

2. 知の編集における様相と連想

松岡正剛／編集工学研究所・帝塚山学院大学

はじめに

コンピュータ・ネットワーク社会がほぼ確立されるだろうという見通しがついてきた現在では、ソフトウェアに関する情報技術に最も必要とされるのは、おそらく編集技術である。この編集技術には、もともと人類がこれまで培ってきた知をめぐる歴史的な文化技術がおおむね反映されている。

たとえば、ごく単純なことでいうのなら、文章を行によって分けて並べて読もうとすること、画像情報を長方形の枠の中で見ようとしてきたこと、平面の情報を遠近法によって立体視したつもりになれること—等々。これらは我々が歴史の中で培ってきた文化技術の1つである。しかも、これらはことごとくマルチメディア技法にも継承されている。しかし、残念ながら、なぜこのような文化技術が継承されたのかということは看過されてきた。すなわち、文化技術と情報技術の間のブリッジについて、ほとんど考察がなかったのである。では、そのような文化技術を効果的な編集技術を通して最新の情報技術につなげていくには、どうすればいいのか。

そのためには、そもそも歴史的な編集技術がその内面にかかえてきた多くの技法を点検し、その中で最も有効な技法をピックアップして、それらを十分に再認識しておく必要がある。すなわち、どのように言葉の連関はつくられ、どのように文法を内包するようになったのか、なぜ語句や文章や映

像は象徴的な意味をもたらすのか、我々が比喩や換喩によって理解を進めることができるのはなぜか；いったん理解したイメージの連鎖関係はどのようにして別の文脈の中で生きるのか、といった問題である。これらは、実のところはもともと編集技術が内側にかかえてきた技法なのである。

そこで、これらを積極的に継承し、これをコンピュータ・ネットワークの中に生かすことが、いま新たに問われる課題になってくる。そこではおそらく「情報の様相や様子」という問題、また特定の情報が別の情報を引き込むという「連想のしくみ」の問題などが、改めて俎上にのぼるべきだろう。

もうひとつ点検しておくべきは、場所や風習や伝統を生かした編集技術に対する研究が、文化技術と情報技術の橋渡しにどの程度の有効性をもつかということである。このことが点検されるには、たとえば日本文化を例にするなら、和歌や能楽がつくりあげた独自の情報システムに注目し、そこにひそむ情報連関の構造や情報データベースの構造に光をあてるべきだろう。なぜならそこには、たとえば「梅に鶯」と聞くと「牡丹に蝶」と即座に応答できるハイパーリンクが夥しく生きていて、そのハイパーリンクの形成史を存分に詳らかにできる構造が控えているからである。



様相と連想への注目

我々の頭の中には、漠然としたかたちのものであれ、「単語の目録」と「イメージの辞書」と「ルールの群」というものがつねに用意されている。我々はそれらをつかって認識を走らせ、思考をくみだて、さまざまな表現を試みている。しかし、そのような日常的な行為に“れっきとした論理”があるかということ、そうでもないことが多く、いったい自分がどのように言葉を喋ったり、長い文章を綴ったり、絵画を描いたりしているか、その方法をいざ取り出してみようとする、さっぱり見当がつかないものである。

たとえば、何の用意もなくスピーチを頼まれたとき、我々はなんとか言葉をつなげて喋っているようにするのだが、そのとき、どのように頭の中で情報をつないでいるのか、その連鎖のしくみはわかっていないことが多い。どこからどこまでが「単語の目録」からブラウジングしたもので、いったい何が自分の「イメージの辞書」に書きこんでいたもので、どんなルールを自己発生させて喋っているのか、そのしくみは案外わからないものである。つまり、我々は自分がどのように情報をつなげているのか、その方法（編集技術）の正体を知らないままにあるといつてよい。

そこで、この方法をめぐって、いろいろな推理がされてきた。たとえば古代ギリシアではアナログア（類推）・ミメシス（模倣）・

パロディア（諧謔）という3つの編集方法が思索や表現において重視されていた。実際にも、古代ギリシアの悲喜劇の大半はミュトス（物語的筋書）をタテ軸の基本にしつつ、ほとんどこの3つの方法を駆使することで成り立っている。またアリストテレスは、人間があきらかにしなければならない認識や表現の方法には、テオリア（観相）とプラクシス（実践）のほか、それをナビゲートしているポイエーシス（制作）というものがあるべきで、その解明こそを重視すべきだと指摘して、一種の制作学あるいは編集学の確立を提唱した。

こうした古代ギリシアの修辞術や弁証術の工夫は（それこそが編集工学の端緒であったのだが）、やがてトピカという技法を生み出し、我々の思索や表出の根底に「場所の記憶」が深く関与していることをあきらかにした。情報はどこかでトポス（場面）に密接にむすびついているという考え方である。このような考え方は、その後も中世のアルス・コンビナトリア（結合術）として、またカバラや記憶術としてずっと探索されてきた“知の技法”であった。

東洋においても、はやくから編集的結合術への注目は高かった。そもそも「ヨーガ」というサンスクリット語の原義が「つなぎとめる」という意味だったし、ウパニシャッドや六派哲学の多くが「観念の連合」（ウパース）のしくみを多様な角度で説こうとしていた。とりわけ華厳思想では、現象や事項が互いに関連しあう「相依相入」の方法を探求して、あらゆる知識事項がつながりあい、重なりあう「融通無碍」という原理を拵げていったものだった。

これらはふりかえってみると、いずれも20世紀になって我々がやっと再認識することになる「連想の秘密」ともいべきものの編集的特質を示唆していた。

たとえばゴットフリート・フレーゲの「外延の論理学」の提唱やチャールズ・バースの「関係の論理学」の提唱は、すでにギリシア・ローマ哲学やインド哲学や後期仏教が暗に指摘していたことであり、あまつさえ、その技法の錬磨にのりだしていたことなのである。フレーゲの概念記法は「語句の意味は文の脈絡の中に求められなければならない」というもので、いわば「主語は述語によって包摂されている」ということを強調したわけであるが、それはどこかで華厳哲学と重なるところが多く、また、バースの「アブダクション」（仮説的帰納法）という考え方はまさにアナログア・ミメシス・パロディアにかかわる連想法の根幹に関する技法の確認であったわけである。

フレーゲやバースが20世紀になって改めて重視したのは、一言でいえば「様相」（modality）ということである。ここで様相とは、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“情報関係の様子”のようなものだと、とりあえずは考えてもらえばよい。いわば個別情報の相互のつながりがもたらす二次徴候、三次徴候のようなものである。

この様相への着目は、その後の論理学研究がもたらした成果をはるかにこえる重要な問題を含んでいた。欧米の論理学では、様相を形容詞・副詞・動詞・助動詞などの表現にあらわれるものとし、もっぱら文脈を支える“脇役”にこそ論理を運ぶ機能があることが研究されたのだが、実は、これらは形容詞や副詞に含まれる機能のみではなく、もっと広範な認知や表出にかかわる機能を秘めていたのである。つまり様相は必ずしも脇役ではなく“主役”かもしれないのだ。

さて、様相と様相がむすびついて生み出すもの、それが「連想」（association：連合・連携・結合）

である。

連想の重要性についても、すでにプラトン、アリストテレス、アウグスティヌス、ドンス・スコトゥス、フラッド、ロックらが早くから着目していたし、東洋思想でもたとえば天台数学の「当体全是」の考え方や、それを発展させた禅の公案にみられる問答の方法には、ふんだんに連想技法が生かされていた。

連想が何たるかについては、近現代になってからも、ミルやハミルトンによる連合心理学の試みなどが先行して研究しているが、連想構造に新たな光をあたえたのは、なんといってもエドムント・フッサールの超越論的現象学であった。ここでは詳しいことは述べないが、フッサールが中期後期にわたって提唱した「間主観性」（相互主観性）「類比的統握」「相互越境」といった概念は、きわめて編集的連想性の構造に肉薄するもので、これらはそのままモーリス・メルロ-ポンティの「関係間の関係」「間身体性」「相互内属」といった考え方に継承され、発展していった。

こうした連想や連合に注目する考え方は、その後、大脳生理学・神経科学・人工知能論・コンピュータサイエンス・カオス理論などの発達とともに、脳の科学とも連動して、しだいにその重要性が再確認されるようになったのであるが、残念なことに、そこにはトピカから連合心理学におよぶ様相と連想に関するヒントを集積する編集技術史的連関の認識が、あるいはウパニシャッドからアルス・コンビナトリアをへてフッサール現象学におよぶ思想にひそんでいた共通問題を引き取る編集的構想というものが、それぞれ欠けていた。文化技術は情報技術にむすびついていなかったのである。

□ 頭の中のハイパーリンク状態

人間の知覚や知識というものはつねにゆらいだ状態にある。しかもゆらいでいながら、驚くべき連関のしくみでつながっている。おまけに、そのつながりを示すネットワークの繋線は、けっして固定的ではなく、たえずゆるやかに焦点と構造を動かしている。すなわち、我々の内なる知覚現象や知識現象というものは、その組合せを少しずつ動かす「動的なハイパーリンク状態」になっていると考えられる。

このことを知るには、いわゆる「連想ゲーム」というものやってみるとよい。数人でもよいし、1人でもかまわない。1つの言葉から始めて、次々に浮かぶイメージを言葉にしていくという遊びである。このとき、1つの言葉から次のイメージが浮かぶしくみをよく観察してみると、いくつかのイメージ（情報）をわずかながら複数に分岐させていることがわかる。ところが、連想ゲームではこの複数分岐をやめて、次のイメージを1個の単語だけで選ぶため、その連鎖はきわめて単線的なものになる。しかし、実は連鎖は複合的であり、多岐的なのである。つまりハイパーリンク状態なのだ。

しかし、ここからが問題なのであるが、いざそのハイパーリンク状態を取り出すとなると、そのままうまく取り出すことはかなり難しい。たとえ取り出すことができたようにみえても、たいていは混乱したものになる。我々が睡眠中に見る夢はその典型例の1つである。

夢だけではない。私は長いあいだ編集の仕事を通して多くの人々と出会ってきたので、相当の文章力をもつ人たちが単独で話す場合に、執筆したときの内容をほとんど再現できないことに気がついて

きた。また、その逆に、喋り言葉をそのまま文字に全再現すると（テープ再生すると）、とんでもなくしどろもどろなのである。それは当然のことで、我々はふだん喋っているとき、文字やノートやワープロなどのツールを使って自分の思考をそのつど記録できるときでは、まったく別の回路を使って思考をしているものなのだ。

そもそも言語思考や記号思考が可能になったのは、人類が言語や記号というツールに熟練してからのことである。それは幼児や子供でも同じことで、いかにお喋りな子供であっても、これを文字にして綴るとなるとまったく別の能力が要求されるのだし、逆に上手な作文を綴る子が、その作文のように喋るということは、めったにおこらない。我々の知覚は文字や記号や音符などのツールによって発達し、我々の知識のありかたはノートや本や写真などのメディアとともに変化してきたというべきなのである。その最もわかりやすい例が、「黙読」という文化技術の発生であろう。

黙読という技法は14世紀をこえるまでは人類史上で広く開発されていなかったスキルであった。おおよそにいうのなら中世までは、ヨーロッパでも中国でも日本でも（つまりどの民族においても）、読書は必ず声を出して読むものだった。その当時までは、知識の多くが音声（聴覚回路）をとまっていたというべきなのである。それが活版印刷の普及とともに黙読技法がしだいに獲得されていく。これは、人類の平均的リテラシーがツールやメディアによって劇的に変化した例である。

このように、我々のリテラシーはそもそもツールとメディアの介入によって大きく変転するものであるのだが、しかし、そのようなツールやメディアがいかに関与しても、我々の頭の中にひそむノンリニアな蜘蛛の巣のような「知の

ハイパーリンク状態」をうまく取り出す方法は、まだ見つかってはいない。アンドレ・ブルトン以降のシュルレアリスムは、そのようなハイパーリンク状態を自動筆記（オートマチスム）という手法によって取り出そうとした勇敢な文化技術の例ではあるが、それはおおむね知られるように夢の記述に似た“芸術的”なものにすぎなかった。グスタフ・ユングの心理療法にも患者にマンダラを描かせることによって、心の中のハイパーリンク状態めいたものを取り出す方法が試みられ、それらは箱庭療法としても発展しているのだが、そこには情報量が著しく欠けているという限界がある。結局は医者と患者の言葉の積み重ねによるカウンセリングを補うしかない。

では、コンピュータをつかったら、どうなのか。強力なデータベースを援用したらどうなのか。おそらくもう少しうまくいくにちがいない。なぜなら、コンピュータこそはリンク（繋線）をその最も得意とするツールであるからである。そう考えて、これまで認知科学やコンピュータサイエンスやワークステーション技術は多くの試みにとりくんできた。マーヴィン・ミンスキー以来の理論的な枠組みもいろいろ発表されてきた。私はそれらの成果に大いに注目する者ではあるのだが、いささか残念なのは、その成果の多くが、古来このかた検討されてきた「様相や連想に関する文化技術」と十分な交差をもっていなかったことである。コンピュータ技術はコンピュータ技術の中からはか発想を展開しないという恨みが残るのだ。

□ 花鳥風月というシステム

我々は書類やノートやいろいろなものをテーブルに並べて仕事をしている。また、さまざまな料理

や箸やフォークをテーブルに置いて食事をする。このようにテーブルの上で何かの仕事をするという習慣をたくみに強調してみせたのがデスクトップ・メタファのアイディアというものだった。しかし、歴史をふりかえってみると、このことはタブローにいろいろな画像情報を描いたり解説していることと同じ文化技術的な行為なのである。なぜならラテン語系の社会では、もともと「テーブル」と「タブロー」は同じ語源から生まれた言葉だったからである。

さて、これとまったく同様に、必要な知識や情報を屏風に並べたり、庭園に配置したり、着物に散らしたりすることが可能である。日本の伝統文化が色濃い歴史では、まさに屏風がデスクトップ・メタファであり、茶室や庭の中にマルチウィンドウがあり、祭りの飾りや着物の柄からさまざまなファイルを取り出せるようになっていこうと考えてよい。それらは和歌や伝説を通して一種のハイパーリンク状態をつくってきた。

日本では、もともと情報メッセージを和歌様式にしておくことが重要な表現方法になっている。また、『古今集』以降は漢字と仮名をたくみに組み合わせることが、最も劇的な情報効果をあらわす方法だった。そのため、漢字のもつ象形的な情報性と仮名のもつリズムミミックな情報性が、つねに独自の様相をあらわしてきた。加えて、そこには書体が関与して、どのような書風によってどのような情報を書きあらわすかということ、あるいは分かち書きのように、どのような配置で文字情報を提供するかということも、たいせつな情報の様相になっていた。フォントも情報だったのである。

しかし、最もベーシックな情報構造は和歌の構造そのものが担っていた。その代表的な特徴は「歌枕」や「枕詞」にあらわれる。

歌枕は明石や宇治や竜田や吉野

などの日本の名所をとりこんだトポスであって（500種以上あった）、その枕詞1つずつに伝承的な物語の場面、そこで強調される人物や動植物や出来事、また季節や形状や動向などが組み込まれている。

枕詞は関連する言葉を導き出すためのパスワードのようなもので、「たらちね」が母のイメージを、「ひさかた」が光にまつわる情報を呼ぶようになっているとともに、「たまかづら」は「み・はな・かげ・おもかげ・ながし・かく・たゆ・ささく・つらき・くる・はふ・いぶき」に掛かるというように、それぞれの枕詞が今日では考えられないほどの縁語をもつのである。

このほか和歌世界には、実に夥しい数の歌語や縁語のシソーラス・ファミリーがあり、たとえば「くれない」という言葉は「色・うつし・朝・降る・あく・末摘花・やしほ」などに掛かるというルールがあるのだが、そうなると、紅色という情報アイテムには源氏物語の「末摘花」の物語情報がすっぽり格納されているということになるのである。しかも、たとえば「身」や「実」をあらわす「み」という仮名は、必ず「むなし」「うつし」「あはず」と連携しているので、住吉という地名を「住み吉」と綴れば、その「み」に応じてたくさんの情報が引き出されることにもなっていく。つまり、ここには文字・音感・場面・物語などがそれぞれ様相として関連しあい、かつ多様な連想世界をくりひろげているといえるのである。こうした日本独特の様相と連想は、「見立て」「やつし」「数寄」「本歌取り」「尽くし」などとも呼ばれている。

ところで、このような和歌は巻物・色紙・短冊に綴られる一方、扇や屏風にも直接に綴られて、仮に屏風に一首の歌が書かれ、そこにちょっとした橋と柳の絵が描かれているだけでも、和歌そのもの

が多くの情報を含んでいるため、その屏風からはかなり正確で複雑な情報メッセージが幾通りもブラウジングできた。あるいは既存の屏風や襖に新たに和歌の色紙や扇面を貼るだけでも（まさにマルチメディアライクに“貼る”わけであるが）、そこには新たなリンク状態を出現させることができたのである。なぜならそこには、その屏風に接しているときの季節・場所（何の部屋か）・そこに置いてある調度類（文箱や香箱や襖絵）などの影響が、それぞれ情報的にかぶさるからである。すなわち、たとえ同じ屏風に同じ歌が書いてあっても、それを春に見るか冬に見るかによって、どの部屋で見ると、またどんな調度に囲まれて見ると、屏風から受け取るメッセージは変化しえたのだった。

このように、和歌と屏風という1組の組合せだけでも、そこに多くの情報変化のシステムが用意されていた。それが庭の植栽や石の配置にも、また着物の柄や帯の文様や、あるいは櫛の種類や小物の結び方にもおよんでいく。それらが季節に応じてリンクしあったのである。しかも、当時の人々は、それらの“情報の様子”をちらっと眺めるだけで、多くのリンクの趣向が読みとれたのである。

そこで、このような機能をひっくりかえして「花鳥風月のシステム」と呼ぶとすると、我々がこのような花鳥風月的な情報編集システムから学ぶことは、今日においても決して少なくないはずだということになる。もっとわかりやすくいうのなら、こうした情報編集システムをそのまま今日に生かして、たとえば日本各地の歴史情報



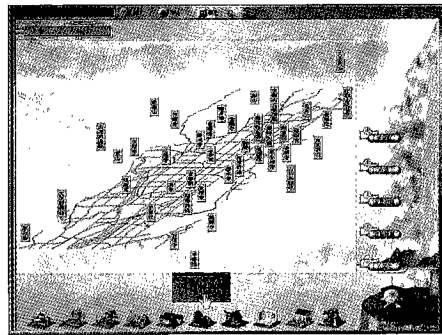
案内システムや、祭りや行事のデータベースとして、あるいは日本の文化史の教育ソフトとして、それらをダイナミックに設計構成することは十分に可能なのである。

実際にも、私がかかわるマルチメディア・ソフトやデータベースでは、すでにこのような「花鳥風月のシステム」を活用した設計構成を試みている。最近では京都デジタルアーカイブ「The MIYAKO」において、以上のような特徴を備えたシステムを開発しつつある。そこでは、まさしくテーブルを屏風に、タブローを扇子に、ファイルを着物に見立て、京都文化史のさまざまなアイテムのそれぞれに、トピカの起動やアルス・コンビナトリアの発動をもたらすようにしてみたのである。

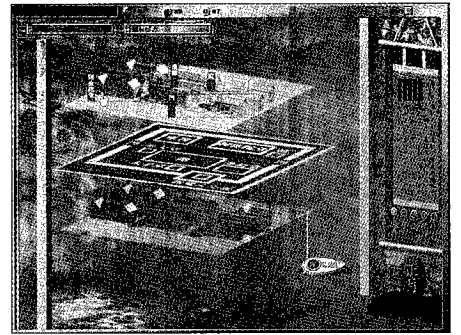
まとめ

いま、さまざまな知識や情報のかたまりをデジタル・コンテンツにする試みが各所で進んでいる。しかし、そこにはいくつかの課題も控えている。その課題には、データベースをハイパーリンク状態にするにはどうすればいいかという問題、ユーザがオーサリングするたびにデータベースに変化がおきるようにできるのかどうかという問題、デジタル・コンテンツ構造に分け入ることが単なる知識の点検ではなく、分け入り方そのものに知的な航路が埋め込まれているかという問題、等々の課題も含まれよう。

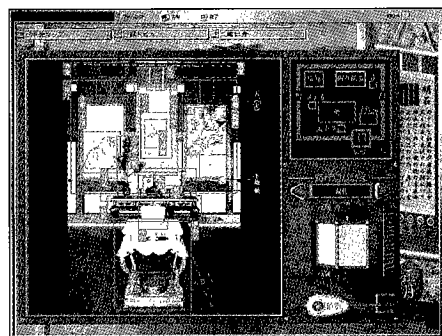
こうした課題に挑むには、かえって既存の文化技術の特質に注目し、その特質を大胆に生かした編集構造を発想する可能性が生まれている。それはたいてい相互編集的な情報編集構造を想定できるかどうか、すなわちメルロ-ポンティのいう相互内属的關係をいかに構造的に設定できるかどうかという点にかかっている。



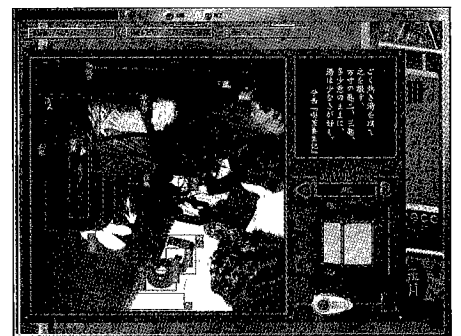
(1) 京都の空間構造に配置された名所が、花鳥風月型連想データベースへのトリガーとなる。



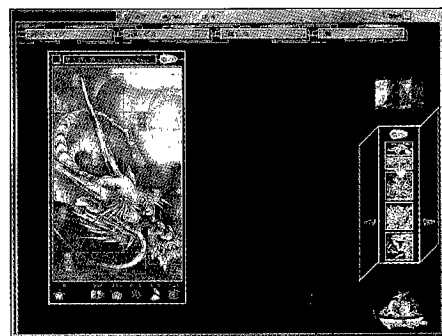
(2) 空間構造に場面情報を束ねたステージでは、トピカの3要素「発見・配列・設問」が重視される。



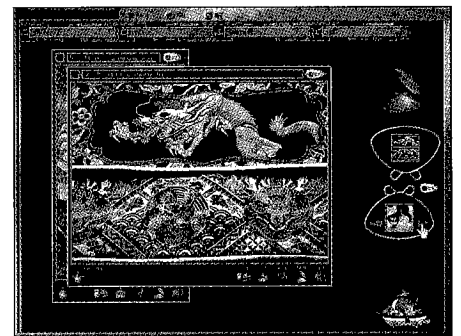
(3) 場面を構成するオブジェクトが文節的に提示され、部分への注目が連想検索への入口となる。



(4) 花鳥風月型連想データベースのブラウジングは、時間情報・空間情報・手続き情報の切り換えでおこる。



(5) 場面から切り出されたオブジェクトは、花鳥風月型連想ネットワークの一結節点である。



(6) 「あわせ」「みたて」などのスロットを開くことにより、連想リンクが次々と読み出される。

もうひとつ重要なことは、できかぎり知識と場面をつなげていくことである。すでに認知科学を背景とした教育分野では、文化人類学が観察しえた「正統的周辺参加」(状況に埋め込まれた学習)という方法が脚光を浴びているが、この方法の特色はまさに場面喚起的だった。古代ギリシア・ローマにいうトピカである。デジタ

ル・コンテンツの構成の仕方においても同じことがいえる。すべての情報アイテムを均等に扱わずに、すでに文化史的に編集されてきた場面と様相と連想を重視し、動的な片寄りを場面ごとに発揮できる編集技術構造に着目することが重要なのである。

(平成10年10月1日受付)