

1. 文化技術と情報技術の連携

今井賢一 / スタンフォード日本センター

はじめに

神戸芸術工科大学のレクチャーシリーズに『「めくるめき」の芸術工学』という最近の書物がある(吉武泰水監修, 工作社刊, 1998). 芸術に工学という言葉がつながっているのが新鮮だし, なによりその第1章を数学者の山口昌哉教授が書いているのが興味深く, またその内容が抜群に面白い. たとえば, 文学的には「青い, 青い海」と「青い海」とは同じではないが, コンピュータのプール代数では $Y \times Y = Y$ であって, 両者の区別を認めない. コンピュータでは, 「青い, 青い」と「青い」の微妙なニュアンスの違いを無視するというように思い切った. それゆえにこそコンピュータの世界は成立しているのである. あるいはまた, 文科系でよく使う「類推」というようなロジックは, 数学では公式には認めないが, 裏では頻繁に使われている. 「実数に対して虚数」という概念を出すなどは, まさに

類推ではないか, といった具合である. 芸術工学という講義の依頼を受けてたって, 芸術の背景にある知と, 科学のロジックとの橋渡しをしようとする精神にみちている.

本稿を, こういうところから始めたのは, 以下で取り上げようとする問題の本質を素早く理解いただきたいからである. というのは, 表題に掲げた「文化技術」という言葉自体に違和感を持たれる方々も少なくないであろうし, それが「ものごとを巧みに行うわざ」であるとか, 「美と感性を表現する技術」であるというような説明をしたとすれば, それがどうして科学とかかわるのだという疑問が生じても一向におかしくないからである. 単純にいえば, 文科系と理科系の発想や概念には大きな溝があることをあらかじめご理解いただいたうえで, その溝をできるかぎり埋めてみようとするのが本稿の意図であり, そのうえで文化技術と情報技術の連携のありかたを具体的に示すことが本稿の内容で

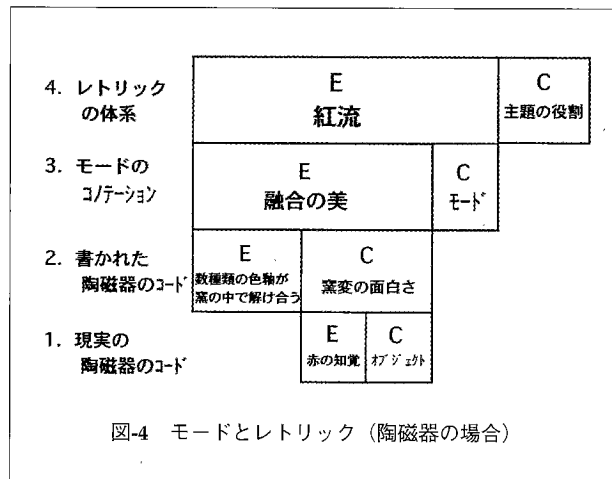
ある.

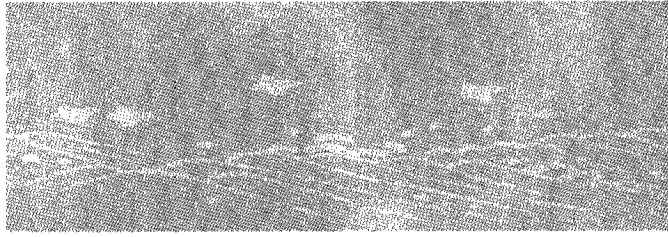
文化技術と情報技術の接点

いま述べた文科系と理科系の溝が生じるのは, 多分に「科学」というものの見方にかかわっている. 文科系であろうと理科系であろうと, その基礎を近代科学に置こうとする強い指向があるのは当然である. ところが, 理科系の場合には, 物と心を分離し, 構造化し数量化できないものは科学の対象にならないというデカルト的な科学観に, ある種の絶対的な権威がある. したがって, 構造化し数量化できない, あるいはそのための方法が発達していない領域は, 科学を基礎とする自分たちの仕事とは関係なく, お互いに分かりようもなく, 仕事の交流などは困難だと考える傾向がある. 学際的な研究の必要性が強調され, 表面的にはサロンの交流はあっても, 一歩具体的に踏み込もうとす



図-3 紅流・花瓶 (清水六兵衛氏の作品)





ると、この心理的な溝が顕在化してくることが多い。

しかし、これは当事者たちの偏見とみなすべきではないであろう。というのは、物心分離のデカルト的方法は、我々が幅広い知識を獲得してゆくうえでまことに都合が良く、それゆえに人類の知識がここまで発展してきた。その意味での「都合の良さ」、ないし効率性という点は今でも変わらないからである。というのは、物の世界と心の世界を分離してしまえば、構造化・数量化できる物の世界は客観的にどこまでも広大かつ精密化することができ、逆に心の世界では、主観的にどこまでもそれを深め、前述の意味での科学を超えた意識野に立ち入ることができるからである。

いうまでもなく、現在ではデカルト的方法論の批判は当然のごとくいわれる。近代科学の追求が地球環境問題という壁におちあっていることからみれば、それも自然なことであり、また生命科学の進展は物心二元論では不可能であろう。しかし、それがいま述べた知識獲得の効率性に配慮しない安易な批判であったり、精神論であったりしたのでは、問題を前進させない。必要なことは、物の客観的な世界ではあくまで数量化を進めながら、しかしそこにも客観と主観を分離できない「主客不分離」の世界が重要になっていることを十分に意識することであり、一方、主観の世界には、どこまでいっても数量化できない重要な部分があることを確認しながらも、知識を深め人々の間でそれを伝達する手

段として現代の多様な数量化方法を徹底的に使ってみることである。

このような相互の接近を可能にしているのが、情報という概念であり、デジタル技術である。理系であれ文系であれ、どのような分野も情報概念なしには成立しなくなっている。同時に、それぞれの情報概念が未成熟であり、相互に異なるのが現状である。しかしむしろそれゆえに相互に吸収しあうことが有益であり、かつ情報概念とデジタル技術を通しての領域間の相互浸透が、それぞれの領域の知識を豊かにしてゆく具体的な方法になってきているのである。

以上を「まえおき」としたうえで、本稿の主題である文化技術と情報技術の関係を考えてみよう。まず、そもそも「文化技術」とは一体なんだろうか。文化にはいろいろな定義の仕方があるが、文化と対の概念として使われる「文明」と対比してみれば、文明が普遍性を意味するのに対して、文化が個別性を内容とすることは明らかである。語源的にみても文明=Civilizationは市民化し広げることであり、文化=Cultureは耕すこと、自己の領域を深く掘ることである。そこで、かりに文化を「人々の生きざま」と定義してみれば、文化技術とは、「人々の生きざまを巧みにするわざ」ということになる。料理の技も文章の技法もあいさつの仕方でも文化技術である。ここで技術とっているのは一般に考えられている科学技術のことではなく、「ものごとを巧

みに行うわざ」の意味である。吉川弘之前東大総長がよく使う「目玉焼き」の例でいえば、科学技術によって美的でおいしく目玉焼きをつくることは相当にむずかしく、ここでいう文化技術、つまり人間のわざの出番となる。しかし、現在の情報技術をもって計測し、結果を評価し、そのための機械を製造するというようなことを、金暇を惜しまずにやれば、相当に満足のゆく目玉焼きをつくることは可能であろう。文化技術と情報技術は当然に接近する。ところが、問題はここからであって、情報技術でそういうことができるようになれば、人間のわざの方もさらに進歩するということである。

本稿の論点は、情報技術の驚くべき進歩によって、人間の持つ本来の、これまた驚くべき知の編集能力や技能が改めて見直されつつあるというところにある。そういう観点からコンピュータ能力と人間能力の競争関係、役割分担を考え、文化技術と情報技術が競合し、補完しあって、螺旋的に進化してゆくプロセスを、その本質的な点にかかわる具体例をあげながら論じてみたい。

■ テキスト・ベースでの検索の例：連想検索とメタファ

検索エンジンの開発は、現在の情報技術にとって最も重要な課題の1つである。そこには実にさまざまな試みがあるが、「連想検索」といわれるものが発展性を秘めている。ここでは、まさに文化技術

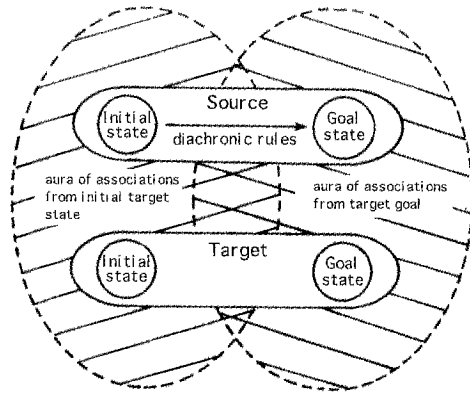


図-1 インタードメイン・アナロジー

と情報技術が融合しあうのである。

連想検索とは、我々の思考が論理的に進むと同時に、連想によって思わぬ方向に発展したり、それによって自分の記憶がたぐりよせられて「あるまとまりを持った想起」が起こることに着眼する検索の方法であり、これからの知識編集の道具として不可欠なものである。

人々の連想は、過去の経験や民族の歴史、コミュニティで共有されている言語表現などの文化的要因に依存するものであり、論理とは別のものである。通常の情報技術での検索が論理で動くのだとすれば、連想を扱うには、文化的要因を処理する別の技術が必要とする。かつそれが連想検索となるためには、その技術は情報技術に連結しうるものでなければならない。それが本論で取り上げようとする種類の文化技術である。

言語も文化である以上、自然言語処理の技術も文化技術である。しかし、そこでは情報技術との融合が進んでいて、もはやすでに情報技術の一部となっているので、ここでは立ち入らない。以下では、通常の言語処理を超えるメタファの扱いについて述べ、そこに実に興味深い問題があることを指摘したい。

まず、メタファ（比喩）というものは、コンピュータの世界はい

うまでもなく、言語学や社会科学においてすら、正確な論理の展開を妨げるものとして邪魔物扱いされてきた嫌いがある。少なくとも10数年前まではそのようであった。しかし、最近ではコンピュータ・サイエンスの学者がメタファを扱う論文や実験報告が増えてきたし、パークレイのレイコフ教授の『メタファーと思考』のように、メタファが我々の思考に決定的な役割を果たしていることを実証する膨大な研究もあらわれてきた。レイコフの言うように、我々の言語表現は「時は金なり」とか「人生は旅である」とか「男は狼だ」というようなメタファとその変形に大きな影響をうけている。日本では「鉄は国家なり」が最も象徴的であろうか。私の専門である経済学では、原著者のアダム・スミスが主著でたった1回しか使わなかった「見えざる手」（価格メカニズムの比喩）という壮大なメタファが市場経済の本質を説明している。

それでは、このメタファというものを、どのようにコンピュータのアルゴリズムに乗せ、情報技術に接続すればよいであろうか。

1つの手掛かりは、ミシガン大学の教授でサンタフェ研究所でも仕事をしているJohn Hollandの“Classifier System”という研究である。彼の「インタードメイン・アナロジー（領域間の類推）」と

いう方法は、まさにメタファを扱う方法だとみることができる。彼の考え方は、図-1に示されている。

図の中央部分に白抜きがあるが、上の白抜きが“Source”であり、下の白抜きが“Target”である。つまり、何かを類推する、見立てるときの元になる領域が“Source”であって、“Target”の領域は見立てられる方である。「人生は旅である」のメタファでいえば、旅が前者、人生が後者である。図に書かれているように両方ともInitial stateからGoal stateに行き着く。人生を、山あり谷ありの旅のプロセスに見立てる方法を示すのがこの図の趣旨である。

いまたまたま例示的に、「山あり谷ありの旅」と書いた。旅というものをそのようにストレートに表現するのが適切な場合もあるが、旅という言葉聞いたときに人々は多岐的に多層的にさまざまな連想をするであろう。人生についても同様である。そういう背景となる連想構造が、図-1では斜線付きの楕円で示されている。そして、そこにはオーラ（aura）という用語が記されているが、それは連想の輪が輝いて隈取りしている部分ともいべきものでであろう。本特集「2. 知の編集における様相と連想」でいう情報の「様相」（Modality）もこれに近い。松岡氏はそれを、「ある特定の情報が別の情報とつながることによって生み出す“知識の様子”」のようなものだと考えて話をはじめようという。Hollandが「オーラ」というような言葉を使うのも、同じ発想である。そのような連想の輪を背景において見立てをするというのが、ここでいうインタードメイン・アナロジーである。

そうすると、問題は、その「オーラ」だとか様相（Modality）だとかいうような漠然としたものにコンピュータの側からどのように接近してゆくかである。

その第一歩は、連想構造の中に

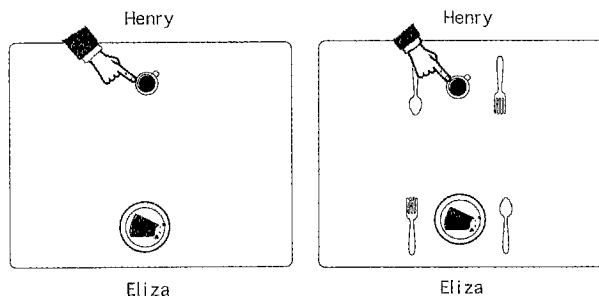


図-2 新ルール連想の源泉²⁾

活性伝播 (Spreading Activation) 的な機能を入れることである。すなわち、1つの対象だけを特定して検索するのではなく、その対象語からその語の持つ連想群が出てきて、そこから次の文章や記事を引き出す、というように、次々と言葉が連鎖を引き出すアルゴリズムを考えることである。しかしながら、自動的な活性伝播という方法は、これまでうまくいっていない。完全にオートマティックにやろうとすると、あまり有効なものを作れないようである。言葉がただ繋がっていく仕組みでは、いくつかの連想のつながりができてもすぐに切れてしまう。たとえば、人々が京都や奈良からお寺を連想し、それが仏像につながり、仏像から禅を連想してゆくという連鎖は関連テキストの分析から出てくるが、それ以上の背景連想を探ろうとすれば、それぞれの人が自分の連想構造を開示しあって、そこから人々の共有知となっているような連想群を引き出さねばならない。

結局、それは試行錯誤ということになるのだが、それを現代の市場で効果をあげている試行錯誤のやり方に準じて、つまりなんらかのルールを作っておき、それに照らして成功していると思われる試行を残しておき、それを活性化させるという行き方が、この分野での共通の志向になっている。たとえば、旅という言葉の背景にある一連の連想群で図-1の斜線の「オーラ」の部分をつくり、それで

「人生は旅なり」のメタファの説明にある程度成功したと考えられたら、それを記憶としてデータベースに残しておき、しかも、競合する連想群どんどん増やしていった、人々に説得的だと思われたものを活性化してゆくという方法である。いろいろなルールを並列的においてテストしてゆき、マーケットの論理と同じく、いい使い方が活性化されて点数が増え、残っていくという方法であり、Hollandも実験的にこの方法をとっている。

なお、ここでいう「ルール」というのは、規範的な意味ではなく、Tentative Suggestion Ruleであり、暫定的・仮留めの判断規則である。概念とはこの意味の「ルール」の集まりである。

このような方法は、いわば実験心理学的な方法でもあり、通常の科学的方法とも連続しており、受け入れやすいであろう。しかし、それだけでは平凡な発想支援に終わり、想像もしていなかったような思いがけない連想とか、それによって意外な問題が結びつくというような興味ある展開は生まれてこない。もともと詩とか物語の役割は、そういう発想の飛躍に貢献することにある。そして、そういった分野をどのようにコンピュータの世界に取り込むかという研究はいま積極的に進んでいる。しかし、その多くは道具としての情報技術を使うということであって、文科と科学技術の本質的な接点に迫ろうという仕事は乏しい。

その中で注目されるのは、Douglas Hofstadterの*Fluid Concepts and Creative Analogy*である。Hofstadterは「どうやって推論・類推するかは、ドメインを複雑にしてはいけない、単純なドメインの中にエッセンスがあるはずだ」と考え、図-2のような例をあげる。

ここにElizaとHenryがいて、Henryが「私のやったようにしなさい」と自分のティーカップを指したならば、Elizaも手を伸ばして同じカップを指す。ところが両側にフォークがあったときには、同じ命令を発したにもかかわらず、Elizaは自分のところに置いてあるカップを指すのである。単純なドメインでそういう本質的な問題を表現できるようなアルゴリズムをつくるべきだという。つまり、テーブルの上にもものが置いてあると、カテゴリーにはどういふものがあつたか、物理的にどのように置いてあつたか、どういうグループだったか、何が目立っていたか、そうしたシチュエーションをコンピュータに入れておくことによって、Elizaがどのように類推するかをシミュレーションすることができる。

このシチュエーションは、HenryとElizaだけの話ではなく、たとえば、日本におけるパリはどこか、現代版の「鉄は国家なり」に相当するものは何か、大阪における銀座とはどこか、というようなメタファでの類推を考える場合にも同じである。これをコンピュータにやらせると、普通は「日本

でいうパリとは」の場合、パリの特性をすべてあげていって日本の都市の中でその特性をできるだけ満たしているものを探す、という「しらみつぶし的」なやり方になる。ところが、このやり方では恐らく類推の本質は出てこない。本質的に重要なのは、言葉上の類似性 (literal similarity) ではなく、スピリットの上での類似性である。つまり、どういう公園があるか、住宅はどうだ、工場はどうだ、という話ではなくて、そこにセーヌ川がある、富士山がある、といった人々の持っているイメージから類推が出てくるのである。

連想の「プラットフォーム」—現代の歌枕

しかし、それではその「スピリット」なるものをコンピュータにどう入れるかということになって、議論は堂々巡りになる。それを救う方法は、我々が歴史的に受け継いできた文化技術の中に見いだすことができるというのが、以下の主張である。

古来、ヨーロッパの記憶術では、庭園とか劇場などの具体的な場所に結び付けて記憶を保存し、必要に応じてその記憶情報を引き出しやすいような工夫をしていた。庭園や劇場には配置があるから、情報を分類し記憶しやすいのである。現代風にいえば庭園型データベースであり、劇場型データベースである。

ところが、日本の伝統文化の中には、もっとすごい「歌枕」という仕組みが潜在しているのである。世界の詩集などを編集された世界文学者の篠田一士氏が、日本文学で歌枕を研究されている奥村恒哉氏との『歌枕考』で次のようなことを言っている。

「『歌枕』は千数百年にわたる日本文学の創造の基本となってきた最大にして最強、最も持続力の

長いトポスの1つではないかということです。」

トポスというのは、アリストテレス以来、哲学者が使う言葉で、要するに、言葉が煮詰まっている意味的場所のことである。アリストテレス以来、愛のトポス、友情のトポスなど、いろいろあり、もっと日常的には文章の末尾のトポスといったものなどがある。こういうといかにもありきたりだが、篠田氏は、「その創造性の持つ、現在あるいは未来への効力はいかなるものか」と問うのである。

以上の文脈からすると、「歌枕」というのは日本の連想のプラットフォームであったことは間違いないであろう。問題は、それが常套句となって陳腐になるのをどう避けるかである。『ヨーロッパ文学とラテン中世』には、今までヨーロッパ文学で使われたトポスが整理されているが、非常に常套句的である。常套句を使うということなら、なにもいまさら、問題にする必要はないのだが、そこをどう新たな知識創造につなげてゆくか、ということにポイントがある。

紋切り型、あるいは「陳腐な模倣」という意味をドイツ語で《Klischee》というが、この語には明らかにネガティブ、嘲笑的な意味合いがある。しかし、「トポスはトポスとして、その素晴らしい効験のさまざまを發揮するのは、まさに、この『常套句』であるがためなのだ」という逆説的な論点が篠田氏から出されたわけで、これは現代日本の問題を考えてゆく上でも重要なヒントを与えている。

すなわち、日本の芸術や芸能はどれも型を作らなければならない。ところが型にはまってしまったり同じようなものばかり作っていて、新しいものが出てこない。茶道でも、花道でも、語弊があるかもしれないが、そういう日本流のクリシェになってしまう。紋切

り型になって、それが「道」になると、そこでだんだん制度化が始まって墮落していく。日本の得意だった「ものづくり」にも、そういった傾向がみられる。

それでは、陳腐さを脱出する技術は何か。歌でも、常に常套句、紋切り型になってしまうが、それを脱出するためにいろいろな技術を考える。篠田氏たちの『歌枕考』で注目したのは、和歌の詩的言語が31音の中で、自由自在に駆使しえた掛け詞の技法が、むしろ陳腐さを脱出する技術となったということである。和歌の世界では、「掛け詞」を使って、31文字という狭い場から連想のつなぎを作る技術を必死になって考えた。掛け詞というのは、日本語という狭い制約の中で、しかも、「五、七、五、七、七」という31文字の中で、できるだけ複雑な内容を盛り込むための基本的技法」として発展した。日本語というのは、もともと音節の単位が非常に単純で、その数がきわめて少ないという特色を持っている。音節の種類は英語では3,500、中国語は441で、日本語は112である。つまり、日本語という言語自体がメリハリをつけにくいため、何か新しいものを作っていくためにいろいろな工夫が必要だった。掛け詞やあわせ言葉が、いま直接役に立つわけではないのだが、こうした言語制約の中での工夫ということは、これから国際的に非常に重要なことになってくるのではないか。これは制約があるがゆえに生み出す、という発想であって、ロジカルに弱いのだということではない。少数の自由度で多くの情報を整理するというのである。これは現代情報技術における本質的に重要な問題であ



り、歌枕からの連想構造を研究する意義は大きい。

インターネットの歌枕

そういう文化技術を我々日本人が継承しているとすれば、現代でもそれはどこかに現れているはずである。松岡正剛氏は桑田佳祐氏の歌にそれが典型的にみえるというが、私は本稿の文脈との関係でインターネットの世界でそのような言語場が生まれていないかをできるだけ現場に行って調べてみた。というのは、インターネットの世界では、ロジカルに詰められた言語よりも、言いたいことのポイントがすぐに分かるような表現を生み出していかなければならず、かつての掛け詞に相当するような現代的なスピードある言語が作られて、現代の歌枕なりトポスに相当するものがあると考えられたからである。

その中から、一例としてインターネットビジネスの歌枕「イージー」をあげてみよう。

「イージー」は、アメリカのTシャツだけ売っている小さな会社である。この社長の岸本栄司氏は非常に面白い人で、この分野の伝導師として人気抜群らしい。彼のビジネスは本になって紹介されている。インターネットビジネスでは、一人一人に丁寧に対応するそのスピードが勝負だ、というもので、記述も対応もあつという間で、そのかわり、コマを打たないといった新しい文章形態を作っている。たとえば、

・「リスクなんてなにもないです」—「リスクなんて商売にはあたり前のこと、勝算があるから商売という」

・「ノウハウなんてなにもないです」—「言えるとしたら、『この分野で知っている』ことをまずは『タダ』で、いろいろな方法を使って知らせていくこと。」

・「ノウハウなんてなにもないです」—「エッセンスのみを盗むこと。必要なことは自分、自己の商品への商品愛」「すべての情報は川下からくる」「本気で聞いてみる。」

といったいわば演歌の調子で伝えたいことを書き、「電話のように返事のメールを書くこと、これがすべてです。」と締め括るのである。

このインターネットビジネスの例は、現代風の歌枕になっている。相当に新しい行動文法と言語感覚を切り開いたのではないと思う。第一に、ことば遣いが違う。つまり、和歌の場合に31文字の制約が掛け詞を生み出したように、インターネットの場所の制約とスピードが新しい言葉を生み出しているのである。

「歌枕見て参れ」というのは、私が非常に気に入っている言葉である。すなわち、藤原実方が宮中で口論となり、一条天皇から「歌枕見てまうぬれ」といわれ、東国へ下向したという話が語源である。ここで歌枕というのは、違う価値観を示唆している。昔の人は恐らく、歌を詠むときに世間で常套句的に使われている価値観ではないものをいろいろと工夫して表現した。現代でいえば、「歌枕見て参れ」とは、シリコンバレーへ行ってこいとか、サンタフェへ行ってこいといったところであろう。そこには違う価値観がある。シリコンバレーといえば、ハイテク。サンタフェといえば、複雑系。そういう歌枕から次々に情報を引っ張り出すには、文学者や哲学者が格闘してきた言語技術に学ぶ必要がある。

陶磁器データベースの例

次に画像の例をあげる。筆者が所長（非常勤）をつとめている京都府中小企業総合センターのデザ

イン課では、陶磁器を対象として「3次元デジタル・アーカイブ」の研究を行い、その成果を「京都府陶磁器バーチャル美術館」として公表した。内容的には、京都府の所有する陶磁器名品100点を対象とし、ATRの情報技術の協力を得て各陶磁器を3次元の映像とし、それをデータベース化したものである。

このデータベースは、「陶磁器の名品百選」として、コンピュータに文化的なものを載せてみようという1つの試みである。3次元のイメージとして画像表示されるだけではなく、それがデジタル化されているので、変形したデザインを自由に構築することができる。また、それぞれの陶磁器の作者、原料、製造プロセスなどの関連情報がテキストとして整理されている。

この陶磁器アーカイブを構築した目的は、陶磁器の中には日本の文化が凝縮していると考えられるので、その日本文化の中で培われてきたソフトウェアを研究し、情報技術を媒介にしてもう一度その遺伝子を引き継ぐことができないだろうかということである。すなわち、京焼のようなソフト、織部焼のようなソフト、そういったものを研究して、その中に潜んでいるソフト構造をそのまま情報化するということが究極の狙いであるが、ここでは以上の議論に関係し、陶磁器の銘が歌枕のようになっていろいろな情報が出てくるということに注目して若干の紹介をしてみたい。

そして、その背後には、新しい産業といっても、その産業化の種は意外なところにあるのではないかという発想がある。これまではつねに外国に良い種がないかと探し続けてきたが、最近思うのは、日本に昔から残っていて、しかも我々が忘れかけたところに、何かあるような気がしてならない。

たとえば、ロラン・バルトに有

名な『モードの体系』という書物があり、その内容はコードとモードとレトリックの関係を延々と論じることなのだが、そんなことをしなくても清水六兵衛氏の「紅流」という壺にはその三者の関係が凝縮して示されている。図-3と図-4を参照されたい。

図-4はバルトによるモードの要約の仕方にならって、この「紅流」という作品の情報を要約したものである。画像をみれば、まず「赤」ということが印象に残っているから、一番下の「1. 現実の陶磁器のコード」としては、E（表現）の欄には「赤の知覚」と書かれ、C（コンテンツ）の欄には「オブジェクト」そのものとなる。その上の「書かれた陶磁器のコード」の欄にはテキストのデータベースに入っている情報を使う。データベースには、六兵衛氏のこの陶磁器の特色がテキストで書いてある。「数種類の色釉が窯の中で解け合う」というのが書かれたテキストのコードである。そのコンテンツは「窯変の面白さ」である。そして、このコードとコンテンツとを人々が認めて、「融合の美」というモードができてくる（「3. モードのコノテーション」の欄）。それをさらに短い言葉で表すなら「紅が流れる」となる。それが主題の「紅流」になって、レトリックとして集約されるのである。

つまり、コードとモードとレトリックがこの陶磁器のデータベースに組み込まれているわけである。そして、この陶磁器の「紅流」という「銘」が「歌枕」の役割をはたしていると考えることができる。

このように銘というものが歌枕的な意味を持っている典型的な例

をあげれば、国宝の陶磁器に「俊寛」という銘がついているものがある。なぜ「俊寛」なのか。

銘に「俊寛」とは分かりにくいですが、利休がその銘をつけたことがテキストから分かる。利休は長次郎という人に茶碗を3つ作らせたが、そのうちの1つだけを自分のところに置いて他の2つを送り返したという。『平家物語』では、流罪の3人のうち、俊寛1人が赦されずに鬼ヶ島に残される。つまり、俊寛に相当する茶碗だけは残して、あとの2つは送り返すぞという意味を込めているわけであり、利休の深い連想で歌銘によるコミュニケーションが成立している。しかも、この茶碗の持っているイメージは俊寛という響きに相応しい。このように、陶磁器データベースをただ見るだけではなく、銘に書かれているごく短い言葉が、実に多様な背景情報を集約しているという文化技術を知ることによって、我々はそこから多くの情報を連鎖的に取り出すことができるようになるのである。

■ むすび

以上では、テキストと映像の場合を例示として、文化技術と情報技術の連携を考察してきたが、紙数の制約のため「音」の問題については触れることができなかった。しかし、音の領域こそが、文化技術と情報技術が真に融合する場ともいえるので、上記の議論にかかわる問題意識だけを述べておきたい。すなわち、トポスとか歌枕を重視する接近は、場ないし場面の重視にほかならないわけであり、その本質をさらにつきつめる

と、おそらく中村雄二郎教授のいうように「場はリズムである」ということになるであろう。リズムとは、身体性に深くかかわるものだけに、本質的な点で文化技術と情報技術が相互浸透しなければならない。

また、場を重視することの背景には、部分で全体を表現するとか、個と全体の関係を問い、両者をつなぐ情報のループ（ミクロ・マクロ・ループ）取り出したいわけであり、その解明には「音」が重要な手掛かりになるであろう。現に、昨年出版されたマーク・レーマンらの研究書、すなわち Marc Leman, ed., *Music, Gestalt, and Computing*, Springer (1997) では、書名に Gestalt という用語が入っていることから明らかなように、音楽の観点から、個と全体の関係を問う「ゲシュタルト心理学」の再評価が行われている。それ以外にも、参考文献にあげた6冊の書物は、この「むすび」で述べた本質的な論点にかかわる興味ある分析が行われていることを指摘して終わりとした。

参考文献

- 1) Holland, J. H., Holyoak, K. J., Nisbett, R. E. and Thagard, P. R.: *Induction, Processes of Inference, Learning, and Discovery*, The MIT Press (1989).
- 2) Hofstadter, D. and the Fluid Analogies Research Group: *Fluid Concepts and Creative Analogy: Computer Models of the Fundamental Mechanisms of Thought*, Basic Books (1995).
- 3) Andersen, P. B., Holmqvist, B. and Jensen, J. F.: *The Computer as Medium*, Cambridge University Press.
- 4) 中村雄二郎: かたちのオディッセイ: エイドス・モンフェー・リズム, 岩波書店 (1991).
- 5) 松岡正剛: 知の編集工学, 朝日新聞社 (1996).
- 6) 吉田光邦: 文化の手法, 思文閣出版 (1982).

(平成10年10月11日受付)

