

慶應義塾大学環境情報学部は、「人を取り巻くものは環境，そことやりとりすることは情報」というコンセプトのもと，1990年に創立されました。以降30年間，方法論に縛られることなく，ときにひとつの学問を徹底的に深掘りしながら，ときに複数の領域を柔軟に横断しながら，新たな知の創造に挑戦し続けてきました。その方法論の幅広さゆえに，「多様性」が環境情報学部を象徴する唯一無二のキーワードかのように捉えられがちですが，同時に，「環境」と「情報」という二大キーワードの中心に「人」の存在を意識していることも大きな特徴です。

そこで，2020年度入学試験の小論文では，環境情報学部において次の時代を切り拓くための学びを修めようという皆さんに，「人間性」について考えていただきます。ここでいう「人間性」とは，我々が生まれながらにして備えている「人間らしさ（humanity）」のことであり，個々人の「人柄（personality）」のことではありません。

次頁からの4つの資料では，霊長類学／ロボット工学／神経科学／哲学という異なる学問領域の科学者たちが，それぞれの視点から「人間性」についての議論を展開しています。これらを熟読した上で，以下のふたつの問題に取り組んでください。

### 問1.

4つの資料と対応する番号の解答欄に，それぞれの著者が論じている「人間性」とはどのようなものか，一目でわかりやすく表現してください。文章に限らず，図や記号などを用いても構いません。ただし，【1】～【4】のそれぞれの解答には，「人」「環境」「情報」という3つの言葉を必ず含むようにしてください。

### 問2.

これからの30年で起こり得る社会システムの変容に，私たちの「人間性」はどのように影響されるのでしょうか？ また，こうした「人間性」を自覚した上で，あなたは未来社会においてどのように振る舞っていかうと考えますか？ 合計1000文字以内で，これからの「人間性」を論じるとともに，未来社会をよく生きるためのあなたの考えを述べてください。問1において導かれた4つの「人間性」を十分に理解したうえで，このうちのひとつ（または複数）を選択して議論を深めても，あらたな「人間性」を自身の生活のなかから見出して議論を展開しても構いません。

## 【1】

### 子供を守るためのコミュニケーション

ゴリラやチンパンジーは、熱帯雨林という安全な場所において、子供は小さく母親が軽々と運び歩くことができますし、子供の方も自力で母親に掴まる能力を持っていますから、少なくとも授乳期は母親一人で子供を育てることができます。一方で、人間の子供は非常にひ弱なまま生まれてきます。また、ゴリラの子供が一・六キログラムほどなのに対し、人間の赤ちゃんはその二倍ほどあります。

なぜそんな状態で生まれてくるようになったのかというと、それはやはり人間がゴリラやチンパンジーと違って、肉食獣に襲われる可能性の高い、サバンナや草原に出てきたからです。森を出てすぐ、人間の乳幼児死亡率は高まったことでしょう。そのため、人口が激減しないために、たくさんの子供を産む必要が出てきました。しかし、一度にたくさんの子供を産むことはできませんから、出産間隔を縮めて、何度も子供を産むという方法になりました。そのためには、いち早く離乳させる必要があります。なぜなら、授乳中に分泌されるプロラクチンというホルモンが、排卵を抑制して次の妊娠を妨げるからです。そこで、人間は子供をいち早く離乳させることで排卵を回復し、次の子供を産むことができるようになりました。

その証拠として、人間の母親は毎年でも子供を産む能力を持っています。ところが、ゴリラもチンパンジーも四年か五年おきにしか子供を産めません。また、ゴリラもチンパンジーも離乳する頃には永久歯が生えており、大人と同じものを食べることができるようになっていきます。ところが、人間の子供に永久歯が生えるのは六歳頃ですから、もともと人間はその頃まで授乳していたと考えられます。しかし、今では、人間の子供は乳歯のまま離乳しますから、大人と同じものが基本的には食べられません。つまり、離乳食を食べさせる必要があるわけですが、農耕牧畜以前の長い長い狩猟採集の時代、子供用にわざわざ柔らかいフルーツなどを採ってくるのは、大変なコストだったはずですが、それでも子供を早く離乳させたのは、やはり子供をたくさん産む必要があったからだと思います。

また、二〇〇万年前に脳が大きくなり始めたものの、すでに直立二足歩行が完成していたことにより骨盤の形が変化して、あまり産道を広げることができなくなっていました。ですから、なるべく小さな頭の子供を産み、難産を回避した上で、脳は生まれた後に急速に発達させるという方法が選ばれました。しかし、脳は胎児の速度で発達させるには多大な栄養が必要になります。そのため、栄養が不足しないよう、体に分厚い脂肪をまとうりつかせて生まれてくるようになりました。

この戦略により体が大きく重くなった結果、頭でっかちでひ弱な、成長の遅い子供がたくさん生まれることになりました。こうなると母親一人ではとても手が足りません。そこで、子供が離乳した母親や男たちが寄ってたかって子供を集団で、つまり共同保育するようになりました。しかも、保育の対象である人間の子供は未熟でひ弱で、いろいろなケアが必要です。大人同士の間でも大人と子供の間でも、気持ちを的確に読んで行動する必要があります。（中略）

この共感力の増加によって、ゴリラやチンパンジーにはない、離れた仲間に思いを馳せ、見えない者に想像力を働かせることができるようになりました。さらに人間は道具を発達させました。石器が初めて登場するのは、二六〇万年前で、これは人間の脳が大きく

なる少し前に当たります。道具は手の延長、足の延長、指の延長としての機能を持つものですから、道具があるだけでまだ起こっていない活動を想像することができます。そのことが、まだ見ていない世界をお互いが共有するという結果につながりました。ですから、道具の出現もまた、人間の新たなコミュニケーション能力をもたらしたのだと思います。

逆に言えば、道具から人間を見ることができるといことです。例えば、食物の量を増やしたり、食物の分配を変えたりすることによって人間関係が変わりますから、食物自体も道具として作用し、人間関係を調整する媒体となりえます。また、道具の使い方をあらかじめ予想し、あるいは道具が貸し借りして使われることによって、社会的な場面で人間関係を調整するきっかけにもなりえます。つまり、物を介して人と人がコミュニケーションできるようになる。それによって、新たな社会関係が始まります。

結果的に、人間の移動を頻繁にさせ、人間の集団自体を拡大させました。人間の脳は、恐らく道具を使い始めてから大きくなりました。それが意味するのは、人間の活動範囲が増え、人間同士の関係が道具を介在させることによって、あるいは物を介在させることによって複雑化したということです。これが人間の言葉の発生前に起こった現象で、これが言葉につながっていったのだと思います。そして、言葉ができたことによって、人間はさらに新たな領域に入りました。

### 重さを持たないコミュニケーションの道具

言葉というのは、重さを持たないコミュニケーションの道具です。それまでは物を使ってしか、あるいはジェスチャーを使ってしかコミュニケーションできなかったものが、言葉という全く重さのない音声によって伝えられるようになったことは、非常に大きなことです。つまり、人間は時間と空間というものを、言葉によって自由自在に操ることができるようになったわけです。

この世界は言葉によって始まった、言葉は神であったと聖書に記されたように、言葉を喋り始めた人間の前には、全く新しい地平が開かれました。つまり、現実のものよりも、言葉を信じるようになったわけです。初めのうちは、言葉の真実を目で見て確かめるということに伴っていたと思いますが、次第にそれを見ずして、言葉によって場面や事態を想像して、それで済ますことができるようになりました。つまり、視覚や聴覚よりも言葉が主力になっていったということです。

人間はサルや類人猿と共通の祖先を持っていますから、サルや類人猿のような五感を使って、つまり視覚優位で真実を把握するようにできています。まずは視覚、次に聴覚、ところが嗅覚、味覚、触覚は個人的な感覚で、他者とはなかなか共有できません。しかし、言葉が視覚と聴覚を乗っ取り、見える世界、聞こえる世界を言葉によって人間は共有できるようになりました。

言葉がない時代、人間は言葉を持たないいろいろな生物と感応することが、簡単に言えば、会話することができました。鳥の声を聞いて鳥の気分がわかり、他の動物の声を聞いて、あるいは他の動物の姿を一瞬でも見るだけで、その動物が何をしようとしているかを直観で理解しながら、その動物たちと共存できるように振る舞うことが、人間にはできました。そこでは、人間と他の動物は対等でした。ところが、人間にとっては言葉によって

つくられる世界の方がよりリアリティを持ってしまい、人間は次第にそちらの方を信じるようになってきました。それが神の言葉です。

神の言葉は最初に、お前たちにこの世界を管理する権利を与える、しかし代わりに収穫物の一部をよこせですとか、そういうことを言っています。そして契約をするわけです。その契約はまさに、言葉によってつくられた世界を人間に与えるもの、すなわち、人間は言葉を持つことによって、この世界の主人公に、もはや動物と対等ではないものになったということです。ここから人間独自の世界観や環境観が始まります。家畜が生まれ、栽培植物が生まれて、人間は食料を生産するようになりました。そして、それが人間の活動自体を定めるようになります。

一番大きなことは未来を予測するようになったことです。時空を飛び越えて、先のことを予想することができるようになりました。また、過去の事実も言葉によって伝えられますから、本当に起こったかどうかなんて、誰にもわかりません。私はそれが宗教の出発点だと思っています。ですから、言葉が最初にある、それはまさに宗教の真実だと思います。

人間は、サルや類人猿とも共通に持ち、祖先から受け継いだ五感を言葉に預けてしまったということです。それはロゴス、すなわち論理の世界ですが、しかし、人間は未だにロゴスからこぼれ落ちたものをたくさん持っています。しかも、それによって人間のビビッドな生命観がつくられています。例えば愛情、これは言葉になりません。好き、愛していると言っても、それは気持ちを端的に表しただけであって、一体好きとは何なのか、愛とはどういうものなのかということを、全部説明できるわけではありません。それは、会って、手で触れて、嗅ぎ合って、同じものを食べて、同じものを見て、という身体的な接触の中で紡ぎだされるもので、そうやってお互いの一体感を楽しむということを、人間は未だにやっているわけです。

(山極寿一・小原克博著、『人類の起源、宗教の誕生 ホモ・サピエンスの「信じる心」が生まれたとき』、平凡社新書、2019年5月発行、一部編集・改変)

## 【2】

### 世界初のアンドロイド演劇

劇団「青年団」主宰の平田オリザ先生が作・演出を手がけた二〇〇八年の『働く私』以来、僕らはロボットやアンドロイドを使った演劇に関わってきた。やればやるほどおもしろく、大きな刺激を受けている。

ロボットを作る側にとっては、演劇で学ぶことは非常に大きい。認知科学や心理学をいくら勉強しても、人とかわるロボットが日常のどういった場面、どういった状況、どういった目的において、どう目を動かせばいいのか、どう立ち位置を取ればいいのかは、わからない。状況に応じて人間らしく振る舞う方法は、専門書にも正確に記録されたり、記述されているわけではない。認知科学や心理学、脳科学で行われている「人間らしさ」の研究は、実験室の中で行われ、日常生活のさまざまな条件や環境を一切排除した、統制された実験のなかで調べられている。それゆえに、日常生活のよく起こりうる場面において

どうアンドロイドを振る舞わせると、より人間らしくなるのかに応用するのは、むずかしい。ロボット工学者が実用的なロボットを作るのにほしい知識は、実のところ非常に少ない。

しかしながらロボットを演劇に使ってもらうことで、日常生活の現実的な場面でどう動けばより人間っぽくなるのか、その知識がふんだんに得られることになる。

演劇は映画と違って銀幕のなかではなく、目の前の空間で起こるものである。演劇は、現実と架空の世界の狭間にあるのだ。そこで十分な経験を積ませることは、ロボットが一般的な社会に出るための準備として、重要なのである。

「人生は演劇の積み重ねだ」とも言われる。人間は幼少の頃からさまざまな場面でたくさんの人と関わりながら、場面場面で振る舞い方を勉強し、記憶していく。田舎で生まれれば田舎のクセ、田舎の文化が織り込まれていく。都会で生活すれば、都会の文化になじんでいく。われわれは、シーンごとにふさわしいしゃべり方を覚え、いわば小さな演劇をいくつも学ぶことで成長し、他人に失礼なことをせず適切に振る舞えるようになっていく。それが「人は成長する」ということなのであれば、アンドロイド演劇を経験しているアンドロイドも、人間と同じように経験の積み重ねを始めていると考えることもできる。どういった場面で、どういうしゃべりかたをするか——これらのデータを集めていけば、ロボットはより自然に人間と話をすることができるようになる。そうして自然な話ができれば、人はそのロボットに心を感じるようになるだろう。

オリザ先生が手がけた、2015年時点での最新作『アンドロイド版「変身」』は、カフカの『変身』を原作に、主人公が目覚めると虫ではなくアンドロイドになっていた、というシチュエーションから物語が始まる。

主人公は慌てふためきながら、家族と対話していく。そのうちにまず妹が「これはお兄ちゃんだ」とだんだん認めるようになる。最初は「誰かがいたずらして遠隔操作しているんだろう」などと疑う。だがいくら調べてもそんな根拠はみつからない。そこに、その家に下宿している医者が登場する。その家では、この医者から家賃を取らなければ生活が苦しい状態にある。しかし脳外科の医者は「息子がロボットになってしまった」と話す母を見て「精神障害だ」と言い出す。家族は「こんな医者に部屋を貸すのはやめよう」と決める。しかし部屋を貸すのをやめると、今度は家計が苦しくなり、ご飯を食べられなくなる。ロボットになった息子は「もう電源を切ってくれ」と言う。自分が一家の家計を、精神を苦しめる存在になっているからだ。だがその時点で家族はもうすでに、ロボットになった主人公を家族として扱っている。だからスイッチを切って止めることはできない。

こんな光景は、遠い未来の話ではないかもしれない。

## 人間らしくない身体や表情が、より人間らしい？

この演劇に出てくるロボットは、能面のように無表情である（図1）。しかし、観た者はロボットが複雑な表情をしているように感じる。もちろんこのロボットはプログラムに合わせ、脚本に合わせ、役者と会話しているかのように見せているだけだ。だが、とても感動的なのである。この中途半端で人間らしくない身体、人間らしくない表情が、そうであるがゆえに、よけいに人間らしく感じられるのだ。（中略）

人は想像によって相手を補って関係する。観客は無表情なアンドロイドの発する声から、彼の心を想像する。すると、本当に泣いたり笑ったりしているように見えてくるのだ。アンドロイドの顔の物理的な特徴はなにひとつ変わっていないにもかかわらず、そう思えるのは、受け手の想像力が勝手に「人間っぽさ」を補完しているからである。(中略)

演技をするロボットのなかに、心のメカニズムがあるのではない。心とは、他者との関係性のなかで「感じられる」ものだ。心は、見る者の想像のなかにある。見る側の想像をどれだけ豊かにするかが、ロボットに心があると思わせるかどうかを決めるのだ。それが、これからのロボットが人とかかわれるかどうかを左右する。

心に実体はない。実体がないのに「あるように見える」のは、複雑さを感じさせるからである。ロボットにしる人間にしる、ある程度以上に機構が複雑になると、なぜそれが動いているのか、いかにしてこんな動きをしているのかがわからなくなる。だから、そこに何かがある、と思いたくなるだけなのだ。(中略)



図1 アンドロイド版『変身』

### アンドロイド演劇が映し出す「心」の正体

アンドロイド演劇のシナリオは、徹底して作り込まれている。

「あと〇・三秒、間をあけて」

「そのセリフを言うときにはもう二歩前に出て」

人間の俳優に対するのと全く変わらないオリザ先生の演出にしたがって、ロボットを製作するスタッフはプログラムを調整する。

ここでは、ロボットも俳優も内発性や意思は必要とされていない。けれども観客は十分に、ロボットに対しても、人間の俳優に対しても「ここには人間の心がある」と感じることができる。オリザ先生がしていることは、何も知らない小さい子どもに対し、シーンごとに適切な振る舞い方やしゃべり方を覚えさせていくことと変わりがない。問題はロボットや子どもが「その行為の意味を理解しているかどうか」ではなく、そう動けるかどうかなのだ。見た目が複雑さを感じる動きさえマネできれば、他者からは心があるように思える。

子どもは「食事をしているときにはこういうふうには振る舞うもの」だとか「目上の人にはこうやってしゃべるもの」といったことを、親やまわりの人間たちがしていることを見て真似していくなかで、徐々に覚えていく。誰かと別れるときに、大人を真似して幼児が手を振る。たったそれだけで「この子は賢い」「状況に応じて考える力がある」と感じられる。子どもの振る舞いに心（意図）があると感じることと、ロボットに心があると感じることとのあいだには、なんら差がない。

オリザ先生の演出指示に沿ってシーンごとに振る舞いをプログラミングされながら、少しずつ動作が複雑化していくロボットは、観客から見れば十分に心を持っているように思える。人の心、意識、感情と呼ばれているものの正体は、これなのだ。

（石黒浩著、『アンドロイドは人間になれるか』、文春新書、2015年12月発行、一部編集・改変）

### 【3】

私たちが夜空を見つめて想像していたよりも、宇宙は大きいことがわかった。同様に、私たちの頭の内側には、意識にのぼる経験の範囲をはるかに超える宇宙が広がっている。現在、私たちはこの内なる宇宙の広大さをはじめて垣間見ている。あなたにとって、友だちの顔を認識したり、車を運転したり、ジョークを理解したり、冷蔵庫から取り出すものを決めたりするのは、ごくたやすいことに思える——が、実際は、そういうことは意識下での膨大な計算があつてはじめて可能なのだ。この瞬間も、人生のあらゆる瞬間と同様、あなたの脳のネットワークが忙しく活動している。何百億という電気信号が細胞を駆け巡り、何兆というニューロンの接合部で化学的なパルスを引き起こしている。単純な動作でさえ、ニューロンの大量の労働力に支えられている。あなたはその活動に気づかずにのほほんとしているが、あなたの人生は内部で起きていることによって決定され、潤色される。あなたがどう振る舞うか、あなたにとって何が重要か、あなたの反応、愛情と欲望、何が本当で何が嘘だと信じるか、あなたの経験は隠れたネットワークの最終出力である。では、いったい誰が船の舵をとっているのだろうか？（中略）

### 意識にのぼらないが活動する脳

あなたと私が一緒にコーヒーショップにすわっているとしよう。おしゃべりをしながら、あなたは私がコーヒーをすすめるためにカップを持ち上げることに気づく。その行動はごく当たり前なので、私がシャツにコーヒーをこぼしでもしないかぎり、ふつうは気にとめられることもない。しかし、認めるべき功績は認めよう。カップを口に運ぶのは至難の業なのだ。ロボット工学の分野ではいまだに、この種の仕事をスムーズに実行させることに悪戦苦闘している。なぜ？ この単純な行動は、脳によって綿密にまとめ上げられている何兆もの電気インパルスに支えられているからだ。

まず私の視覚系が目の前のカップを特定するためにその場を見渡し、長年にわたる経験から、ほかの状況でのコーヒーの記憶がよみがえる。私の前頭皮質が運動皮質に信号を送り出し、それが胴体、腕、前腕、そして手の筋肉収縮を正確に連携させるので、私はカップをつかむことができる。私がカップに触ると、神経がカップの重さ、位置、温度、取っ手の滑りやすさなど、一連の情報を送り返す。その情報が脊髄をさかのぼって脳に流れ込むと、補完情報がまた下へと流れる。両面通行道路を高速で流れる交通のようだ。この情報は、基底核、小脳、体性感覚皮質、その他さまざまな名前のついた脳の部位どうしの、複雑なやり取りから生じる。ほんの一瞬で、私の持ち上げる力や握力が調整される。集中的な計算とフィードバックによって、カップを上に向かって長い弧を描くようにスムーズ

に動かすあいだ、カップを水平に保つように筋肉を調整する。そしてずっと微調整を続けて、カップが唇に近づくと、やけどせずに液体を取り出せるくらいカップを傾ける。

この妙技をやったのけるのに必要な計算力に匹敵するものを生み出すには、世界最速のスーパーコンピューターが何十台も必要だろう。それでも、私は脳内のこの電光石火の嵐をまったく知覚しない。神経ネットワークは忙しくて悲鳴を上げているのに、私の意識はまったくちがうことを経験する。どちらかというところ、まったくの無関心に近い。意識のある私は、あなたとの会話に夢中になっている。あまりに夢中で、込み入った会話を続けながら、カップを持ち上げてフーフーしていることさえある。

私にわかるのは、コーヒーが口に入るかどうかだけである。完璧に実行されれば、その行動を取ったことさえ、まったく気づかない可能性がある。

脳の意識にのぼらない機構はつねに働いているが、とてもスムーズに動いているので、私たちは通常その営みを自覚しない。結果的に、その動きが止まってはじめて理解されることが多い。一見単純そうな歩くという行為など、ふだんは当たり前と思っている簡単な行動について意識的に考えなくてはならなかったら、どんなふうになるだろう？ それを解明するために、私はイアン・ウォーターマンという男性と話をした。

イアンは十九歳のとき、胃腸に由来する流感が重症化したせいで、まれなタイプの神経障害に見舞われた。触覚だけでなく、(固有受容覚と呼ばれる)自分の手足の位置について脳に伝える感覚神経も失ったのだ。その結果、イアンは無意識に体を動かすことがまったくできない。筋肉はどこも悪くないにもかかわらず、これから一生、車いす生活を強いられることになる、と医師から告げられた。人は自分の体がどこにあるかわからなくては、どうしても動きまわれない。あらためて意識することはめったにないが、私たちは世界と自分の筋肉から受け取るフィードバックのおかげで、一日中刻一刻、複雑な動きをすることができるのだ。

しかしイアンは、病気のせいで動けない人生を送るつもりはなかった。だから立ち上がって前進したが、目覚めて生活しているあいだずっと、自分の体の動きすべてを意識的に考えなくてはならない。自分の手足がどこにあるか自覚がないので、体を動かすには集中して意識的に決意しなくてはならない。視覚系を使って手足の位置を監視する。歩くときは、できるだけよく足が見えるように頭を前に傾ける。バランスを保つために、必ず腕を後ろに伸ばすようにする。足が床に触れるのを感じられないので、一步の正確な距離を予想し、倒れないように踏ん張りながら足を床に下ろす。一步一步が意識によって計算され、調整されている(図2)。



図2 イアン・ウォーターマンはある希少疾患が原因で、体が発する感覚信号を失った。彼の脳はもはや、触覚と固有受容覚へのアクセスを持たない。その結果、歩くときには動きのプランを一步ごとに意識して立てねばならず、絶えず四肢のありかを目で見て確かめなければならなかった。



イアンの場合、一瞬でも気をそらせば、あるいは関係のない考えが頭に浮かんだら、ころぶ可能性が高い。地面の傾斜や脚の振りなど、ごく細かいことに集中しているあいだ、けっして気を散らしてはならない。

一、二分でもイアンと一緒に過ごしたら、ふだんは話題にしようと考えもしないような日常の動作が、並たいていではないほど複雑であることがわかるだろう。起き上がる、部屋を横切る、ドアを開ける、握手をするために手を伸ばす。一見そうは思えないが、これらの動作はちっとも単純ではない。だからあなたも、人が歩いている、ジョギングしている、スケートボードをしている、あるいは自転車に乗っているのを見たら、人間の体の美しさだけでなく、それを見事にまとめ上げている無意識の脳の力にも、あらためて驚愕してほしい。ごく基本的な動きでも精緻な細かい部分は、人の目に見えないほど小さい空間で行われている。人には理解できないほど複雑な何兆もの計算によって実現している。人間の能力に近い性能をもつロボットは、まだできていない。そしてスーパーコンピュータは膨大な光熱費を食うが、私たちの脳は六〇ワットの電球ほどのエネルギーで、計り知れないほど効率よく、やるべきことをなし遂げる。

（デイヴィッド・イーグルマン著、大田直子訳、『あなたの脳のはなし 神経科学者が解き明かす意識の謎』、早川書房、2017年9月発行、一部編集・改変）

#### 【4】

##### 現代社会に浸透しているモードの論理

わたしたちは服を、よれよれになったり、すり切れたりというふうに、着られるぎりぎりのところまで着ることはめったにありません。とくに上着は、流行遅れな感じがしだすとなんとなく着にくくなります。マイカーでも、ポンコツになってエンストばかり、もう動かないというところまで乗るひとは、めずらしいようです。モード変換（モデルチェンジ）がなされると、ついそちらに気がなびいて、買い換えてしまうというひとがほとんどではないでしょうか。

まだ着られるけれど、もう着られない。まだ乗れるけれど、もう乗れない。物へのわたしたちの欲望は、どうしてこんな動きをするのでしょうか。

たんなる物的な対象ではなく、欲望の対象となっているような物を、モノというふうに、仮にかたかなで表記してみましょう。モノには、たんなる物的な特性だけではなく、イメージ的な特性や象徴的な意味といった、社会的な記号としてのほたらきがあるからです。そして現代のような高度消費社会においては、そういう社会的な記号を消費するということが、モノを選び、購入するときの基本的な動機になっている場合がほとんどです。他人によく思われたい、あんなものをもっているなんて羨ましい、ステータスをワンランク・アップしたい……などといった思いで、ひとは商品を選ぶわけです。

売る側から言うと、こうなります。テレビや洗濯機、音響機器とか自動車といった、たいていの耐久消費財がどの家庭にもゆきわたって、商品としては飽和状態になり、そして品質もほとんど差異がないということになってくると、売る側は機能にいろいろとプラス・アルファをつけたり、さらにイメージや記号としての特性をいろいろに付加したりし

ます。現代のTVコマーシャルを見てもすぐわかるように、モノは、現代では、その機能とは別の次元でひとを誘惑するようになっていきます。商品が飽和状態になったとき、販売者は、モノの機能的価値に差異はほとんどないわけですから、こんどはモノへの欲望をいかにかきたてるかという方向に、関心をシフトしていきます。欲望の対象ではなくて、欲望そのものの生産です。

現代のコマーシャルで商品の機能をこと細かに説明しているようなものはほとんどありません。いろんなタレントを使って、さまざまな映像や音楽を使って、イメージでひとびとの欲望を疼かせることにやっきになっています。

モノの魅惑をその機能性から遊離したところで決定する因子、それがモードです。とりわけ、他者の視線を〈鏡〉としてセルフ・イメージを調整しているわたしたちは、そのイメージをじかに構成する服飾にはとくに敏感にならざるをえません。よれよれになっていなくても、今年はもうはずかしくって着られないということが、服には起こるわけです。

モードのそういう論理に巻き込まれないものは、現代社会には存在しません。自動車や建築、歌謡曲や飲食品、はてはボディやメイクや顔そのもの、アートや建築や文学や思考まで、モードの波をかぶります。流行りものとして、消費されるわけです。この波はすさまじいものです。モードの対極にあるものさえ、それを呑み込み、モードの一例にしてしまうくらいの強制力があります。

流行りのスリムなボディを夢みて極端なダイエットにはまり、その結果、摂食障害に陥ってしまうといった例は事欠きません。モードのためにじぶんの身体を傷めるひとがいるわけです。あるいは、モードなんてどうだっていい、モードにひきずりまわされるなんてダサいという反モードの姿勢そのものが、モードのなかに組み込まれていきます。自然や無印というのが流行になったり、わざとみすぼらしいかっこう、だらしないかっこうをするドレスダウンや、ときにはパンクのような過激な反社会性のスタイルですら、流行となってコマーシャル映像に欠くことのできない存在になったりするのです。すさまじい浸透力です。(中略)

### セルフ・イメージは更新される

モードは、わたしたちがじぶんの存在をイメージとして思い描くときに——わたしたちにとって、じぶんの身体は知覚情報に乏しく、その全体は想像で補いつつ〈像〉として経験するのです——、そのモデルとして社会に流通するものです。つまりその時代、その社会で標準となるセルフ・イメージのモデルを作り上げるのです。その理想というべきマヌカン、ファッション雑誌のページを飾るマヌカンのことを、モデルと呼ぶのはそういう理由からです。

だれが命じるわけでもないのに、わたしたちの意識や感受性はいつもモードに感染します。知らないうちにみなが同じ感覚で世界に接し、同じ感覚でじぶんを感じるようになります。こういう個人を超えたある共通の感受性のありかた(様相)、それがモードなのです。こうした感受性の基準、セルフ・イメージの基準を設定するモードは、たえず更新される運命にあります。モードは世界への新しいセンシビリティのありかたを提示し、それを煽り(あおり)、社会のすみずみまで流通させては、やがてそれを冷酷に棄却します。

資本主義社会では、このように、ひとびとの欲望が萎えないよう、たえず別の新しいものに向けて欲望を刺激し、活性化しつづける必要があるのです。

資本主義社会を特徴づけるこうした傾向は、しばしばネオマニー「新しいもの好き」と呼ばれます。何がぴかぴか輝いて見えるかを決定する感受性の基準が、このようにころと変わるということには、じつはなんの必然性も認められません。服飾の変化、自動車のデザインの変化を見ればすぐわかるように、それらは改良に改良を重ねながら、なにかある理想的な形態へとかぎりなく接近していくわけではなくて、単純に新しいということ、これまでのものとは肌ざわりやムードが違うということをし、メッセージとして送ってきません。まったくの気まぐれなのです。

この気まぐれに必然性のような印象を与えるためには、物語が必要になります。といっても、その物語じたいがなにか必然的な理由をもって交替するわけではないのですから、必然性を演出するようなテクニックが必要になると言ったほうがいいかもしれません。

### モードの変換は、物語の交替

モノを感受するときのそのモードの変換は、モノについて語りだす物語の変換というかたちで進行します。なにか素敵な物語を紡ぎだしては、そのイメージとしての魅力が摩耗してくると、それを廃棄してまた別の物語にとり換えるというふうです。そのためには、(物語じたいになにか変化の必然性というものがあるわけではないのですから) いま何かが終わり、別の新しい何かが始まりつつあるという感情を、鮮烈なものとして煽る必要があります。

一時期「ナウい」という言葉が流行したことがありました。かつていいもの、モーディッシュなものを愛でる言葉です。この言葉がモードのこうした時間形式をなによりもよく表現していたように思います。ゲオルク・ジンメルというドイツの思想家は、モードの世紀ともいべき二十世紀のとば口で、すでに時間という次元におけるモードのこの狡智について、するどい指摘をしていました。「流行はつねに過去と現在の分水嶺(ぶんすいれい)に立ち、そうすることによって、流行が栄えているかぎりは、他の現象にまれにしかないほどに、強烈な現在の感情をあたえる」というのです。(『文学の哲学』『ジンメル著作集・7』円子修平・大久保健治訳、白水社、1976年)。つまり過去からきっぱりと切断される「分水嶺」としての現在にたいして向けられる鮮やかな感情が、「ナウい」とのちに表現されることになるようなファッション感覚の核にあるのだということです。

こうして、何かが去りゆき別の何かが来るという感覚、ある物語が終焉し別の物語が始まるという意識が、物語の交替、つまり世界にたいする感受性のスタンダードがはっきりと交替しつつあるという意識を、ひとびとのうちに深く浸透させていくことになるわけです。

(鷲田清一著、『ひとはなぜ服を着るのか』、ちくま文庫、2012年10月発行、一部編集・改変)