

# マルチメディアと人間

村上 則 夫

## 目 次

1. 序 言
2. 変容するメディア
  - (1) 身体と情報
  - (2) 身体とメディアの変容
3. マルチメディアとその可能性
  - (1) 「マルチメディア」の理解
  - (2) マルチメディアの進展  
——インターネット——
4. マルチメディアと日常生活
  - (1) 日常生活における諸変化
  - (2) マルチメディアと今後の課題
5. 結 語

## 1. 序 言

今日では、マルチメディアという言葉、そして「ネットワークのネットワーク」と呼ばれるインターネットという言葉が世界中を席卷しているといっても、あながち過大表現とはいえないだろう。

従来、人間には到底想像も及ばない事柄が技術的に次々と実現され、高度情報社会という現代社会は、メディアの視点から説明すれば、「多メディア化社会」、「マルチメディア社会」と表現することに少しも違和感を感じないまでに、我々の日常生活に幅広く隅々にまで各種のメディアが浸透している。そして、人間相互間のコミュニケーションのあり方、人間一人ひとりのライフスタイルの姿、未来社会の構築・形成などあらゆる局面において、我々がまだ予想せぬ大きな可能性を秘めたメディアや情報ネットワークにかかわる情報技術の飛躍的な発展によって、今日の間社会が人間によって構築された最も進歩した人類社会として位置づけられ、更にほんの数年後に迫った21世紀の間社会——21世紀高度情報社会——が期待と希望に満ち満ちた華やかなイメージに彩られている。

取り分け、近年では、巨大な地球的規模の情報ネットワークであるインターネットに関する専門書や利用事例が増加しはじめ、世界中におけるインターネットの利用人口も急激に増大しつつある。むろん、我が国とて例外ではない。このような巨大な情報ネットワークの利用によって、誰もが、時間・空間を越え自由自在に莫大な「知」の宝庫へアクセスし、また地球のいたるところに住んでいる国籍や人種の異なる複数の人々との間での情報のやりとりが可能となり、情報交換及び情報共有が可能となった。確実に、しかも急速にプラスであれマイナスであれ、マルチメディアが社会と我々の日常生活に大きな影響やインパクトを与え、広範囲に渡って変化・変容をもたらすことはもはや多くの説明を必要としないだろう。それは、現在も進行中である。いわゆる、過渡期にあるといえる。最近では、マルチメディアを実現する技術的な動きが非常に理解しやすく紹介され、マルチメディアをイメージさせる様々な情報機器等が市場をにぎやかなものとしている。

これが、現実の、そして現在の高度情報社会であり、メディアの視点から捉えれば、現実の、そして現在のマルチメディア社会といえる。しかしながら、人間社会に対してどのような表現を用いても、「人間」が主役の

座から滑り落ちることはいし、どのような状況にあっても滑り落としてはいけないのである。あらゆる時代、あらゆる状況にあって、どんなに優れたメディアも人間の手による作品の一つであることを、我々一人ひとりが明確に認識しなければならない。このような意味においても、マルチメディアが現代社会にどのような変化・変容をもたらすのか、そして更にマルチメディアが21世紀社会を構築・形成する上で、どのような影響やインパクトが与えられ、或いは役割を果たすのか、このような問題に関する議論を総合的・全体的な見地から積極的に行うべき必要に迫られているように考えられる。これがまた、いま最も求められている時代の要請とでもいえるかもしれない。

残念ながら、本稿においては、このような要請に応える検討などは到底試み得ず、取りあえず、マルチメディアにかかわる事柄についてのラフ・スケッチを試みることにしたい。

具体的には、先ず最初に、マルチメディアの基本的な理解と検討を試みる前段階として、メディアそのものの変容について身体との関係も取り上げながら簡潔に把握したい。その後、「マルチメディア」についての理解を得ることに努めるとともに、マルチメディアが我々の日常生活にどのような変化を引き起こすのか、その可能性について幾つかの観点を提示しながら検討を試みることにしたい。そして更に、マルチメディアの抱える種々の問題点を提起し明らかにした上で、最後に、若干の私見を述べることにしたい。

## 2. 変容するメディア

### (1) 身体と情報

あらゆる「生」ある存在は、自らの身体を持ち、自らの身体を用いて生を営んでいる。身体を有しているが故に生を実感できる。身体を投げ出して、自らが生きることはできない。生ある限り、身体に休みはなく、外界

と触れ合い、何らかの影響が与えられているとともに、何らかの影響を与え続けている。

生きている人間もまた、その自己の身体と生によって現実世界を構築・形成している。「生は身体と一体となった不透明な精神である。身体は確かに空間・時間的世界の中に存在する一つの物体であるが、それは単なる物体ではなく、我々によって生きられる物体である。我々は身体をもってこの世界に存在しているというよりは、身体である我々はこの世界に住み込んでいる<sup>1)</sup>」とも表現し得る。このことは、自分が自己の身体を気に入ろうが気に入るまいが、そんなことはおかまいなしに妥当するのである。人間の身体の死はこの世の死であり、死体という死んだ身体となる。このような人間の身体は、その諸特性を解剖学的に説明することも可能であるが、システム論的な視点から簡潔に説明すると、骨格や筋肉の他に、様々な独自の機能を持った複数の器官（感覚器官、呼吸器官、消化器官及び泌尿器官等）の有機的で緊密な相互関係によって成り立っている。つまり、人間の身体は、単純な個々の要素の集積体や集合物として理解したり、身体の機能をすべて細胞に、更にその物理・化学的過程に還元できない特性を有している<sup>2)</sup>。生きている身体は、「死んだ身体」とはまったく異なる。生きている身体は、やはり生きている身体として捉えなければならないものなのである。

一般的に、自然を源として発せられる無数の情報、そして人工的に作られ、人間を取り巻き流れ回っている外界の情報を受けとめる認識装置としては、生れつき独自の機能を持つ諸器官のうち、特殊化された感覚器官がその極めて大きな役割を担っている。通常、人間の感覚の種類は視覚、聴覚、触覚、嗅覚及び味覚の五つ、即ち、「五感」に分類されると言われることが多いが、厳密には正確ではない。つまり、我々の体内（身体内部）には自己の状態を反映する感覚の種類もある。平衡感覚や内蔵感覚等がそれであり、感覚の種類は「五感」より多いのである<sup>3)</sup>。

むろん、日常生活の場面において、絶えず、我々は身体感覚の必要性を

意識しているわけではないし、その重要性を語りかけることもない。しかし、ジェームズによれば、感覚器官に何らかの印象が生ずるまでは、脳は深い眠りに陥っており、意識は實際上存在しない。人間の乳児は、生後何週間もほとんど絶え間のない睡眠の中で過ごす。この熟睡を破るには感覚器官からの強い音信が必要である。この音信は新たに生まれた脳の中にまったく純粹の感覚を引き起こすという<sup>4)</sup>。ジェームズの指摘どおりだとすれば、人間がこの世に誕生し、人間として、社会的存在としてその歩みを始めるそのまさに第一歩において、感覚器官が非常に大きな役割を有していることになる。

通常的生活において、我々が身体感覚の必要性和重要性を明確に思い知るのには、例えば、知覚の最も敏感な目が緑内障など何らかの病気が原因となって極度に視力が低下したり失明したような場合、或いは中耳炎や鼓膜損傷等による難聴によって会話に支障をきたすといった場合であろう。このような感覚機能の障害を想定して考えれば、身体感覚はすべての生ある存在が、その生命そのものを維持する上で極めて重要な器官であり機能であることが明確に理解できるし、また、我々の日常生活を営む上においても同様である。従って、多くの人間に受け入れられる「情報環境」を創り出そうとする場合、最も配慮すべき要因の一つは、やはり感覚にかかわる理解ということかもしれないのである。

人間は、その誰もが身体感覚によって他者を認識し他者とかわり、世界に注意を向け、世界に向かって働きかけ新たな関係をつくり出している。他者もまた、自らの身体を通して、局部的であるにせよ全身であるにせよ、この〈私〉の身体と出会い、〈私〉を認識する。そして又、生あるものの身体は多分に選択的である。身体は選択するのである。つまり、外界の様々な情報は身体感覚を通して内部に入ってくるが、すべてを一様に情報として取り込むことはない。有意味と考えられる情報（意味をもった情報）は一人ひとり異なる。例えば、音という情報に敏感でそれを有意味情報とする人間もいれば、映像という情報の方をより有意味情報として価値を認め

る人間もいよう。後者の人間にとっては、極端に言えば、音はやかましい雑音にしか受け取れないかもしれない。また、同一の音という情報に対して行われる行為も、それを受容した人間によって実に多彩であることは当然である。従って、身体感覚を通して内部に入ってくる情報に依存して組み立てる世界のイメージが異なることはむろんのこと、ある意味で世界は一人ひとりの主観的なイメージに他ならないし、世界に働きかける行為も多分に選択的である。そして、自分自身の人間形成を行っているのである。

かくして、「私たちは世界—構築をおこないながら、自分自身の人間形成をおこなっている。人間は世界のプロデューサーであるばかりか、自分自身のプロデューサーでもあるのだ<sup>5)</sup>」という表現も成り立ち得よう。そして、このことは、人間が人間として正常に生きるために、極めて意味のある事柄であるといえる。

## (2) 身体とメディアの変容

今日、我々は刻々と、しかも激変するメディアの変容を経験し、このような時代のただ中を生きなければならない。現代のメディアに関しては、もはや、ほんの数年前の常識が通用しないのが、むしろ“いまの常識”となっている。しかし、むろん、メディアの変容はメディアというものの専門的、技術的領域のみの変容にとどまるものではない。人間の意識、思考及び人間一人ひとりの日常的経験を変貌させ、人間社会を変容させ、世界の文化を変容させる。取り分け、激流のごとく変化している現代の社会システムと緊密にかかわっているのが、他ならぬメディアの存在であるといってもよい。

「メディア」という言葉は、ラテン語の“medium”が語源であるが、日常の語法ではその複数形の“media”が用いられ、通常の場合、“media”が単数形としても理解されている。日本語では、一般的に「媒体」などと訳され、情報の発信者（送り手）と受信者（受け手）との間の媒体として理解されているように、あるところ（人間、社会及び世界）とある

ところ（人間、社会及び世界）との間をとりもつもの、即ち、メディアとは「仲介するもの」ないし「媒介するもの」である。メディアという言葉の取り扱いに関する見解は多いが、イングリシによれば、メディアとはいかなるものであれ、コミュニケーションの手段のことであり、メッセージを運ぶ又は「仲介する」としている<sup>6)</sup>。このような意味でのメディアは、その種類においても多くのものが該当しかなり広い解釈といえるが、それ故に、メディアはそれぞれ異なる特性や機能を持ち、それぞれ異なった効果を発揮できるといえる。従って、ある情報の発生源や情報内容がまったく同一でも、利用するメディアのもつ特性や機能によって、情報の受け手側はそれぞれ異なった理解や解釈を行う。そこで、世界を思考するための情報を収集（入手）するために、どんなメディアが利用できるかを即時に判断し、どのようなメディアを利用するのが最も最適かを素早く選択することもまた、現代社会に生きる人間にとって極めて重要な行動であるといつてよい。メディアは人間の歴史的基盤を形成する上でも、また我々の日常生活の場面を形成する時にも広く奥深くかかわっているのである。

さて、〈メディアはメッセージ〉、〈地球村 (Global Village)〉といった有名な主張で知られる英文学者で文明論者・マクルーハンの手によって著された『メディアの理解』(*Understanding Media*)の副題が「人間の拡張」(Extensions of Man)であることから知れるように、彼はメディアを人間の身体（身体機能）の拡張として捉えた。望遠鏡やカメラは目を拡張したもの、メガホンや拡声器は口を拡張したものといった具合に、人間の身体を拡張した道具や機械装置はすぐに挙げることができる。マクルーハンは、「機械の時代に、われわれはその身体を空間に拡張していた。現在、一世紀以上にわたる電気技術を経たあと、われわれはその中枢神経組織自体を地球規模で拡張してしまっていて、わが地球にかんするかぎり、空間も時間もなくなってしまった。急速に、われわれは人間拡張の最終相に近づく<sup>7)</sup>」と述べているが、この指摘は、まさしく現代において進展している高度情報化の状況そのものといえよう。メディアは人間の自己の身

体を拡張したもののこと、しかも、人間はその様々なメディアを通じて人間自身を拡張するという考え方は、メディアを理解する上で一つの基本的事項ともいえるが、その意義も大きい。例えば、「世界に沈黙しているさまざまな意味は、身体の活動によって表現されて初めて意味として顕在化されるのだし、身体の活動は新しい意味を湧き出させ、私自身を、また周辺世界のありさまを変えていく<sup>8)</sup>」としたら、メディアの意義とメディアの背負っている役割がどんなに厚いものか自ずと知れよう。

ところで、メディアの史的側面からいえば、人類最初のメディアは何といっても身体であった。つまり、人類が最初に用いたメディアは、やはり他ならぬ人間の身体そのものであり、手振りや身振りといった非言語的コミュニケーションには人間の身体が用いられた——そして、未来においても、“身体というメディア”が消滅することはないであろう。人間の「生」ある限りである——。やがて、メディアが人間の身体そのものから相対的に分離して形づくられ、人間は人工物であるメディアを利用して身体機能を拡張していく。つまり、メディアが人間の身体そのものから離れ、身体機能の代わりを果たす「道具」ないし「装置」が出現するのである。これを、身体機能の外部化とその拡張とでも表現し得るかもしれないが、例えば、外部化された情報伝達機能を果たすメディアとして角笛、太鼓及び鐘といった楽器等がその代表例であり、これらのメディアは人類社会の中で重要な役割を果たした時代が長らく続いている。これに対して、外部化された情報蓄積（貯蔵）機能を果たすメディアとしては、器や洞窟等に描かれた絵画がその代表例であり、情報を人間の脳の外部に記録する役割を果たしたメディアといえる。なお、このような身体機能の代わりを果たす道具の出現とそれをめぐる組織の生成をさして、「体内情報機能の体外化」と称することもできる<sup>9)</sup>。

周知のように、その後における文字の発明と印刷技術の出現は、メディアを考える上で革新的ともいえる大きな意義を有し、多くの発明の中でも、人類にとって極めて貢献度の高い発明であったことは説明を要しないだろ



う。文字の発明は、情報伝達・情報蓄積（貯蔵）面における劇的な出来事とあってよく、そして又、グーテンベルクの印刷技術の発明によって、文字の複製が容易になると、それまでの量的な限界を原理的に撤廃し、あらゆる情報の受信者に向けて大量かつ迅速に均等・均質的な文字情報を提供することとなった。

そして更に、現在まで貫いて、「マルチメディア」につながるメディアの変容の先駆と位置づけ得るものに、写真、電信、そして電話があげられよう。写真はフランスのニエプスがカメラ・オブスキュラ<sup>10)</sup>の像をアスファルト処理した硝酸銀の感光板に定着させたのが1826年、これに影響されて、同じくフランスのタゲールがタゲレオタイプ式の写真を発明したが、この写真は視覚的なイメージを時間を超えて記録することを可能にした。他方、電信の方はドイツのシリングが1825年にはじめて電流と磁針の関係を利用した電信機を発明して以来、幾つかの電信機の発明が続き、その後、米国のモールスがモールス電信機——モールス符号は情報の符号化（コード化）の原点ともいわれている——を発明し、これがやがて全世界に広く実用化されていくことになる<sup>11)</sup>。このような電信機の発明によって、人間は、かなり多くの量の情報を正確に空間を超えて送受信する手段を手に入れたことになる。そして、米国のグラハム・ベルが発明した電話は、音声を直接電流に変えて送信し、又逆に音声を再現するもので、電信と同じく空間的な制約を解消し速報性をもつだけでなく、双方で同時に直接対話ができること、つまり双方向的な情報交換を実現した点でも画期的といえる。また、電話は手紙や電信と比較して、双方向的な情報交換の能率面でも飛躍的に高まったものとなっている。従って、このような特徴から、正確性と即時性を満たした双方向通信の原型として電話を位置づけたとしても、あながち大きな間違いともいえないであろう。この電話の発明は、世界の電気通信の歴史的開幕ともいえるモールス電信機の発明から39年後の1876年であり、我が国には翌1877年に輸入されて、1890年からは当時の通信省（本省は、1949年に郵政省と電気通信省とに分れて廃止）によ

る電話交換業務が開始されるに至っている。

このように、人間は、常に身体（身体機能）を拡大・拡張することを望み、科学技術はそれを可能にし、新しい時代を導いてきた。確かに、人間の身体機能、そして身体表現を用いたコミュニケーション能力に限界がある以上、メディアが身体そのものから相対的に分離して、独立した「道具」ないし「装置」にせざるを得ないであろうし、相対的に独立しているからこそ、新たなメディアを開発したり、量的拡大と質的向上が可能となったといえる。取り分け、人類がシンボルを通して、そしてシンボルの中でも最も代表的な「言語」を用いて相互に様々な情報を交換しつつ日常生活を営むようになって以来、今日まで人類は膨大な量の多種多彩な情報を生産し流通し続けているが、メディアが人間の身体そのものから離れてから、この傾向に一層拍車がかかったことはあえて強調するまでもないだろう。そして、今日に至る先端的な情報技術は、メディアを変容させ、人間の望みを具体化し様々な社会的要請に応え、人間が自ら直接経験し得る直接的経験の世界と、直接経験できない間接的経験の世界とを広げるばかりでなく、その大半は後者の世界を益々拡大している。要するに、現在、変容しつづけ発展するメディアは、「空間性・場所性と時間性そして人間に固有の身体性の限界を超えて、人間が豊富で多彩な経験を生きることを可能にし、意識活動の領域を大きく広げることに貢献して<sup>12)</sup>」いるのである。我々の日常場面における経験のかんりの部分は、情報が仲立ちする世界であり、このような世界はメディアによってもたらされ、「むしろ<sup>なま</sup>生の直接的経験以上にわれわれの生活と密接にかかわりあい、その運命を左右することもめずらしくない<sup>13)</sup>」のである。

いま、改めて考えてみると、かつての道具、器械及び機械は、主に人間の身体のうち、目、手、口及び足といった身体の機能を拡大・拡張するものであった。しかし、現代のメディアにかかわる技術は、人間の従来の身体表現の能力や知的能力の限界を突破する可能性をひらき、人間の神経や脳といったより高次の機能を拡大・拡張し代補すべく発展し、人間のより

創作的、創造的領域を飛躍的に拡大することに大きな役割を演じているのである。

最後に、メディアの変容という観点を技術的な側面から簡潔に説明すれば、一つのあるメディアが別のまったく新しいメディアに取って代わってしまうのではなく、個々のメディア自体がそれぞれの特性を生かしその機能を高度化しつつあるものもあるが、他方では技術的結合によってメディアの重層化、複合化が生ずる、つまり、情報のデジタル化の実現によって多様なメディアがドッキングして重層化、複合化し、高度化する形でメディアの変容が生じていると説明し得よう。このようなメディアの変容について、メディアの主要な特性面で説明すると、先ず第一にメディアの単一化から融合化へと、第二に一機能化から多機能化へ、第三に一方向性から双方向性へ、第四に単体化からネットワーク化へ、第五としてマス化からパーソナル化へ、そして第六にローカル化からグローバル化への変容として指摘できる。

そして、後述するように、現代における地球的規模のメディアの飛躍的な普及・拡大は、時間的・空間的（＝時空的）な制約を限りなく解消し、国と国との「境」を取り払い全世界を同時化することに寄与しつつある。だが、注意すべきことは、メディアが人間の身体そのものからどんなに離れていても、あくまで、最終的にはメディアを介する情報は身体に回帰する。従って、身体からメディアが完全に乖離した、或いは完全に切断したという表現は適切とはいえないように考えられる。

### 3. マルチメディアとその可能性

#### (1) 「マルチメディア」の理解

マルチメディア（Multimedia）の人間社会、そして我々の日常生活に与える影響やインパクトは、いままさに進行中であるという状況の中で、ハイウェイを走る自動車の窓から見える風景が目まぐるしく変化するよう

に、マルチメディアに関する論議や研究文献も短期間の間に膨大な数にのぼっている。通常、映画評論家は評論すべき目的の映画を見終わった後に、何らかの評論を行うのであろうが、今日のマルチメディアに関する議論は、あたかも上映されている映画を目で追いながら、同時に素早く評論を記しているような状況に等しいように思われる。むしろ、生きた社会科学とは、本来そのようなものかもしれないのだが。

いずれにしろ、それだけ、人間社会に与えるマルチメディアの影響力、インパクトの広範囲さや大きさは極めて大きいといわざるを得ない。そして、現在では間もなく到来する「マルチメディア社会」とか、「マルチメディア時代」という言葉に、殆ど違和感を感じなくなっているほどに、マルチメディアという言葉が、そして具体的なマルチメディアが急激に社会に浸透し受け入れられていると考えられる。

既に述べたように、簡潔に言えば、すべての人間は身体感覚によって生活を営んでいるという側面がある。それも、一つの感覚だけではなく、視覚、聴覚、触覚、嗅覚及び味覚が、その強弱はあるにせよ、それぞれが互いに緊密に作用し、相互に相補的な関係をもって外界の情報を受けとめているといえる。つまり、例えば、目の前に夏の代表的な果物であるスイカがあるとして、いま食べるに適した時分かどうかという情報を得るために、先ず目で見て、手で触れ、臭いを嗅ぎ、更に必要とあればスイカの表面を叩いてその音を聞いた上で、ようやくスイカが食頃かどうかを判断する。また、他者とのフェース・ツウ・フェースによるコミュニケーションにおいては、相手の身体的特徴（顔の形、身長、全身の体型等）や衣服、そして会話する時の身振り、姿勢及び顔の表情に目をやり、相手の声と話す内容を聞いて相手を認識しようとする。更に、相手の手や肩といった身体接触によって、そして時には相手の体臭等も情報として得るかもしれない。このように、相手を認識し理解するために、すべての身体感覚が総動員され、その状況に応じて臨機応変に組み合わせられている。

しかし、常に対象（人、モノ）が目前にあるとは限らない。とくに、現

代社会においてよりよく生きようとするならば、認識し理解すべき対象（人、モノ）は沢山あるだろう。日常生活においては自己の「他者」は広がる一方である。しかし、その対象は複雑で、しかも相互に錯綜し、かつ又時間的・空間的な制約から容易に認識し理解し得ない場面が多い。そこで、一層感覚を磨きすまし、可能なかぎりの手段を駆使して必要な情報を手に入れようとする。従って、対象の音声という情報だけでなく、画像という情報も手に入れたい、しかも同時に手に入れば対象を認識し理解する上で極めて効果的であることは当然である。むろん、いま述べたことは、情報の収集（入手）に関してだけであったが、逆に自己の身体から情報を発信する場合にも同様のことがいえる。

総じて、文字の他に、音声や画像・映像等の情報がそれぞれ一つひとつをばらばらではなく、それらの多様な情報形態が多重化され統合されて一度に受信と発信が自由に可能となれば、効率性と能率性といった面からも非常に望ましいといえる。IBM社の副社長も努めたことのあるキンランは、「マルチメディアを適切に定義するとすれば、感覚のコンピューティング（sensory computing）としたら一番よいかもしれない<sup>14)</sup>」と述べている。そして又、マサチューセッツ工科大学メディア研究所（MITメディアラボ）を創設し所長を務めているネグロポンテは、マルチメディアの定義として「感覚連合（sensory concurrency）ほど適切なものも思いつかない<sup>15)</sup>」と述べていることから、マルチメディアは人間の感覚（の機能）を高度化、高感度化したもの、或いは複数の身体感覚（の機能）を有機的に組み合わせたもの、というイメージを想起することができる。

ところで、残念ながら、今日に至ってもマルチメディアに関する統一した定義や規定は存在していないのが現状である。従って、「マルチメディア」という用語はかなり幅広い意味合いを有し、多少「混乱」ぎみの様子を呈しているようにも思えるが、それだけ、文化的、社会的及び経済的領域など多方面の領域に大きな影響やインパクトを与え、次第にその姿をあらわしつつある証左ともとれるし、マルチメディアにかかわる様々な事柄

がいままさに進行中であり、不明瞭感、不透明感が強いという状況を反映しているともいえる。マルチメディアを文字・数字、静止画、動画像、音声といった複数の形態で表現される互いに関連したデータを電子的に一括して扱うシステムの総称である<sup>16)</sup>、と規定した場合、また、郵政省の郵政省電気通信技術審議会（会長：西澤潤一）より郵政大臣に対して答申された「将来のマルチメディア情報通信技術の展望」では、「マルチメディア情報通信とは、音声、画像、文字、データ等の種々の表現メディアをデジタル化により統合された情報として一体的に扱い、対話的機能（インタラクティブな機能）や知的機能（インテリジェントな機能）を利用して、必要な情報を、必要な時に、必要な表現形式で、ネットワークを介して発信することを可能とするコミュニケーション手段である<sup>17)</sup>」としているが、これらの議論の場合は、どちらかといえばテクノロジーとしてのマルチメディアないし装置としてのマルチメディアという意味合いが強いように考えられる。そして又、寺本氏によれば、マルチメディアの技術的可能性ないし特徴として、(a)だれでも（everyone / anyone）、(b)どこでも（everywhere / anywhere）、(c)いつでも（everytime / anytime）、及び(d)なんでも（everything / anything）という4つの条件（4つのevery / any）を挙げている<sup>18)</sup>。

ここでは、以上のような規定や条件を参考にして、ひとまず、マルチメディアを「複数のメディア機能を有機的に統合したメディア」と考えてみたい。また、メディアを利用する人間（利用者）の立場に立って、マルチメディアを「誰もが、必要な情報を必要な時に必要な情報形態で受信し、自由自在に加工・編集・保管できるとともに、自ら独自に創り出した情報を誰もが自由に発信できるメディア」と言い換えることもできる。これらの場合の「メディア」とは、やはりマルチメディア化された情報機器（或いはマルチメディア端末とも称されている場合がある）ないしメディア・テクノロジーとの双方に該当するものである。ただし、我々はマルチメディアの定義や規定そのものに厳密にこだわり固執しようとは思わない。既述

したように、マルチメディアにかかわる様々な事柄がいままさに進行中であるという事情からすれば、必要に応じて再検討できるものであるし、再定義や再規定すべきであると考えている。

マルチメディアの重要な特徴としては、詳細には既に幾つかの技術的、機能的な側面からの区分が試みられているが、ここでは大きく次の二点に集約してその概略を紹介したい。その特徴の一つは「融合」(conversion of media)であり、もう一つは「双方向性」(two-way)ないし「対話(interactive)性」という特徴である。

従来、個々のメディアはそれぞれのメディア固有の機能と特徴を有していた。例えば、ラジオはラジオ放送を聞くための装置であり、テレビはテレビ放送を見るための装置であり、電話は特定の相手と音声によるコミュニケーションを行う装置であった。それは、人間の視覚という一つの身体感覚、或いは聴覚という一つの身体感覚に訴える装置でもある。感覚の一元化された装置といってもよい。しかし、1980年代に至って、従来存在していたメディア、即ち、シングル的なメディアの境界が取り払われ、それぞれ固有の機能を有する装置の違いによるメディアの明確な敷居が取り払われ、メディアのボーダレス化ともいえる多様なメディアの融合が急速に進展している。取り分け、この時期の融合は情報通信メディアと情報処理メディアとの融合に一つの大きな特徴があり、具体的なメディア名としては、テレビ電話、ビデオテックス(キャプテンシステム)、電子掲示板、通信機能付パソコン及びワークステーションなど、シングル的なメディアと比較して格段に機能が高度化、多様化し、このようなメディアの普及・利用によってより社会的要請に応えた多種多様なサービスの提供を可能とした。しかし、マルチメディアの重要な特徴としての「融合」は、文字情報の他に、画像・映像及び音声といった異質な形態の情報をすべて統合して取り扱えるという意味が強いように思える。そして、これを可能としたのである。文字、画像・映像及び音声等をすべて「0」と「1」とのデジタル(数値)情報に変換することによって、一括処理及び一括伝送の高速

化が可能となった。このような技術の実用化によって、パソコンをはじめとする一台のコンピュータの画面上で、文字、画像ないし音声を同時に取り扱うことができる。

かくして、デジタル化の技術は人間の身体感覚という点からいえば、視覚や聴覚という複数の感覚に対して同時に直接訴えることを可能にしたと説明することもできるのである。そこで、デジタル化の技術を重視した視点から、要するに「マルチメディアとは『デジタルな融合のテクノロジー』に他ならない<sup>10)</sup>」と定義したとしても問題とはならないだろう。デジタル化の技術は、既存のメディアを電子化し、かつ又新しいメディアを生み出す契機ともなるであろう。

もう一つの重要な特徴は、「双方向性」ないし「対話性」ということである。それぞれ異質な形態の情報を統合し、一度に取り扱えるというメディアは、既存のメディアでもある程度実現されている。その意味では、情報の発信者と受信者との間で相互に情報のやりとりができ、情報の発信者と受信者との区別が固定しておらず、必要に応じて発信者と受信者との立場が相互に入れ替わり得るという性質、つまり「双方向性」ないし「対話性」ということは、マルチメディアを説明する上で不可欠な特徴といえる。例えば、ラジオであれテレビであれ、情報の制作・発信母体である放送局から情報は絶えず一方向に流され、視聴者である我々はいつも情報の受信者の立場にあった。例えば、ラジオの場合は、周波数の変更によって聞きたい番組を選べたし、テレビの場合はチャンネルを変えることで見たい番組を選べたとはいえ、情報の選択の幅はごく限定されている。既存のメディアでは、類似した情報が一方向的 (one-way) に、しかも大量に流れている場合が多いのである。

ところが、双方向CATV(双方向機能を持つ都市型有線テレビ)といった新しいメディアは、ある程度の双方向性という機能を備えており、取り分け、双方向CATVを使ったホーム・ショッピングやホーム・バンキングといったサービス、また個別注文に即座に応じる番組の送信、即ち、視



聴者が自宅に居て見たいテレビ番組や映画をタイトルや出演者等で検索し、いつでもリクエストできるビデオ・オン・ディマンド(VOD: Video on Demand)<sup>20)</sup>というサービスが広く普及すれば、これまでの受動的な提供情報とのかかわり方から、より選択的、積極的な情報とのかかわり方が可能となる。このようなサービスが社会的に広く普及すれば、マルチメディアというもののイメージづくりに一つの役割を担い、マルチメディアを、いわゆる“肌で感じる”ということになるだろう。それから、双方向性という機能を備えているテレビ会議システム(マルチメディア電子会議)は、従来のように時間を費やして一定の場所に集合することなしに、居ながらにして世界各国の人々とリアルタイムでの臨場感ある情報のやりとりが可能であることから、従来の会議の形態を大きく変えていくものと思われる。そして更に、最近ではマルチメディアを用いた双方向的な教育にも関心が高まっている。現在、一般的に行われている特定の空間(教室ないし実験室等)で教師側が必要な知識を与えるということが多い教授法から、空間的な制約にこだわらず、コンピュータを用いて教師と児童・生徒とが対話形式で授業を進めるという、いわゆる“双方向性を重視した教育”も可能となり、今後、このような双方向性を重視した教育のあり方も論議を呼ぶそうである。

上述のごとく、マルチメディアは様々な可能性を秘め、我々の日常生活、そして人間社会に与える影響やインパクトも大きい。第3-1図は、今後において実現し普及する可能性が高いと考えられているアプリケーションの例である。

## (2) マルチメディアの進展——インターネット——

先に、メディアを利用する人間(利用者)の立場に立って、マルチメディアを「誰もが、必要な情報を必要な時に必要な情報形態で受信し、自由自在に加工・編集・保管できるとともに、自ら独自に創り出した情報を誰もが自由に発信できるメディア」としたが、このような意味合いを最もよく

第3-1図 アプリケーションの例

分 類	アプリケーションや対象分野の例
情報提供・検索型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビデオ・オン・デマンド (ビデオ・ソフトからマルチメディア・ソフトへ)</li> <li>・マルチメディア電子博物館・美術館 (鑑賞からマルチメディア化(音声等による解説をインタラクティブに)) (静止画像から3次元画像で、臨場感あるものへ)</li> <li>・マルチメディア電子図書館 (図書からマルチメディア図書(鳥が飛ぶ映像・鳴き声, 声の解説付き)へ)</li> <li>・マルチメディア電子新聞 (マルチメディアの記事へ) (インテリジェントな検索へ(フィルタリング))</li> <li>・多元カメラ同時中継</li> </ul>
リザベーション型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・観光案内・予約 (インテリジェントな案内・エージェント)</li> <li>・マルチメディア・テレ・ショッピング (カタログのマルチメディア化) (仮想現実感技術で試着, 試用)</li> </ul>
同期型 (リアルタイム型)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチメディア電子会議 (3次元映像とグループウェアによる臨場感会議) (マルチメディア・ドキュメントでプレゼン)</li> <li>・ビデオフォン</li> <li>・遠隔医療 (高精細のレントゲン, 顕微鏡画像)</li> <li>・教育 (マルチメディア教材)</li> <li>・在宅勤務</li> <li>・ゲーム (マルチメディア対戦型ゲーム)</li> </ul>
非同期型 (蓄積型)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチメディア電子メール</li> <li>・共同執筆/制作 (マルチメディア・ドキュメント/ソフト)</li> </ul>

(出所) 郵政省電気通信技術審議会編『将来のマルチメディア情報通信技術の展望——電気通信技術審議会答申——』, オーム社, 1994年, 7頁(一部削除)。

満たすマルチメディアが、米国を震源地として、今日では世界的に急激な速度で拡大している地球的規模のネットワークである“インターネット”と考えられる。

インターネット (Internet) は「ネットワークのネットワーク」とも称されているように、世界各国のネットワークが相互に接続された地球的規模の巨大なネットワークの集合体である。これは、1960年代末に米国国防総省が大学や研究機関のコンピュータを接続して作り出した軍事研究用ネットワーク・「アーパネット (ARPANET)」に端を発しているといわれている。ARPAとは、米国国防総省の高等研究計画局 (Advanced Research Projects Agency / 現: DARPA) の略称である。

インターネットのほとんどはパケット交換によるネットワークで成り立っているが<sup>21)</sup>、このパケット交換を用いた最初のネットワークであるアーパネットの構築は、国防総省の研究プロジェクトであった。ご承知のごとく、当時は旧ソ連との冷戦状態が続いている時代である。インターネット以前に設計された電信や電話等の回線交換技術を用いたネットワークでは、交換機が爆撃等で破壊されると同時に通信路が切断されて通話が不可能となる。情報通信システムが大規模化すればするほど、拠点となる交換機に機能が集中しそれだけ危険度も増大する。そこで、国防総省がパケット交換を用いたシステムに興味を持ったのは、核戦争が起きても動作しつづけるような情報通信システムを手にしたかったからであるといわれている<sup>22)</sup>。このような意味で、インターネットの誕生は国家的かつ軍事的色彩を色濃く帯びたネットワークであったともいえる。いずれにしろ、その後、このアーパネットに世界各地の大学や研究機関等の個別に構築していたネットワークが次々に接続され、1980年代後半には世界的な規模の学術研究用ネットワークであったものが、1990年に入って、商用ネットワークとして民間企業や一般市民にも広く門戸が開放されてから、急速にネットワークの利用者を増やしていく。1990年3月には、アーパネットは解散して、全米科学財団 (NSF: National Science Foundation) が運用し

ている「NSFNET」がこれを引き継ぎ拡大して、現在のインターネットとなっている。

特に、スイスのセルン（CERN：欧州合同原子核研究機関）の技術者達によって開発されたデータベース・システム「ワールド・ワイド・ウェブ（WWW：World Wide Web）」、そしてその使い易い検索ソフトウェア「モザイク（Mosaic）」が開発され登場したことで、1993年以降、インターネットは爆発的な展開がみられ、年毎に急成長し大衆化が実現しつつあると表現してもよいであろう。WWWとブラウザによって、世界中に分散するコンピュータ（サーバー）上に蓄積されている公開情報を、その所在（情報源）を意識することなしに自由に検索・利用することが可能となった。つまり、自宅や職場から世界規模の莫大な「知」の宝庫へ瞬時にアクセスして、誰でも必要とする情報を必要な時に手にすることができる。しかし、それだけではない。インターネットを利用すれば、いずれか一方だけの単なる純粹な受信、或いは発信だけではない。時間的・空間的な制約から限りなく開放されて、双方向の情報の“やりとり”ができる。“やりとり”とは情報伝達・交換のことであり、コミュニケーションを意味する。コミュニケーションとは複数（二人以上）の存在を基本前提として、直接対面的・非対面的の如何を問わず、個々人の行為を通して互いに影響を及ぼし合う相互的、双方向的という特性を有した一種のダイナミックなプロセスである<sup>23)</sup>。インターネットを流れる情報は、単なる一方ではなくて、分散的に多方向へ流れ、そしてダイナミックに交流し還流するというイメージで表現できる。

これまで、会社や自宅の机の上のパーソナル・コンピュータは、利用者個人の能力を支援するよき道具であった。コンピュータによって、人間には到底不可能な高速度で情報が処理され、その結果を提供してもらえた。それは、完全に独立したメディアである。ところが、それぞれ単独で利用されていたコンピュータがネットワークを通じて相互に結ばれ、その世界的拡大によって遠く離れた世界中の「他者」とのコミュニケーションを瞬

時に実現する、世界と結ばれたメディアとして利用されはじめたのである。現在では、インターネットに個人専用の「ホームページ (home page)」を開設すれば、誰もが世界中に“私の情報”が発信でき、電子メールで地球の裏側のまだ見ぬ住人と出会い、相互に情報交換・情報共有ができる。遠くの「他者」が世界中に存在し生きている。誰もが、現実的な身体の移動なしに、国境を超えて、人種、年齢、学歴、職種、性別ないし身体障害の有無等といった社会的属性や社会的役割から開放されて、自由に世界各国の人たちとコミュニケーションができるのである。自分とかわり合う「他者」の存在がますます増え、自己の世界が確実に広がり始めている。スレバーニーモハマディにいわせれば、「我々は空間と時間を超越した単一の世界に住んでおり、距離に煩わされることはもはやなくなった、というのが現代を表現する言葉である<sup>24)</sup>」という。そして、グローバル化 (globalization) という外へ向かう力は、1990年代のキャッチフレーズであるとも述べている。

そして、改めて強調するまでもなく、現在に至っては行政機関、企業、大学及び研究所等の研究機関のみならず、電子メールでの情報交換やデータベースへアクセスしたいと希望する個々人がインターネットへの接続を行うという傾向は、世界的に一層強まり加速度化して、もはやとどまることを知らない。むしろ、このような事情は日本でも同様である。我が国の場合、インターネットへ接続して世界中と情報交換を行うには大学間ネットワーク・「ジュネット (JUNET)」を経由するしかない時代があったように、インターネットへ接続した日本のネットワークは、1984年に三つの大学をUUCP (Unix-to-Unix CoPy) 接続した大学間の実験ネットワークがその発端とされている。そして、数年のうちに急速に接続する学術組織が増え、やがて全国の大学と研究機関を結ぶ学術研究用ネットワークへと発展し、ついに、1989年の国際接続によって世界中と結ばれインターネットの仲間入りを果たしたといえよう。取り分け、日本でインターネットの普及活動とともに日本語環境の整備に大きな貢献を果たしたのが、「ワ

イド (W I D E : Widely Integrated Distributed Environment)」プロジェクト (1988年設立) であった。

今日では、他の先進諸国と同様に、我が国でもインターネットが急速に普及しつつある。日本人は、欧米人と比べて、どちらかといえばまだまだ受け身的で情報発信が不得手といわれているが、毎日、インターネット上に個性溢れた「ホームページ」が次々に開設され急速な勢いで増えており、雑誌や新聞紙上をにぎやかにしている。実際のところ、現在は我が国におけるインターネットへの対応が過渡期特有の半信半疑の模索状態ないし混沌状態が続いているように思えるが、インターネットの普及・利用が個人レベル (家庭レベル) まで拡大し本格化すれば、いわゆる“日本の社会”は大きく揺らぎ、システムとしての日本社会のあり方に関して、過去に経験したことのない新たな次元の論議が沸騰することになるであろう。

以上、ここでは、インターネットをめぐる背景や事柄について、ごく簡単に眺めてみたが、これまでのインターネットの発展、更に今後における世界におけるインターネットの進展を予測する上で注目されるのが、米国の現政権が提唱し、世界中に大きな波紋を引き起こした、通称、「情報スーパーハイウェイ」構想である。周知のように、1993年に米国現政権のゴア副大統領が次世代情報通信基盤構想を、即ち、州を越えて全米の政府機関、大学、研究機関及び家庭等を光ファイバーで結んだ全米情報基盤 (N I I : National Information Infrastructure) 構想を提唱した。この全米情報基盤は、通称、「情報スーパーハイウェイ」の名前で知られ、大容量の質の高いデジタル (数値) 情報を、高速度で瞬時に流すことの可能な全米規模の巨大な情報通信網であり、いわゆる光の「道路網」である。この全米情報基盤は、(1)民間投資を奨励する、(2)競争原理を確立し、これを維持する、(3)ネットワークへの開かれたアクセスを保証する、(4)情報社会に「持てる者」(haves) と「持たざる者」(have-nots) をつくらないために、必要な措置を講ずる、(5)政府の対応に柔軟性と即応性を持たせる、という五原則から成っている<sup>25)</sup>。

一方、我が国においても、米国の情報スーパーハイウェイ構想に対し、日本版情報スーパーハイウェイの必要性を説く声が高まり、郵政省や通産省など各省庁の取り組みが活発化している。そのうち、1995年5月に出された郵政大臣の諮問機関である郵政省電気通信審議会の答申「21世紀の知的社会への改革に向けて——情報通信基盤整備プログラム——」では、「情報・知識の社会的・経済的価値が高まる21世紀の社会を『知的社会』と位置づければ、そこでは、情報・知識が最も重要な社会的・経済的資源として自由に創造、流通、共有されることが基本とされるべきである<sup>26)</sup>」とし、21世紀の「知的社会」とのかかわりにおける情報通信基盤の重要性を明確に訴える内容となっている。具体的には、情報通信基盤として広域帯・双方向通信が可能な光ファイバーケーブルを2010年までに日本全国に張り巡らせるという構想である。そして、2010年までに広域帯・双方向通信が可能な光ファイバーケーブルが全国的に利用可能になるならば、マルチメディア市場は全体で約123兆円の規模に成長し、光ファイバーケーブル整備の経済波及効果によって、新たに創出される雇用を約243万人と予測している。答申には、「モノ・エネルギーの大量消費から、情報・知識の創造と消費による質的豊かさの実現という今後のパラダイム変化に対応して、情報通信基盤は、21世紀の知的社会を構築する上で最も重要な社会資本となるべきものである<sup>27)</sup>」という文言がみられるが、この情報通信基盤の効用として、(1)高齢化社会への対応、(2)一極集中の是正、(3)経済構造の変革、(4)ゆとりある豊かな生活の実現、(5)国際社会との調和、及び(6)環境問題への対応、が挙げられ、21世紀に向けた政策課題を解決するための重要な決め手になるという認識を示すに至っている。

なお、米・欧・東南アジア各国における情報フロンティアの開拓が急速に進展しているが、1994年7月には米国の情報スーパーハイウェイや日本や欧州各国等で打ち出し進められている情報スーパーハイウェイの整備計画を世界的規模で発展させる構想、つまり、世界情報通信基盤(GII: Global Information Infrastructure)構想がイタリアで開催された第20

回主要先進国首脳会議（ナポリ・サミット）で話し合われ、「開放的、競争的かつ統合された世界情報インフラ（WII）を促進する」として経済宣言に盛り込まれるに至っている。

このナポリ・サミットの開催を数ヶ月後に控えた1994年3月に、プエノスアイレスで国際電気通信連合会の会合が開催され、この会合でゴア副大統領が演説を行っている。その演説の最後に、副大統領は次のように述べている。「皆さん、グローバル・コミュニティを築きましょう。そこでは、近隣諸国の人々が、互いを敵ではなく、パートナーとして認めあい、同じ家族、ますます結び付きを強める人類という巨大な家族の一員として受け入れあうのです。この好機を逃してはなりません。世界の人々を結び付けるために、力を合わせましょう。手をたずさえ、共に新たな道を築いていきましょう<sup>28)</sup>」という内容であるが、いまや、米国は米国内のみならず、全世界においても、世界全土を覆う情報通信基盤網の先導的役割と指導権を掌握しつつあるともいえるのである。

#### 4. マルチメディアと日常生活

##### (1) 日常生活における諸変化

現代のメディアは、我々のどのような部分にも触れ、様々な影響を及ぼし、変えてしまう。マルチメディアは、先にみたように、「融合」と「双方向性」ないし「対話性」という特徴を持っている。このような特徴を有するマルチメディアが人間社会や一人ひとりの日常生活に与える影響は多様であり、多くの側面でますます加速化するであろう。

そこで、マルチメディアの特徴との関係も考え合わせながら、マルチメディアが我々のごく身近な生活場面に対して、どのような変化を及ぼすのか、その様々な可能性——いつも“変化”には、その動きのうちに問題をはらんでいることが多いのだが——を捉えるにあたり、ここでは、具体的に「関係」、「表現」、「自己と他者」及び「行動」という観点を浮かびあが



らせる形でそれぞれを描き出すことに着手してみたい。ただし、これらの側面は、本来切り分けて説明し得るものではないことから、重複した部分（内容）の説明についてはお許し願いたい。

まず最初に、「関係」にかかわる変化が考えられる。ここで検討する「関係」というのは、情報の発信者（送り手）と受信者（受け手）との関係を意味しており、発信者と受信者とのあり方の変化について考えてみることにしたい。

周知のように、従来のメディアは情報の発信者と受信者とが峻別され、テレビ、ラジオ及び新聞といったマスメディアは、「巨大な発信源と無数の受信者という構図をつくり出してしまった<sup>29)</sup>」。つまり、発信者と受信者との位置（役割）が固定的に分化され、同質的かつ画一的な情報が一方へと流され、そこに受信者の反応を瞬時にフィードバックして、発信者の情報に反映させるということは、皆無ではないとしても、かなり困難であったといえる。たとえ、双方に情報のやりとりが行われたとしても、同一の立場で、しかも均等な相互関係が成立した条件のもとでの情報のやりとりであるとはいえない。

しかし、身近な生活場面においてマルチメディアを用いるようになれば、従来のマスメディアの特徴であった発信者と受信者との固定化や一方向性を変えて、発信者と受信者との互換性、相互化や双方向性の可能性が格段に強まることになる。簡単に表現すれば、マルチメディアの特徴である双方向性の実現は、一人の人間の立場を受動的な「受け手」である不特定多数のうちの一個人、発言権のない大勢の一人として大衆の中にまぎれている存在から、積極的、主体的な「送り手」へと質的に変えることを可能とし、保証したといえるのである。

このことは、「19世紀以来社会情報をいわば独占的に流通・発信し、相対的に独立した領域を確立してきた電気通信、ラジオ・テレビ放送、新聞などのマスメディアがその独占的な地位を失いはじめたことを意味する<sup>30)</sup>」のである。そして、「情報独占」を何らかの力（権力、戦力ないし

富力等)の源泉としてきた少数の人間や制度は、マルチメディアの進展によって、その存立基盤が揺るがされはじめている。従って、その当事者はそのあり方を根本から考え直さない限り、遠からず既得権益を喪失するはめに陥るであろう。といっても、マスメディアの社会的な機能や役割を否定するわけではなく、依然として人間社会を健全に機能させ、社会秩序の混乱(犯罪、災害、脅威、衝突及び逸脱等)に関して、マスメディアを通じて速やかに広く共通に提供される情報は、我々が日常生活を営む上において極めて重要であることに変わりはない。今後は、情報提供の形態を部分的に変化させたり、マスメディアとパーソナルメディアとの融合を促進するといった状況が生じてても、基本的には、社会におけるマスメディアそのものの地位を失うことはないであろう。マクウェールが指摘したように、より広い意味での社会的な調和やノーマルな生活を営む上において、マスメディアは秩序を保持するために不可欠な面を有する<sup>31)</sup>、という側面を軽視するわけにはいかないのである。

第二に、「自己表現」にかかわる変化である。従来、味わうことのできないマルチメディアの有する大きな魅力は、何といたっても情報の受信より発信ということであろう。従来のメディアは、完成された精度の高い情報を提供し、その提供された情報を受け手(視聴者)が見て聞いて楽しむという受動的な装置であった。しかし、「人間は完成品だけでは満足しない。実際に自分で手を加えて自己を投影したいと思う。そうすることが、自己表現であり、自己実現でもある<sup>32)</sup>」。そして又、自己の存在を、自己の個性を発揮することで自己実現を図ろうとする場合もあろう。実際に、我々は日常生活のあらゆる場面で、自己を表現するために多くの努力を払っている。往々にしてその情熱を失い、自己をみえなくしながら、なお自己を鼓舞し激励して、時には喜びのうちに、そして時には苦悩と悲しみのうちに、「いま・ここに」に生きる代替不可能な〈私〉をあらわそうとしているのである。

「欲求階層説」(the theory of needs-hierarchy)を唱えたことで知ら

れるマズローによれば、階層的体系の最高の欲求、つまり自己実現の欲求（the needs for self-actualization）とは、「人の自己充足への欲望、即ちその人が本来潜在的に有しているものを実現しようとする欲望を意味する。この傾向は、人がより自分自身であろうとし、なりうるすべてのものになろうとする欲望ともいい得る<sup>33)</sup>」と説明している。そして、この欲求が明確になるのは、通常、生理的欲求、安全の欲求、所属と愛の欲求、尊敬の欲求が前もって満たされた場合であると説いている。要するに、ある水準の欲求がたとえ部分的にせよ充足経験を得れば、階層的体系のより最高の欲求が顕在化し、それが行動の動機づけとなり支配的となると指摘した。

人間は、誰も、その表現の仕方や意欲の強弱に違いはあるにせよ、自己を表現したい、自己の感性を生かしたいと願っていると考えられる。人間は人としての自分を他者に表現し得て初めて世界の一員となれる。自己を他者に語ることは実に素晴らしいことであり、そのことによって成長し豊かになれる。自分の個性や自分の思いをあらわし得る存在である。「人は自己の欲求によって、その領域のメディアから必要な知識を取得し、表現を解読する方法を学習し、受容者として、さらに創出者としての自己を形成していく<sup>34)</sup>」のである。だが、これまで、自己をあらわし得る範囲は、たとえ、メディアを用いたとしてもごく限定された範囲内であり、しかも相手に対して自己を表現するための機会や情報形態にも限界があった。取り分け、マスメディアという巨大な発信母体に対しては、一人ひとりの個人による表現は拒否されたり無視される場合が多く、自己実現の手段となることは稀有といつてよいだろう。

マルチメディアは、この点において大きな可能性をもたらしたといつてよい。例えば、インターネットを利用すれば、インターネットと接続している全世界の数千万人に対する「自己」ピーアールが可能となり、友達募集のような出会いへのアピールもでき、或いは挑戦ないし挑発を仕掛けることもできる。誰もが、政府、研究機関及び大企業などと同じ位置から（土

儀で)、既成の、自明の情報ではなく、自らの発想に基づいて独自に創造した情報形態と内容を、全世界に向けて自由に発信する可能性が高まった。インターネットは、自己表現を時間的・空間的な制約の壁を突破して提供しはじめたのである。一人ひとりが自ら創意工夫して自己を表現する手段を持ったのである。このことは、自らを取り巻いている“世界に対する”手段を手に入れたことにもなるといえよう。この場合の“世界に対する”とは、簡潔には、現実世界において懸命に生を営んでいる「自己」の存在を「他者」に示し、自己を明確に表明することであり、個性的な自己の本来の姿、より“自分らしさ”を表わすことであると考ええる。

このような可能性が、以前とは比較にならないほど高まった。そして、言葉だけではなく、文字や映像など多様な情報を駆使して自己を表現し発信しようと試みているうちに、これまで発想し得なかった思いがけない自己表現の方法が発見できる可能性もある。そこに感動的な発見をし、驚いたり、或いは逆に失望するかもしれないがである。取り分け、「若い世代を中心に、多様な情報を重層した情報伝達密度の高い表現方法が生まれていくに違いない<sup>35)</sup>」。そして、「自分のビデオ作品(ニュースを含む表現)やコンピュータ・プログラムを、インターネットのようにグローバルな網の中に発信したとき、その価値が高ければ、世界中で同時的な引き合いがくる場面が想定される<sup>36)</sup>」のである。我々一人ひとりが、いつも単なる純粹な情報の消費者ではなく、情報の創作者(制作者)・編集者・発信者として積極的に自己の能力(特に潜在能力)や可能性を高めていく時代が来ているともいえるのである。このような意味でも、マルチメディアは、まさしく“革新的”な存在である。

ただし、現在のところ、我々の多くは相変わらず受け手の立場にとどまり、テレビ放送に代表されるように見事に加工された精度の高い情報を受容し、蓄積(貯蔵)しているという状況に甘んじていることは否定できない。しかし、積極的な情報創造及び情報発信は、今後急速に増加していくものと考えられる。周知のように、現在は一個人としてではないが、「地

方」の地域住民が参加して、地域活性化等の一環として地域独自のオリジナルで魅力溢れた情報発信が活発化しており、「地域からの情報発信」もまた、一種の自己表現であるといえよう。

第三に、「自己と他者」にかかわる変化である。人間が社会的存在であり、自己が他者との関係において存在し成長するという、その人間の基本的なあり方については、現在においても、そして将来においても何ら変化しないといってよいだろう。ここで、取り扱う「自己と他者」にかかわる変化とは、基本的な人間の存在様式ではなく、主に範囲のことを示している。

基本的に、マルチメディアは人間と人間との間のコミュニケーションを高度化・多様化させるメディアであることを忘れてはならない。今日のインターネットに代表されるように、メディアの地球的拡大は、時間的・空間的な制約の壁を突破して、国境という既存の境界を取り払ってしまい、世界を同時化し、世界は一つという同一感や共生感を一段と高めてきている。リアルタイムでの情報の双方向的還流を可能とする情報ネットワークの発展は、複数（二人以上）の人間が同一時間に一定の場所において、直接情報をやりとりするという旧来のコミュニケーションに関する必要条件を限りなく撤廃し、地球的規模での多彩な社会的相互作用＝コミュニケーションの可能性を飛躍的に高め、“即時的な世界”、“凝縮化された世界”とでも表現可能な現実世界を出現させたといつてよいだろう。コミュニケーションの相手の居場所が世界中のどこであろうと関係なく、しかも瞬時に情報交換・情報共有が可能となった。コミュニケーションの可能な範囲を大幅に拡大し、しかも同時に複数の相手同士とのコミュニケーションをも可能としたのである。

このことは、結果的に、個人の視点からみれば、「他者」との出会いの機会を限りなく増大させ、「他者」との相互関係が格段に拡大することを意味する。それは、個々人の日常生活の空間（生活圏）と活動領域をより広範囲に広げ、益々多様な広がりを呈することにつながるのである。むろ

ん、電話や手紙といった旧来型のメディアによっても、国際間での情報交流や情報共有は可能であることは周知の事実である。しかしながら、今日の情報ネットワークを流れる情報の流れ方、流通する情報の範囲や量、情報の形態、情報の流通時間及びコミュニケーション形態などこれらいずれの側面においても、かつ又人間の思考や感情的、感性的及び感覚的な側面において、更には広く文化的、社会的及び経済的な側面等への影響やインパクトにおいても、今日の情報技術によって構築された情報ネットワークは旧来型のメディアとは顕著な格差がある<sup>37)</sup>。

このように、マルチメディアは自己と他者とのかかわりの範囲を大きく変化させつつある。更に、その“住人”が増加しつつあるヴァーチャル・コミュニティ（仮想共同体）——情報ネットワークを媒介として仮想空間を共有する形で形成されたコミュニティ——においては、「仮想人格」ないし「仮想自己」に変身したいとする人間の希望をも満たし、それは、日々の自明の反復的な人間関係だけではなく、幅広い新たな潜在的な人間関係を開拓し育てあげる可能性をも高めている。まだ直接一度も会ったことのない、見知らぬ人間同士で呼びかけと応答を繰り返すうちに、そこに新たな人間関係が形成され機能し始めることによって、普段は姿が見えない他者からの新たな知識や知恵の提供を受け、他者との共感を得る機会も高まる。このことは、旧来型のメディアの利用では到底考えられなかったことであり、個々人にとってはまったく新しい世界の構築をも意味するのである。

そして第四に、「行動」にかかわる変化である。情報の視点からみれば、人間の行動はことごとく情報行動<sup>38)</sup>と説明し得るが、あえて情報行動を規定すれば、「個人が自らの日常生活の営みの中で、メディアを媒介として、或いは直接的に情報を収集、選択、蓄積及び発信する行為」としておきたい。

今日と異なって、まだメディアが発明、発展しておらず、人間社会にメディアが普及していない時代の情報行動は、主に情報の収集（入手）と蓄

積に大きな比重が置かれていたことは、もはや議論すべき問題とはならないだろう。情報量としては微量でも、貴重とあらばその情報を収集（入手）するために人間が移動し、多くの時間と費用を費やしたことは歴史から幾らでも知り得ることである。むしろ、当時の方が、現代人よりも情報というものの「価値」を十分認識していたともいえる。しかし、現代は理屈ではなく、もはや実感として日常的に自分たちが非常に多様性に富んだ膨大な量の情報に取り巻かれ、ハイスピードで飛び交い、渦巻き充滿していることを無条件に認めざるを得ない状況をきたしている。一言でいいあらわせば、現代は「情報洪水」又は「情報爆発」と呼びたいほどの過剰な情報に取り巻かれているのである<sup>39)</sup>。現代は情報の豊かな社会であるが、あまりにも過剰で溢れているために、その豊かさに頭を痛めているといっても差し支えないだろう。

このような過剰な情報が充滿している状況の中にあって、いま最も大切なのは情報の収集という行為よりも選択するということではなかろうか。簡潔に言えば、現在、我々にとって必要なのは情報を選んで捨てるという、“取捨選択”作業ということになるだろう。このことを、「行動」にかかわる変化という観点から表現すれば、人間の情報行動が情報の収集という行為から選択という行為へ変化していく傾向の中で、マルチメディアは我々のより意識的、主体的な情報の選択の可能性を高め、従来みられた押しつけの選択、或いは情報の量や質、情報形態等の面で非常に限定された選択肢の中からの選択という不自由さから脱出させたといえるのである。

スプロウルらが説いているように、過剰な情報についてどんな解決方法を選ぶにせよジレンマは避けられない。それは、価値ある情報を得るためには、無価値な情報とも出会わなければならない<sup>40)</sup>、ということであるが、マルチメディアは必要な情報を必要な時に必要な情報形態で瞬時に収集できる可能性を高めたと同時に、人間社会を流れている膨大な量の情報の中から自ら選択し、収集した情報を自らの手で自由自在に加工・編集し、発信することさえ可能とするメディアなのである。マルチメディアは、よ

り人間の主体的な選択能力を高め、情報発信密度を向上させる可能性を有しているといえる。このような意味で、今後の「知」の領域に与える影響は益々高まるであろう。マルチメディアがその威力を最も発揮するのは「知」の領域であるともいわれているのは、このような側面も深く関係しているとみてよいであろう。ただし、誰もが必要で同じ情報を必要に応じて収集できるようになった時、重要とされるのは手に入れた情報の読み方であり、編集の創意工夫の仕方であり、かつ又発信のあり方であるといえる。このことは、メディアの機能や特性よりも人間の側の資質と能力が問われる事柄である。

ここで検討した「行動」にかかわる変化は、マルチメディアが個人の日常生活に与える影響というよりも、人間社会へのメディアの進展から引き起こされた情報行動の変化であり、人間の現実の状況に対する適応の仕方の変化といってもよいだろう。そういう意味では、上に挙げた「関係」、「表現」、「自己と他者」という三つの観点とはやや異なるが、批判を承知であえて取り上げてみた。

上述のことからも知れるように、マルチメディアは一人ひとりの日常生活に影響を与え、ライフスタイルのあり方そのものを変える。このような変化は、従来経験したことのない注目すべき出来事であり、新しい確かな変化である。このことは、この先に“新たな社会”、“新たな世界”が構築・形成される萌芽ともとれ、予兆ともとれるのである。

今日においても、我々はメディアをごく日常的に利用することなしには、日々の生活を常識的に、かつ適切に過ごすことは困難な状況にあるが、今後は、急速にマルチメディアが社会全般に広く深く溶け込み、人間の日常生活に直接に色濃く浸透して、その密度を益々高めることはもはや避けられないといってよいであろう。

## (2) マルチメディアと今後の課題

人間の知的活動一般にかかわる情報技術の飛躍的な進展は、人間とメ



ディアとの関係を積極的に組み替え、様々な可能性を開き、マルチメディアはこれまで人類が利用したことのないメディアとして情報環境を大きく変化・変容させつつある。この点では、過去と比較しても際立った特徴といえる。

現在のマルチメディアをめぐる種々の進展状況を考えてみると、21世紀社会の構築、産業・企業活動、そして個人の日常生活など様々な局面において、一定の範囲で閉じた(クローズドな)メディアではなくて、インターネットのような境界横断的なグローバルで開かれた(オープンな)メディアの有効的な活用が益々重要性を帯びてくることは、もはや異論の余地を残していないといってよい。エマーソン大学のフレデリックはいう。「21世紀の世界では、グローバル・コミュニケーションがますます重要になるということが、肯定的であろうがなかろうが多くの要因によって裏づけられている<sup>41)</sup>」。「コミュニケーションや情報というものは、世界的な協力の努力の中に内在するものであって、しばしば平和、人権の尊重、正義、軍縮の実現に向けて素地を作り、その他地球規模的な問題を解決するさいに決定的な役割を担っているといえる<sup>42)</sup>」と指摘している。確かに、地球規模での即時的なコミュニケーションが可能となったことから生ずる社会的利益は大きい。またそれは、「日本のような経済的に世界で有数な国の国内問題は即国際問題にもなり得るという事態が到来したということ<sup>43)</sup>」でもある点を明確に認識すべきであろう。

さて、マルチメディアが我々の日常生活において種々の変化を起こす可能性については、先に検討したとおりであるが、反面、それに伴ってもたらされる新たな問題が惹起し、更にその問題やジレンマを増大させる兆しを強めている。マルチメディアの急速な普及と日常生活への浸透は、情報環境に対する人間の新たな対応を求めてきているともいえる。そして、マルチメディアの普及と利用の拡大、身近化・日常化の速度は、今後一層加速化することは容易に予測されよう。

このような意味で、いま、我々はメディアと社会、そしてメディアと人

間をめぐる様々な問題に一人ひとりが直面しつつあるとあってよい。自己から遠く離れた問題、どこか遠い世界の出来事ではない。メディアによって世界が急速に身近な存在となったいま、やや極言すれば、現実世界において自分と無関係なこと、自分がかかわらないことは何ひとつ起きていない。従って、我々はマルチメディアの光輝や豊かな可能性、かつ又各種の未来社会を構築するための構想に幻惑されて、その進展を手放しで礼賛することなく、世界の諸現象に対する透徹した認識と、深い思索を行うことこそが、いま我々に課された現在の、そして今後の大きな課題でもある。マルチメディアに対する日常的な対応のあり方も、より人間の叡知を必要としたものになってきている。

以下においては、現時点で考えられるマルチメディアを巡る問題点の内でも、日常生活におけるメディアの利用という観点に絞って触れてみることにしたい。

先ず第一に、いわゆる、日常生活における過度の「メディア依存」の問題である。現代社会を生きる我々にとって、メディアを利用せずに日々の生活は営めない。意識的に利用する場合も有るが、無意識的に何らかの種類のメディアとかかわっている場合もあり得る。もし、メディアを完全に断ち切って、自己の力で生活を営もうとするなら、誰もいない無人島で一人暮すとか山で隠遁生活を始めて、すべての「他者」との関係を遮断する必要がある。何故ならば、通常的生活を過ごしている他者は否応なくメディアにかかわっているからであり、他者とかかわるといことは、やはり間接的な影響を受けざるを得ないからに他ならない。それほど、現代社会を生きるということは、メディアに依存せざるを得ない状況が形成されているといってもよいだろう。

社会心理学者の池田氏によると、「メディア依存」という語によって想起されるのは、「一般的には、当のメディアがなくてはやっていけない、という精神的な状態である<sup>44)</sup>」と述べている。人によって、それはテレビであったりコンピュータであったりするが、しかし、メディアはあくま

で手段であり装置である。例えば、ジャンボ機が高速、大量かつ安全に人間やモノを移動させる手段であるなら、マルチメディアもまた情報を収集し選択し発信するための手段であり、コミュニケーションを高度化し多様化させる役割を有しているコミュニケーション・メディアの一種である。従って、マルチメディアがなければ、コミュニケーションそのものがまったく不可能だと考えて悲嘆にくれていたとすれば、その当事者は過度のメディア依存症といわざるを得ない。本当に悲嘆にくれ涙を流す必要があるのは、ありのままの自分を必要とし、自分も必要とする他者の存在、即ち、コミュニケーションを行うべき相手の姿がみえなくなった時であろう。手段としてのメディアがいつも身近に無いことではないのである。過度のメディア依存は、あたかも自分の生き方を他人まかせにしていることに等しいのである。

第二に、「持てる者」と「持たざる者」との格差、即ち、「情報格差」の問題である。通常、指摘されている「持てる者」と「持たざる者」との格差という場合、主に「情報」の格差に関して指摘される場合が多い。しかし、それに加えて、「メディア所有」の格差と「メディア利用」の格差という、総計三つの格差として「情報格差」の問題を考えるべきである。これまで検討してきたように、マルチメディアの利用によって次々と新たな可能性が開けるとすれば、コンピュータ等を所有し自由自在に利用できる人たちは一層“特権階級”化し、そうでない人たちはマルチメディアがもたらすであろう豊かな益に何ら浴することはできない。逆に、例えば、インターネットは、それを利用できない人々にとっては嫌悪ないし脅威として浮かび上がり、そして又、「情報を共有する人びとの間には連帯は成り立つが、逆に情報を共有しない人との間には断絶が生じる<sup>45)</sup>」ことも否定できない。このような人間同士の連帯と断絶は、何も情報の共有の如何にとどまらず、メディア所有及びメディア利用の面においても同様の傾向が予測できよう。しかも、心理的な面で「持てる者」が「持たざる者」の人格的価値まで低いと判断したり、逆に、「持たざる者」が卑屈になった

り、「持てる者」を羨望したとしたら——現実には、児童・生徒の間ではこのような傾向がみられる——、この問題は極めて深刻であるといわざるを得ない。

このようなインフォメーション・リッチ(情報富者)とインフォメーション・プア(情報貧者)との格差の問題は、一個人の問題というよりも、むしろ社会的な問題としての側面も強く、今後は色々な形で表面化しその重要度も増していくものと思われ、ここで述べた意味での三つの格差の解消策を検討することも今後の課題であると考ええる。むしろ、日々の日常生活において、マルチメディアを利用するかしないかはあくまで個人の自由であり、業務上必要不可欠といった場合は別として、現在のところ、行政的に高圧的な命令を下す正当な根拠はないが、個人の意志で利用したと思った時に、何時でも低料金で利用できる機会を与えておくことは必要であろう。

そして最後に、メディアの普及・利用に伴う「コンピュータ犯罪」の問題があげられる。マルチメディアを利用する人々が増加するにつれて、それに伴う危険性や脅威——むしろ“恐怖”というべきかもしれない——が発生し、それも広域化及び凶悪化することは容易に予想し得る。例えば、自宅のコンピュータが情報ネットワークと接続されている場合等は、外部から予告なしに不正に侵入して情報を盗み出したり、データの改ざんや破壊を行ったり、或いは匿名の発信源から望みもしない画像・映像が送られてくるといったこと等が考えられる。今のところ、我々の日常生活においては、メディアを意図的に悪用した、通常的生活を脅かすほどの危険性に遭遇することは少ないが、社会全体としてみれば、我が国でも明らかに反社会的な事象が短期間のうちに増えている。

従って、今後、コンピュータ犯罪に対する危機意識を高め、悪質なコンピュータ犯罪の発生増加を予想して法制度が整備されなければならないし、整備されるであろう。確かに、法制度の整備というのは個人の尊厳と権利を保護し、社会システムを脅威や混乱から守るための一つの重要な手段で

あり、高度情報社会の健全な発展には必要不可欠といえる。しかし、よくよく考えてみると、このことは決して好ましいことではないだろう。何故なら、新たな法制度等を整備しなければ個人の尊厳と権利が保護され、社会システムが脅威や混乱から回避できない社会が“よき社会”と考える者はいないと思われるからである。かくして、メディアの正しい理解と知的利用の啓蒙普及が必要であるとともに、最終的には「情報」についての正しい倫理観、そしてメディア利用者としての社会的な責任意識を高める必要があるといえよう。このことは、今後とも、健全な21世紀社会を築く上でも大きな課題の一つとして位置づけ、社会全体として具体的な形で推進されることが是非とも求められよう。

以上のように、ここでは、マルチメディアを巡る問題点のうちの幾つかを取り上げてみたが、人間と人間、人間と社会、そして社会と社会との様々な相互作用過程の中で、人間が日常生活を健全に営み、「生」を鼓舞し、人生の豊かさを増幅する手段としてのマルチメディアのあり様が形成されるべきであると考えられる。しかしながら、改めて人間の歴史を振り返ってみると、特に高度経済成長期以後の新しい科学技術の多くは、「人間のニーズの顕在化に先立って、技術革新が急速に進展し、人間の側でその技術利用に関するコンセンサスが得られる前に、社会に技術が導入され、実用化の方向が模索され、普及とその拡大がはかられていくという傾向をもって<sup>46)</sup>」いた。ワーマンは、皮肉たっぷりに次のように語っている。現在、我々には目も眩むほど色々の情報機器が手に入る。そして、新世代技術の登場を目前にしている我々は、特殊な機能の数々に圧倒されている。より多くの情報が、誤ってより多くの知識と同義語になってしまったのと同様に、より高度な技術が生活の質の改善と等価だとみなされている。しかしながら、この分野での競争が激化し、独創性が市場において極端に重視されるようになったために、そうした情報機器は、現在、我々には到底理解できず有り難みも理解不可能な機能を売り物にして販売されている、というのである<sup>47)</sup>。

今日におけるマルチメディアの進展状況にもまた、このような傾向に並ぶ側面が見られるように思われる。それ故に、マルチメディアの進展に伴って、人間がこれまで経験したことのない種々の問題が必然的に発生することになる。現時点では不可視の問題であっても、いずれその姿を我々の目の前にあらわすのはそう遠くない将来のように思えてならない。

しかしながら、どのような効果や理由づけを駆使したとしても、人間がメディアをつくり、そして利用する「主体」であることを明確に認識する必要がある。決して、主客転倒させてはならない。「人間性」を喪失したり人間の存在そのものを欠いた技術中心主義的なメディアの進展、そして諸問題への対応策が、まったく好ましくないということは衆目の一致することであろう。人間社会は単なる技術の実験場ではないのである。

## 5. 結 語

「メディア」は、世界やその時代その時代の人間社会を読み解く中心的な位置の一部を占め、決して人間との関係を断ち切ろうとしない“しっかり者”という印象を受ける。そして、様々な意味で実に魅力的な存在でもある。既述したように、人間の身体そのものがメディアであったし、人間の身体そのものから相対的に分離して形づくられたとしても、人間の身体とは緊密な関係を持ち続けている。そして、人間は、これまで、幾つかのメディア革命——コミュニケーション革命と称してもよい——を経てきている。それは、時に文化、社会、そして経済等の発展に強大な影響を与え、極めて重要な機能を果たしてきた。実に、人間とメディアとの関係は長く続いており、そして奥が深いのである。

しかしながら、メディアは、人間に対して、時には好意的な関係状態を保つが、時には挑戦的で人間に敵対し、人間の存在そのものをも脅かそうとする。何時しか、メディアが人間の手による作品の一つであることを忘れさせるほどに暴力的に感じることもある。かくして、メディアと人間と

にかかわる様々な問題を巡って次々と多角的で、新たな議論が惹き起こされ、分析の枠組みが組み立てられることになるのは、むしろ当然というべきかもしれない。

このような点では、本稿で取り扱った「マルチメディア」についても同様であろう。マルチメディアが社会、産業・企業、人間に対してどのような影響やインパクトを及ぼす可能性があるのかを積極的に論ずる必要があるし、実際に多角的な視点から論議されている。しかしながら、それでは不十分であろう。つまり、大切なことの一つは、人間一人ひとりにとってマルチメディアがどのような役に立つのか、そしてどのように利用すべきかという、先ず「人間」そのものを中心に据えて、マルチメディアのあり方を考える観点が重要であって、情報技術やマルチメディアを中心に据えて、社会や人間を考えるという発想は好ましいとはいえない。

「生きる権利とは、単なる生存ではなく、より良い生活、より豊かな生活を送る権利を意味する。あらゆる犠牲を払っても、ただ生き長らえることが人生の目的ではない。奴隷として生きること、あるいは植物人間として生きるとは、いわば生命の中の死である<sup>48)</sup>」と哲学者の湯田氏は指摘している。我々は、マルチメディアの光の眩しさに幻惑されて、本当に論ずべき本題から外れていたのでは、人間がメディアの奴隷として、或いはメディアを巧みに操るごく一部の悪意に満ちた人間達の巧妙な罠にはまって翻弄され、不本意にも自己を見失った生き方を過ごさなければならないとも限らないのである。いや、実際に人類は、この点に関して残念ながら過去に多くのことを経験しているといえる。

最後に、一言いわせてもらえば、飛躍的に発展する情報技術、マルチメディア及び多彩な情報によって艶やかに着飾ったかにみえる高度情報社会と称する現代社会が、本当のところ“裸の王様”に過ぎないとしたら、実に滑稽である。そうならないために、激変する現代社会を生き、まもなく21世紀社会を迎えようとするいま、かつ又健全な21世紀社会を構築・形成を具体的に思索し検討すべき現在において、いま最も必要なのは人間の主

体性、自律性及び創造性であるといえよう。そして、これまでのメディアの発達過程や過去になされたであろうメディアを巡る様々な論議から、いま一度真剣に学び、そこから新たな事柄をさらに学びとり、今後のメディアを巡る議論に生かす必要に迫られている時期でもあるように思える。そのことを通して、未来社会へのまなざしとしての「新しいメディア観」といったものの形成がなされていくとすれば、非常に好ましいこととして注目する必要があるだろう。

残念ながら、本稿は、上述した観点までは到底及ぶものではないが、マルチメディアについての理解を図ることに努め、マルチメディアにかかわる問題点を幾つか指摘することで、多少なりとも、未来社会のゆくえを考えてもらう一つの手助けができたとすれば、それで本稿の役割は終えたと考える。

- 注1) 石田三千雄「生命－身体－精神－他者」隈元・熊谷編『人間論の可能性』, 昭和堂, 1994年, 157頁。
- 2) 村上則夫『システムと情報』, 松籟社, 1995年, 28-30頁。
- 3) 福田忠彦『生体情報システム論』, 産業図書, 1995年, 9頁。
- 4) James, W., *Psychology: Briefer Course*, 1892 (今田訳『心理学(上)』, 岩波書店, 1992年, 35-36頁)。
- 5) 山岸健『社会学の文脈と位相——人間・生活・都市・芸術・服装・身体——』, 慶應通信, 1982年, 324頁。
- 6) Inglis, F., *Media Theory: An Introduction*, Oxford: Basil Blackwell, 1990, p.21.
- 7) McLuhan, M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill, 1964, p. 3.
- 8) 片山洋之介「生活世界への回帰」城塚・片山・星野『現代哲学への招待』, 有斐閣, 1995年, 69頁。
- 9) 牧田徹雄「生活における情報化の発展過程」児島・橋元編著『変わるメディアと社会生活』, ミネルヴァ書房, 1995年, 22頁。なお、牧田氏の説くところによると、本文中の「組織の生成」とは、具体的には郵便、電話、新聞、出版及び放送事業等を指している。
- 10) 「カメラ・オブスキュラー」(camera obscura) とはラテン語で〈暗い部屋〉を意味し、仕切られた暗箱をつくってその中に外の景色を写す「カ



メラ・オブスキュラー」は、日食の観察や絵の下描きのために用いられ——壁面に貼った紙に写る逆さの像を筆記具を用いてなぞる方法で風景を転写できる——、風景画家にとっては便利な道具であったようである。壁等の小さな穴を通して、暗い部屋の壁面に外界の景色が逆さに写し込まれるということは、すでに紀元前から知られていたとされている。

- 11) 吉見俊哉『メディア時代の文化社会学』, 新曜社, 1994年, 4-5頁。  
なお、オングはメディアの発展史を、(1)口承的 (oral), (2)書記的 (chirographic), (3)活字的 (typographic), 及び(4)電子的 (electronic) という四つのモードが積み重なってきた過程として把握している。オングの見解に関しては、下記の文献を参照されたい。Ong, W. J., *Orality and Literacy: The Technologizing of the World*, London: Methuen, 1982.
- 12) 伊藤守「情報化の論理と現代社会」伊藤・小林『情報社会とコミュニケーション』, 福村出版, 1995年, 92頁。
- 13) 市川浩『精神としての身体』, 勁草書房, 1975年, 219頁。
- 14) Greenberger, M. (ed.), *Technologies for the 21st Century on Multimedia: On Multimedia*, California: The Voyager Company, 1990 (浜野訳『マルチメディア』, 岩波書店, 1993年, 317頁)。
- 15) *Ibid.*, (同訳書, 317頁)。
- 16) 日本情報処理開発協会編『情報化白書/1993』, コンピュータ・エージ社, 1993年, 102頁。
- 17) 郵政省電気通信技術審議会編『将来のマルチメディア情報通信技術の展望——電気通信技術審議会答申——』, オーム社, 1994年, 2頁。
- 18) 寺本義也「マルチメディア時代の経営戦略」『オフィス・オートメーション』, Vol.15, No.3・4, 1994年, 11-12頁。なお、寺本氏は、4つの条件が満たされることに加えて、国際水準と比較しても、通信料金など我が国のメディア利用における料金が決して安価ではない実情を踏まえて、マルチメディア技術を活用する上でのもう一つの重要な条件に、高度で多様なサービスができるだけ経済的な価格で実現されることの必要性を指摘している。
- 19) 西垣通『マルチメディア』, 岩波書店, 1994年, 5頁。
- 20) 最近、ビデオ・オン・ディマンド (VOD) という言葉をよく耳にするようになったが、多少なりともその内容を理解している人はまだ少ないように思える。“オン・ディマンド”とは“需要があると”といった意味である。このサービスの利用ニーズは高いようだが、実用化するためには利用料金 (コスト) の問題や著作権の問題等が残されており、実用化に向けての今後の進捗が気になるところである。なお、最近に至って、我が国においても実験 (テスト放映) が行われている。

- 21) パケット交換 (packet exchange) は蓄積交換の一種であり、パケット (packet) とは中身に情報を詰め荷札を付けた「小包」のことである。パケット通信では、情報をパケット単位に分割して送り、受信側ではこれを再び組み立てて元の情報に復元する。パケット通信は、空いている通信路を利用して相手先にパケットを届けたり、一回線上に複数のパケットを多重化して伝送可能なこと、また、異なった通信速度や通信制御手段を持つ端末装置の間での情報通信も可能であること、或いは経済性の面でも利点がある、といった様々な特徴を備えている。
- 22) 古瀬幸広・廣瀬克哉『インターネットが変える世界』, 岩波書店, 1996年, 18頁。
- 23) 村上則夫『システムと情報』, 前掲書, 116頁。
- 24) Sreberny-Mohammadi, A., "The Global and the Local in International Communications", in Curran., & Gurevitch, M. (eds.), *Mass Media and Society* (Introduction and Section I), Edward Arnold, 1991 (児島・相田監訳『マスメディアと社会』, 勁草書房, 1995年, 190頁)。
- 25) Gore, A., 「新しい平和的革命, デジタル革命」(門馬訳『情報スーパーハイウェイ』所収, 電通, 1994年, 188頁)。
- 26) 郵政省監修『21世紀の知的社会への変革——郵政省「電気通信審議会答申」より——』, コンピュータ・エージ社, 1994年, 14頁。
- 27) 同上書, 15頁。
- 28) Gore, A., 「世界情報基盤 (G I I)」(門馬訳『情報スーパーハイウェイ』所収, 前掲書, 223頁)。
- 29) 下田博次『超メディアと時空革命——メディアコンピュータが開く仮想経済空間——』, 第三文明社, 1994年, 32頁。
- 30) 伊藤守「情報化の論理と現代社会」伊藤・小林『情報社会とコミュニケーション』, 前掲書, 95頁。
- 31) McQuail, D., "Mass Media in the Public Interest: Towards a Framework of Norms for Media Performance", in Curran., & Gurevitch, M. (eds.), *op. cit.* (同訳書, 119-120頁)。
- 32) 今田高俊『混沌の力』, 講談社, 1994年, 139-140頁。
- 33) Maslow, A.H., *Motivation and Personality*, New York : Harper & Row, 1954, p.46.
- 34) 天野義智「現代社会と自我の変容」井上他編集『自我・主体・アイデンティティ』(岩波講座 現代社会学 2), 岩波書店, 1995年, 138頁。
- 35) 下田博次『超メディアと時空革命』, 前掲書, 174頁。
- 36) 同上書, 174頁。
- 37) 村上則夫「現実世界と仮想空間」『長崎県立大学論集』, 第30巻第1号,

- 長崎県立大学学術研究会, 1996年, 15-48頁。なお, 本稿では仮想空間における「ヴァーチャル・コミュニティ」の形成とその問題点について, かなり詳細な検討を試みているので, 多少なりとも, 「ヴァーチャル・コミュニティ」の理解に資するものと考えている。
- 38) 加藤秀俊『情報行動』, 中央公論社, 1972年, 127頁。
- 39) 筆者は, 現代社会における情報過剰の状態, そしてこの情報過剰と人間との問題についても詳細な検討を試みている。この点については, 以下を参照していただきたい。村上則夫「高度情報社会における情報過剰の問題 (I)」『長崎県立大学論集』, 第29巻第1・2号, 長崎県立大学学術研究会, 1995年, 55-73頁及び村上則夫「高度情報社会における情報過剰の問題 (II)」『長崎県立大学論集』, 第29巻第4号, 長崎県立大学学術研究会, 1996年, 61-89頁。
- 40) Sproull, L., & Kiesler, S., *Connections: New Ways of Working in the Networked Organization*, Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 1992, p.170.
- 41) Frederick, H. H., *Global Communication & International Relations*, Belmont, California : Wadsworth, 1993 (川端他訳『グローバル・コミュニケーション』, 松柏社, 1996年, 5頁)。
- 42) *Ibid.*, (同訳書, 141頁)。
- 43) 渡辺武達「メディアの社会的責任」岡・山口・渡辺編『メディア学の現在』, 世界思想社, 1994年, 240頁。
- 44) 池田謙一「メディア依存とメディア利用行動」総務庁青少年対策本部編『情報化社会と青少年』, 大蔵省印刷局, 1993年, 178頁。なお, 本書は「第2回情報化社会と青少年に関する調査」報告書であり, 情報化が青少年の意識と行動にどのような影響を与えているのか, その実態を理解する上で有益な文献であるので, 一読をお薦めしたい。
- 45) 端信行「ネットワーク社会の未来像」林・大村編著『文明としてのネットワーク』, NTT出版, 1994年, 172頁。
- 46) 清原慶子「ニューメディア・コミュニケーションの社会的機能と課題」青池他『日常生活とコミュニケーション』, 慶應通信, 1986年, 71頁。
- 47) Wurman, R. S., *Information Anxiety*, New York : Dell Publishing Group, 1989, pp.307-308.
- 48) 湯田豊『人間——新しいヒューマニティの探求——』, 大東出版社, 1990年, 266頁。