

# 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の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」なのですがね。

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います。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います。

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のように、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、ちょっとおいしそうな料理が映るとか、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言うことが、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うと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、すなわちかりそめ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は考えています。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か、掃除がしやすくなるか、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のです。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な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います。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つの間柄を考えると、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等、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ね。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ね。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ね。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、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。ということですね。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付かれている人でもないと思わないのですよ。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、ネットの方を見てみると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。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」みたいな意見については、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、当たり前な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ているようですが、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いうわけですね。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、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なのですが、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、ほとんどが満席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。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ね。実際の物はあるし、著作者の名前も分かるけれども、その著作者が活着しているの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なと思います。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ね。正確に1220年ではないですけれども、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りました」みたいな感じです。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。その資金で何をするのかというと、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点気になるところとしては、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ね。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よ。

「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ね。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を、「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思っています。

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ね。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。