

情報メディア研究会をめぐって（その1）

田中 譲* 上林憲行**

北海道大学工学部電気工学科*

富士ゼロックス（株）システム実験研究所**

1991年に開設された情報メディア研究会は今年で6年目を迎える。当初掲げた「情報の生態を観察する」という研究会設立趣旨の先見性はまさに今再確認されつつある。本稿では研究会設立に尽力したふたりの筆者らが、それぞれ設立の意義を改めて問い直し、時代の変化を俯瞰することで情報メディア研究を始め・継続する人々へ新しい視点を与えている。

Thinking about Information Media SIG (vol.1)

Yuzuru Tanaka*

Noriyuki Kamibayashi**

Electrical Engineering Department, Hokkaido University*

System Experiment Laboratory, Fuji Xerox Corporation**

Information Media SIG has been established since 1991. This six years research reminds us that the original aim "Observation of Information Ecology" was ahead of the time and has been really one of today's effective themes. Authors who were members of founders of the SIG explain background philosophies of the aim in detail by this essays. Knowing them and considering today's meanings of them will gives people other viewpoints of the research.

情報メディア研究会をめぐって

(随想)

田中 譲

(現情報メディア研究会主査)

北海道大学工学部

1. 情報メディア研究会発足の趣旨

情報メディア研究会は、次のような発足趣意書を掲げて1991年に設立されました。少し長いですが、今一度その趣旨を確認するためにも、全文を引用しておきます。

「現在の高度情報社会は、情報の生産能力が情報の編集・加工処理および管理・検索・抽出能力に比べて極端に高められた社会である。膨大な一次情報の氾濫の中で、もっと多くの情報を摂取しなくてはならないという脅迫観念が常に我々を責めつけている。脅迫観念に追い立てられて膨大な情報を収集しても、これを分析し加工して活用することは充分には行えていない。情報化がこのままの方向で進むと、高度情報処理技術は豊かな生活をもたらすどころか、リチャード・ワーマンのいう情報不安症患者を急増させることになるであろう。この原因は、従来の情報処理技術の開発が情報そのものの生態の理解不足と人間や社会に向けたメディアへの関心が希薄であったためかと反省させられる。

情報処理を論じるに際して、各種の情報がどのようにに伝達され、どう分類整理され、いかに獲得され、膨大な情報の中からなぜ抽出され、あるいは捨てられるか、どのようにに抽出されるか、というような情報そのものの生態に関する観察とその体系化が充分に議論されていなかったように思われる。今後、情報処理が取り扱う情報の種類が急速に増加するにしたがい、各種の情報の生態を理解することが情報処理システムの設計に不可欠になるであろう。本研究会の名称である「情報メディア」とは情報の生態系を意味している。情報メディアの生態系の場合は、社会、コミュニティ、オフィス、家庭と様々である。それぞれの空間において種々のメディアが計算機上にのり、計算機は計算をする機械から、種々のメディアを統合したメタ・メディアへの脱皮を目指しつつある。しかし、情報の生態についてのメンタル・モデルが技術者の頭の中に未だ形成されていないことが開発の大きな障害になっている。

情報の生態を考慮した情報処理を目指す情報メディアは今まさに生まれようとしている若い学問分野である。しかしその下地はすでに多くの研究者の努力により、設計、教育、出版、放送、映画、広告、TVゲーム、都市開発などの分野で計算機科

学や認知科学の研究者とともに研究されてきている。しかしこれらの研究者たちが一緒に議論することができる場は今までにはなく、そのことがこの分野の学問の発展を遅らせていたといえる。

このような理由から、自由な若々しい心を持った会員が既存の枠組みの壁を越えて交流し、色々な試みを通じて情報の生態をより深く理解することにより、情報メディアとその情報処理の学術・技術的究明を目指すことを目的として、本研究会を平成3年度から発足させることになった。多数の会員の参加と積極的な研究活動を期待するものである。」(情報処理 32巻4号会告16頁)

情報の伝達は何らかのメディアを介してなされます。情報が外在化されるとき、そこには何らかのメディアが用いられています。情報そのものの生態に関する観察とその体系化を議論することとは、外在化された情報の生態を議論することであり、情報内容に焦点を当てるのではなく、メディアに焦点を当てた議論を展開することを意味します。情報メディア研究会という名称はこのような研究姿勢を表しています。

2. メディアが果たす役割

メディアは伝達媒体という役割の外にも、情報に対して重視すべき役割を幾つか果たしています。それらの内には、

- (1)情報に対して種々の機能を付加する役割、
- (2)種々雑多な情報を統一的に扱い、均一なプロトコルを定義する役割、
- (3)種々雑多な複数の情報を統合する役割の3つが含まれています。

メディアは情報の伝達媒体です。伝達の形態をより多様化したいとの人類のたゆまない希求心は、現在にいたるまでに、種々の機能を持った多様なメディアを発達させてきました。身振り手振りなどのメディアの利用は視覚的情報伝達を可能にし、石や貝を並べたり、縄を結ぶことにより情報の記録が可能になりました。さらに木、竹、石などに記号を刻むことにより、情報の記録を長期間にわたって保存することができるようになりました。木、竹、紙などの軽い材質のメディアの登場により、情報を持ち運ぶことができるようにな

りました。印刷技術は同一情報を大量に複製することを可能にしました。新聞や放送などのマスメディアの登場は、速報性や同報性をさらに付け加えました。

コンピュータに情報が載り、コンピュータがメディアとして使われることになると、さらにいくつかの機能が加えられました。紙に印刷された文書はもはや編集することができませんが、コンピュータ上の文書は自在に編集できます。情報に索引を付け、条件検索機能によって膨大な情報の中から所望の情報を抜き出すことも容易になりました。静的な文書だけでなく、動作可能な動的な文書も扱われるようになりました。利用者との対話機能を持ったメディアも現れました。動作や対話を自在に定義したり変更できるように、プログラム機能が提供されているメディアも登場しました。関連する情報を結合リンクで結び連想機能を提供するメディアも登場しました。種々の情報を互いの整合性を保ちながら一括管理する統合管理システムの考え方も浸透してきました。複数の異種メディアの混在を許しつつ、個々の情報の関連を保ちながら種々の情報を統合管理するマルチメディアシステムも開発が盛んになってきました。利用者が目的にあわせてメディアの形態や機能を自在に合成して構築できるように、メディアのツールキットを提供するシステムも開発されています。

メディアは種々雑多な情報を統一的に扱い、均一なプロトコルを定義する役割も果たします。本には様々な情報が詰め込まれますが、本の形状は規格化されており、そのため整理がしやすくなっています。また、本はページの集合で、目次、本文、索引から構成されており、種々雑多な形態の情報に対して統一的なアクセス法を提供しています。

メディアはまた、複数の情報源より発生した種々雑多な情報を統合する役目を果たします。これらの情報は同一のメディアの上に編集されて並べられ、統合されて一つの知的資源となります。新聞紙上の種々の情報は統合されて一つの紙面を構成し、種々のニュースは、統合されて一つのニュース番組を構成します。同一のメディアによって統合された情報は一つの知的資源となります。

メディアは情報に対してこれらの役割を果たすことにより、我々が種々雑多な情報を知的資源として統一的に取り扱い、交換、加工、蓄積、管理することを可能にしています。このような役割を果たすメディアの概念をコンピュータ上にも持ち込むことにより、情報を直接扱うのではなく、すべての情報をメディアに載せて、メディアを介して情報を扱うことが可能になります。これにより、情報に機能を付帯させ、アクセスと管理のプロトコルを標準化し、種々雑多な情報を統一的に扱い、それらに対する多様な操作を連携させて次々と行いうる統合環境を提供できると期待できます。

3. オークメンテーションからミームへ

M. マクルーハンは、メディアをコミュニケーション媒体としてとらえるだけでなく、利用者の身体機能を拡大(オーグメント)するオーグメンテーションとして見る見方を提示しました。見る、聞く、話すことを始め、歩く、掴むといったことや、考えるといった人間の身体機能を拡大するものとしてメディアが理解され、衣服や自動車も皮膚と足の機能を拡大するメディアと考えられるようになりました。

計算機を知的活動を支援する種々の道具とその環境を提供するものとみる見方は、計算機を種々のオーグメンテーション・メディアを提供するメタ・メディアととらえます。D. エンゲルバートが彼のNLSを発展させたシステムとして開発したシステムをAugmentと名付けたのも、A. ケイがコンピュータはメタ・メディアであるといったのも、この意味においてのことです。

計算機の普及は、個人のためのオーグメンテーション・システムのみならず、グループの能力を拡大するオーグメンテーション・システムとして、グループ・ウェアを生むに至っています。さらには、組織の能力を拡大するオーグメンテーション・システムとして、企業統合システムのようなシステムも発展してきています。オーグメンテーション・システムはパーソナル・オーグメンテーションのみならず、グループ・オーグメンテーション、オーガナイゼーション・オーグメンテーションをも視野に入れるようになりました。これらは、共通目標を持つ個人の集合としてのグループや、ある目標の実現を目指して設立される組織のオーグメンテーションを目的とします。

さらに近年のInternetとWWWの発展によって、不特定多数の人々が出会い、情報を交換する場が実現したことにより、互いに他の不特定の個人が生み出す成果を活用しながら様々な知的活動を営んでいる膨大な数の個人が創出する社会とその文化をオーグメントするソーシャル・オーグメンテーション・システムが模索され始めています。

文化とは、外在化された知識や情報が共有され、引用され編集されて新しい知識や情報を生み、それらが順に積み上げられたものと考えられます。知識や情報の外在化によって、個体が獲得した知識や情報が体外に記録・保存され、コミュニティにおいて流通するようになり、共有されるようになります。そうすると、保存されている情報の引用や再利用が可能になり、それを用いて新しい知識や情報を編集することが可能になります。新しい知識や情報は同様に共有され、コミュニティが保存する共有知識の上に積み上げられます。これが文化といわれるものです。この過程で、我々は情報の(1)外在化、(2)記録・保存、(3)流通、(4)共有、(5)引用、(6)編集の6つの情報活動を行っています。計算機を用いて社会とその文化のオーグメンテーションを行うには、これら6つの

情報活動をすべて統合的に支援できる新しいメディアをコンピュータ上に定義し、そのメディア文化を育てることが必要です。このようなメディアは、必然的に、編集と流通の機能を持つことが特徴です。

社会における文化の編集と流通の媒体としてのメディアは、遺伝子と同様に編集、複製が可能で、社会によって自然淘汰されるという特性を持ち、ドーキンスのいうミーム(文化遺伝子)の特性を持つミーム・メディアであるといえます。遺伝子は、組み替えと、突然変異と、自己複製と、自然淘汰によって進化してきました。R.ドーキンスは同様の機構が文化の進化にも働いているのではないかと考え、ミーム(文化遺伝子、**meme**)という概念を提案しました。組み替えは編集に、突然変異はオリジナリティの挿入に、自己複製は複製と流通に、自然淘汰は引用と再利用に対応します。

ミーム・メディアは、文化として積み重ねられていく社会の共有知的資産を自在に編集し複製することを可能にすることにより、知的資産の急速な増大を約束します。さらに、社会を構成する様々な人による利用と評価により、知的資産の淘汰が行われ、ミーム・プールとしての知的資産の集合の急速な進化がもたらされます。その結果生まれるのは、現在の消費文化と同様の多様な知的資源の氾濫です。知的資源の氾濫は進化には必須です。知的資源の氾濫によって十分に大きなミーム・プールが形成されます。問題はこの氾濫の中からある目的に適った資源をいかにして見つけ出すかです。ここに、知的資源の管理の必要性が生じます。利用者を消費者に、知的資源を商品に読み替えれば、これらの問題は現在の消費文化社会で日々考えられている問題そのものです。ミーム・メディアは知的資源の消費文化と消費文化社会を生むことになります。

4. 本というメディア・アーキテクチャ

メディアのアーキテクチャを考える上で、本というメディアの発達過程を忘れるわけにはいきません。エジプト時代の本は通常20枚のパピルスを手や骨や象牙の芯に巻き付けた巻物の形をしていました。パピルスは片面のみが用いられ、番号が順にふられた狭い列に分けられ、列は可変数の行からなり、列からはみ出さないように行に沿って文が書かれました。これらの列は**paginae**と呼ばれていました。**page**の語源です。巻物の長さには必要に応じてまちまちでした。

パピルスは紀元前7世紀ごろギリシャに伝えられました。ギリシャ人は未使用のパピルスを手紙と呼んでいました。これが**card**の語源です。ギリシャ人はパピルスの巻物を**chilindros**と呼び、ローマ人は**volumen**とか**liber**と呼んでいました。

長大な作品は、一巻当たりの長さをほぼ同じに保つために、できるかぎり章の区切りで分けて、何巻もの巻物に分割して書かれました。短いテキストは逆にいくつかが集められて一巻に収められました。まちまちの長さの巻物は収納に不便であったので、このようにしてできるかぎり長さが揃えられたのです。ローマ人は詩のような短いものは小さい巻物に、歴史書のような長いものは大きな巻物に統一するようにして取扱い易くしました。その結果、著者は比較的短い節に分けて執筆を行うようになりました。

巻物の外側にはその作品を識別するための短冊が貼られ、**index**とか**titulus**と呼ばれました。時代がずっと後になって、作品に題目が付けられるようになると、巻物の一番奥の端に題目が記されるようになりました。おそらく大切に保存するためでしょう。

紀元1世紀の初頭に巻物に代わるものとして冊子体ができました。冊子体は**quire**を幾つも縫い合わせたものです。ここで**quire**というのは真ん中で折った一葉を通常4枚まとめて8枚の**folio**とし16ページとしたものです。冊子体がいつ巻物に取って代わってしまったかは不明ですが、4世紀ごろから次第に移行が始まったようです。冊子体のページの縦横の大きさのフォーマットは、中世には**forma**とか**volumen**と呼ばれていました。最も古いものは正方形をしていましたが、次第に縦が横より長い長方形の形になりました。

パピルスの巻物同様、中世の本は通常タイトルページを持っていませんでした。そのかわりに、テキストの最初の句がテキストの頭に書かれました。著者の名前も記されませんでした。注意を喚起するために、先頭の句は赤のインクや大きな文字で表記されました。著者や作品のタイトルに関する情報は本の末尾に付されました。

多くの**quire**を正しい順序で閉じることができるよう、写本の際に、各**quire**の最後のページに番号を順にふることが行われるようになりました。13世紀になって大学というものが設立されるようになると、本の需要が増大しました。その結果、13世紀の終わりには、各**quire**の中でも正しいページの順序が写本の際に保たれるように、すべての**folio**に番号がつけられた本が現れはじまりました。

ある本によると、すべてのページにページ番号が付けられた最初の本は1499年に出版されたということです。しかし、このページ番号を用いて索引が作られたのはさらにずっと後の1577年のことであると言われています。

このように、永い時間をかけて発達してきたものは、本というメディア・アーキテクチャに外なりません。それは情報構造の発達史ではなく、メディア構造の発達史なのです。

コンピュータ上で取り扱われる情報に対してはどうでしょう。情報構造の議論は既に数十年にわたって議論されてきていますが、コンピュータ上

で定義されるメディアの構造や、メディアのアーキテクチャに関する議論はまだ始まったばかりではないでしょうか？

5. 編集・流通・管理のアーキテクチャ

エジプト新王朝時代のライブラリに関してはほとんど何もわかっていません。一般に、ライブラリは寺院などの宗教のセンターに付随していました。ホルス神殿の壁はライブラリの蔵書リストで飾られていました。テーベの近くの墓には、ライブラリアンに相当する名称が刻まれていました。アレキサンドリアを首都としたプトレミー1世の息子のプトレミー2世はアレキサンドリア・ライブラリを設立し、あらゆるギリシャ文学を編集・収集するために、専門の編集者、編纂者を置きました。

ギリシャ時代になると、製本術が発達し、多くの本が輸出されました。当初は、写本者と本の販売者は同一でした。5世紀になって初めて、**bibliopoli**と呼ばれる本の取引人が、独立の商売として店を出し本の販売を行うようになりました。これらの店は、本の販売が行われる場所というだけではなく、教養人が新刊本を買うか借りるか決めるために、本の朗読を聞きに集まってくる集会所でもありました。この朗読会は、出版者や著者にとっては大衆の好みをモニターする絶好の場所でもあったのです。

紀元前1世紀ごろ、編集者というものが現れました。有名なのはキケロの友人であったティータス・ポンポニウス・アティクスです。彼はライブラリアンでもあり、多くの写本者を抱えていました。彼らは彼のライブラリ用と、販売用の両方の本を作っていました。ポンポニウスはキケロの著作の出版料をキケロに払い、その本の販売で経費を賄ったことが知られています。当時はまだ著者の印税に相当する概念は存在していませんでした。誰もが勝手に写本して販売していました。

本の歴史の中で、遠い昔に、編集者、販売者、ライブラリアンという職種が生まれ、編集、流通、管理を行っていたことはたいへん興味深いことです。あらゆる情報は生来、編集され、流通され、管理されることを待っているのです。メディアを考えるとときには、そのメディアの編集、流通、管理のシステムも同時に考えなくてはならないことを、本の歴史は物語ってくれます。

6. 情報の生態学・社会学

オーグメンテーションの多様化、統合化により、各種情報のみならず、多様な知的資源の生態の理解に基づいたメディア・システムの研究開発がますます重要になってきています。さらには、ソーシャル・オーグメンテーション・メディアの台頭により、

ミーム・ブールの急速な進化がもたらす知的資源の消費文化と消費文化社会の形成を念頭において社会的理解に基づくメディア・システムの研究開発が今後急速に必要となるでしょう。

ミーム・メディアという概念自体が既に生態学的思考に基づいています。これに関しては、本年、翻訳がでたマイケル・ロスチャイルドのバイオノミックスという経済学の本が参考になると思われます。バイオノミックスでは、経済を進化する生態系としてとらえ、経済活動を知識の再編集・再流通の過程としてとらえます。経済発展とそれに基づく社会的変化が、社会に蓄積された技術知識がつくるミーム・ブールの進化によってもたらされていると考えるわけです。ミームの進化論に基づいて経済現象が説明されます。

実は、ダーウィン自身、彼の進化論とその中核をなす自然淘汰説の形成において、経済学から多くのヒントを得たとされているのです。

私自身が最近興味を持っているのは、ミーム・ブールの構造とミーム・ブールの進化速度の関係についてです。

ミーム・ブールの進化の速度は、ミームの編集の頻度と多様性に依存します。これらには種々の因子が関連しますが、それらの内のいくつかを列挙しますと、ミーム・ブールを共有しその中のミームの編集に携わる人の数、ミームの編集の容易さ、興味を引くミームに遭遇する頻度などがあります。編集に携わる人の数を増やすには、世界中の人がアクセス可能なミーム・ブールを形成することが重要であり、ミームの編集の容易さを向上するには良い編集ツールの開発が重要です。興味を引くミームに私たちが遭遇する頻度を高めるには、ミーム・ブールをブラウジングするための良いブラウザの開発や、テーマ毎のミームのカタログ・サービスなどのリファレンス・サービスの充実が重要です。現在、マルチメディア文書情報に限って言えば、世界中の人がアクセス可能なミーム・ブールとしてWWWが存在し、ミームの編集に関しては、ウェブページのオーサリングツールが各種市場に出てきており、ブラウザに関してはNetscapeが存在します。しかし、現状では、複数のウェブページを開いて、その内容をカット・アンド・ペーストして新しいウェブページを編集し、これをそのまま出版するということはできません。マルチメディア文書に限らず、あらゆる知的資源に関して、このようなことが可能なシステムの開発が重要です。私の研究室では、IntelligentPadをベースにして、任意の合成パッドをウェブページに埋めこんで出版でき、これをブラウジングできるウェブ・ブラウザを既に開発しています。異なるウェブページを複数開いて、これらの上に埋めこまれた合成パッドをユーザが自在に組み合わせる新しいマルチメディア文書やツールを作成し利用することができます。これを自身のウェブページに埋めこんで公開し、文書やツールの再編集・再流通を行うことも容易にできます。すでに日立ソフトウェア・エンジニアリングから

はこれをさらに拡張したウェブ・ブラウザが製品化されています。

ミーム・プールの進化を加速する可能性は外にもあります。それは、遺伝子の進化に関して近年出された仮説である断続平衡論の応用の可能性です。生物の化石を調べると、生物の進化は断続的に起きたように観察されます。進化はダーウィンの進化論が説明するように漸進的には起きていないのです。長年にわたって争点となっていたこの矛盾をあざやかに解消したのがナイルズ・エルドリッジとスティーブン・グールドによって提示された断続平衡論の仮説である。遺伝子プールの進化はプールの大きさが大きいほど安定しており、小さいほど突然変異や偶然の組替えの影響を受けやすい。ある種において、母集団に比べて小さな群が、地理的に分離されたりすると、この小さな群では進化が速く進みます。その後、環境の変化などで、母集団の原種の適用性が低くなり、分離されていた群が再び合流すると、小さな群での進化の結果が急速に全体に波及すると考えられます。これが断続平衡論が説く進化のメカニズムです。

科学技術知識のミーム・プールの進化過程において、科学者や技術者はこのメカニズムを巧みに使っています。種々の分野ごとの研究会や、数名から数百名程度の組織を作ったプロジェクト研究などは、ミーム・プールに断続平衡論の急速な進化をもたらす効果があるのです。この観点から

WWWを見てみると、WWWのウェブ構造は群の分離と融合をダイナミックに行うのにたいへん適した構造をしていることがわかるでしょう。断続平衡論の進化を最大限に引き出すにはどのような構造のミーム・プールを用意したらよいのか?これは著者の最近の関心事の一つです。

ミーム・プールを形成することは、流通基盤としての市場を形成することです。市場の形成には広場やバザール、さらには近年のモールの設計法が参考となります。著者は特にイスラムの都市構造に興味をもっています。さらに、市場の中での知的資源の空間的配置に関してはトポスを利用した記憶術や商品ディスプレイ法が参考になるかも知れません。デカルト以降、科学が切り捨ててしまった知識体系があるいは重要な役割を担うかもしれせん。

情報メディア研究会がメディアを技術面のみならず、生態学的側面、社会学的側面、経済学的側面、文化的側面から理解し研究しようとしている理由はこの点にあるのです。この研究会での議論が、一方ではシステム・アーキテクトにヒントを与え、新しいメディア・アーキテクチャの開発へと結実し、それが他方では、既存メディアを用いて各種の試みをなさっている研究者や実務者に、より機能の充実した使いやすいメディア技術を提供することに結実すれば、この研究会の発足に関わった一人として、これに勝る喜びはありません。

情報メディア研究会をめぐって

設立前夜と黎明期

上林憲行

(情報メディア研究会前幹事)

富士ゼロックス(株)システム実験研究所

1. はじめに

『情報メディア研究会』の設立と最初の3年間を研究会幹事として研究会の立ち上げに深く関わった一人として、6年目にはいった研究会について設立前夜のことを振り返り感想を述べてみたいと思います。

2. 設立前夜

そもそもの研究会のキーワードである『情報メディア』がどのようにクローズアップされ新しい意義付けがなされていったかをまず振り返ってみます。

約7~8年前、初代の研究会主査の慶応義塾大学の相磯先生を中心に進められていた慶応藤沢キャンパス環境情報学部の理念やコンセプトについて説明を受けた中で具体的な問題提起がなされたのがことの始まりだったと思います。相磯先生の、「今後の社会的な要請に答えられる研究は単にコンピュータそのものの研究から脱却して、人間系を含めた情報・コミュニケーション・情報環境そのものに焦点を当てていくべきだ」という主張は明快でした。そのころAIブームの反動もありコンピュータサイエンス全般にわたり研究成果の社会的なインパクトネスに対してある種の閉塞感を感じていた小生には新しい光明として強く感銘を受けるとともに新しい確信が自分の中に根づいたことを覚えています。しかし、その当時、既存の学会/コミュニティにそうした問題意識を共有し発展させて行こうとする母体がまったくないことに気が付きがく然とするとともに新しい研究会を旗揚げすることが学会の新しい潮流の先鞭をつけることになると思った訳です。

その後、学会に新しい研究会設立に邁進したわけですが、不思議なことに名称は最初から『情報メディア』で決まっていました。この言葉にはある象徴的な思いが凝縮しており、表現も簡潔で奥

行きと裾野の広がりを感じさせる本当に良いネーミングだと思います。また、新しい概念や造語は、欧米からの輸入が多い中で、『情報メディア(Information Media)』はオリジナルなキーワードでしたし、当時ACM, IEEEに類似の研究コミュニティやSIGが存在していなかったことも大きな理由だったと思います。

ちなみに、学会からは最初の学会へ提出した研究会設立趣旨の提案に対して、同様な趣旨の学会/研究会が欧米にあるかを問合せてきました。最初に抽象的な『情報メディア』というキーワードに対して、新たに加わっていただいた人々によってその意義づけに発展的に昇華していく中で『情報メディア』研究会の基本的な理念や目的そして新しいメッセージが誕生したわけです。第1に、人間と人間、人間とコンピュータの関係性において情報の基本構造や実体対象は何かという、それは広義には『メディア』という枠組みに関連することであり、そのことが明確に意識されたこと(その究極がコンピュータ=メディア)。しかし、それまでは『メディア』はコンピュータサイエンスでは、研究対象としては無自覚でした。第2に、現在の研究会主査である北海道大学の田中譲先生の問題意識が投影され、何故今『情報メディア』かという根源的な問いかけに対して、より本質的な展望と意義付けがなされ、人々に強烈なアピールと感銘を与えた情報メディア研究会の設立アピールのステートメントができあがったわけです。それはある意味ではトランジションの問題意識が、新しい理念的な目的に昇華したわけです。以下に、その触りを紹介します。

3. 目的

「現在の高度情報社会は、情報の生産能力が処理および管理・検索・抽出能力に比べて極端に高められた社会である。膨大な一次情報の氾濫の中で、もっと多くの情報を摂取しなくてはならないという脅迫観念が常に

我々を責めつけている。情報化がこのままの方向で進むと、高度情報処理技術は豊かな生活をもたらすどころか、リチャード・ワーマンのいう情報不安症患者を急増させることになるであろう。この原因は、従来の情報処理技術の開発が情報そのものの生態の理解不足と人間や社会に向けたメディアへの関心が希薄であったためかと反省させられる。

情報処理を論じるに際して、各種の情報がどのように伝達され、どう分類整理され、いかに獲得され、膨大な情報の中かなぜ抽出され、あるいは捨てられるか、どのように抽出されるか、というような情報そのものの生態に関する観察をその体系化が十分に議論されていなかったように思われる。……情報の生態についてのメンタル・モデルが技術者の頭の中に未だ形成されていないことが開発の大きな障害になっ

ている。……」

この考え方は、『情報メディア』を『情報の生態系』という概念で、人間系を主体とした情報処理の枠組みを新たに捉え直し、新しいパラダイムを創出しようという宣言が当時の閉塞的な状況に大きな示唆を与えたものとして単なる時流としての『情報メディア』を超えるオリジナルな問題提起でした。こうして、『情報メディア』の基本的な問題意識が形成されて行った訳です。

4. 研究会

1991年5月に、多くの人々のご協力によって第1回の研究会が慶応大学藤沢湘南キャンパスで開催される運びになりました。研究会そのものも新しい試みを実施してみました。第1は、今までの研究コミュニティには属さない学際的な人々に積極的に参画していただく(新しい人の繋がり/交流の場を形成する)。第2は、問題提起型の研究発表を奨励する。評価が未完でも、新しい見方、試み、ヒントを重視する(本当に面白い内容を優先)。第3は、発表/質疑の時間を十分に取り、基本的には併せて1時間としたこと(特に質疑が自由闊達に行える雰囲気醸成する)。これらの試みは現在も基調として受け継がれており従来の研究会運営から一線を画したものとなっています。また最初のころは、講演内容をすべて講演者の了解の基にビデオで録画することを試みていましたがこれはとてもコストがかかりとてもボランティアだけでは続けられなくなったのが残

念です。

第1回の研究会には、相磯先生のご好意で藤沢湘南キャンパスの見学会も企画され予想を上回る大盛況で最初の船出ができました。また、参加した方々からいろいろ感想をいただきましたが、ある方は、「ここ数年は、研究会に足を運んだことがない、その理由は、そこでは面白い話が聞けない、新しい見方や考え方自体の根底を揺さぶるものがなかったからだ。しかし、今日は大変面白かった。こういう研究会を望んでいた。」と感想を述べられました。これは正に最初の目論見そのものであり大変勇気づけられたことを鮮明に記憶しています。

それまではどれだけの人が研究会の趣旨に具体的に賛同していただくかは未知数でしたが、初年度には、約500名強の登録をいただき、情報処理学会の約20の研究会のなかでベスト5の登録メンバー数を誇る研究会として立ち上がりました。

5. これから

設立前夜の話を一方的にしましたが、こういう話は口頭で話すのが自然で文書にしたためると妙に堅苦しくなり大いに戸惑いました。

これからのことですが、10年前と決定的に違うことは、学会自体の意義、特に最新の高質な情報の独占的収集と提供という側面が他の商業メディアやインターネットによって脅かされている現状があり、これは学会自体の根本的な存在意義に対する脅威だと考える必要があります。このことが意味することは、学会や研究会の魅力の源泉を新たにどこに求めるかの問題につながります。また、インターネットに代表されるような情報の新しい流通形態のイノベーションが企業や個人、家庭やコミュニティに直接的な影響を同時的に浸透してゆく状況は、基本的にはIT産業における研究開発の根本的なあり方に決定的な疑問符を投げかけています。その意味で、『情報メディア』をインターネットを基調とする『情報の生態系』つまり『社会システムにおける情報の生態系』という立脚点からの発想を目指すべきであると考えます。その意味で田中先生の『ミームメディア』の問題意識に大いに賛同します。