。AKBも限界がきていて、このままだと終わると思います。その限界とは、ほとんどマネージメントと組織力の問題なのです。要はでかくなり過ぎたのですよ。最初のころはファンも少ないから共依存の関係がうまくつくれて、しかも成長してい



太下氏

くということが実現できたのです。共依存かつ売れてきて、ファンがふえていくから、日本でほぼ唯一の右肩上がりの夢が見られる世界だったのです。だけど、それがプラトニーに到達して、ちょっとがたがき始めているなというのが僕から見ての認識です。ですから、もっと軽量コンパクトでアメーバ経営みたいな感じの別のモデルにしたらうまくいくのではないかと、というのが僕の発想です。思いついたからやるみたいな、そんな感じです。

**【太下】** みなさん、質問はよろしいでしょうか。今日は、社会学の研究者からエバンゲリストに変身した濱野さんの怒濤の講義でした。これできょうの巖流塾は終わりにします。濱野さん、どうもありがとうございました。

# 2020年を考えるための、『いま・ここ』へのヒント

評論家／批評誌〈PLANETS〉編集長 宇野 常寛 氏

## Part1：講義

### はじめに：サブカルチャー批評から社会提案へ

ご紹介にあずかりました宇野と申します。皆さん、きょうはよろしくお願いたします。

前回、この「巖流塾」に呼ばれた濱野智史君は本当に僕の友人でして、僕が彼と知り合ったころは、彼は全然アイドルには興味がなくて、僕が「AKB、いいよ」みたいなことを言っても、「はあ、宇野さん、何言ってるんですか」みたいな感じでだったのですよ。それがある日突然はまって、気がついたらアイドルプロデューサーとしてデビューしてしまったわけで、人間の人生というのは分からないものだと思います。

当時、濱野君はジョギングと自転車と水泳とボルタリング等の「運動」にはまっていたのですね。僕はちょうどそのころ結婚太りで今より20kgぐらい太っていたので、ダイエットをしていて、僕も彼の影響で自転車とジョギングにはまっていました。実はこう見えて僕は既婚者なのです。みんなすごく驚かれるので定番のギャグにしているのですけれども、もう7年目です。僕はそうやって結婚太りを解消して独身のころの体形に戻っていった。でも、濱野君は逆に僕の影響でアイドルにはまってしまったわけです。よく言われるのは、濱野は宇野をリア充にしたけれども、宇野は濱野を悪い道に引き込んだ、というふうについていろいろの人から責められています。

そんな濱野君に続いて、僕がきょうここにやってきたわけなのですけれども、きょうは「2020年を考えるための、『いま・ここ』へのヒント」というタイトルをつけさせていただきました。これは、東京オリンピックというものがこれからやってくるということに対して、自分の雑誌『PLANETS』を通じて一種の社会提案のよう



なものをやってみようかと今考えていることについての話です。ここに行き着くまでに僕はいったい何を考えていたのかということやきょうはここで説明しようと思います。もともとサブカルチャー批評から出発した僕がここにたどり着いたということや話をすることが、結果的に何か今の世の中を考えるうえでいくつか大きな問題提起につながっていくのではないかと、そんなことを考えてこういうタイトルをつけさせていただきました。

最初に軽く自己紹介させてください。1978年生まれで、最初に書いた本が『ゼロ年代の想像力』という本です。言ってしまうと同時代のサブカルチャー評論ですね。世紀の変わり目あたりを潮流の節目として、潮の変わり目に日本のサブカルチャーの、特に物語系の、漫画だったりドラマだったりアニメだったり映画だったり、そういった若者向けの物語系のコンテンツの物語構造がどう変わっていったのかというようなことを論じていた本です。

次に書いたのが今回の講義に先立って課題図書にも指定させていただきました『リトル・ピープルの時代』という本で、これは半分は村上春樹論です。けれども、残りの半分は仮面ライダー論です。自分でも気に入っている本なのですけれども、村上春樹と仮面ライダーという一見全然関係ないものを並べて論じることによって、70

年代以降の日本の消費社会史というものを別の角度からえぐり出せるのではないかと書いて書いた本です。ちょうど村上春樹が青春を送っていた、そして全共闘の運動が盛んだった68年くらいから現代までの40年という時間と、日本でウルトラマンや、仮面ライダー等の特撮ヒーローが盛り上がり現代に至るまでの40年という時間がきれいに重なり合うのです。これをうまく自分では使ったつもりなのです。

こうした若者向けの、どちらかというとサブカルチャーの、大衆文化の評論から僕の仕事は始まっているわけなのですが、大衆文化の評論をしてもどうしてもメディア論とか若者論にぶつかってしまうのです。たとえば80年代のカルチャーを話すときには、テレビが一番偉い存在になっていった時代ですから、テレビ文化というものを抜きには語れないのです。同様に、90年代後半以降のカルチャーを語るときには、インターネットの普及とどうサブカルチャーが絡んでいったかということ抜きに、メディアの変化だったり物語の内容の変化とかを語ることは非常に難しいのです。また同様に、たとえば90年代の文化を語るのだったらオウム真理教の事件とか、酒鬼薔薇事件とかを抜きに語ることは難しいです。さらに、ゼロ年代とか21世紀初頭のカルチャーを語るときには、9.11という事件はかなり露骨な影響があったので、それを抜きに語ることは非常に難しいのです。なので、結果的にですけども、僕も政治や社会を論じることが多くなっていて、僕としては自分の本来の専門ジャンルとはちょっとずれたようなところで仕事をすることも多くなっていったという経歴を持っているわけです。

## 転機となった『PLANETS Vol.8』

その中でもとりわけ僕にとって転機になった本があります。それは僕が自分でつくっている雑誌で『PLANETS』という雑誌です。Vol.8の表紙は僕の推しメンの横山由依ちゃんなのですが、ちなみにこれ、僕、自分でディレクションしています。僕はたぶん日本で唯一、

グラビアのディレクションができる評論家だと思うのですよ。この『PLANETS』という雑誌は、僕が足かけ10年ぐらいつくり続けている雑誌で、1年に1冊ぐらい出しているのですけれども、9冊もつくっているとグラビアディレクションができるようになるのです。たとえば、このタイトル、メインカラーと胸元の赤のワンポイントの色を合わせるとか、最初から決めているのです。でも、白と黒で色数を落としてモノトーンで攻めたい。そして、これが制服に見えるのは嫌だから素材を工夫してくれとか、赤でワンポイントは欲しいけれども、制服に見せたくないからタイは絶対に嫌とか言って、スタイリストと相談してこのコサージュをつくるとか、僕はそういういろいろな細かい指示もしているのです。まあ、これはちょっと余談ですけどもね。

さて、そうやって表紙は僕個人のこだわりを発揮している『PLANETS Vol.8』ですが、目次を開いていただくと分かると思いますけれども、ほとんどサブカルチャーの話が載っていないのです。サブカルチャーの話は、終わりの方にちょっと、エッセーが1編載っているだけで、ほとんど入っていないのです。今までの『ゼロ年代の想像力』や『リトル・ピープルの時代』で僕を知った人がこの本を手にとった時、結構驚かれたのではないかと思います。それはなぜかという、『リトル・ピープルの時代』を読まれた方ならたぶん分かると思うのですけれども、僕の中心的な関心というのは、人間が自分の存在を社会と結びつけるとき、人間が社会にコミットしようとするときに、どんなイメージを描くのかということですね。もちろん社会とか国家とか、そういうある種の共同幻想は、たとえば時代の変化だったりメディアの変化につれて移り変わっていくものです。そこに、物語世界がどう干渉してくるのか、たとえば性的なメタファーとかはどう変わっていくのか、ということに僕は関心があるのです。だから村上春樹とか、ヒーローものだったりとか、ロボットアニメだったりとか、そういったものをよく扱っているのです。あれはまさに性的なメタファーを通じて、男の子の成長願望というものを満たしていくという仕組

みですね。そして子供は社会化のイメージを得ていくという、そういう装置だと思うのですね。つまり、サブカルチャーの中の性的なメタファーがどう人間の社会化に関与しているのかとか、そういうことがたぶん僕に関心の中心なのです。そのことを全面展開したのが、『リトル・ピープルの時代』という本だったのですね。

## 「昼の世界」と「夜の世界」

そういったことを考えていた僕が、この『PLANETS Vol.8』でバツサリとそういったものを一切切り捨てて、ひたすら社会の仕組みの話ばかりしているのですね。この特集を見ると、「いま東京と東京論を問い直す」という都市論がありますね。また、「『装い』の環境分析」、これはファッション論、すなわち被服の話ですね。そして、『『食べログ』の研究』、これはもう皆さんご存じだと思いますけれども、有名なグルメレビューサイトの研究です。このように、たとえば、日本の福祉の問題だったり、労働の問題だったり、ナショナリズムの問題であったりといった、今日本が直面しているようなことに、僕と同年代の識者が集まって、若手論壇全員集合みたいなかたちで、みんなで知恵を出している、まるで「朝生」とか、「日本のジレンマ」だとか、そんな感じのものですね。

こういった雑誌をつくって結構驚かれましたが、反響が非常に大きくて良く売れ、編集者宇野の代表作とも言えるような本になったと思います。年取ったから今さらサブカルチャーじゃないだろう、とか思ってこういうふうにしたわけではないのですよ。むしろ逆で、今まで自分がサブカルチャーの分析を通じて考えてきたことを、情報社会の分析だったりとか日本の衣食住環境の分析だったりとかに当てはめてみたら、また違ったものが見えてくるのではないかと考えてこういった目次をつくり上げていったという経緯なのです。

もう少し具体的に言うと、僕が読ませたかったのは、僕が今までサブカルチャー分析で培ったノウハウで日本の情報社会というものを考えてみよう、という内容です。皆さんもご存じかもしれませんが、日本の情報社会とい

うものは明らかにアメリカとか西欧の情報社会とは違った形の発展を遂げています。前回来た濱野君もたぶん似たような話をしたかもしれませんね。濱野君は、そういったことについて、独自の分析をちゃんとして行ってみよう、日本が生んでいるアジア的な情報社会といったものは果たしてどんな形をしているのかということのをさまざまな角度から検証していますね。たとえば、日本のソーシャルメディアについて考えてみる、日本の二次創作環境について考えてみる、日本におけるゲーミフィケーションについて考えてみる、そういったことをやっているわけですね。

そこを出発点として、じゃあ日本をどうするのか、というところに向かって行ったわけです。ちなみにこの「じゃあ日本をどうするのか」というところは、NHKの「日本のジレンマ」という、僕も昔よく出ていた討論番組に対抗してつくったという側面もあります。彼らは自分たちではいろいろなことを分かっているつもりなのでしょうけれども、やはり編集とかでこざかしい注釈をつけてくるわけです。そういったものに対して、「いやそうではない、NHKのプロデューサーよりも僕の方が全然、若手論壇人のいいところを発揮させることができる」というポジティブな意味での宣戦布告のようなつもりでこの本をつくったわけですね。

何でこんな構成にしたのかという点については、僕もすごく考えたことがあるのです。それについては、僕と濱野君の共同巻頭言が載っています。この巻頭言で「昼の世界と夜の世界」という比喻を使っています。

ちなみに、僕と濱野君が震災の年に出した『希望論』という本があるのですね。タイトルがちょっと恥ずかしくて僕は反対したのですが、編集者と濱野君は賛成してこのタイトルになってしまった本なのですが、この本の後書きで濱野君が「昼の世界と夜の世界」という比喻を使っているのです。これはどういう比喻かということ、「昼の世界」というのは言ってしまうと政治の中枢だったりとか、日本の古いものづくりの社会だったりとか、あとはマスメディアの世界だったりとか、いわゆる日本の

表社会のことですね。

これに対して「夜の世界」というのは、インターネットがこんなに普及する前の、インターネットがちょっとマニアックなインテリのものであったころのインターネットの世界や、若者向けのサブカルチャーの世界であるといったものです。

残念ながら、「失われた20年」と言われている日本の平成以降のこの20年間というものは、「昼の世界」はひたすら元気がなかったのです。対して、「夜の世界」からは非常にクリエイティブでイノベティブなものが生まれていったのです。これは海外への輸出能力や対外的な価値で考えたら明らかだと思うのですが、残念ながら「昼の世界」は元気がなくて、「夜の世界」だけに希望があったのです。しかし、「夜の世界」から生まれたものは「夜の世界」に出自を持つがゆえに、「昼の世界」、すなわち世間から全く顧みられていないのです。ですので、われわれがやるべきことというのは、この「夜の世界」で育まれた知恵をいかに「昼の世界」に持ち込むべきか、ということなのです。そんな議論を僕と濱野君は共著を書いて宣言していて、そしてそれがそのままこの巻頭言になっているということです。

そう思って、僕はこの目次をつくったわけです。つまり、「今、日本をどうするか」。これが政治であり、要は「昼の世界」なのです。これは「朝まで生テレビ」で田原さんが仕切っているような世界ですね。あれは時間的には「夜の世界」なのですが。

具体的に政治制度をどうするかとか、NPOとか社会運動をどうするかとか、原発をどうするかとか、そんな具体的な話を後半で僕はしているのです。でも、僕が本当に言いたいのはこういうことなのです。つまり、日本の情報社会というのは一見、ソーシャルゲームとかLINEとか、そんなに華々しいサービスはないのかもしれないけれども、ここから21世紀の基本的な社会設計の原理になるようなものをいくつも導き出せるのではないかと、そんな考察を僕は一生懸命やっているのです。これは実は「夜の世界」の知恵の結晶なのです。それをいかに



「昼の世界」に持ち込むのか、ということを一生涯やっただのがこの号だというわけです。

## 中間領域としての衣食住

ただし、「夜の世界」の領域というものは仮に具体的なサービスに落とし込まれているとはいえ、まだまだ文化の領域であり、想像力の領域なのです。一方で、「昼の世界」は実際の生々しい社会や政治の世界です。そこで、「夜の世界」からいきなり「昼の世界」に直接持ち込むのではなくて、一度何かを経由した方が良いと考えました。その意味で、2つの世界の真ん中に置いたのが、「衣食住」なのです。言ってしまうと生活領域です。なので、文化からいきなり社会を変える、思想からいきなり政治を変えるのではなくて、1回生活というものを中間に挟むことによって政治領域に進出していこうという、そういう意図を持ってこういう目次を形成しました。

これは僕なりの知識人論とすごく結びついているところがあります。たとえば、日本のインテリ、特に進歩的知識人と言われた人たちの語り口の相場ってありますよね。たとえばこんな感じです。「自分は若いころにヨーロッパとかに留学した超インテリである、したがって高い市民意識に目覚めていて、大衆の啓蒙を一生懸命やっております。しかし、日本というのは非常に後進的な国であり、自分の高い意識の啓蒙パワーでもまったく通用しない。そして、自民党が超勝ちまくっていて日々鬱になるのだけれども、自分はそれでも諦めずに、言葉を朝

日新聞や岩波書店の『論壇』に投げ続けます」みたいな感じですね。そんなことを言って、言葉は届かないのだけれども、でも届かない言葉をそれでも投げ続けるおれ、格好いいみたいなことで自分を納得させながら死んでいくというのが、日本の進歩的知識人の代表的な語り口なのです。

でも、これについては僕は何か間違っていると思います。彼ら進歩的知識人は、自分の考えている思想と、思想が直接社会を変えるということを信じてまったく疑っていないのです。そして、思想というものを、大衆の生活実感とか、生活領域にいったん落とし込んでいって、それが社会を変えていくというイメージがほとんどないので。そこが生活から非常に遊離しているな、ということをおぼろげに感じていました。ちなみに僕は、丸山派か吉本派かという圧倒的に吉本派的な考えをする人間なのです。なので一度、生活領域というものをしっかり挟もうということを考えて、こういった目次をつくっていったというわけです。

古い言葉で言えば、「政治」とか「文学」という問題について、文学イコール個人の実存の問題、政治イコール社会の構造の問題、というように思想が実社会ときれいにつながるかつかないかという議論を戦後の思想史ですべてしてきたわけですが、そこに僕はずっと違和感を持っていました。というのは、この2つが直接つながるとか断絶するとか、そんな話をしてあまり意味がなくて、一度、生活領域というものを経ることが重要なのではないかということをおぼろげに感じていたわけです。ですので、こういった目次をつくっていったという、そういった背景があったりもします。

## なぜゲーミフィケーションが注目されているのか

ここに関してもう少し内容を見ていくというか、ちょっと本題に近づいていきたいと思えます。では、この特集で考えた「夜の世界」の知恵というのはいったい何なのかということについて、ダイジェストでお話をしていきたいと思えます。

たとえば「ゲーミフィケーション」という言葉がありますね。この『PLANETS Vol.8』の目次に、「ゲームとゲーミフィケーションのあいだで〈人間と情報〉の関係はいかに更新されてきたか」という対談が掲載されています。この雑誌にも出てもらった私の友人でもあるゲーム研究者の井上明人君が、2年ぐらい前に『ゲーミフィケーション』という本を書いて結構話題になりましたね。その前後からずっと議論されていることなのですから、「ゲーミフィケーション」というものは、物事をゲームに見立てることによって効率化していく、没入の精度を高めていくという発想ですね。もちろんこういう発想は昔からあるわけです。語呂合わせにすると記憶しやすいとか、小学校で真面目に掃除をすると先生からシールをいっぱいもらえるか、いくらでもあったことですね。それがなぜ今改めて注目されているのかという議論をここで僕らはしているわけなのです。

このときにわれわれがまず考えなければいけないことは、なぜ今ゲーミフィケーションが再注目されているのかということだと思います。なぜかという、それはゲーミフィケーションできるようになった領域が膨らんだからですね。一般的に現代における情報技術というものは、ほとんどネットワークの話なのです。たとえば、ネットワーク化することによって人々が瞬時につながるのだ、メディアは双方向化するのだ、ということは、もちろんそうであり、それらは非常に重要な変化で人類社会を根本から書き換えることなのでしょう。しかし、僕らがここで注目しているのはもうちょっと違う側面なのです。つまり、情報技術が発達することによって今まで見えなかったものがどんどん見えるようになってきていると思うのですよ。

たとえば、これはちょっと冗談みたいな話ですが、皆さん、Facebookとかされていますか？ 超されていますよね。僕もすごいしていますけれども、Facebookに「いいね！」ボタンがありますね。あれは実は、結構ヤバイのですよ。皆さんのFacebookに登録している友達に、結構仲がいい、ときどき差しでも飲みに行っている

なという感じがする男性と女性があいたとしますね。その男女が、ある日突然「いいね！」をつけ合わなくなる、とすると、これは何があったか何となく分かりますよね。

今、たとえ話で僕はすごいばかな例を話しましたけれども、これは結構大事なことなのです。つまり、われわれが今まで「空気」とか「雰囲気」とかと呼んでいたものが、情報技術の発達とネットワーク化によって可視化されているのですね。いわゆる「ビッグデータ解析」等と今さら言われ始めているのは、こういったものの有用性に世間が気付き始めているからですね。なので、今まで見えなかったものがどんどん見えるようになっていくというのがインターネットなのです。

そもそもプラットフォームにおける動線設計は、人間がどのような行動をとるのかとか、どうするとコミュニケーションが活性化するかということ想定して設計していくわけなのです。それがなぜ可能かということ、今まで見えなかった人間の心理だったりとか、人間のコミュニケーションだったりとか、そういったものが数値になっていたり、フロー・チャートのような形で見えるようになったからなのです。なので、コミュニケーションの可視化に代表されるような、今まで見えなかった側面が見えるようにする力がゲーミフィケーションを可能にしているというわけです。人間にとって、今まで操作できなかった部分を操作できるようになったことが、ゲーミフィケーションという言葉、今非常にバブらせている、再注目させている背景にあると言えると思います。このことは、実は哲学的または思想的にも大きな問題であると僕は思います。

## 中動態とインターネットの可能性

ところで皆さん、「中動態」という言葉をご存じですか。これは能動態と受動態の中間の概念ですね。これはラテン語等の概念らしくて、ギリシャ哲学に詳しい哲学の先生から僕も教わったことなのです。どういうことかと言うと、20世紀までのメディアは極端に能動的な主体か極端に受動的な主体以外、想定していないのです。たと

えば、映画というものは極めて能動的な観客を想定したメディアですね。1,800円払って、さあ自分を楽しませてくれ、と待機しているが映画の観客ですね。対してテレビというメディアは、視聴率の計測システムから明らかかなように、非常に受動的な視聴者というものを想定しています。基本的にはつけっぱなしをしていて、ちょっとおいしい料理が映るとか、ちょっとめずらしい動物が走ってきた時に、「おっ」と視聴者の注目を惹くわけです。対して、インターネットはどうかというと、おそらくそのどちらでもないし、どちらでもあるのです。たとえば、映画に必要とされる能動性が100でテレビに必要とされる能動性が0だとしましょう。そのとき、おそらくインターネットはマイナス30にもできるしプラス150にもできる、もちろん50にも80にもできるのです。つまり、現代の情報技術は、人間個々人の常に移り変わっていく能動性に合わせたメディアを提供することに初めて成功したのです。ここが僕は大きなポイントだと思います。人間という存在はおそらく能動的な主体でもなければ受動的な主体でもなくて、中動的な主体なのです。しかし、今まではテクノロジーの限界があったため、能動的な主体と受動的な主体をあらかじめ仮定するしか方法がなかったのです。

僕は今、メディアの話をしました。しかし、同じようなことがおそらく政治制度についても言えると思います。たとえば、アメリカの上院と下院、日本の参議院と衆議院の問題があります。要するに、熟議とポピュリズムでバランスをとるということが、現代の民主制度の思考の相場ですが、多くの先進国でこれは破綻しています。日本はもう言うまでもないでしょうけれども、たとえばアメリカの上院・下院というのは、実質として同じ全国区での選出方法の違いだけになって久しいと思います。

また、メディアが発達するとどうしても受動的なスタイル、すなわちポピュリズムの方が勝ってしまうという問題が出てくるのですが、そこに対して熟議というものを大事にしようとするほど「明るい独裁」に近づいていくという、ある種の限界にぶつかっていくことにな

ります。そこで、中動的な主体であるところの人間の本来性、そこにテクノロジーが初めてアクセスできるようになったということは、とても大きな突破口として考えることができるのではないかと思います。

「ゲーミフィケーション」は、一般的には一部の社会運動、エンターテインメント、企業研修、という3つの分野で主に使われているテクニックだと思うのですが、こういったものを真剣に考えることによって、これからの人間社会における個人と国家の関係だったり、個人と社会の関係だったり、そういった個人ともっと大きなもののエンゲージメントの問題を考えることができるのではないかと、といった話をこの雑誌で展開していたりするわけです。

## 逆転する「地理」と「文化」

また、この『PLANETS Vol.8』では、「地理と文化」という話もしています。雑誌の目次で言うと、特集ではないのですが、「いま東京と東京論を問い直す」という対談で、ある種の東京論の話をしています。ここで論じていることは、インターネットが発達すると地理と文化の関係はどんどん切断されていくということです。若者の盛り場は、特に戦後社会において時代とともに10年単位で移り変わってきました。かつて浅草・銀座の時代があり、70年代に新宿に移り、そして80年代に渋谷に移ったわけです。「じゃあ、渋谷の次はどこだ」と問いかけると、ある人は下北沢と言うかもしれないと、ある人は秋葉原と言うかもしれないと、ある人は代官山や中目黒と言うかもしれないのですが、結論から言うともはやジャンルごとに細分化されており、総合的な盛り場という存在がないのです。たとえば、オタクの人たちは秋葉原に行き、ちょっと貧乏でサブカルが好きな人は下北沢に行き、まだ頭の中の80年代が終わっていない人は代官山や中目黒に行く、そういうことがたぶん言えるのだと思いますね。

では、インターネットの時代以降、21世紀になってから、街と結びついた新しいカルチャーがボトムアップで

勃興したことがあったのか、と言われると、たぶんないと僕は思うのです。おそらく90年代後半の裏原宿が最後だったと思います。たとえば、「初音ミク」が秋葉原と結びついているか、今のアイドル文化と秋葉原が発祥のレベルで結びついているか、というと、たぶん結びついていないのです。具体的には、インターネットでまず最初にはやったものが秋葉原にやってくる。そして、秋葉原にオタクがいっぱいいるからそこにショップをつくらせようやってくるということで、発生源はほとんどインターネットなのです。「魔法のiらんど」が携帯小説を生み、そしてニコニコ動画が「初音ミク」を育て、pixivがいわゆる二次創作文化のプラットフォームとなり、2ちゃんねるが「電車男」や「やる夫」等を生んでいきました。このように、インターネット上のコミュニティからサブカルチャーが生まれていくということを繰り返しているのです。こういったサブカルチャーというものは基本的にはインディーズのコミュニティから発生していくものが非常に多いですね。たとえば、かつての裏原宿もそうでしたし、昔のコミックマーケットもそうでした。日本の漫画・アニメ文化というものはもちろん中央沿線に代表されるような漫画家のコミュニティだったりとか、アニメ制作会社のコミュニティというものが片方では支えているのですが、もう片方ではコミックマーケットが代表するような膨大な二次創作市場というものが人材供給源になっているということは、これは有名な話です。

しかし、そういったものが2000年代以降、明らかにネットワークの方に移動してしまっているということです。つまり、インターネットの有力なコミュニティサイトからしか新しい文化はほとんど生まれていないという現状があるのです。2008年に秋葉原の連続通り魔事件がありましたね。あのときに秋葉原の歩行者天国がつぶされて、これで秋葉原はすごく衰退するのではないかという説がありました。なぜかという、90年代前半に原宿では歩行者天国があって非常に栄えていたのですが、一時的に歩行者天国がなくなったときに当時のカルチャーが一時断絶して衰退したということがあったので

すね。同じように秋葉原もヤバイのではないかとされていたわけですが、そうはならなかった。なぜかという、秋葉原に集うオタクたちは常に日常のレベルではニコニコ動画や2ちゃんねるや他の種々のまとめサイト等でコミュニケーションをとっていて、秋葉原には単にイベントや買い物に行くだけだからなのですね。コミュニティの本体が街になかった、そのために文化生成力にはダメージがなかったということが言われているのです。つまり、地理と文化の関係が逆転しつつある、そういうことが言えると思います。地理が文化を生んでいるのではなくて、文化が地理を決定している、そういった状況がだんだん生まれているのだと思います。

では、そのときにリアルの空間はまったく意味はないのか、リアルの空間に残された役割はないのか、ということ、それに対する僕の答えは「ノー」なのです。リアルの空間にはもちろん役割があるのです。でも、それは残念ながら、多様なコミュニティが生まれ、濃厚なコミュニケーションがそこで行われ、そこから新しい文化が生まれていくというような、建築学者や社会学者の人たちが好きな感じの話ではまったくありません。むしろ逆です。どれだけ頑張っても街から文化は生まれません。繰り返しとなりますが、今明らかにサブカルチャーを生んでいく、文化の生成を行っていくコミュニケーションの場はインターネットに移っているのです。しかし、そのインターネットの文化を活性化させるためには半年に1度、3カ月に1度、あるいは1カ月に1度の祝祭の場がリアルな空間に必要なのです。たとえば、1年に2回開催されるコミックマーケットもそうですし、もしかしたらAKBの総選挙等もそうかもしれないですね。そういった時に必要なのは、むしろその1年に1回、半年に1回の大花火に必要な大箱なのですね。それは東京のビッグサイトであり、幕張メッセであり、パシフィコ横浜であったりするので、ここから何が言えるかというと、これらの装置は、都市ではなくて「建築」なのですね。つまり、インターネットにある日常というものを爆発させるための、ドライブするための非日常としてのリアル

な空間が必要とされているわけで、その非日常のリアルな空間というのはまさに大きなお祭りを実現するための何か大箱でなければならぬのですが、そうした場として、都市ではなくて建築が必要とされている、そんな議論をここではしていません。

以上のように、「いま東京と東京論を問い直す」という対談は、目次の上では特集からはずれた位置づけとなっているのですが、ネットワーク化によってわれわれの現実がすでに決定的に変化してしまっている、そのことについてはどういった意味があるのかということを考えている、という点では特集と同じ流れにあるわけです。

## 「ロボット」とは何か

特集の基調座談会2とした「日本的想像力と『新しい人間性』のゆくえ」という対談の内容は、比較的私の本来のジャンルに近いところの議論ですので、これに関して少し紹介してみたいと思います。この対談では、「キャラクターと日本的想像力」という問題を論じています。

皆さん、たとえば、鉄腕アトム、鉄人28号、マジンガーZ、ガンダム、エヴァンゲリオン、とずらりとキャラクターを並べてみた場合、この中で「ロボット」はどれか分かりますか？ 普通に考えれば全部ですよ。でも、この中には、「ロボット」と「ロボットではないもの」があるのですよ。では、どこで線が引けるか分かりますか。この問題、結構意外だと思います。厳密な定義から言うとロボットはアトムだけです。ほかは全部違います。理由は何かということ、人工知能の夢です。ロボットというのは、人工知能の夢の結晶なのです。ところが、日本のアニメーションの中で発達してきたロボットというのは、ほとんどが乗り物なのです。つまり、車と変わらないのです。外国人からは「それってそもそもロボットでも何でもないじゃん」みたいに見えるらしいです。僕はガンダムの時代に生まれているので、僕にとってのロボットというのは基本的に乗り物だったのですけれども、後から、「へえ、ロボットというのは人工知能があるのが定義だったのか」ということを知ってショックを受けました。これは

結構おもしろいことなのではないかなと思います。つまり、日本におけるロボットというものは、男の子の成長願望のある種のはけ口というか、男の子の成長願望に根ざした玩具タイアップ商品として発達してきたという側面があるのですね。

そこでは、日本人の男子が抱く社会参加とか大人になることのイメージと密接に結びついていると考えるのが自然だと思います。つまり、自分の体を鍛えて大きくなるとか、自分の体自体が進化するのではなくて、より大きな体を手に入れて、自分ではない何かと合一することによって大人社会に加わって参加していく、そういったイメージが日本ではとても良く受け入れられているということであり、このことを僕は非常におもしろく感じています。

たとえば、鉄人28号もマジンガーZも、ガンダムもエヴァンゲリオンも全部そうですけれども、ロボットをつくったのは、だいたい主人公の少年のお父さんやおじいちゃんですよね。そして、小さな主人公の少年にこの機械の体を与え、そして主人公の少年はこの機械の体、すなわち肉の肉体を操ることによって戦いに参加したりして、社会参加の快樂とか、悪と戦う快樂というものを得ていく、そういった道筋をたどっていくということですね。

これは極めて日本ならではの想像力だというふうには私考えています。その背景は、難しい問題でもあるのですが、自分が直接社会にコミットするということに対してのある種のためらいというか、イメージの持ちづらさというものにも起因しているのだというふうには個人的には考えています。

また、これはよく言われることですが、「無責任の体系」という言葉であらわされる責任主体と天皇制についての議論がありますね。自分もその空気をつくっている一員なのですけれども、「これは天皇の言葉なのだ」という仮定を置くことによって、すなわち天皇というキャラクターを1回経由することによって、自分自身はどこか責任から解放されたような形で意思決定に参加する、

という文化の在り方です。そういった文化とも、日本的なキャラクターの在り方は密接に関係しているのだと思います。これまでも多少触れてきましたが、たとえばVOCALOIDに代表されるような二次創作文化において、個人がイニシャルを残したくないとか、むしろ個人のイニシャルが抹消されることによって積極的に創作に参加することができるという、そういった日本のサブカルチャーや日本の文化空間というものを象徴するのが、このロボットの問題であるように思えます。

同じように、ウルトラマンや仮面ライダーといった、「リトル・ピープルの時代」について私は論じました。すなわち、アメリカのヒーローというものはたいてい生身でも強いのですけれども、正体を隠すためにマスクをしているだけです。ところが、日本におけるヒーローは元の主人公とはまったく別物になってしまうのです。ハヤタ隊員も本郷猛も変身することで初めて超能力を発揮することができるのです。

先ほどお話しした日本のキャラクターの問題は、こういったこととも深く関わっているというか、基本的には同じ問題だと思っています。こういった前提としての日本のキャラクター論というか、キャラクターというものが代表する日本的想像力の問題というものをベースに、情報社会の問題をこの雑誌では論じています。

## 情報社会が見いだした新しい人間性

では、それはどういうことかということをし少し解説したいと思います。具体的には、「日本的想像力と『新しい人間性』のゆくえ」という記事です。先ほど名前が出たゲーム研究者の井上明人君と濱野君と、ご存じの方もいらっしゃると思いますがチームラボの猪子寿之さん、そして私の4人で対談をしています。どんな話をしているのかというと、大きく2つです。ひとつは先ほど私が述べた日本的想像力、特にキャラクターに関しての日本的想像力という問題です。もうひとつは、情報社会というものが見いだした新しい人間性という問題です。後者に関してこれから説明したいと思います。

この論考では、前半と後半で一見まったく別の話をしていますが、実はつながっているのです。後者は先ほど説明した、日本的想像力の本質についてということですね。キャラクターというものに仮託して日本的想像力の本質について語っているわけです。これに対して前半のテーマは「新しい人間性のゆくえ」についてです。情報化で変化する人間像、情報工学が人間や社会像を変えてきた過去50年。マーケットこそが世界を変える、と軽く言っていますが、これは本質的なことです。先ほどのゲーミフィケーションの議論に象徴されるように、いわゆるインターネット論というものは、ほとんどいかにつながるのかということ論じてきたわけですね。すなわち、つながり方が変わることで、社会のつながり方が変わることで、社会の仕組みが変わること、たとえば物の値段が安くなったりとか、すごく便利になったりとか、効率がよくなったりとか、そういったことをずっと論じているわけですね。それに対して、人文的な知の訓練を受けてきた人のほとんどが、「それは本質的な変化ではない」と言っているのですよ。単に効率がよくなるだけとか、情報を効率よく集めて、それを検索できるようになったりとか、そういうことを言っているわけです。インターネットというものが出現して人間同士のつながり方が変わる、コミュニケーションが変わるが、それは社会にとって本質的な変化ではないと考える人の方が実は多数派なのです。ほとんどの人文系の人たちは、この情報化による変化を単にクラスの席替えのようなものだと思っているのです。すなわち、席替えすると以前よりも通路が通りやすくなるとか、掃除がしやすくなるとか、そういった変化にしかすぎないと思っているのです。

ところが、僕らはそうした人たちとは違う考え方をしているのです。すなわち、インターネットが象徴する情報化というものは、人間同士のつながり方を変えるだけではないのです。この「席替え」を可能にしたいくつかの情報革新というものは、われわれの人間像や社会像そのものを根本から変えているのではないかと、という議論をしているのです。その議論の一端が、冒頭にお話をしたゲー

ミフィケーションの議論です。かつては、情報サービスを提供する制度を設計するときに想定した人間像というものは、極めて能動的で意欲的な市民か、受動的で消極的な動物かの2パターンしかなかったわけですね。それに対して、情報技術の発展は、極めて中動的な人間本来の姿というまったく別の人間像の存在を可能にするということですね。こうした中動的な人間像を、われわれは政治サービスの受容者として、あるいは商業サービスの受容者として想定することができるようになったということです。ほかに、情報技術の発展によって人間像や社会像自体を変えることができるのではないかと議論をこの対談でしています。

たとえば、ここでチームラボの猪子氏が論じていることは、非言語領域の開拓についてです。人間が思考できることのうち、言語で表現できることはむしろ少ない、そういった立場に立って考えてみます。一方で、今の情報技術は言語化できないものをコミュニケーションの手段に使えるという技術が非常に向上しているわけです。こうやってしまうとちょっと小むずかしく聞こえるかもしれませんが、皆さんもLINEでスタンプを普通に送りますよね。まあLINEのスタンプはちょっと極端すぎる例かもしれませんが、何かコミュニケーションをするときに、いちいち文字を入力するよりも、自分の気分を伝えるような画像をフォルダから選んで送ったりすることの方が多かったですね。そういったことが一例だと思えます。そもそもインターネットがテキストベースの言語コミュニケーションだったということはむしろ初期の段階でしかないのではないかと、という考え方もあり得ると思えます。もちろん、それが正しいかどうかは厳密に検証しなければいけないと思いますけれども。

このように、今の情報技術が人間像や社会像そのものを変えてきたと考えていくということです。別の言い方をすると、現在の哲学や思想は、工学に追いついていないという立場をわれわれはとっています。

たとえば、Amazon、ZOZOTOWN、楽天、地図情報サービスのGoogle マップ、食べログ等、ITCのサービス



業者は、おそらく大学の研究施設、行動経済学や社会心理学の研究室でも持っていないような、人間の行動に関する新しいデータを持っていると思います。こんなケースで選択肢がいくつかあると、人間はこういったものを選びやすいとか、そういった情報について、こうした企業はかなりのデータを持っているはず。ただし、それらに対する人文科学的な意味づけは、ほとんどされていない状態なのですね。なので、「人間というものは、A、B、Cという3つの条件があるとなぜかCを選びやすい」とか、それがなぜなのかよく分からないけれども、そういうデータが山のようにたまっていて、分析を待っている状態が生まれているのです。しかし、その傾向だけを使ってもかなり世の中を変えていくことができるはず。現在はそういった状態になっているということです。

というわけで、「情報工学的なテクノロジーは人間像や社会像を変えるわけではない」と考えている人たちが時代の最先端から置いていかれてしまっている。そういった前提に基づいて、われわれはいかに追いつくかという議論をずっとしているということです。

## 情報化の中で実装されるもの

そういった中で、皆さんに、「オウム真理教による地下鉄サリン事件」という事件を思い出してもらいたいです。この事件が起こった1995年のとき、私は高校2年生で17歳でした。あのときのことを思い出してほしい

のです。あのオウム真理教の事件は非常に痛ましい事件でしたし、社会に大きなインパクトがあったと思います。いわゆる学歴エリートと呼ばれていた、しかも理系の人たちがオカルトな思想にはまっていったという事実が、非常にショッキングなこととして社会に提示されたと思うのですが、あのときにいろいろな人がいろいろなことを言っている中で、これも非常に有名な人ですが、社会学者の宮台真司さんという人が発言していました。私は最近ある機会があって、当時のオウム真理教に対していろいろな知識人が何と言ったかということ結構まとめて読み直す機会があったのですけれども、宮台さんだけがひとりだけどう考えても、いい意味で頭がおかしいことを言っているのです。ほかの人はだいたい、「オウム真理教はちゃんとしていないからだめだ」と言っているのです。たとえば、オウム真理教は、ドラッグを使っているし、教義はでたらめだし、犯罪も犯しているし、あんな偽物の宗教に騙されるような若者は知的に脆弱だからだめなのだ、と言っているのです。私もまったくその通りだと思います。しかし、そのときに宮台さんだけがちょっとおかしいことを言っているのです。「オウム真理教はだめだ」という結論は彼も変わらないのですけれども、何でだめか、というところで、「オウム真理教はやり込みがぬるいからだめだ」みたいなちょっとおかしいことを言っているのですよ。何でやり込みがぬるいからだめかということ、つまり彼はこう言っているのです。「自分は、自己開発セミナーとか自己啓発プログラムというものを、最初にはやり始めた80年代の末とか後半の頃に結構趣味と実益をかねてすごくマスターしていた」と言っています。そして、「そんな自己啓発セミナーのメソッドを完璧に身につけた自分は、オウムごときの洗脳には負けない」みたいなことを宮台さんは言っているのです。つまり、「オウムは自己開発セミナーの劣化コピーだからだめなのだ」みたいなことを彼は言っているのです。

実は、これは僕は非常におもしろいことだと思います。つまり、当時の自己開発セミナーの方法論というものは、

自分で自分を管理するにはどうしたらいいのかということとをずっとやっているわけなのですね。人間が人間自身をコントロールするにはどうしたらいいのかということとを、方法論的に洗練していったようなところがあるわけです。しかし、そうした機能のうちの何割かは、実は今、ウェブサービスに置き換わっているのですね。たとえば、分かりやすい事例としては、カロリーコントロールのために自分のカロリーを記録していくというアプリであるとか、ナイキプラス iPod で自分のジョギングの状態を常に把握して、それをモチベーションにつなげていくというケースであるとか、自分のタスク管理のアプリであるとかです。いわゆる仕事術とか健康管理のアプリは、かつて自己開発セミナーで語られていた自己管理術に近い発想でつくられていっていると思うのですよ。つまり、それ以前は人間力とか精神論の次元で語られていたものをしっかりと定式化してコントロールするのだという思想で、当時の自己開発セミナーはつくられていたのですね。そのうちの何割かは人間のコミュニケーションや心理、テンションの部分ですね。そういったものを可視化してコントロールする情報技術の発展によって、普通にカジュアルなウェブサービスその他によって、それらが可視化できるようになり、コントロールがすることができるようになっていったわけです。

それまでは、一歩間違えばオカルトだったりとか、一歩間違えば金八先生っぽいものにあこがれている先生による、ありがたかったり、ありがたくなかったりするようなお説教だったりとか、そういったたぐいのものがたくさんあったわけです。そして、われわれが情報化の進展の中でやってきたことは、そういったものをどんどん技術に落としこんでいって、そして実際に実装していく、そういった過程であったとも言えると思います。

こういったことが、私がちょうど1年ちょっと前に自費出版した雑誌『PLANETS vol.8』の大まかな内容です。大まかな内容というよりも象徴的なポイントであり、こういうポイントをつないで、大きな世界観で絵を描き出したということですね。それは一言で言うと、今こ

で起こっていることなのですね。さらに言えば、もうすでに起こって市場の中にあふれている、あるいはネットワークの中にあふれているのだけれども、おそらくその意味づけについてまだあまり論じられていないものについて、どれだけ掘り返せるかということとをずっと考えていたということです。

## 東京2020

それから1年か2年ぐらいたって、その後にはわれわれが何を考えているのか、次の号をつくるときに何を考えているかという話を最後に簡単にしていきたいと思います。

『PLANETS』のvol.9は、「特集:東京2020(仮)」です。これはタイトルから分かるようにオリンピックに関連する社会提案を今のところ考えています。

前回の8号は、今までお話ししてきた通り、現実の写し絵、すなわち現実に対してより深い理解をする、すでに存在しているものの意味づけというものをしっかりやり直すことによってわれわれの足下をしっかりと照らし出そうという特集だったわけです。

それに対して、Vol.9では、実際に近未来を構想するというをやってみよう、という発想に切り替わっていったということが言えるのだと思います。その中の内容を簡単に説明しながらこの主旨を追っていきたいと思います。

この特集は、A、B、C、Dの4パートからなっています。最初はAです。2020年のオリンピックは、64年をいかに取り戻すか、日本をいかに取り戻すか、そういったオリンピックになっていくというふうにも思われます。それはわれわれの世界から見ると端的にはおもしろくないということですね。「一生、『ALWAYS 三丁目の夕日』とか見ていろよ、おまえら」みたいな気にしかならないわけですよ、はっきり言って。そういったものに対して、じゃあわれわれだったらどうするのか、というポジティブなビジョンを出してみようと考えています。それは開会式のビジョンでもあり、競技中継のビジョンでも

あり、あるいはパラリンピックの在り方そのものに関するアイデアの提出になると思います。

もう少し内容に踏み込むと、ロサンゼルス・オリンピック以降の、テレビオリンピックや商業オリンピックに対するオルタナティブをどう提案していくのかということですね。もちろん、経済的にそれを否定することはできないわけです。その中で、変容しつつある近代オリンピックの意義というものをどうとらえ直すかということがひとつの大きな課題になっていくかと思えます。実際に招致のときにあれだけ反対がありましたし。疑似的なナショナリズムの高揚装置という近代オリンピックの役割は、先進国においては終わりつつあるということのひとつの象徴なのではないかと思っています。別にオリンピックやワールドカップで国民が心をひとつにしなくても、もはや江藤新平みたいに反乱を起こしたりするわけではないですよ。マスメディアがひとつの大きな話題を提供して、それをみんなが眺めるといった形とは違う形での公共性の在り方というものを問う、そういった契機になればと思い、このテーマを設定しています。

そして、パラリンピックの方で問われるのは人間観そのものです。オリンピックとパラリンピックの間に境界を設けるべきではないという議論が昔からずっと続いています。日本では乙武洋匡さんがその代表的な論者のひとりだと思います。パラリンピックには、どこまでが正常な人間か、どこからが正常な人間ではないのか、という議論が常につきまっています。パラリンピックの障害の度合いの判断も結構いい加減で、どこからどこまでの障害だったらこのランクなのか、どこからどこまでの障害だったのどのランクなのか、それによってメダルのとれ方も全然違うわけですね。なので、パラリンピックにおけるフェアネスとかゲームルールの公正を巡る議論は、そのままわれわれの社会がどこまでを正常な人間として許容するのかとか、あるいは人間というものは基本的に不平等な生き物なのだけれども、それでも平等を実現するためにはどうしたらいいのかとか、そういった問題と常に隣り合わせにあるということの意味していま

す。そういったテーマを扱おうというのがこのAパート「オルタナティブ オリンピック・パラリンピック」です。

当然ですが、こうした議論は『PLANETS Vol.8』で展開した、われわれの情報テクノロジーの発展が人間観や社会観それ自体を変えるという立場に基づいているからこそ、こういった発想が出てくるということです。

## 新しい中流のための都市開発

Bパートのテーマは「都市開発」のBLUEPRINTです。このパートでは、ネットワーク化以降の都市論というもの集大成をやってみたいということです。現在、新しい国立競技場の件が非常に紛糾していますが、2020年における東京開発は、東京都あるいは国がずっと手がけたかった湾岸新都心の開発にほかならないと考えています。そこに対してどうポジティブな介入を図っていくのかというテーマ設定をしたいと思っています。もちろんそこには文化論的なものが非常に大きな影響を及ぼすと考えています。また、現在における都心回帰をどう意味づけるかという議論もここに絡んでくるでしょう。

これは『PLANETS Vol.8』の「いま東京と東京論を問い直す」という対談でわれわれが論じたことでもあるのです。現在の都心回帰という現象は、戦後の中流文化の終わりの象徴だと僕は思うのです。戦後、新宿と渋谷をターミナル駅とする私鉄の沿線に沿って東京が西へ西へと延びていくとともに、戦後の中流文化というものは発達していったわけです。そして現在、その傾向は一段落しています。現在の20代、30代のホワイトカラーのほとんどは、調布に一軒家を買わないと思うのですよね。それはなぜかという、ひとつは単純で共働きをしているからですよ。専業主婦を家に囲わない限り、郊外からの通勤スタイルはあり得ないですね。

そして、ホワイトカラーが調布に一軒家を買わなくなるとすると、賃貸を借りる人が多くなるので、財産の持ち方が変わってきます。また、そもそも勤務形態がフレックスだったり、年俸制だったりするので、雇用状態とか生活スタイルとか、24時間の使い方もおそらく戦後の

サラリーマンとは全然違うものになってきます。さらに、買い物する場所も全然違うわけです。ターミナル駅で乗り換えれないから百貨店に行かなくなりますね。そういった新しいホワイトカラー、新しいクリエイティブクラス、新しい中流というものが都心に出現しているのではないかと、そういった仮定のもとにわれわれは議論を進めています。そして、その仮設に合った都市計画とは何かということ議論するのがこのBパートです。

## オタフェスとオリンピック破壊計画

次にCは、CULTURAL FESTIVALについてです。僕らのようなオタクの人間にとって基本的にはオリンピックは苦痛なイベントなのですね。今回のワールドカップもそうですけれども、何でもみんなで同じものを楽しまなければいけないのだ、とか思うところがあるのです。でも、このことは、ある意味で国家や社会の成熟の証でもあると思うのですね、つまり、みんなが同じもので楽しまなくても公共性が保てるということなのですから。そこで、オリンピックにのっかれぬ文化系の人たちのための文化祭をしようということ提案しています。せっかく外国人観光客もいっぱい来るのですから、そこで漫画でもアニメでも、アイドルでもビジュアル系でも何でもいいのですが、そういったものが一堂に会して楽しくやろうという、提案ありきの企画になると思います。

最後のDは、DESTRUCTION、すなわち全部破壊するというので、「オリンピック破壊計画」です。これは、まあ冗談のような企画と言えば冗談のような企画なのですが、オリンピックを仮にテロで破壊するとしたらどういったことがあり得るのかということについて、ポリティカルフィクションの形態をとって、かなりシリアスにシミュレーションしようと思っています。これは、ジョーク企画と言えばジョーク企画なのですが、非常にシリアスな内容でもあると思います。

ところで、日本においてポリティカルフィクションというものは長らく成立していないと私は思っているのですね。おそらくは日本におけるポリティカルフィクショ



ンで、しかも海外に輸出可能だったものという、かつての押井守監督の『機動警察パトレイバー』までさかのぼらなければいけないのではないかと思います。つまり、アニメーションや特撮の世界等、擬似的な形でしか日本においてはポリティカルフィクションは成立していない、ということが戦後文化のひとつの特徴だと思うのですね。そのことは、日本の戦後文化の本質に関わるような問題だと思えます。徹底的に個人的であることが、つまり反国家的であることということが、結果的に公共性につながるのだという、そういった戦後民主主義的なロジックがかつてありました。それを肯定しようと、または否定しようとする過程で、日本において、個人と社会、文学と政治とが結びつかないという、そういった断絶スタイルを生んでしまったということが、日本におけるポリティカルフィクションの不在と結びついているのではないかと、そういった前提が僕らの中にあります。そこで、じゃあどうやって超えていくのかということ、この主題にしていきたいと考えています。

以上、駆け足ですが、1年前に僕のつくった本と今つくっているもうひとつの本と、この2つの間柄を考えることによって、今ここで起こっている変化というものから未来をどのように構想していくのか、そういった話を今日ははささせていただきました。とりあえずはこんな形で締めさせていただきます。皆さん、ありがとうございました。(拍手)

## Part2 : 質疑応答

**【太下】** 宇野さん、どうもありがとうございました。では、塾生の方も事前に宇野先生の本を読んできて、質問あるかと思えます。まず、大澤さんから行きましようか。

**【大澤】** 非常に興味深いお話をありがとうございました。私自身はビルを眺めたりするのがけっこう好きなので、先日完成した虎ノ門ヒルズも建設中から定期的に観察しているうちに、今後、東京はどうなっていくのだろうと漠然と考えるようになりました。今回、東京オリンピックの開催が決まって、虎ノ門ヒルズの下に道路を通したように、晴海の選手村からメイン会場となる外苑までを中心に再開発が進んでいくと思えます。こちらの『PLANET』にも書かれているとおり、港区・中央区・千代田区の都心3区の開発が優先されるということでもあり、また、家族の在り方も変わって共働きが多くなる中で、働いているところと近い都心への移住が進んでいくと、いわゆる郊外の、私たちの親世代が住んでいるような地域は、たぶん老人しか住まなくなるのではないかと思います。それら郊外は人口減少にともなって消滅してしまうのか、あるいは何か新しい、別の形で再興を目指すことができるのか、そのあたりについてお考えがありましたらお聞かせいただきたいと思います。たとえば、かつてのベッドタウンだっ



大澤氏

た団地等は、すでに衰退していますけれども、郊外もやはり同じ道をたどるしかないのでしょうか。

**【宇野講師】** これから“衰退”していくであろう東京西部のベッドタウンがどうなるかということですね。僕の考えで言うと、外国人と学生が住むのではないのでしょうか。それを衰退ととるかどうかは価値観だと思います。そこでどうでもいいようなプロジェクトを実施してお茶を濁すということが、僕は一番だめなことだと思いますね。はっきり言って、セントラル・イースト・東京みたいな展開しても、クリエイターは絶対出てこないですからね。そうではなくて、都心部に膨大な空き家があるという場合に、それを福祉や社会保障、弱者のためのセーフティネットとしていかに使っていくのかということが政治的な課題になるのだと思います。もう一方の課題としては、そこに社会企業的なビジネスがどう成立するのかということで、この2点ではないかなと思います。つまり、リノベーションとか住み替えというものを、役所仕事でやるよりは民間でやった方がうまくできるということがいっぱいあると思うのですね。そういったところにいかに誘導していくのかというのが民間の考えることで、行政の考えるべきことは、そういった膨大な昭和の遺産というものを、いかにセーフティネットとして機能させていくのかということではないかなと思います。僕は、そこにたとえばアートが好きの人を集めるとか、何かの職人たちを集めるとか、ある種のコミュニティアートの発想というか、テーマコミュニティをそこに植え付けるという発想はあまりうまくいかないのではないかなと考えています。なぜかという、きょうの講演でも述べたように、文化の生成力を持ったコミュニティをつくる力は、今はネットワークの方が圧倒的に強いからですね。

**【大澤】** ありがとうございました。

**【美濃地】** 大阪から参りました美濃地と申します。官公庁の関係の仕事をいろいろやっています。きょう最後にお話をされた点、順番から行って最後になってしまい

まずけれども、オリンピックの件でお話をされたところで、オルタナティブということで新しいオリンピックの在り方というのをご提案されるというお話で、私もどうということかなと思って半年ほど考えていますが、確かにロス五輪以降というのは非常に商業化をして、それで逆にうまくいっているというところはあると思うのですけれども、ですから、スポーツイベントとしてのオリンピックは2020年もその文脈で行けば大成功するのではないかなという気はするのですが、それ以外の部分で文化的な、宇野さんがご提案されるような文化祭的なもの、いわゆるスポーツイベントではないオリンピックに関わる何かイベントというものも非常にお金がかかることではないかなという気はするのですけれども、その資金的なものというのはどうやって賄っていくのかなと。

**【宇野講師】** 僕は税金を使うとか、公的な資金を投入しようとかは一切考えていません。しかも実は、箱物をつくるということも僕は一切このプランでは考えてないのです。つまり一言で言うと、たとえば観光客が落とすお金だったりとか、出展する企業の広報費とか、そういったもので賄えるようなプランを今考えているのです。いわゆる文化人とか評論家筋とか、学者とかそういった人たちが社会提案すると、いきなり巨大な箱物をつくらうということになってしまい、「こんな箱に50億円もかかってどうするの、ばかじゃないの」と言われて終わるというケースがすごくいっぱいあると思うのです。そういったことで僕らはばかにされたくないのです。そこに関して言うと、きっちりとそろばん勘定が合うものを提案していきたいと思っています。たとえば、Aパートの「オルタナティブオリンピック・パラリンピック」で、このような開会式や中継方法があるという提案に関して言うと、実際に予算表をつけようと思っているのですよ。われわれの考えるこのプランで、こんなテクノロジーを使ってこうやるとこれぐらいの予算がかかって、それは北京オリンピックでやったこれぐらいの舞台にかかったお



美濃地氏

金と比べるとこれだけ安いですよ、みたいな、そういった見せ方をきっちりしていきたいなというふうに考えています。

また、ここで話を整理しておきたいのですが、4つの計画のうちのAパートが、「もしわれわれに開会式やオリンピック本体、パラリンピック本体を任せられるのだったらこうしたい」というプランですね。Bパートは「都市開発に対してはこういった意見があります」というパートですね。Cパートに関しては、これは完全に民間ベースです。つまり、「ドワンゴとかコミケの準備会とか、そういったところに声をかけたら実現できると思いますよ」というものです。そして、Dパートは完全なフィクションです。そういった体裁ですね。

**【美濃地】** 分かりました。ありがとうございます。

**【小西】** 前回の濱野さんのお話でもそうだったのですが、日本独自の文化といいますが、日本独自のものがあるというお話が前提にあったと思います。たとえばこの『PLANETS』にもありましたように、手段と目的だったら日本では手段ですね、過程、プロセス、それそのものがネタになる、そういった独特の日本の文化があるというお話でしたが、一方で、たとえば先進国としての成熟性、お話の中にあつた成熟性・多様性、ワールドカップやオリンピックで国が一丸となって同じことをやらなくてもいいという冷めた目線、それは先進国文化の成熟性だというお話があつたように、インター



小西氏

ネット社会においては日本独自のものもある一方で、世界全体が同質化していくというようなところもあると思います。その同じようになっていく側面と日本独自で発達していく側面、それはどう理解したら良いのでしょうか。

**【宇野講師】** たぶん2つのレベルでこれは答えられると思うのですね。ひとつ目は一般論ですね。超一般論ですけれども、一般的には、インターネットが進んでいくと、プラットフォームやハードウェアはどんどん画一化されていくけれども、コンテンツは多様化していくという一般的な理解があります。これはGoogleでもアマゾンでも全部そうなっていて、プラットフォームはどんどん一元化されていくのだけれども、一元化されればされるほどその上に乗っかっているもの、たとえばGoogleで検索できる情報はたくさんになっていくし、アマゾンで買える商品は多様化していくということです。つまり、一元化と多様化ということが同時に起こっていくというわけですね。

もうひとつの説明はこうです。日本という国の中では、日本でしか流行っていないとか、日本でしか生まれていないというものがあまりにも多すぎて、ガラパゴス化問題というのがよくも悪くも問題になっているということです。一般的にはこのガラパゴス化というのは悪いことだと思われていることが多いですね。しかし、最近で言うと日韓でつくったLINEがこれだけグローバルになったという事実で、結構変わってきたな

という空気もあるようです。日本ではガラパゴスだと思われていた想像力やガラパゴスだと思われていたテクノロジー、ガラパゴスだと思われていた思想というのが、意外とグローバルな批判力を持っていく、グローバルな商業価値を抱えていくというシナリオはこれまでもあったし、これからはあり得ると思うのですね。しかも、この先、少なくともアメリカやヨーロッパよりは日本に対する親和性の高い国々、たとえば東南アジアだったりとかインドだったりとか、それらの国でライフスタイルがどんどん中流化していくわけです。そこには大きなビジネスチャンスだったり、文化的な浸透の可能性があるのではないかというのがわれわれの立場です。

**【吉田】** 吉田と申します。よろしく申し上げます。先ほどプライベート以外の質問ならという話がありましたが、これからお聞きする内容はちょっとプライベートに関わる質問になるかもしれません。できましたら差し支えない範囲でお答えいただければと思います。今回、この『リトル・ピープルの時代』を熟読させていただきました。それで、後書きのところで、ご自身のお名前はお父さんのお名前を使われているという話がかかれていました。全体的にこの本を読ませていただきますと、要はビック・ブラザーからリトル・ピープルへ、あるいはウルトラマンから仮面ライダーへ、大きなお父さんから小さなお父さんへ、のようなメッセージが背景にありそうな感じがしております。ご自身もペンネームでお父さんの名前を使われているということで、ひょっとしたら何かしらそういう、父親的なものやいわゆる父性、父親の性的なところに対して何か特段のこだわりがあるとか、そういうものがおありなのかなという感じがしています。このあたりのところは、実際にはどのようにお考えでしょうか。

**【宇野講師】** それは後書きに書いてある通りですね。僕個人のライフヒストリーで言うと、僕は15歳から高校の寮に入ったので、ずっと家にいなかったのです。むしろ家族関係は希薄な方で、非常にホモソーシャルな



吉田氏

世界に生きてきた人間なのです。どちらかという和家人といよりは同世代の友達と群れている方が好きというようなスタイルをずっと続けてきた人間なのですね。

だから、僕個人は家族とか女性を得ることとか、家族形成をすることで人間が救われるとは思っていないのです。どちらかという、対等なプレイヤー同士が群れているという状態の方が人間にとって本質的な承認になるのではないかと考えているのです。なので、村上春樹批判ということについても、女性の神聖化イコール個性化みたいなところで、村上春樹がずっと向き合ってきた大きなテーマを埋め合わせようとするようになってしまったということに対して、僕はすごく批判的に解釈しているわけです。

たとえば最近、吉本隆明全集刊行記念シンポジウムの司会をやったので、吉本隆明を読み返す機会がありました。それであらためて気付いたのですが、吉本さんは上野千鶴子氏からの批判にうまく防御できていないと思うのですよ。つまり、「対幻想」だけをブラックボックスにしてしまっているという批判ですよ。吉本隆明氏は、近代のパラダイムでの思考を疑って、古事記にまでさかのぼってもっと根源的に物事を考えろと言っているくせに、「対幻想」だけは極めてベタで近代的な家族観に寄っかかって議論を立ててしまっているという批判です。あの批判は、僕は結構正しいと思うのです。たとえばインターネットが生まれて、個

人が国家とか地域コミュニティを経由しなくても直接マーケットに向き合うことができるようになりました。これは吉本隆明用語で言うと、「共同幻想」がなくても生きていける状態に近づいていると言えると思います。そのときに「対幻想」という、ある種の男性中心主義的なブラックボックスを使わなくても、自己幻想と市場が対等に向き合っている、個人と市場が直接つながっていくような社会を構想することが求められていると思うのです。そういったモチーフについて僕は考えたいのです。なので、インターネット社会と性的なメタファー、家族間の問題というものは一見離れているけれども、僕の中ではすごく結びついているのです。それで、『リトル・ピープルの時代』はこんな本になっているということなのです。

**【吉田】** そうですか、分かりました。ありがとうございます。

**【太下】** では中谷理事長、お願いします。

**【中谷理事長】** どうもありがとうございました。

「夜の世界」が、この失われた20年の中で非常にイノベティブであったとおっしゃったわけですが、これは日本独特の現象と捉えておられるのでしょうか。

**【宇野講師】** そこに関しては、おそらく日本だけではないと思います。しかし、日本においてはそれが非常に顕著だったと思います。なぜかという、日本においてインターネット以前・以降は、戦後以前・以降とイコールだからです。先ほど僕が述べたように、インターネット世代は、これは偶然の一致かもしれませんが、労働環境的に言うと戦後の中流文化の崩壊以後に社会に出た人とほぼ重なり合ってしまうのです。そのことは、僕と濱野君の言葉で言うところの「夜の世界」の業績というものが過小評価されている原因ともたぶんつながっているのではないかなと思っています。

**【中谷理事長】** 今日本でインターネットオタクと言われている人のレベルというのは世界的に非常に高いですよ。

所得はあまりないけれども、知的レベルは高く、そこから生み出されるいろいろなコラボレーティブな仕事の中には世界的にも結構見るべきものがある。そういう話も聞いたことがありますけれども、この「夜の世界」の成果や知恵というものを、いかにして「昼の世界」に持ち込むのか。これが宇野さんのテーマですね。

それについてすでにならかなりお話しされたと思うのですけれども、もう一回整理してお話しただけませんか。

**【宇野講師】** 今ご質問されている背景は、「こういったものを持ち込んだらいいのではないか」という内容の話が僕がしてしまったためだと思うのですね。その方法論の方をお話しした方がいいということだと思います。その方法は一言で言うと、「昼の世界」の人たちの目が光っていないところで成功例を出すことだと思います。そうしないとたぶん、理解してもらえないと思います。別の表現で言うと、鎌倉幕府みたいなものがないと思います。朝廷は京都に厳然としてあるわけですね。そこでは雅な人たちが雅な生活をしているわけですね。そうした中で、鎌倉という当時のど田舎に勝手に軍事政権をつくってしまい、勝手に守護や地頭を全国にばらまいて、いつの間にか日本を実効支配していたわけですね。これはちょっと冗談みたいな例えですけども、目に見える形での成功例を出すという以外に、説得力を持つことはたぶんないのではないかと思います。実際に世界中でダウンロードされるアプリがあるとか、文化論で言うとグローバルなマーケットで評価されるアーティストがまったく違う文脈から出てくるとか、世界中で商流される家電が出てくるとか、そういうことなのではないのかと思います。

**【中谷理事長】** 「ガラパゴス化」という言い方に表れているように、日本人は結構自虐的に、自分たちの創ったものに対して否定的になることが多いのですが、実は、この「夜の世界」のいろいろなイノベーションを見ると、中には結構おもしろくて、しかも世界的な文脈でも、結構普遍的な価値を見いだせるものがある



る、そういうお話だったのですけれども、それが日本のポップカルチャーの出現ということとつながっているということですか。

**【宇野講師】** そうですね。日本のポップカルチャーに一番先鋭的にあらわれていたのだと思うのです。日本のポップカルチャーの特徴については、ちょっと前だったら、戦後日本が置かれていた特別な政治状況にその根拠を求める人が多かったのです。つまり、日本というのはアメリカの核の傘に守られてめくめくと成長してきたお子様国家だから、オタク文化のような子供っぽいものがはやるのだ、という村上隆のロジックですね。でも、そのロジックだけでは「初音ミク」という現象を説明できないと僕は思うのです。実際にあの「初音ミク」のメカニズムを考えたときに、そこにはもっと射程の長い日本文化論を再構築できるのではないかと。ということ。それこそ連歌から「初音ミク」をつなぐというような射程の長い日本文化論というものが仮定できるはずで、そういったものがこの先のインターネット以降のグローバルな文化の中で特別な位置を占めていくというシナリオを真剣に模索していかないと、たぶんこの国で文化に携わっている意味もあまりないと思うのです。

**【中谷理事長】** 宇野さんは相当根源的なことを提起されているのではないかと僕は思うのです。というのは、日本で展開されているこの「夜の世界」のイノベーションというものは、西洋社会での文化展開とは根本的に違うところがある。このことをもう少し突き詰めてみ

たいと僕は思ったのですが、やはり1000年以上にわたる、日本と西欧の歴史の差に原因があるのだろうと思いますね。「初音ミク」の話もそうですが、普通の人たちが匿名でどんどんあるプロジェクトに参画していった、それがダイナミックに展開していくという人たちですね。

こういうことができるのは、たとえば江戸時代の庶民文化について考えると分かりやすいのかもしれませんが。江戸時代の文化をつくったのは庶民ですよ。もちろんインターネットはなかったけれども、いろいろな口コミとかコミュニティをつくって、次々におもしろいものをつくっていったわけですね。それと初音ミクは構造的に似ている。江戸時代は身分社会ではあったけれども、庶民にも相当の自由があって、特に商人、町人という人たちは、人によっては武士よりもお金持ちだし、身分的には低けれども、文化的には相当自由な活動が許されていた。つまり、庶民が相当のパワーを持ち得る社会構造になっていたわけですね。ところが、西洋社会は封建制度とか絶対王制とか貴族社会が続いて、階級社会的な構造が強かった。だから、一般庶民にはそういうパワーがあまりなかったということなのではないでしょうか。その流れというものが今日まで続いてきていて、インターネットみたいに庶民が積極的に参加できるような技術ができてしまうと、非常にダイナミックな動きが出てくる。先ほど申し上げましたけれども、インターネットにおけるオタクのパワーというものは西洋社会等に比べると圧倒的に強い。というわけで、もう少し歴史的な文化論の観点から今日の議論を眺めていったら、おもしろい展開が可能ではないでしょうか。

**【宇野講師】** まったくおっしゃる通りだと思います。なので、私自身がやるかどうかは分からないのですが、この先に必要なのは、インターネットサービス、あるいはインターネットを前提とした現象、たとえばLINEだったり、ニコニコ動画等について、小説を読むように、あるいは映画を評するように文化論として論じていくと



中谷理事長

いうことだと思うのです。たとえば、経済誌で「このIT企業が強い」といった記事が掲載されていたとしても、どういう発想でそれがつくられていったのかとか、そこでどんなコミュニティが生まれているのかといったITをめぐる文化論は全然展開されていないですよ。いかにできる社長が格好いいことを言ってお金をもうけたとか、Googleはこんなオフィスをつくったからみんなイノベティブになったみたいな、そんな話がいっぱいです。しかし、文化論としてネットサービスを読むとか、情報サービスを読むとか、そういったことが僕は必要なのではないかと思っています。なので、私自身がネット事業者の人たちに最近よく取材しているのは、そういったことに興味があるからなのです。彼らがやっているようなことを経済史的な視点ではなくて、文化史的な視点で読んでいくこと、文化論として今の情報社会を読んでいくということがこの先、必要なのではないかと強く感じています。

**【中谷理事長】** その場合に、僕は一番根源的なのは神話の世界を勉強することではないかと思います。日本の神話と西洋の神話とは全然違うのです。これが綿々と今日まで続いていて、それが今のインターネット社会の対応能力の差というものにあらわれているというふうに思うのです。だから、神話の比較をやってみられるとおもしろい議論がいっぱいできるのではないかと感じたりしているのですけれども。

**【宇野講師】** 分かりました。精進いたします。

**【萩原】** 公共経営・地域政策部の萩原と申します。部署名からは仕事内容が分かりにくいかもしれませんが、普段は農業とか、マニアックなものではアニメの聖地巡礼とかの調査に携わっています。

**【宇野講師】** 僕、仮面ライダーのロケ地巡りとか、すごく好きですよ。

**【萩原】** ありがとうございます。では、質問ですが、一番印象的だったのが、地域から文化が起こるという状態から、インターネットから文化が起こっていくことにシフトした中で、今後、われわれは日本のガラパゴスと言われているような文化を守っていくという障壁というか、それを育てていくためのもの、いいかえるとガード、障壁になるものは、要は日本語という言語だから他の文化が入り込まないものなののでしょうか。もしくは、要は現実でのイベント、祝祭、お祭りがあるから維持されるのでしょうか。今後そういったガラパゴス的なインターネットに文化の発祥の場が移ったときに日本的な文化を育てていくための手段、守っていくための手段はどういったものにシフトしていくのでしょうか。

**【宇野講師】** その背景にあるものは、文化の本質は何によって規定されているのかという話だと僕は思うのですね。この場合はコミュニケーション様式だと僕は思います。つまり、たとえばニコニコ動画がありますね。なぜニコニコ動画でVOCALOID文化やMAD動

画文化、二次創作文化があのように発達したのかというと、あれは匿名コミュニティをうまく使っているのですね。匿名のユーザーがインターネット上に不特定集まったときに、どうすればコミュニケーションが適度に起こるのか、クリエイティブなN次創作の連鎖が一番起こりやすい頻度と厚さはどういうものか、というところをすごく考えてつくられていると思いますね。先ほどロボットの例を出しましたが、自分が直接コミットしない、自分が何者かに一緒に溶け込んでからコミュニケーションをするという日本のコミュニケーション様式に対しての深い洞察が、その背景にあったと思うのですね。なので、場所は東京または日本でなくとも、たとえジャカルタであったとしても、たとえ上海であったとしても、たとえ台北であったとしても、たまたまニューヨークであったとしても、匿名性という日本的なコミュニケーションの様式さえあれば、日本的なカルチャーはそこから生まれていくと僕は考えています。ですので、僕はコミックマーケットのようなコミュニティ文化だったりとか、ニコニコ動画のようなコミュニティサイト、つまり日本的なコミュニケーション様式というものを実装したイベントだったりとか、ウェブインフラのようなプラットフォームがあれば、日本的なカルチャーというのは世界中のどこからでも、たとえスペースコロニーからでも生まれてくると思います。

**【萩原】** 分かりました。ありがとうございます。

**【西尾】** 西尾と申します。地方自治とか地域に関する仕事をしています。きょうは幸せ観とか家族像とか、そういったものがこれからどうなっていくのか、ということに気にながらお話を聞いていました。お話の中で、インターネットというものに非常に文化生成力があって、それがサブカルチャー文化を発展させたりとか、一番気になったのが家族観を変えていくとか、私の受け取り方だと家族観を崩壊させていくぐらいの力を持っているという話だったかなと思うのですが、ただ、その中でも当事者はもしかしたら幸せかも



萩原氏

しれないなと思ったのです。それならそれでいいかな、今までとは違う新しい幸せ観が生まれているのかな、とも思ったのですが、非常に刹那的だという気がするのです。特に家族観が崩壊していくということと絡めて思ったのは、今、出生率が下がっていて、どんどん人口が減って行って、50年後には半分ぐらいの地域がなくなってしまうのではないかなというようなことが言われている中で、どうしたら社会が持続していけるかという視点が大事ではないか。そういった、社会を持続させるということにつながっていかないのではないかなという気がしたのですが、その点はいかがでしょうか。

**【宇野講師】** 僕の考えはこうですね。昔ながらの家族を維持しないと再生産ができない社会は駄目ですよ、そう思いませんか。たとえば、日本はシングルマザーに対する保護が弱いということはずっと言われていることです。それが21世紀の今になってもろくすっぽ改善していないわけです。シングルマザーの保護を手厚くすることはどういうことかという、「典型家族」という概念を捨てるということなのですよ。今おっしゃったように、ある種、伝統的に大切にされてきた家族という概念が、もうスタンダードではないのです。言葉は悪いですけども、片親だろうが、あるいはゲイのカップルであろうが、養子縁組だろうが何だろうが、次の世代を育てなければ何だっていいではないかという、この開き直りだけが僕は社会を持続させると思っているのです。実際問題、一世代上が子供を育てた時期は、日本のここ数百年の歴史を見ても、結構長かったりするわけですね。つまり、社会的な条件だったり、コミュニティの規模感だったり、そういったものと同時に家族像も移り変わってきているのです。しかも日本の場合、いわゆる「クレヨンしんちゃん」的な核家族というものが本当の主流になったのというのは、せいぜいここ30年ぐらいの話なのです。その30年間で特別に神聖なものとしてあがめ奉る必要はまったくないと思うのですよ。今、われわれが「家族」と呼んでい



西尾氏

るものは僕は非常に狭い概念だと思っており、あまり好きではないのですけれども、そういった狭義の家族というものが全然なくなったとしても、子供が育つ社会の方が正常だし、建設的だと僕は思っているのです。

**【西尾】** その点、全面的に賛成なのですけれども、もう一点関連して、先ほど生い立ちのお話の中で非常にホモソーシャルな世界で生きてきたというお話がありましたが、そういう傾向がサブカルチャーというのはすごく強いのではないかなという気がして、家族観ということはちょっと別に置いたとしても、何か社会が持続していくのではなくて、縮小・崩壊に向かっていくような力があるような気がするのですけれどもね。

**【宇野講師】** それはすごい考え方ですね。でも仮にそうだとすると、サブカルチャーの中で現実社会にはあり得ないコミュニティというものが称揚されるとして、はて、それはそれで文化としては非常に素晴らしいことではないでしょうか、というのがまず僕が思ったことです。

もっと言ってしまうと、ここで言っているホモソーシャルというものは、おそらく人間の実存をどこに置くかという問題だと思うのです。つまり、人間の根本的な承認欲求をどこに置くかということなのです。それが仕事なのか、それとも家庭なのか、それとも趣味のホモソーシャルなのかということなのです。そのように考えると、カップル文化の非常に弱い日本

という国の中で、ホモソーシャルの、家庭でも会社でもないような空間がすごく強い意味を持っているということは、僕はこの先の社会政策に非常にポジティブなビジョンを持っていると思います。つまり、家族をちゃんと運営するということと、家族に生き甲斐を持ち、家族を大事に思い、家族の中での自分が一番好きと思うこと、とは別問題だと思うのですよ。現実問題として、むしろお父さんとして尊敬されたいと強く思っている人間の方が、えてしてDV夫になったりするわけですよね。なので、僕はむしろ家族ではないところで自己実現ができる社会の方が、広い意味で、可能性が開かれているのではないかと考えています。そういう意味で、たとえば、現代のホモソーシャルイズムにあふれたマンガ「クローズ」とか、ああいった作品にあらわれているモチーフに対して、僕は非常に豊かなものに感じるのです。

**【西尾】** ありがとうございます。

**【中谷理事長】** 済みません、今の論点に関連した話なのですが、確かに今までの家族とか限定された人間関係だけではなくて、いわゆる「ONE PIECE」的なというか、仲間意識でいろいろなところでいろいろな人と関わりをもつことができる、そういうことに自分がコミットできて、幸せになれるのだったらその方がチョイスもたくさんあるし、いいじゃないか、という話ですよ。



宇野講師

ただし、人間のコミュニケーションのキャパシティというものを考えたときに、これは鈴木謙介さんが言っておられた「多孔化」のような話で、自分のコミュニケーションがかなり分散されると思います。ということは、あるところには自分のこういう部分を出し、別のところには別にこういう部分を出し、自分というものが非常に分割されてしまうわけです。そして、かつての共同体の縛りのような否が応でもひとつのところにコミットしなければいけないという世界から人間は解放されて、非常に分属的になっていくわけですね。それが今、西尾さんが心配されていたことと関係があると思うのは、人間ってそんなにキャパシティは大きくないから、いろいろなチョイスがあっているところ、少しずつコミットして「いいね！」「いいね！」という話でつながっているだけでは、人間関係が非常に薄いのではないかと。そういうことで本当に、まあそこそ良い社会ができるのかということについて、いかがですか。

**【宇野講師】** 僕らは、そういう感覚はないですね。なぜかという、ほとんどの人はそんなにたくさんのコミュニティに同時に所属できないからです。つまり、人間にキャパシティがあるということは、自分のキャパシティを超えてコミュニティに積極的に所属する人というのはよっぽどの特別な性欲に駆動されているとか、特別な権力欲や金銭欲に取りつかれている人でもないと思えるのですよ。一方で、大事なことは、きついときに下りられることだと僕は思うのです。ひとつの共同体の縛りから抜けようと思ったときに、そこでの承認を失ってしまうと自分には何も残らなくなると、家族関係がこじれてしまうとか、そういう人は世の中にいっぱいいるではないですか。そういった人々に対してのガス抜き装置が何かが必要だと思います。そして、ネットワーク社会の中で発生していることは、僕はもう否応なく起こっていることであり、このことは肯定していいと僕は思っているのですよ。

**【谷口】** すばらしい話、ありがとうございました。大阪か

ら来ました谷口と申します。最近感じていることとして、政治だったり経済だったり、そんなことに興味を持った若い人が周辺に少ないなと感じていまして、もしかすると昔はそういうことを考えて生きていかないと社会から脱落してしまって、いろいろと公や上司に怒られるという感じがあったのですが、いわゆる価値観がかなり自由になってきているので、むしろ自分の好きなことをやるのが幸せだと、たとえば結婚もしないし、自分の好きなコミュニティに入って自分の好きなものをひたすら追求するのだという、そういう方がふえているなというのが実感としてあるのですが、たぶんこの傾向はもっと進んでいくのかなと思っていまして、その点についてご意見を伺いたいのですが。

**【宇野講師】** 後半の質問に関してはその通りだと思います。そして、それができるようになったことはいいことなのではないかと僕は思います。政治や経済に対して意識が下がっているということについては、端的に言論人や出版人等、僕らメディアの側の人間の責任ではないでしょうか。われわれが総じて無能だったおかげでお客さんを逃している、それだけの話です。その結果、世の中は悪い方向に向かっているので非常に責任を感じています。

**【谷口】** もう少しよろしいでしょうか。それで、たとえば政治や経済に関わっていて見ていると、私、衆議院議員で落選した方の応援等で走り回ってそれなりに楽しんでいましたのですが、こっちは人はどうも皆さん無関心だと。ただ、ネットの方を見てもネット右翼さんは結構頻りに活発に活動していて……。

そういう意味ではネットの中では能動だったり受動だったりの感の中動態でしたか、ネットでそういう意見を言っている人は自分がそれで若干、能動か中動に近い立場だと思っていて、実際にはほとんど何も影響は与えていないのですけれども、文化に関しては自分が作品をつくることはできるので、参加した時間が、なおかつ楽しいコミュニティになるので、そちらの方に皆さん、若い方を中心にエネルギーは向かっている



谷口氏

のかなというような気がしているのですが。

**【宇野講師】** そうですね、若い者の政治参加問題については、僕はちょっと違った感想を持っています。選挙をやるたびに、「ポピュリズム」がだいたい問題になりますね。たとえば、「今回の選挙は、マスコミがちょっと煽りすぎたのだ。その結果、こんな選挙結果になってしまったのではないかと。何で〇〇が落ちて、△△が当選するのだ」とか、「目立つやつが選挙で勝ちなのか、ふざけるな」とか、「何で××が60万票取るのだ、あり得ぬだろう」とか、「目立たない意見については、僕もそう思いました。一方で、「でも、実際に票を取っているのだから、しゃあないじゃないか」といった議論が常にあります。僕の考えで言うと、「ポピュリズム」というものに関しては、悪いポピュリズムに対して良いポピュリズムで対抗しようとするのは、僕は間違った考えだと思います。ポピュリズムをくいとめたいのであれば、はっきり言って組織票をふやす以外に方法はないのです。ポピュリズムというのは、要は近代社会においては主に都市部に発生しているいわゆる無党派層や浮動層が、それがマスだろうがソーシャルだろうが、メディアの煽動というかアジテーションによって投票行動を決定するという現象ですよ。なので、それを阻止するのだったら、組織票をふやすしか方法はないですよ。医師会とか連合とか農協とか、そういった連中が動員するような票をふやすしかないのです。

本質的な問題は何かとはっきり言ってしまうと、今

の若者層の生活実感を代弁する、中間的な共同体がないことだと僕は思うのです。一方で、これだけ行政が専門化した現在、よほどのマニアでない限り政策議論はできないと僕は思っています。特に、軍事とか農政とかはプロ以外は政策議論がほとんど不可能になっていると思うのです。たとえば、ミサイルの射程距離とか、この農業が何に効いて何に効かないとか、そういったことが大きな政策に直結しているような世の中になってしまっているのです。そうした状況で、専門家以外が政策について議論するのはほぼ不可能なのです。そこで、ポピュリズムみたいなものを「キャッチフレーズ提示」とか批判しても、僕は無力だと思うのです。だって政治が分からないのだから、専門家以外分かりようがないのですから。

そうなったときに一番大事なことは、先ほども述べましたけれども、生活をちゃんと見据えることだと僕は思うのです。ほとんどの人間は自分の生活を守るために政治にコミットしたいと考えている。逆に言うと、自分の生活を守ることぐらいしか政治にコミットする動機が調達できないのです。これは社会がこのぐらい複雑化してしまったら、当たり前のことだと思うのです。ところが、残念ながら今の日本の中間的なコミュニティというものは、たとえば、農協にせよ、連合や労働組合にせよ、医師会にしる、全部70年代ぐらいまでに完成された戦後社会にほとんどが強く依存しているのです。

こうした戦後的な中流文化が崩壊した後に社会に出た20代から30代にかけての、かといって昭和の世界がまだ残っている大企業に勤めてもいないような、そういった若い人たちが肩を寄せ合うことができ、そういった人たちの利益を代弁するような団体があってもいいと僕は思うのです。実際にフリーランスの人間もどんどんふえているし、非正規雇用もふえています。もちろん、ITベンチャー等に勤めて、「いつかおれも起業しよう」と思ってバリバリやっている人と、単に派遣で使い回される人では、守るべき利益も全然

違うでしょう。だったら、そういう人たちのための団体をつくればいいと思うのです。そういった形で、脱戦後的な政治性に基づいた中間団体がたくさん産まれていくということが、結果的には安易なポピュリズムを食い止めることにもなるし、若い世代の、20代、30代の政治参加の動機も調達していこうと僕は考えています。

**【谷口】** ありがとうございます。

**【太下】** ほかに質問がなければ私から、2020年の東京オリンピックについての私なりの意見を申し上げて、それについて宇野さんのコメントがあればお聞きしたいと思います。

その前提としてまず第一に、オリンピックというのが実はスポーツイベントだけではないということはこちらでお話ししておきたいと思います。前回の2012年のロンドンオリンピックのときから、実はオリンピックでは「文化プログラム」が非常に重視されているのです。

2点目として、特に地方に住んでいる方からすると、東京の一人勝ちと思われるようですが、実はそうではないのです。この「文化プログラム」に関しては、ロンドンオリンピックでは、もちろんロンドン市内でも「文化プログラム」は実施されたのですが、全体の件数の80%はロンドン以外のイギリス全土で行われたのです。そういった意味で言うと、日本で行われるオリンピックの「文化プログラム」も、かなりの部分が地方で行われることとなります。実際、そのことを前提として昨年11月末に、観光庁と文化庁が包括協定を結んでいます。要は人はきっと文化で動き、地域にかなりインパクトが出てくるだろうということを観光庁が察知して、事前に包括協定を結んだということですね。

3つ目が、2020年はまだずいぶん先ではないかと思われているのですが、この文化プログラムは2016年から始まるのです。なぜ2016年かということ、2016年には今ちょうどワールドカップ

プを開催しているブラジルのリオデジャネイロで次のオリンピックが行われて、その最後に閉幕式が行われて、閉幕式の最後の最後にハンドオーバーセレモニーというリオから東京へのバトンタッチの儀式があるのですけれども、そのバトンを受けた瞬間から東京、そして日本は「文化プログラム」を開始することになるのです。これが2016年の夏です。政策的な視点で考えると、2016年の夏に「文化プログラム」が動き出すということは、その前年の2015年の夏には、資金と組織に関するブループリントができていないといけなわけです。そして、2015年の夏というのは今から1年後です。では、それをいつ検討するかと言えば、それはまさに今であるということです。

実はもう時間が全然ないという状況を前提として、さらに3つのお話をしたいと思います。1点目は、東京オリンピックのインパクトを、いかに地域に波及させるのか、ということです。それで私は今、観光振興と文化振興を結びつけるということを文化庁に提案しているのですけれども、実はロンドンオリンピックのときには「ロンドンプラス」という政策がとられたのですね。これは何かというと、世界中から人がロンドンに来るだろうから、ロンドンだけで帰ってもらってはもったいないので、ロンドンプラスもう一都市どこかに観光してもらおうという政策だったのです。

こういう事例があると日本人の感覚として、では同じようなことをやればいいのかというふうにも思うかもしれませんがね。具体的には「トーキョー+（プラス）」という観光政策を立案して、東京に来た観光客を地方にもう1都市に誘導するというイメージです。ですけれども、私は実はこれは逆だと思っています。何が逆かということ、実際に2020年の7月から8月の東京の状況をイメージしていただいただけののですけれども、空の玄関は羽田と成田という2つの国際空港があり、どちらの空港もかなり増便がなされることと思いますが、海外からのフライトはたぶん全部満席になっていると思います。また、都内にはシティホテルは多



太下氏

数立地していますけれども、ほとんどが満室になっていると思います。つまり実際問題として、東京はこれ以上、観光プロモーションを行う必要はないのです。ほっておいても海外から観光客は確実に来ます。一方で、日本とイギリスの国土構造の違いは何かというと、それは日本における新幹線に代表される公共交通ネットワークの圧倒的な充実度です。さらに言うと、今までは無駄な公共工事の象徴のように言われてきた、なぜか各地域に整備されている国際空港の存在です。こういう既存のインフラとネットワークがあるのですから、満席・満室の東京に観光客を引っ張るのではなく、海外から地方の国際空港に直接来てもらって、地方都市にステイしてもらって、見たい試合があれば新幹線で通って帰ってもらえばいいのだと思います。僕は「ロンドンプラス」を逆転させて、「プラス東京」という戦略をぜひやるべきだと思うのですね。ただし、そのような「プラス東京」戦略を導入した場合、海外の人は東京という目的地がなくなってしまうので、どの都市に行っても同じになってしまいます。そのときに、各都市が海外からの観光客を惹きつける要素として、「文化プログラム」があるのではないかと思います。こういう戦略をぜひ実施すべきではないかということ、文化庁に提案しているところです。

2点目が、きょうの宇野さんのお話のテーマのひとつとして、インターネットの中に一番クリエイティビティが集中しているというお話がありました。日本は

やはりこうした点をきちんとアピールすべきだろうと思います。その際に、実は日本ではデジタルコンテンツがきちんとアーカイブされていないという問題があります。これだけ二次創作文化、N次創作文化が盛んだと言っておきながら、その創造の根源となるコンテンツが実は全然保存されていないわけですね。ぜひ私はナショナル・デジタル・アーカイブみたいなものがあるべきだと思うのです。これは別に新しい箱物をつくるという発想ではなくて、既存のすくつかの施設に、デジタル・アーカイブの要素を付加していく、それらをネットワーク化していけば、できるのではないかなと思うのです。

さらに言うと、こういったデジタル・コンテンツをアーカイブ化していくときに一番問題になるのは著作権ですね。著作権者の承諾をとらなければいけないということです。コンテンツの著作権者の所在が分かって、かつ確認がとれればOKなのですけれども、実はこの著作権者の所在を探すということが、サーチコストと俗に言われますけれども、膨大なコストになるのです。さらに、探しても著作権者の所在が分からないというケースが非常に多いのです。実際の物はあるし、著作権者の名前も分かるけれども、その著作権者が生きていてか死んでいるのかも分からない、遺族がいるのかも分からないというケースが、今非常に増えています。こういうケースは、「孤児作品(オーファン・ワークス)」と言われていて、今、アメリカでもEUでも大問題になりつつあるのです。ほっておけば、こうした「孤児作品」はどんどんふえていきます。そしてこうしたコンテンツは誰も使えなくなってしまうのです。そういった意味で、私はぜひ、「オーファン・ワークス・ミュージアム」というものをつくったらいいと思っています。たとえば、「これは孤児作品ではないか」と推測される漫画本があった場合、そうした漫画をいくつか集めて、1ヵ月ほど「オーファン漫画展」として展示をして、誰も著作権者として名乗りをあげないようであれば、「これはやはりオーファンだ」ということで認定して、その

漫画を二次創作等で活用していく、というアイデアです。その後、二次創作等で収益が出た場合には、その収益の一定部分をちゃんとプールしておけばいいと思います。そして、後日に著作権者が見つかった場合、そのプールしたお金をちゃんとお支払いすれば良いと思います。そういう政策を展開すれば、今、日本が立ち後れているデジタルコンテンツに対する政策というものがかなり補完できるのではないかと思います。先ほど中谷理事長もおっしゃっていましたが、こういうN次創作という文化的作法は、連歌とか和歌の本歌取りにその起源をみとめることができますので、日本にはものすごい深い伝統があるわけですね。和歌で本歌取りの理論ができたのがだいたい1220年ごろと言われます。藤原定家はその理論の基礎をつくったそうなのですけれども、今度の2020年という年はそれからだいたい800年ぐらいたっているのです。正確に1220年ではないのですけれども、仮に1220年ということにして、リミックス800年祭とか言って、N次創作のフェスティバルを開催してしまえばいいのではないかなと思うのです。

3つ目は、主に民間の資金で実現したら良いプログラムです。実はロンドン・オリンピックで実施されたスポーツ競技は26種類でした。これを男女別とか階級別に分類するもっと数が増えるのですが、大きく言うと26種類あるわけです。そこで、それぞれの競技に、日本の漫画・アニメのキャラクターを当てはめてしまうというプログラムです。一番分かりやすい例としては、たとえば男子サッカーであれば「キャプテン翼」という感じです。もしもマイナー競技で、めぼしいキャラクターがない場合は、新たに公募でもして、キャラクターをつくってしまえばいいと思います。ご案内の通り、オリンピックのスポンサー制度は、ガチガチに縛りのある制度なのですけれども、それと一緒にやろうとするとすごく大変ですので、「勝手にスポーツ競技を応援しています」というスタイルをとってしまえばいいのではないかと私は思っているのです。「別

にオリンピック関係ないです。たまたまサッカーという競技を応援していたら、オリンピックでもサッカーをやったみたいなの感じ。そして、オリンピックで実施する全部の競技にキャラクターをあてはめて、さらにそこに企業スポンサーをつけていくという計画です。そうすれば、かなりの資金をスポンサーから集めることができるのではないかと思います。その資金で何をやるのかというと、ひとつには採用した漫画キャラを主人公にした日本語教材をつかって、それを無償でネットで展開すると思うのです。オリンピックの競技を契機として、もっと日本に関心を持って日本語を覚えてもらうという作戦です。けれども、それだけだと資金が相当余るはずですので、その余剰資金を今後の文化振興のための基金にする、というアイデアです。

私は2016年と2020年の両方のオリンピック招致に関わった立場で、そんなようなことを文化庁等に提案しているところです。

**【宇野講師】** どうもありがとうございます。非常に勉強になりました。2番と3番のアイデアに関して言いますと、本当におっしゃる通り、ぜひとも実現していただきたいです。

1番目のアイデアに関しては、もちろんアグリーというか、すばらしい計画だと思います。やはり1点気になる場所としては、地方に外国人の人たちを誘致するといったときに、そこに付随する文化プログラムというものに関して僕は慎重に考えなければいけないと思うのです。僕は、そこでコミュニティアートみたいなことをやるのは反対ですし、実は漫画、アニメとかをやるのも反対なのです。

「プラス東京」の発想で行くときには、各地域での食文化とか生活文化とかを合わせることが一番いいと思っています。理由は2つあって、ひとつは日本のサブカルチャーのほとんどが、地理的に規定されていないということです。もともと日本のポップカルチャーが肥大したのは80年代前半だと言われている

のですが、それは日本の雑誌インフラとテレビインフラという、強烈に均一性の高いものに育まれていて、土着性が非常に低いのです。そういった地理的に規定されていないことを強みにしている文化というもの、「さあクールジャパンだ」と言って、地域で展開するのは結局難しいのではないかと考えています。

また、日本におけるコミュニティアートプロジェクトのほとんどは、実はどこに行っても変わらない「ちょっといい話」で終わっているように思います。一応その土地に昔から伝わっている昔話とか神話とか、歴史性にちょっとちなんだ意匠が入っていたりするのだけれども、そういった口当たりのいいテーマをポンと持ち出して、それだけで終わっていて、固有の批判力はほとんどないのです。この問題は、アートというものが日本では全然定着していないという問題と深く結びついていると考えています。そこで、これを2年、3年という短い間でひっくり返すことは非常に難しいと思うのです。だから、僕は消去法で生活文化推しで行くのがいいのではないかなということが、今お伺いしたことに対する意見ですね。

**【太下】** ご意見、どうもありがとうございました。

そうこうしているうちに予定した時間を過ぎてしまいました。宇野さん、改めまして、本日はどうもありがとうございました。

**【宇野講師】** ありがとうございました。

**次号予告 2015年1月発行予定**

特集：「阪神・淡路大震災から20年、  
われわれが学んだこと（仮題）」

**既刊**

2013 vol.4 (通巻第28号)

特集：100年後の世界と日本

2014 vol.1 (通巻第29号)

特集：21世紀の国土・自然資源管理

2014 vol.2 (通巻第30号)

特集：グローバル人材マネジメントの視界

2014 vol.3 (通巻第31号)

特集：自然資本管理への  
世界の潮流と日本の動き

<http://www.murc.jp/thinktank/rc/journal/quarterly/>

Quarterly Journal of Public Policy & Management

**季刊 政策・経営研究**

2014 vol.4 (2014年4号) 通巻第32号

**2014**

**Vol.4**

発行責任者：藤井 秀延 取締役社長

中谷 巖 理事長

編集長：太下 義之 (政策研究事業本部)

編集委員：鈴木 明彦 (調査本部)

名藤 大樹 (コンサルティング・国際事業本部)

国松 麻季 (政策研究事業本部)

相川 高信 (政策研究事業本部)

加藤 三貴式 (会員・人材開発事業本部)

本誌掲載記事のご照会は

三菱UFJリサーチ&コンサルティング

革新創造センター (広報) までご連絡ください。

連絡先：TEL03-6733-1653 (東京)

編集・発行

三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社

東京 〒105-8501 東京都港区虎ノ門5-11-2

オランダヒルズ森タワー

TEL: 03-6733-1000 FAX: 03-6733-1009

名古屋 〒461-8516 名古屋市中区葵1-19-30

マザックアートプラザ

TEL: 052-307-1110 FAX: 052-307-1126

大阪 〒530-8213 大阪市北区梅田2-5-25

ハービスOSAKA

TEL: 06-7637-1500 FAX: 06-7637-1501

E-mail: info@murc.jp <http://www.murc.jp>

印刷・製本 株式会社 カントー

2014年10月発行

(禁無断転載複写) 落丁本・乱丁本はお取り替えいたします。

三菱UFJリサーチ&コンサルティングでは、2010年度より、弊社の研究員及びコンサルタントの基礎的教養を高め、クライアントに対してより魅力的で洞察力のある知恵の提供ができるようになることを目的に、「学び」の場として『巖流塾』を開催している。

この目的を達成するため、『巖流塾』では表面的な知識やスキルを習得する場所としてではなく、物事の実体、本質に迫ることができるようなテーマを用意し、自己鍛錬、塾生同士の相互研鑽の場を提供することを目指している。

5年目となる2014年度においては、『巖流塾』の活動テーマを「ゼロ年代の思考」と設定した。「ゼロ年代」、すなわち2000年以降に活躍してきている若い世代の学識者の言説を通じて、新しい思考の潮流を学ぶことを目標とした。

そして、外部から有識者を講師としてお招きして、有識者の方々とのディスカッションを軸に、さまざまな視点からあるべき日本および世界の姿についての検討を進めた。お招きした有識者は、次の5名である。

1. 中央大学経済学部 教授 瀧澤 弘和 氏
2. 早稲田大学ビジネススクール准教授 入山 章栄 氏
3. 社会学者 古市 憲寿 氏
4. 千葉商科大学商経学部非常勤講師/  
PIP総合プロデューサー 濱野 智史 氏
5. 評論家/批評誌〈PLANETS〉編集長 宇野 常寛 氏

そして、これらの議論を総括するものとして、本号においては弊社・中谷巖理事長の巻頭言を収録した。これら一連の議論が、これからの日本および世界の進むべき道を導く指標の構想において一助となれば幸いである。

編集長 太下 義之

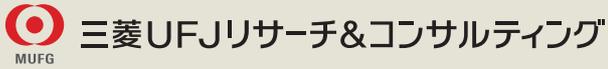
**コラム サーチ・ナウ**

サーチ・ナウは政策研究事業本部の研究員が個々の専門分野で得た知見を元に政策提言や社会動向に対する推察などを、わかりやすく読み切りサイズで定期的に執筆・公表しているコラムです。

社会の「今」を鋭い視点で切り開く多彩なコラムを是非、一度ご覧ください。

([http://www.murc.jp/thinktank/rc/column/search\\_now](http://www.murc.jp/thinktank/rc/column/search_now))

三菱UFJフィナンシャル・グループの総合シンクタンク



〒105-8501 東京都港区虎ノ門5-11-2 TEL : 03-6733-1000

