

---

---

## 情報化・言論・自由

—討議という冒険—

大屋雄裕 (東京大学法学部第二類四年)

---

---

### 概要

本論文は、情報化のもたらす社会変動について、特に「言論の自由」という観点から考察することを目的とする。第一に、言論の舞台として「言論空間」という概念を導入し、自由を保障する言論空間のあり方の構想として井上達夫の「会話としての正義」を検討した後、それを修正する形で「討議」というコンセプトを提出する。討議とは他者との共通性・差異を明確化するために行なう論争であり、そこから論点に無関係な、暴力的な他者支配の要素を排除するという維持条件と、討議の行なわれる言論空間へのアクセス可能性を実質的に保障するという参加条件の双方が満たされることにより、言論の自由は保障されるであろう。

第二に、以上の論議を踏まえて、情報化の進展によって生まれた新たな言論空間の性質を、従来のメディアの特性と比較する形で論じる。結論的にはそれが非同期的であり、彼我のコミュニケーション能力の格差という討議には無関係な情報を無視できることをもって肯定的に評価する。一方、情報機器自体への適応能力やコストパフォーマンスの問題を指摘する意見を紹介し、解決策として提唱されている手段を解説する。

第三に、だがそれらの手段が「意図せざる帰結」を持ち、一元的な処方箋となり得ないことを、情報化の進展が障害者にもたらした影響と先程の解決策が実行された場合のデメリットを解説することで示す。

最後に、情報化の進展を以下に評価し、以下に対処すべきなのかという問題について一元的な解決策はな

く、従ってさまざまな帰結に対処できる柔軟なシステムを作りながら漸進的な進化を目指すしかないことをインターネットの例などを引いて主張する。そして、そのような企てがそれ自体一種の討議であり、冒険なのだという結論に至る。

集会、結社及び言論、出版その他一切の表現の自由は、これを保障する。

日本国憲法 第 21 条 1 項

アメリカ人とロシア人が“言論の自由”について言い争っている。

「まあ、聞きなさい」とアメリカ人が言う。

「私が机に坐ってホワイト・ハウスに手紙を書くとしましょう。文面はこうです。『アメリカ合衆国大統領は大馬鹿野郎だ』。さて、私になにが起こると思いますか？ なんにも起こらない！」

「ふうん、そんなことか」とロシア人が答える。「私が机に坐ってクレムリンに手紙を書くとしましょう。文面はこうです。『アメリカ合衆国大統領は大馬鹿野郎だ』。さて、私になにが起こると思いますか？」

スターリン・ジョーク

第二に、情報化による社会変動が言論の自由にどのような影響をもたらすのかを考察する。さらに情報化に否定的な論議を紹介した上で、処方箋として提示されている手段を概括する。

第三に、障害者<sup>1</sup>と言論という問題を扱うことによって情報化の問題全体を別の角度から照射し、「ツール」というものの性質を吟味してみたい。

最後に、以上の段階を経た上で、情報化の進展をいかに評価し、また我々がいかにそれに対処すべきなのかを論じる。

なお、本稿では一括して「情報化」という言葉を用いるが、これはコンピュータ等の情報処理機器の発展、そのネットワーク形成、そして多種多様な情報をコンピュータで処理可能な形に一元化し、統一して取り扱うソフト的情報化を概括した表現である。必要に応じてそれぞれに分けて言及する。また、文中の敬称はすべて略させて頂いた。

## 1. はじめに——問題と対象

マルチメディア、インターネット、Windows 95、JAVA、イントラネット——さまざまにキーワードを変えながら、コンピュータ市場の拡大と社会の高度情報化が展開するという構図が、ここ数年続いていたように思われる。それに合わせ、コンピュータと未来、あるいはその社会的影響に関する論議もさまざまに展開されてきた。

だが、大きく言えば、それらの論考は2つの方向性にまとめることができるだろう。第一に、「ブーム」と同じ方向を向く、情報化の進展に楽観的な将来展望を見るもの。第二は、無制約な情報化の進展を警戒し、その負の側面を見ようとするものである。

本稿は、それらの議論を受けて、情報化のもたらす社会変動について、特に「言論の自由」という側面から考察することを目的としている。

### 1.1. 本稿の展開

そこで本稿の展開は以下のように設定される。

第一に、言論の自由を成立させる諸条件について考察する。特に、「実質的に」自由を成立させることが必要であることは強調されねばならない。

## 2. 言論の自由の諸条件

言論の自由が近代社会を支える根幹の一つであることには、疑いをはさむ余地がない。民主主義社会がその生命と活気を維持するためには人民の活発な社会参加と議論が不可欠である——あるいは、そうでなければ民主主義社会がどのような優越性を主張できるのか、という問題もあり得るだろう。さまざまな理由により、言論の自由は保障されるべきものとされるのである——ときには、他の価値を犠牲にしてさえも。

だが言うまでもなく、「言論の自由」は憲法典に記載されるだけで保障されるものではない。冒頭のジョークが語られた時代、ソ連のスターリン憲法(1936年)下でも、「勤労者の利益に適合し、かつ社会主義制度を堅固にする目的で」という留保つきながら、言論の自由は憲法典に明記されていたのである。だが実際はどうだったのか、私がここで紙数を割く必要もないだろう。

1. この用語にさまざまな異論があることは承知しているが、本稿では「障害者」という表現を(引用文中を除き)一貫して使用した。適切な言い替えが見付からないという事情もあるし(日本語としては「障碍」「障礙」のいずれが正しいのか、私の学識では判断しかねる)、そもそも用語を替えれば問題が解決するかのとき思考法を避けたいからである。

では、言論の自由が実質的に保障されているというためには、どのような条件が必要なのだろうか。あるいは、「言論が自由である」とはどのようなことだろうか。

## 2.1. 言論空間—— 討議のアリーナ

いま、さまざまな意見が行き交う舞台を考えよう。それを「言論空間」と呼ぶ。総合的に見れば、特に社会のボーダーレス化の進む現代では、世界の言論空間は一つにつながっていると言うこともできよう。とりあえず具体的に区切られた言論空間として、新聞・雑誌などで形成される文字メディア、議会、あるいは学会や討論会、さまざまな会議、ミーティング類を考えることができる。無論、この区切りは便宜的なものだし、それぞれが排他的であるわけではない。

言論の自由が保障されていると言うためには、まず論点の範囲が限定されていないこと<sup>2</sup>、さらに表現された言説がある特定の善の構想のみによってその価値を判定されるのではないという条件が必要である。単一の「善さ」の基準による価値づけが権威を持っている場合、そこにあるのは「言論」ではなく「試験」だろう。そうではなく、さまざまな善の構想を表現しあうことによって相互啓発的な言論空間が形成される必要があるのだ。

そのような言論空間の構想の一つとして、まず、井上達夫の「会話としての正義」という概念 [1, ch. 5, pp. 193–273] から検討しよう。「会話」により互いを刺激しあい認めあう「社交体」のなかに「正義」を見ようとする構想である。

オークショットの概念である「社交体」(societas)とは、各成員が各自選択した目的を追求することを全体の目的とし、そのための行動準則——「品行の規範」(norms of civil conduct)——を共有するもので、「法則支配」(nomocracy)による「形式的連合」(formal union)であるとされる。これに対立する概念が「統一体」(universitas)であって、特定の共通目的のために成員と資源が動員される「目的支配」(teleocracy)の貫徹される結合である。社交体においては、自律的存在である個人が、単一の善き生の構想に導かれるのではなく、全体的な行動計画に参加するのでもなく、結合することになる。そしてその自律性は、「陶冶さ

れた自我」(the cultivated self)である個人が、自己理解に従って自己の資質を凝集させ、発展させ得るところに求められるという。

では、そのような言論空間の存在を支える品行の規範とは、どのようなものだろうか。井上が提示する解答は「会話の作法」—— 会話という営為を可能にする実践知である。そこで、まず「会話」の性質をまとめてみよう。

第一に、それは行動ではなく、営為である。オークショットは、特定の目的を追求する行為を「行動」(action)、行動の際に必要な実践知を体現するものを「営為」(conduct)と位置付けている。井上によれば、会話は「異質な諸個人が異質性を保持しながら結合する基本的な形式」[1, p. 254]であり、共通理解を求める行動ではない。従って、先行的な共通理解が前提として要求されることもないとされる。「利害・関心・趣味・愛着・感性・信念・信仰・人生観・世界観等々を共有することなく我々は他者と会話できる。」[1, p. 254]

第二に、それはコミュニケーションではない。井上において、コミュニケーションは「情報伝達・意志決定・合意・コンセンサス・相互理解・了解・和解・宥和・融和・交感・交霊・合一・洗脳(?)等々」[1, p. 251]を目的とするものと規定される。コミュニケーションはなんらかの目的を持ち、従って目的達成によって成就して終了するし、目的のために相手を手段化する傾向を常に持つ。会話は、それに対し、共通の目的を遂行するものではなく、そもそも目的自体を持たない。会話の唯一の目的は、そう呼び得るならば、会話を続けることである。従って、会話は終り得ない。

このような「会話」の概念には、だが一定の限界がある。

まず、単なる相互発声が会話として成立するためには、言語や論理法則の共通性が多少なりとも必要とされる。我々の会話は、決して無前提的ではあり得ない。言語によりなにごとかを表現するという事は、すなわちある世界観へのコミットメントを表明することである。

同様に、我々がなにかを言語を用いて表現するとき、それは基本的に世界を秩序づけようという権力的な行為

2. 実際には、個人のプライバシー等について論点化を禁止する必要などがあるかもしれないが、ここでは深く立ち入らない。

である<sup>3</sup>。この要素を強調しすぎることは好まないが、無視することも適切ではあるまい。むしろ会話の特徴としては、それが最低限の権力志向しか持たないことに求めた方が妥当であろうと考えられる。

さらに、両者の発言が一定の関連性を保つことが必要なことを確認したい。井上は「自己の目的を逸脱した相手の『イレヴァント』な発言につき合う必要」[1, p. 258]がないことを、会話でない相互発話がなされている場合の性質として挙げている。だが、「相手の言葉の不可思議さ、意味の不透明性、同じ言葉の解釈のずれ、言葉のはしばしにほの見える異質な観点の影」[1, p. 253]を楽しむことができるのは、自己と相手の発言がまさに同じ論点を対象にしているからである。無論この点におそらく井上は自覚的であり、それは後述する「会話の破綻」の条件として会話の相互性の喪失を挙げていることから伺い知れる。すると重要なのは、許容される非関連性 (irrelevance) がどのようなものであり、排除されるべき非関連性は何かを考えることである。

井上の「会話」概念は、確かに社交体を成立させる品行の規範を概括しているという点では納得できるものである。しかし、それはさまざまな会話——議論であったり、挨拶であったり、雑談であったり——を一つのカテゴリーとして記述することで、それぞれが要求する規範や適する場面、社会との関連といった差異を覆い隠してしまう側面を持っている。そこでここでは、井上の「会話」概念の範囲の一部を強調する形で、「討議」というコンセプトを提出しよう。

討議とは、ある論点に関する議論であり、意見の交換である。ただし、相手を説得して自己の意志に従わせようというのではなく、相手との意見の同一性や差異を明確化することに目的がある。その意味では「行動」の一種であり、遂行される行為である。ただし、ある段階で意志決定を行なうのか否かは問題としない。

むしろ、純粋な討議は意志決定を排除すると言うべきである。何故なら討議は、その範囲を限定しない場合には終わり得ないのだから。ある問題を論じるとして、その評価基準や論証方法を評価する基準を論じることを許した場合——すなわち、言語ゲームのルールを論じるメタゲームを許容した場合、さらにその善悪を論じる基準を論じるゲームが発生し、従って無限の

メタゲームの連鎖が発生する。従って討議も (放置すれば) 終らないし、成就することもない。

一方、民主主義における意志決定が有効に行なわれるためには、このような討議を必要とする。討議のプロセスを通じて初めて、内的整合性の低い意見の排除が行なわれるとともに<sup>4</sup>、各意見の前提、適用条件、判断基準を明確にすることができるからである。討議を踏まえることによって、主張は明確性を増し、他者に説明可能になるのだ。

討議のモデルを挙げよう。それは、井上自身が「会話」の例として挙げている同書の一部、エゴとディケーの対話 [1, ch. 2, pp. 63–88] である。「なぜ、エゴイストであってはいけないのか」という論点をめぐってなされる二人の会話は、互いの理論の問題点・欠点を指摘しあい、自己の理論の優越性を主張するものである。だが、相手の理論が欠点 (と思われるもの) を持っていることを理由に「採るに足らない」として対話を中止するのではなく、指摘して相手の反論・弁明を待ち、できる限り相手の理論の全体を統一的に把握しようとする相互の姿勢によって、それは討議たり得ている<sup>5</sup>。

言論の自由の保障された言論空間とは、このような討議の行なわれる舞台である。そのように措定したとき、問題は討議を維持するために必要な条件と、言論

3. 西垣通・東京大学社会科学研究所教授は「我々全ての人間がコンピュータにさわるとき、そこに無数の目に見えない権力の発芽を感じとらねばならないのである」[2, p. 34](傍点: 原文ママ)と述べ、「秩序づけるもの」としてのコンピュータは権力による社会の秩序化の道具にほかならず、それを各個人が利用することになる社会が到来すると警鐘を鳴らしている。しかし、「秩序づけるもの」はコンピュータに限られず、例えば言語も同様の性質を担うものである。この点で、西垣の主張は一面的という批判を免れないように思われる。また、言語による権力と暴力に裏打ちされた権力とではどちらが善いのか、集中された権力と分散された権力が争っている状況ではどちらが善いのかという点も論じる必要があるだろう。

4. 正確に言えば、その意見の、特定の論証方法における内的整合性の不足が露呈するということだけになる。その論証方法を採らないこともできるだろうし、整合性が低くともあえて採用することもあり得よう。それは決定者に委ねられている問題である。

5. 一方、井上が会話の例として挙げる、「おや、どちらまで」/「ちょっとそこまで」/「では気をつけて」[1, p. 250]は討議ではない。論点をどのように、何者として理解しようとしているかという要素が、そこにはまったく欠落しているからである。この挨拶的対話とエゴとディケーのような議論的対話を同一カテゴリーとして扱うことが、井上の構想における「会話」のイメージをむしろ貧困にしている。

空間にアクセスする条件に細分化することができる。前者を言論の自由の「維持条件」、後者を「参加条件」と呼ぼう。以下、それぞれについて検討する。

## 2.2. 維持条件——非関連事象の排除

やはり井上の議論を引用しよう。井上は、社交体の当然の性質として、品行の規範を守らないものに対する規制や、会話自体を維持するための行為が認められることになる点を指摘している。会話は遂行されるのではなく営まれるものだが、自由放任ではないのだ。

一部の会食者が飲食物を独占して他の者が飢えと渴きを強いられることのないように配慮すること、一部の者のみが大声で喋り続け他の者が沈黙を強いられることのないように配慮することは、決して社交体の性格に反するものではなく、むしろ社交体における為政者の当然の「役目 (office)」である。[1, pp. 248–249]

井上の議論のうち、会話の破綻する要因に注目しておこう。その第一は会話が相互性を失うときである。片方が相手に沈黙を強制したり、あるいは語る責任を放棄して黙りこむとき、会話は破綻するとされる。第二は会話の相手の独立性が否定されるときである。相手を手段として、自己の意志に従属したものと見るとき、会話は破綻するのだ。

討議についてはどうだろうか。

第一に、討議に参加する義務はないのだと言いたい。他者の同意が得たかったり、他者と意見交換したかったり、あるいは他者の援助が欲しかったりする場合に討議に参加すれば良いのであって、他者に無関係な限りにおいて、自分の生き方や、あるいは現在の存在を、他者に立証し正当化しなくてはならないとは言いたくないのだ。

討議は冒険である。討議に参加するインセンティブは、自分自身を知るという点にある。井上は、社交体における個人を「自分が何者であるかを知る」[1, p. 247]存在だと述べている。だが、自分が何者であるかは、他者との差異としてしか示されない。他者という鏡に映すことで、初めて我々は自分を知ることができるのだ。だが同時に、他者と直面することによって他者に

同化される危険性も存在する——たとえ相手にはまったくそのような目的はなかったとしても。

討議は、それでも他者との差異を認識し、自己理解を深めようとするものための闘技場<sup>アリーナ</sup>なのである。そこではいわば、互いに互いを手段として利用しあっているとすることもできよう。だが第一に、それは互恵的な関係である。さらに、討議が意味を持つためには他者を他者のままにしておくことが必要であり、従って他者を支配しないこと、他者の独立性を否定しないことが必然的に要求されるのだ。

そのためには、言語による指摘と弁明以外の手段は排除されなくてはならない。暴力による相手の支配や、利益誘導による相手の手段化が行なわれた場合、他者は鏡としての能力を失い、討議は死亡する。このような、意見の交換である討議自体と無関係なさまざまな事象を排除することが言論空間を維持する条件であり、言論の自由を保障する精神的条件であると言える。

## 2.3. 参加条件——アクセス可能性の保障

同じことは例えば、発言の物理的能力の差異についても言える。ある程度の差異があることは当然でやむを得ないが、それが片方の発言を事実上不可能にするほど拡大すれば、やはり討議は死亡することになる。

言論空間は、直接的な対話だけでなく、メディア(媒体)を通して拡大することができる。そのメディア、例えば紙とインクが配給制で国家に統制されているとしよう。たとえ言論空間のなかで何を言うことも許されており、そこで討議を行なうことができるとしても、そこに言論の自由があるとは言われまいだろう。

討議を維持する条件以前に、討議に参加する能力と自由が保障される必要がある。それは半面で自己の意見を外部に表現し、他者へと伝達する手段であり、また他者からの主張を受け取り、自己と比較して照察するための手段でもある。これらの能力と手段が保障されることにより、初めて人々が言論空間へ参入することが可能になるのだ。

## 3. 情報化による社会変動

前節において、言論の自由を実質的に保障するための条件について見てきた。では、現代における情報化

の進展は言論空間にいかなる影響を及ぼし、言論の自由に対していかなる功罪を持つのだろうか。

### 3.1. 従来の言論空間

まず、比較のために、従来の言論空間の特徴を考えてみよう。

従来の言論空間を支えていたメディアは、会話と文章のいずれかのタイプに大別されると言ってよい。会話は流れゆくものであり、消え去るものである。即時的な反応性の良さの代償に、記録を残すことは困難であるし、あくまで temporal なものとして意識される。通常の物理的なミーティングが代表的なものであり、他にそれを拡大・補完するものとしての電話などが挙げられるだろう。テレビ電話による会議システムなども、この一種である。

文章は、それとは逆に、記録を残すことを主眼とするメディアである。正確さと永続性の代償に、反応性は失われる。また、「書かれること」によって一種の権威を帯びるといった性質もあるだろう。さまざまな行政文書や論文などは、この区分に属する。

これを、同期型メディアと非同期型メディアの対立としてとらえることができよう。同期型メディアでは、発信側と受信側は同時に拘束される。物理的なミーティングを想定すればわかるとおり、それはすべての参加者を、同じ時間に同じ場所に集めなくてはならない。それにより高度の双方向性が実現されるが、一方で参加する全員の都合がつかなければならないという問題がある。

この点の制約を若干緩和したのが電話など、時間的拘束に限ったメディアである。確かに双方向的な情報交換やコミュニケーションには便利だが、自分の都合にお構いなしに割り込んでくるし、たまたま相手が不在だと利用できない。また、基本的に1対1の接触に限られているが、これは技術的な問題であり、メディアの本質ではない。

非同期型メディアの典型は、論文や手紙によるものである。それは相手に、相手の都合のいいときに受け取ることができるように、あらかじめ一定の内容を送りつけておくという形式をとる。受け取った側はいつでも適当なときにそれを解釈すれば良い。だが、相手がいっその内容を受け取るか予測することは困難だし、相手の反応を知るためには別の手段を講じる必要がある。

言論空間を拡大させる媒体（メディア）の性質によって維持条件・参加条件の双方に影響がもたらされる。例えばミーティングを考えれば、流れの速い、効率のいい討議手段ではあるが、たまたまそこに来られなかった人間が討議から排除される結果になったり、実際に顔を合わせることによって過去の因縁や利害関係など、討議外の要素が混入する危険がある。一方、論文による応酬は、討議外の要素が混入することをかなり防げるが、とにかく時間がかかるし、利用できる人間の数は限られていた。このように、メディアの反応性の良さと安定性の良さはトレードオフの関係にあると言える。

さて従来、言論空間を構成するのは同期型が中心で、しかも実際に顔を合わせる物理的なミーティングが大半であったとあって良いだろう。特に日本で「論議を尽くす」と言った場合、非同期的な文章メディアによる意見発表の応酬を行ない、正確かつ微妙な言説の差異をあぶりだすようなことは、普通やらない。実際に対面し、話し、さらには酒を飲みかわして人間関係を作った上で行なわれるのが正しいコミュニケーションであり、意志決定の方法なのだという観念が一般的であり、そのことは、顔を合わせないで意見交換ができるような仕組みが「フェース・トゥ・フェースのコミュニケーションを破壊する」などと言われ、正常な言論空間のあり方に反するもののように扱われてきたことにもよく現れている。そして、このような傾向は技術進歩によっても変化する兆しはあまりなかった。

意志決定過程は従来、いろいろな新しい通信メディアが登場しつつも、伝統的な社会のモラルの中で、会議、打ち合わせ、いずれにしても、基本的に大切なことは会って話さなければいけない、みんなで集まって話さなければいけないと考えられてきて、なかなか変化しませんでした。[3, p. 111]

では、情報化の進展によってもこの観念は変化しなかったのだろうか。ある程度はその通りだが、異なる動きも生まれている。

### 3.2. 多対多コミュニケーションの発達

まず、情報化の中でも現在最も注目されているのがインターネットに代表されるコンピュータ・ネットワークの普及である。

従来は、パーソナル・メディアとマス・メディアの区分が明確であった。前者は対一の私的なコミュニケーションを行なう、双方向的なメディアであり、後者は多対多の一方的な情報伝達を行なう、公的な媒体であった。少なくとも理念型としては、この分析で十分な議論を行なうことができたのである。そして、マス・メディアはごく一部の人間が管理するものであり、その故に選別という権力が纏わりつきながらも、比較的統制された、品質管理が行なわれているものであったと言うことができよう。

それに対し、最近のコンピュータ・ネットワークはこの区分に収まらない展開を見せている<sup>6</sup>。ここでは、日本のインターネット形成の中心的人物である村井純・慶應義塾大学環境情報学部助教授による要約を引いてみよう。

インターネットでは、大規模なコミュニケーションをするときに「力」が必要ではないのです。つまり地球上の人類の一人ひとりが、コミュニケーションをする平等な権利を持って、世界中の人間と双方向のコミュニケーションをはかるという可能性を、インターネットは持っている。[3, p. 103]

まずネットワーク全体の特徴として、多数を相手とする情報の発信が非常に簡単行なえるという点が挙げられる。電子掲示板<sup>7</sup>にメッセージを公表すればそのトピックに関心のある読者が見てくれるだろうし、電子メールを多数の相手に向けて同報発信することは、物理的な手紙の場合に比べ、遥かに容易である<sup>8</sup>。最近ではWWW(World Wide Web)という、自分の計算機上に自由に参照できるハイパーテキスト文書<sup>9</sup>を置いておく仕組みが発達し、さらに簡単に情報発信ができるようになった。特にWWWでは、「発信」といっても文書を置いておくだけなので積極的なアクションを必要とせず、技術的ハードルのみならず、一気に心理的ハードルも低くなったと言われている。

### 3.3. 言論空間の変質

このようなコンピュータ・ネットワークの性質は、その上で展開される言論空間にも反映される。まず、コンピュータ・ネットワークでは、会話対文章という区分に収まらない討議の手段が生まれている。否、むしろこの両者ではないものが主流であると言って良いのだ。

いま、それを「電子的討議」と呼ぼう。具体的な実現形態としては、主に電子掲示板とメイリングリストが挙げられる<sup>10</sup>。

電子的討議の特徴は、いくつか挙げられる。第一に、非同期型メディアであること。従って参加するメンバー間で時間も場所も共有する必要がない。第二は、従来の非同期型メディアに比べて、遥かに高速で低コストであることである<sup>11</sup>。

6. 参照: [4, pp. 69-70]。

7. あるトピックに関連する話題を会員が(基本的に)自由に書き込み、自由に参照できるようにしておく仕組みを、本稿ではこのように呼ぶことにする。具体的には、インターネットの「ニュースグループ」(Newsgroup)やNIFTY-Serve(国内有数の商用パソコン通信ネットワーク)の「電子会議室」がこれに相当する。電子掲示板は、電子的な伝言ノート、あるいは壁新聞だと思つとわかりやすいだろう。既存のメッセージに対するコメントを書き込むような仕組みも、多くの電子掲示板システムが持っている。「掲示板」といっても、質疑応答や議論にも多く使われることに注意せよ。電子掲示板の参加者となる資格は限定されていないのが普通である。

8. この点を利用し、制度的に多数向けの電子メールを運用するのが、後に言及する「メイリングリスト」(Mailing List)である。特定のアドレスにメールを送ることで、自動的にその複写がメンバー全員に送付される仕組みで、特にインターネットの世界では多くの用途に使われている。電子会議との最大の差は、参加者は限定されているのが基本だという点にある。

9. 文書間の関連を「リンク」(link)として記述したり、簡単にリンクがたどれるような仕組みを備えた文書の形式。WWWでは、文書の構造化とともに、HTML(Hypertext Markup Language)という方式により実装されている。

10. ここでは、具体的な実装の差に従って両者が完全に別のもののように記述したが、性質から考えると電子掲示板・メイリングリスト・電子メールの三者は連続的な関係にある。山本和彦・奈良先端科学技術大学院大学助手は、三者をメッセージという概念で統一して扱う構想を発表しており(「Mew マニュアル」バージョン 1.05、1996 など)、注目される。

11. A4版3枚(4800字)程度の文書を送ることを考えてみよう(数字は概算で、あまり厳密な根拠のあるものではない)。比較の視点は3つ、第一に相手のところにつくまでの「到達時間」。第二に費用。第三に、多くの相手に同じ内容を送る場合に、発想の労力と費用がどうなるのか。表1を見て頂きたい。

連絡手段	到達時間		費用		同報の場合 手間・費用
	国内	アメリカ	国内	アメリカ	
郵便	1日以上	1週間以上	80円	110円	比例して増える
ファクシミリ	瞬時		10円以上	300円以上	比例して増える
電子メール	数分～数時間		10円程度		一定

表 1: メディア間の時間・費用比較

従来、このような「電子的討議」の登場は、単に実際のミーティング等の下準備や打合せを効率化するものにとらえられてきた。最終的には会って話して決めるという観念が支配的だったのである。だが村井は、ミーティングを補完するものとしてではなく、むしろ積極的に代替するものとして電子的会議による意志決定が現れてきたと指摘し、その優位性を次のように要約する [3, pp. 111–113]。第一に、物理的に同じ場所に集まる必要がないので、コスト面で優位である。第二に、物理的に集まれないメンバーがいた場合でも討議を行なうことができ、その記録も保存され、簡単にアクセスすることができる。第三に、議論外での圧力、密談などを排除することができる。

松原隆一郎・東京大学教養学部助教授は、情報化によるこのような非同期型メディアの普及の効果を、次のように要約している。

ここから、コミュニケーションにおいて機会均等が生まれる可能性が展望されることになる。対面でのコミュニケーションでは対話者の社会的な地位や役割が会話内容に大きく影響するものである。地位に上下があれば知識のやりとりにもその関係が反映された文章が用いられることになる。しかしコンピュータ・コミュニケーションにおいては、そのような社会的地位を脱ぎ捨てた会話が可能になる。また、身体的なハンディキャップが、技術的にだけでなく、心理的にも解消される可能性が生まれる。パソコン通信のもつこうした性質が、情報民主主義を期待させるのである。 [5, p. 364]

加えて言うならば、同じ時間を共有しなくて済むということは、時間あたりのコミュニケーション能力に大差がある場合でもストレスなく対話できるということを意味している。少なくとも、同期メディアの場合

に比べればそれは間違いのない事実だ。

例えばアメリカ人と日本人が英語で会話するとしよう。ストレスなくコミュニケーションをとるためには、日本人がよほど英語に堪能であるか、あるいはアメリカ人が寛容である必要がある。だが電子的討議ならどうだろう。日本人も落ち着いて、時間をかけて文章を読み書きできるし、アメリカ人もそれに煩わされる必要がない。

参加条件を検討した際にも述べたが、こういった特定の言語による発言能力の差異は討議外の要素として排除されるべきものである。電子的討議では、それがシステムの性質によりある程度保障されているのだと言えるだろう。

コンピュータ・ネットワークとは、すなわち、非同期メディアとして従来の論文や手紙によるコミュニケーションと同様の効果を持ちながら、高速かつ安価なことにより双方向性が比較的良好に保たれ、一方で誰にでも使うことができ、多くの人々に自己の意見を送ることができるメディアなのである。そこには一種の、新たな性質を帯びた言論空間が生まれている——そう言うことができるだろう。記録は文字として残るので、他者の意見を厳密に検討することも容易である。対面性を排除することにより、言語以外の要素が討議に介入する事態を予防できる。コンピュータ・ネットワークに理想の言論空間を見る楽観的展望は、枚挙に暇がない。

「電子的討議」では、直接相手に接続するわけではなく、最寄りの接続点から中継されていくため、送られていく相手先が複数でもこちらから送るのは1通だけだし(伝送の途中で複製されていく)、費用も物理的距離にかかわらず一定である。



## 4. 不安と処方箋

### 4.1. 情報処理能力の不均衡

だが、たとえ情報化が希望に満ちた言論空間を生むとしても、そこに参加できる人間が限定されていれば言論の自由はその参加条件を欠くことになる。松原はパソコンへの適応度に個人によって大きな差があることを指摘し、新たな社会格差が生み出されることを警戒している。

たとえば情報民主主義といっても、実際にはコンピュータやマルチメディアといった機械を操作する能力には差がある。老人から子供までのそうしたメディア・リテラシーがある範囲に収まることが将来的に見込めるとしても、それにはしるべき教育と時間を要するであろう。それまでの情報操作能力の厳然たる格差は、情報民主主義への参加機会の均等性を保証しないことになる。<sup>[5, p. 360]</sup>

なるほど、経験的にも情報機器への適応度については個人による格差が大きい。情報機器を使いこなし、新たな言論空間へと飛翔する「情報強者」と、適応に失敗する「情報弱者」のあいだでの格差拡大というヴィジョンは、他にも多くの論者がとるところである。パソコンが一部の人間にしか使えない道具でしかないという西垣の語調鋭い非難を見てみよう。

テレビや洗濯機のユーザーはボンとスイッチを入れるだけでいいのである。だからこそ「家電」なのだ。パソコンなどたいして興味がなくても、懐に余裕があれば気軽に一台買い求め、すぐにその日から仕事や遊びがスタートできるのが当たり前だ。それが「透明なツール(メディア)」というものである。

われわれがツール自体を眺めるのではなく、ツールを通して対象を眺めているとき、それは「透明なツール」なのである。およそ新しいツールは当初みな不透明なのだが、だんだん透明になってくるのだ。活字本もそうだったし、電話も、映画も、TVもそうだった。透明にならなくては、パソコンが思考の増幅機になることなどできるはずもない。はっきりいってパソコンはまだ不透明なツールな

のである。だからパソコン自体に興味があって、その種の雑誌を熟読し、パソコン・ショップを覗き歩き、Sex よりも Unix のほうが好きな一部の Otax(オタク族) にしか、十分には使いこなせないしろものなのだ。<sup>[6, pp. 66-67]</sup>(傍点: 原文ママ)

西垣のこの粗雑な議論<sup>12</sup>に、だが実感的に同意される方も多いことだろう。そのツール論については節を改めて検討するが、実際、パソコンが実感として「使いにくい」という感覚は、無視できないものとなっている。

### 4.2. 情報化のコストパフォーマンス

さらに松原は、情報化の進展が社会を変容にさらすにもかかわらず、そのコストパフォーマンスが実証されていないとして、汎用機たるパソコンと専用機たるワープロの対比を行なっている。結論として松原は、一般的な用途を前提とした場合パソコンを使う必要性はなく、専用機——例えば通信機能のついたワープロ——で十分だと述べている。

ここで情報機器に「コンポーネント型」と「パッケージ型」という区別を導入しよう。コンポーネント型とは、さまざまな単機能のソフトウェアやハードウェアを組み合わせて目的実現を図るものである。

この区分はステレオにあてはめると理解しやすいだろう。CD、ラジオなどの音を聞くという目的を単体で実現しているのがパッケージ型音楽機器としてのラジカセやヘッドホンステレオなどであり、単体の CD プレイヤーやアンプを組み合わせるのがいわゆるコンポーネント・ステレオである<sup>13</sup>。コンポーネント

12. まず、パソコンを仕事の道具として使っている数多くの設計技師やミュージシャン、デザイナー、CG アーティストに対して非常に失礼な言明のように思われる。さらに実際にはパソコンに詳しくなるほどパソコン雑誌を読む必要はなくなるし(新製品をチェックするくらいだ)、それはコンピュータショップについても同じである。Unix は基本的にパソコン上で動くものではなく(最近では事情が変わってきたが)、ワークステーションなどで使われる「プロの」OS である。オタク族との直接的関連はない。

はっきり言えば、特にこの一節は、何も知らない人に向かって誇張と嘘を吹き込んでいるデマゴギーである。偽りのイメージを大衆に売り込み、現実を認識する能力を失わせているとしたら、それこそが西垣自身の言う 偽王 [2] ではないのだろうか。

13. ただし、ここでいう「単体」の概念が観念的・相対的なもので

型における個々の「単体」のことを、以降「コンポーネント」という言葉で表す。

コンポーネント型情報機器であるパーソナル・コンピュータでは、一般的に、さまざまな部品やソフトウェアを組み合わせて使う。これによってさまざまな需要・用途に幅広く対応できるからだ。このため、学習を必要とする「場合」の数が組合せによって累乗的に増加すると松原は指摘する。従って、

こうした情報を収集するのにかかる労力をコストとすると、それに対するパフォーマンスは、仕事の目標がよほど明確であり、しかも複合的であって、さらに相当に大きい利潤につながるのではない限り、見合うものではない。[5, pp. 358-359]

だから、それ以外の人々にとってはパーソナル・コンピュータのコストパフォーマンスは高いとは言えない。現在は有用性の宣伝が業界の利益のために誇張されて行なわれており、それは「技術は目的に対する手段にすぎないのに、その手段を目的と取り違える」[5, p. 359] 技術主義である。

#### 4.3. 「他者」としてのコンピュータ・ユーザー

これらの不安を述べる人々に共通して見られるのは、パーソナル・コンピュータが「わからないもの」であり、それを使える人間も不気味な、理解できない、「我々とは違う」タイプの人間なのだ、という認識である。さきほど引用した西垣以外に、松原、そして坂村健・東京大学理学部教授も以下のように述べている。

一方、一般社会とは隔絶されたリアリティをもつ世界に没入する人がパソコンの普及ゆえに登場することもありえる。日常的な言葉使いができないいわゆる「おたく」の人々の多くがパソコン・マニアであるということからは、パソコンとおたくとのあいだに有意な相関関係があることが想像される。[5, p. 362]<sup>14</sup>

要するに彼らは、—— 私もそうだったから、そういう世界をよく知っています —— ひとつの殻に

閉じこもろうとするところに特徴があるんです。

[7, p. 355]

コンピュータを使う人間が「他者」としてしか認識されておらず、かつその他者には他者なりの理由とか事情があるのではないかというような反省は、ここでは見られない。現在のコンピュータ・ユーザーを他者として否定する彼らは、では、情報化のあるべき方向をどのように考えているのだろうか。

#### 4.4. 処方箋

それが、マルチメディア・インターフェースとパッケージ型情報機器によってできるだけ多くの人間にコンピュータを解放するというものである。

##### マルチメディア・インターフェース

この構想は、マン-マシン・インターフェース——コンピュータを人間が扱う際の作法——をマルチメディア化することで使いやすくしようとする方向である。

MS-DOSのようなキャラクター・ユーザーインターフェース<sup>15</sup>から Macintosh、Windows といったグラフィカル・ユーザーインターフェース<sup>16</sup>への移行は、少

あることに注意してほしい。第一に、人によってさまざまな認識があり得るし、文脈によって同じ人でも内容は変化する。コンピュータの本体をまるごと「単体」だと思える人も、内部の機能拡張ボードは別の「単体」だと認識する人も、あるいはハンダごてを使わずに外れる部品は「単体」だと思える人も、そもそも各部品が「単体」なのだという人もいようだろうし、それが自然なことである。だが同時に、細かい単位を「単体」だと思える人も、普段からコンピュータを見て(例えば)「部品 582 個の集合体だ」とは認識しないだろう。

14. この「オタク」の定義は、1995 年という初出時を考えてもあまりにもナイーブで実態を反映していないものだが、ここでは立ち入らない。むしろ重要なのは、「オタク」が「異様な他者」の代名詞として登場していることであろうと思われる。

15. CUI。マン-マシン・インターフェースの一種。プロンプト(入力を求めるコンピュータからの表示。A>, baku@alicia: /jouhou% など)に対してコマンドをキーボードから入力することで操作する。結果も、スクリーンに文字で表現されるのが普通である。MS-DOS、Unix の端末やターミナル・エミュレータ(xterm, kterm など)がこの形式である。

16. GUI。起動中のプログラム、ハードディスク、ディレクトリなどさまざまな要素が画面上にアイコン(小さい画像記号)として表現されており、マウスによって操作するのを基本とする方式。Microsoft Windows、Macintosh、Unix の X Window System などがこの方式である。同時に複数のプログラムが実行できる「マルチタスク」とは別の概念である。Mac OS は GUI だがシングルタスクだった

なくとも市場レベルでは間違いのない事実である<sup>17</sup>。コンピュータの能力向上によって、1kg 前後のマシンですら本格的 GUI を採用することが可能になってきている。この方向の処方箋は、この動きをいっそう強め、画像表示のみならず動画や音声まで含めたマン-マシン・インターフェースを実現しようとするものである。

TRON プロジェクトにおいて、当時では非常に先進的な GUI を提唱したのが坂村であった。坂村は、家庭にコンピュータを普及させるにはそれが「使いやすく」なければならず、そのためにはコマンド入力を基本とする CUI が障害になるという分析を示している。

このようなプロンプトとコマンドを使ってコンピュータに作業を指示する方法は、ディスプレイには文字しか表示できず、またコンピュータへの入力の手段がキーボードを通してしかできなかった時代の技術を引きずっており、コマンドの名前やファイルの名前などを想起して入力する必要があるのが欠点である。[.....]

[GUI は] 想起が必要なプロンプトとコマンドによる方法とくらべてユーザーの負担を軽くすることができ、使いやすいユーザー・インターフェースの実現には不可欠な技術となっている。[7, pp. 130-135](補足・省略: 大屋)

「使いやすい」コンピュータ、真のホーム・コンピュータを実現するものは GUI である——それが坂村の、そして他の多くの論者に共有される処方箋である。

#### パッケージ型情報機器

一方、パーソナル・コンピュータが担う分野のうち特定の用途のための機械を開発し、パッケージとして普及させることが有効であるという方向もある。パッケージ化することのメリットはいくつか考えられる。同一のものを量産することができるため、生産コストが低く抑えられること。バリエーションが考えられないため、説明書を書くのもトラブルに対処するのも簡単であること。目的が明確であるため、何のための機械なのか、何に使うものなのかが理解しやすいことなどである。

乱暴な結論のようだが、ポータブルワープロが売れる理由の一つには、それが専用機であることが

挙げられると思う。これらは「万能シミュレータ」としてのコンピュータの自由度を自ら制限することにより、製造コストの低下を含むコストパフォーマンスの上昇を実現したのである。[7, p. 267]

パッケージ型情報機器の持つさまざまな長所を普及に役立て、参入可能な人数も増やす。それによって初めて、コンピュータは「普通の人々」のものになるのだというわけだ。

先程の松原の論旨は、一般人として必要な文書作成とネットワーク利用を前提とする限り、パッケージ型情報機器であるワープロで十分だというものとして理解できるし、坂村は TRON プロジェクトにおいてパッケージ型情報機器の必要性を指摘し、μ BTRON というコミュニケーションの専用機を構想していた。一方西垣は、マルチメディアの普及には「情報家電」化が不可欠であると説く。

成功の鍵の一つは、どんな機械オンチでも使いこなせる「情報家電」である。

[.....] このパソコンのハードディスクのなかには、標準的なオペレーティング・システムはもちろん、ワープロや通信用の基本ソフトを最初から組み込んでおく。それならボンとスイッチを入れれば動き出すだろう。[6, p. 196](省略: 大屋)

「使えない」パソコンから「動き出す」専用機へ。西垣自身は、情報機器の普及に必ずしも薔薇色の未来を見ているわけではないが、この「情報家電」が言論空間の発展の前提であるとしている点では変わらない。

#### 4.5. それでいいのか?

マルチメディア化とパッケージ化。これらの開発により、さらに多くの人々がコンピュータを扱うことができるようになる。それがよりよい未来への道であると、そういう主張を見てきた。

だが——私は言わねばならない。多くの人々が使

し、Unix ターミナルは CUI だがマルチタスクである。

17. Microsoft Windows 95 の商業的成功によって、それは確実なものとなった。日本パソコン界の三大アーキテクチャ、すなわち NEC: PC-9801、IBM: PC-AT 互換機、Apple Macintosh はいずれも GUI を採用した OS が搭載されるのが基本となっている。

えるようになればそれは「善い」ことなのか。無論、一部の人間が独占していた力が解放されるのだと言えば、悪くないように思われよう。言論の自由の参加条件からは、多くの人々が言論空間に参画することが重要だと言うことができる。だが、単純に使用可能な人数が増えれば、それで参加条件が満たされていくのだと、すなわち「善い」ことだと、ストレートにそう言えるのだろうか。

ネットワークの進化は、情報化社会に対応した人間とできなかった人間の間に格差を生み、結果として「情報弱者」を生産する——このように情報化社会の危険性が主張されることが多い。だが、それがそもそも、隠蔽された議論である。新しい技術への適応競争の後に生まれているものは「情報敗者」であって、「弱者」ではない。競争があれば「勝者」と「敗者」が生まれるのは当然のことである。無論、「勝者」と「敗者」のあいだの問題の善悪を論じることも必要だが、それ以前に重要なのは、競争それ自体から排除されていたり、あらかじめハンディを負わされている存在としての「弱者」の問題である。

「情報」という概念を広義にとらえた場合、その意味での「情報弱者」、すなわち社会からの情報入手や情報発信に困難を抱えた人々は常に存在していたし、これからも存在するだろう。そういった人々にとって、高度情報化とコンピュータ技術・ネットワークの発展がどのような意味を持つのか。次節では、そのことを考えてみたい。

## 5. 「情報弱者」としての障害者

### 5.1. 従来の言論空間の問題

まず、視覚障害者の例を考えよう。

視覚障害者が討議に参画しようとしても、従来非常に困難があった。まず、言論の自由の成果を享受する——他者の言論を受け取る側を考えよう。視覚障害者に対しては、従来、点字による教育が行なわれていた。しかし、これには非常に大きな困難が2点指摘できる。第一に、特に人生の途中で失明した人々にとって、非常に学習しにくいものだという事である。漢字を表現するシステムも2種類あるうえに普及していない。

この点を克服するために音声出力の必要性が説かれ

るのだが、じつはそれでももう一つの問題が克服できない。それは、作成に非常な労力が必要だという点である。その一方で消費者の数は限られているため、商業ベースで事業を行なうのが困難である。点訳にせよ朗読テープの作成にせよボランティアの努力に頼らざるを得ず、健常者に比べれば選択の余地は非常に限定されていると言わざるを得ないのだ。

さらに、読むことのできる一般図書が限定されている以上に、リファレンス類——辞書、百科辞典など——が読めないという問題が大きい。ただでさえ膨大な情報が詰め込まれているリファレンスは、点訳できたとしても膨大な物理的量になってしまい、検索するのが非常に困難になる。このことは情報発信について非常に大きな問題になり得よう。

発信については、さらに問題がある。日本語の、特に漢字を視覚障害者が書くことは困難である。点字タイプライタを使えばある程度の自己表現は可能だし、例えば(梅棹忠夫のように)口述筆記を使うこともできるわけだが、前者はそれを流通させる手段と読める人の双方が非常に限定されており、後者は費用面からいって非常に恵まれた人しか利用できなかった。

つまり、視覚障害者は文章型メディアの利用が非常に制約されていたし、会話型メディアについても、リファレンス類が使えないことなどにより一定の制約を受けていたと言うことができる。特に、物理的ミーティングを中心としていた従来の言論空間では、視覚障害者は非常に不利な立場に置かれることになった。特定の場所に、特定の時間に移動するコストが健常者とは比較にならないくらい高いからである。そもそも言論空間に参加できない以上、視覚障害者については、言論の自由の参加条件が整っていない状態に放置されていたということになる。

他の障害——肢体障害、聴覚障害、発話障害など——についても、事態はさして変わらない。物理的ミーティングを中心とする従来の言論空間は、障害者にとって、非常にアクセスしにくいものであった。「あらかじめ排除された存在」である彼らこそ、「情報弱者」であると言えるだろう。

### 5.2. 適応技術とイネーブル・ウェア

このような不利な条件を改善するためのもの、それが「適応技術」(Adaptive Technology)である。

適応技術とは、社会適応に不自由がある人間に対し、コミュニケーションと社会進出を可能にする技術の総称と言ってよいと思う。広義には、従って、眼鏡やコンタクトレンズ、補聴器なども含まれるであろう。典型的には、障害者の社会活動を容易にするための、電動車椅子などを考えてもらえれば良い。

アメリカでは、1990年の Americans with Disability Act(アメリカ障害者法)等により、学校・図書館・オフィスなどを障害者にアクセス可能なものにしようという努力がなされている。それは一方で雇用その他の面における障害者差別を禁止するものだが、同時に、技術的支援によって障害者のアクセス能力を高め、健常者との格差自体を縮小させようというプランでもある。

同様の構想は、坂村の TRON プロジェクトでも計画されていた。「イネーブル・ウェア」である。それは、障害者に必要な機能を OS<sup>18</sup>レベルで指針として定め、コンピュータの一部のコンポーネントを入れ換えても全体的な統一性・同一性が失われないようにする、というものであった。この点については節を改めて説明する。

では例えば、情報化によって障害者を取り巻く環境はどのように変化したのだろうか。再び視覚障害者の例を考えよう。

第一に、コンピュータ技術の発展がもたらした恩恵がとして、点字や音声によるディスプレイの実現が挙げられる。

点字ディスプレイとは、コンピュータからの出力を即座に点字に変換し、出入りするピンを操作して表示させるシステムである。これにより、文字表現をほぼ時間・労力の余分な消費なしに享受することが可能になった。一方、音声ディスプレイは、テキストの内容を音声に自動的に変換し、朗読してくれる。さらに漢字表現についても、例えば「戸」は「コセキのコ」(戸籍の戸)のようにあらわすことで(迂遠ながら)実現している。この二つにより、他者の言論を享受する際の障壁がかなり低くなったということができよう。

入力側では、各種キーボードの採用がある。キーボードは押すだけの運動なので、書くのに比べて単純な動作で済む。また、操作の数も限定されており、別の入力方法に置き換えることも、コンポーネント型情報機器であるパーソナル・コンピュータでは容易である。

実例としては点字入力キーボードや、スイッチ一つですべての文字が入力できるシステム<sup>19</sup>などが挙げられる。

第二に、情報媒体の一元化の影響が考えられる。すべての情報がデジタル信号で一元的に記録されるということは、その形式の情報へのアクセス技術を確保すればあらゆるソースにそれが通用するということになる。

例を挙げよう。辞書などのリファレンス・データを CD-ROM<sup>20</sup>に収め、簡単に検索できるようにする規格がある。これとコマンドラインに表示された文字を音声に変換する装置のあいだを CUI による検索ソフトでつなぐことにより、視覚障害者が自由に辞書を引けるようになった([8])。しかも、CD-ROMに共通のフォーマットで書かれたデータがすべて読めるようになったため、百科辞典、英和・和英、独和、仏和その他の辞書、判例つきの六法全書などがすべて、このソフトを開発しただけで読めるようになったのである。これが障害者の創造活動に与える恩恵の大きさは想像に余りある。

重要なのは、健常者と市場が統一されたという点である。CD-ROMや電子テキスト自体は健常者も利用するものであり(むしろそちらを主眼として開発されている)、従って比較的安価に供給されている。検索ソフトは小さなもので、かつ健常者も利用するものだから、やはり高価にはならない(実際にはフリー・ソフトウェアとして提供されているものが存在する)。音声ディスプレイは小さな市場しか持たないが、表示機能だけを担うコンポーネントなので、例えば専用の読書機<sup>21</sup>に比べればはるかに安価になる。

第三はネットワーク形成の影響である。コンピュータ・ネットワークを利用することにより、多くの障害者が非同期型メディアによる討議へ参加することが物理的に可能となったし、そこにあるのはコミュニケー

18. Operating System. 通常我々が使うアプリケーション・ソフトウェアがコンピュータに対して要求する機能を統合的に担当する、いわば基礎となるソフト。具体的には Unix や Mac OS、MS-DOS といったものこと。

19. 例えば、五十音を順にスキャンしていくので、期待する文字の上でそのスイッチを押すなどの操作法。

20. 音楽用のコンパクト・ディスクと類似したデジタル情報の記録媒体。物理的な情報保存方式などは共通だが、どのように表現して書き込むかが異なっているため、直接の互換性はない。読みだし専用だが、大容量の媒体が低価格で作れるため、データの販売・配布用に普及した。

21. 書籍を直接読みとって音声に変換する装置。

ションの速度に健常者とは大きな差がある場合でもさほど問題のない非同期型の言論空間である。

以上で見たように、情報化は障害者が実質的に「言論の自由」を享受することを二つの側面から助けていると言える。第一は実際に意見を享受し、発信する手段を提供しているという参加条件の面において。第二にそのように技術に支援された言論が不自然でなく受け入れられるような言論空間を提供することによってである。

それ以前の時代にはコミュニケーションや、あるいはそれ以前に自己の意志の表現にすら非常な困難を伴っていた人々の状態は、コンピュータと、その周辺に形成される情報機器の発達により確実に改善されていると言えるのだ。

## 6. 情報化の再検討

### 6.1. 処方箋の孕む問題

情報化が障害者に与える影響を見てきた。では、現在提示されている処方箋が実現した場合、それはどのような影響となって障害者の前に現れるのか。そこに「意図せざる帰結」はないのか。坂村はいみじくも言っている。

普通、人間がものぐさだ何だっという場合に、すぐ健常者の立場で考えるのは間違ってると思う。例えば、身体障害者や高齢者にとってみれば、窓を自分で閉めたくても、力が出せないために閉められないということもある。[7, p. 122]

同様のことは、「使いにくい」だ何だという場合にも想定できるだろう。無論、普通の健常者の立場を考えて発言するのは悪いことではない。ただ、それだけに立って使いやすさを云々するのは、傲慢な、想像力を欠いたことであり、他者の独自性を認めないことにつながるのではないだろうか。

インターフェースのマルチメディア化は、確かに、一般の健常者にとってコンピュータへのアクセス可能性を向上させるものであるかもしれない。ファイル名やコマンド名を記憶するかわりに直観的操作を行な

うという企画は、確かに高齢者などの場合に有効だと言われている。

だが、障害者にとってはどうだろうか。「障害者」とは、基本的に、特定の感覚や表現手段に困難を抱えている人のことである。より多くの感覚と表現手段を用いることにより簡単で、かつ高効率なマン・マシン・インターフェースを実現しようとする構想は、実は、障害者にとっては苛酷なだけではないのか。

この面においても、視覚障害者の例から考えよう。GUIを全面的に発展させた OS では、まず、視覚障害がある場合、画面で何が起きているのかをそもそも把握できないという問題が生じる。

例えばファイルを削除するときは、ディスプレイ上のそのファイルのアイコンを情報入力装置であるマウスで<sup>ドラッグ</sup>移動して「ゴミ箱」アイコンに放り込めばすむ。[6, p. 60]<sup>22</sup>

だが、全盲者の場合、画面上のどこにアイコンがあるのかがわからない。そもそも画面上のどこにどのアイコンが存在するのかが見えないのだから、その上にマウスを持って行くことができようはずもない。

成毛真・日本マイクロソフト社長は、障害者援護団体であるプロップ・ステーションのインタビューに答えて、以下のような認識を示している。

しかし、そのことが 95 になって、全盲の人に得かということ、アメリカも含めてだめなんです。難しい。MS-DOS というのはライン処理ですから、コンピュータ側はラインが何を示しているのか話してくれる。ラインに対してラインで答えますよね。でも、ウインドウズ 95 にしろ OS2 にしろ、マックにしろアプリケーションを広げれば広げるほどわけが分からなくなる。ラインバイラインというプロセスがない限り、全盲の人には難しいということが何となく分かりかけてきています。どうするかという問題ですが……。

これはアメリカでも大きなテーマになっています。

22. 「ドラッグ」とは、アイコンの上にマウスカーソルがある状態でマウスのボタンを押し、その押した状態のままマウスカーソルを移動させることをいう。通常、これによりボタンをその上で押したアイコンがマウスカーソルの動きに追従して画面上を移動する。

ただ、無理というだけでは全盲の人のマーケットがゼロになるということですからね。マイクロソフトとしても、小さなマーケットとは思っておらず、何とかしなければとは思っています。[9]

同様の指摘を、全盲者が直接語っているインタビューから引用しよう。

晴眼者にとって使いやすいものは、必ずしも視覚障害者にとって使いやすいはありません。視覚障害者の場合、音声出力装置に耳を傾けながら、メニューを最後まで聞きとおし、カーソルを動かしてリターンキーを押すというような作業をしていると、コマンドを打つよりも二倍三倍の時間がかかってしまいます。自分のためだけにパソコンを使うというのであれば、むしろ今の MS-DOS の世界の方が便利と言えそうなところがあります。[10]

肢体障害者の場合も、同様の問題が生じ得る。マウスのボタンを押したまま動かすのが「ドラッグ」だと説明した。この運動は、実のところかなり慣れを要求するものであり、健常者でもできるようになるまでに時間がかかったりする。まして肢体障害者の場合、そもそも「ドラッグ」という操作ができない場合が考えられるのだ。同様に、音声による情報提供を活用するインターフェースを構築すれば聴覚障害者が困るだろうし、音声入力を基本にすれば発話障害者がコンピュータを使えなくなってしまう。

「普通の人が使いやすいように」というセリフは美しく響く。だが、その言葉が(残念ながら)普通ではない人に向けられたときの結果を、想像したことがあるのだろうか。イネーブル・ウェアを提唱した坂村にして、視覚障害者の問題は十分に認識していないように思われる。

GUIは、確かに、大多数の人にとって使いやすい、「善い」ものであるだろう。だが、だからといって他の少数者の権利を犠牲にして押しつけることが許されるわけではないだろう。GUIは万能の処方箋ではない。そのことを確認した上で、別の検討に移ろう。

## 6.2. ツールは何によって透明であるのか

まず、「道具としてのコンピュータ」を考え直すところからはじめたい。

西垣が4.1.で展開したツール論を要約すれば、以下のようになるだろう。すなわち、誰でも、買ってきてすぐに意識せずに使えるようになる道具が「透明なツール」であり、そうでないものが「不透明なツール」である。不透明なツールは思考の増幅機などにはなり得ない。なぜなら、ツールの操作自体に精神的なエネルギーが消費されてしまうからである。だが、このツール論は正しいのだろうか。

考えてみよう。西垣が「透明なツール」の例として挙げているものは、すべて単機能の道具である。その「正しい」使いかたは、基本的に1種類しかあり得ない。電話は音声を伝達するための道具であり、それ以外の使いかたはない。だが「パーソナル・コンピュータ」は、あるいは「コンピュータ」は、そうではない。それは坂村が言うように、本来無数の可能性を持つ「万能の」機械である。

カメラの比喩を使おう。「透明なツール」としてのカメラを、我々はすでに得ている。コンパクトカメラや、「レンズ付きフィルム」などは、シャッターを押せば写真が撮れる。機械自体の存在を意識することは、ほとんどないといってよい。まさに、「ボンとスイッチを入れれば動き出す」[6, p. 196]のだ。

だが、いくら「透明な」カメラが普及しても、西垣の議論によれば「不透明な」カメラがなくなったわけではない。一眼レフや、あるいはさらに箱型カメラさえも消え去ったわけではない。それは、我々がカメラに求める多様な要求に「透明な」カメラでは応えられないからである。

例を挙げてみよう。簡単にわかるのは、芸術写真の分野である。被写体のボケ具合とか、露出の精密なコントロールを行なうためには、それらを写真家のコントロール下に置くことが必要である<sup>23</sup>。それ以外にも、

23. この場合、直接的に支配し決定するという意味での統制下に置く必要はなく、決定に実質的な権能を持っていれば良いわけではない。従ってオートフォーカスや自動露出が否定されるわけではないが、必要があれば統制を取り戻せる必要はあるだろう。いかに不透明性を和らげてくれるシステムが開発されようが、柔軟性によって本来の不透明性は残存するのである。

建築写真を撮る場合には光軸のフィルム面に対する角度を変化させる必要があるし、近接撮影にはごく単距離でもピントの合うようなシステムが不可欠である。そして当然のことながら、これらの機能は「透明な」カメラには用意されていない。これらの機能を必要とする人数が少ないからである。

従ってそのような場合、人間が操作しなくてはならない部分が山のようにある、多機能のカメラに頼らざるを得ないだろう。それは当然、状態のヴァリエーションを増やすことでツールとしての透明性を減少させることになるが、それでも多様な要求に柔軟に応えるためには、複雑性が必須なのである。

ではその用途が限定されていない、柔軟なカメラは「不透明な」ままなのか。もちろんそうではない。一定の修練を積むことによって、最初は不透明だったツールも徐々に透明になっていくのだ。専門のカメラマンは、まったく自動化されていないカメラを使って、透明なカメラを使っている素人より速く、的確な写真を撮ることができる。そのとき、彼の意識とカメラは一体化している。人間は努力によってさまざまなツールの透明性を上げていくことができる生物なのだ。

無論これは、すべての人が修練を積むべきなのだという主張ではない。たまにしか写真を撮らない人や、それで満足できる人はコンパクトカメラを使えば良いのである。ただ、「コンパクトカメラでいいじゃないか」と建築写真家に強要するのは愚かなことだし、「一眼レフは透明なツールではない」と不満を漏らすのは懦弱なことである。多機能で柔軟性の高いツールは、それを透明にする手間を上回る利益が見込まれるか、あるいはそれを習得することによって自己の現在の要求自体が変化するかもしれないという期待のもとに挑戦する冒険の手段なのである。

もう一つ、別の議論を提出しよう。それは、「単機能のツールを作るためにこそ多機能のツールが必要になる場合がある」ということである。

カメラの例を再び挙げよう。「スナップ写真を簡単に撮る」という目的のために、例えばコンパクトカメラが生み出された。だが、「顕微鏡写真を簡単に撮る」という目的のためには、どうだろう。市場が非常に小さいから開発されないし、されても非常に高価なものになってしまうだろう。

この目的を満たすためには、一眼レフのカメラに適切なアダプターを取り付ける、というのがもっとも簡単な方法である。コンパクトカメラにどんな仕掛けを施そうが、顕微鏡写真を撮るのは困難だ。あらかじめさまざまな可能性が開かれているからこそ、それを限定してやることができ、それによりパッケージ化されたツールを作り出すことができるのである。

### 6.3. 情報化のコストパフォーマンス再論

ここまでのツール論を踏まえて、再びコンピュータのコストパフォーマンスについて考えよう。松原は、さまざまな装置やソフトウェアの組合せによって知識を得る必要のある場合の数が累乗的に増加することをもって、コンピュータのコストパフォーマンスは低いと、そう結論づけた。

ワープロならば付属の冊子で解説は完結するのだが、パソコンの場合、汎用性を目指すという性格から使用に必要とされる情報が累乗的に増える傾向をもつのである。こうした情報を収集するのにかかる労力をコストとすると、それに対するパフォーマンスは、仕事の目標がよほど明確であり、しかも複合的であって、さらに相当に大きい利潤につながるのではない限り、見合うものではない。[5, pp. 358-359]

実のところ、この議論は正しくない。確かに、各コンポーネントの取り扱い方法が異なれば、この問題が生じる。だが実際には、同種のコンポーネントはほぼ同じ取扱方法で、同じ形式で他のコンポーネントと情報をやりとりする。この情報伝達の約束を「プロトコル」と呼ぼう<sup>24</sup>。

例えばモデム<sup>25</sup>は「AT コマンド」という規格で取り扱うというルールが確立している。数種のモデムを使う場合でも、個々のモデムに特有の知識は多くない。私がすぐに思い付くのは、電源スイッチの位置くらいのものである。このような取り扱い方——あるいは

24. 本来は情報伝達のソフトウェア的な規格についてのみ使われる言葉である。ここではハードウェアの面—端子やケーブルの規格—まで包括した抽象的な概念として用いる。

25. 電話線を用いて情報をやりとりするため、デジタル情報をアナログに変換し、または逆に変換するための機器。



他の装置との情報交換のプロトコル——の統一さえ行なっていれば良いのだ。

むしろ、機種特有の知識の量は、ワープロ専用機などの方が大きいと思われる。違うメーカーのワープロは異なる操作体系と、さらには異なるキーボードを持っているのが普通である。機種を変えるたびに(あるいは、ワープロのメーカーを変えなければ)すべての知識を身に付け直さなければならないことを考えると、長期的に見た場合、むしろコンピュータの方が学習のコストは低いと言えるのではないだろうか。

また、専用機でコストが削減されるのは、相当大きな市場がある場合のみであるから、それ以外にはあてはまらない。文章作成は大市場である——年賀状やちょっとした手紙を作成するレベルまで含めれば。だから、専用機は実際に普及したし、今でもなくなる気配はない。特定の需要を持つ人々が多くいる場合、基本的には商業的に解決されると言ってもよく、そのことにまったく問題はない。

だが、そこでの議論を単純に他の分野に拡大適用するのは誤っている。市場の小さい、特に実質的権利保障を受けていない人々の問題については、非=商業的に対処しなくてはならないからだ。例えば障害者援助の場合、パソコンの利用が進む以前にも専用の読書機などは開発されていた。だが、市場が狭いためもあって非常に高価で、ただでさえ平均的に収入の低い障害者では入手が困難だったのである。

障害者問題だけではなく、それ以外の、例えばCAD(電子製図)などでもパソコン利用の方がコストが低いと言われている。松原の議論は、基本的には文書作成しかしない健常者という、非常に限定された、だが多数であるという立場のみに立脚した、傲慢なものであると言わざるを得ないのだ<sup>26</sup>。

坂村は、パッケージ型の障害者援助機器の問題点としてさきほど述べたような価格面以外に個々の障害者の症状に合わせた装備にするのが難しいことを指摘し、TRON計画においては健常者と障害者の使うものを同一化しようという提言を行なっている。それが「イネーブル・ウェア」である[7, pp. 80-81]。無論、視覚障害者と健常者がまったく同一の機器を使うわけにはいかないから、細分化したコンポーネントの一部を入れ換えることで容易に対応できるようにしようというものであった。コンポーネント型なら、一部を障害者に合

わせて開発し、入れ換えれば良いのだから、開発努力は限定され、かつ分散されるので、さまざまな対応が企業の小規模なプロジェクトや個人のヴォランティア・ベースの活動として動かしやすいということになる。これは「情報弱者」の環境改善を加速させる要因ではないだろうか。

## 7. 結論

以上長々と述べてきたことは、結局、万人のあらゆる状況において有効な処方箋など存在しないのだ、というだけのことである。それがあらゆる問題における基本的な構造であると私は主張し[11]、「正解」のあいだの対立・依存関係の指摘とその具体的なバランス点を提示することが重要であるという認識を示している。この節では、そのような対立がどこに想定され、そのうちのどこにバランス点を求めるべきなのかを述べよう。

一方の対立軸は、単純に「使える」人間の数を増やすことが善いのか、イネーブル・ウェアなどによってもっとも恵まれない層のアクセス可能性を保障するのが善いのか、という問題である。これについては、そもそも両者が完全に矛盾するものではないことを確認する必要がある。パッケージ化やマルチメディア・インターフェースの採用という戦略は、数の多い健常者を対象として考えれば十分に市場として成立するだろうし、とりあえずある程度動く情報機器が欲しいという人々に無用な努力を強いるべきではない。従って、松原の

しかし、ここ数年、コンピュータを使用しなければ日本社会が世界に遅れをとるかのような宣伝が、マスコミにおいてほとんど脅迫のように行われている。[.....]ここで指摘したいのは、相当な人数の人が私生活においてまで金融屋や学者になろうという決断をしているのでない限り、パソコンを一家に一台置かねば「遅れて」しまうといった宣伝は詐称になるということである。[5, p. 359](省

26. 無論、松原は金融や経済統計など、コンピュータが有効である分野もあると認めている。ただ、コスト算出の基準を間違えたこと、情報機器の広い応用分野に関して知識が限定されていたという問題を指摘し得るだろう。

略: 大屋)

という指摘は、間違いなく真実であるだろう。ただ、だからといって情報化——特に情報機器の発展——自体の価値が減るわけでもないことには注意しなければならない。ポイントは、それが「文書作成し olmayan 健常者」という限定された立場に立脚した議論であるということに自覚することである。健常者の世界がすべてなのであって、そうでない世界が奇妙な、「正しくない」ものなのだという傲慢な思い込みは防がなくてはならない。

要約すれば、

- a. 簡単に使いたい人、努力したくない人のために簡単化を進める
- b. 障害のある人、適切に使いたい人のための柔軟性を維持する

という戦略の双方が双方とも妥当性を持っているのだと認める必要がある。「パソコンを使え」という強制も、「ワープロでいいじゃないか」というのも、多様な立場への配慮を忘れた暴論でしかない。さまざまな立場に、さまざまな要求と最適解があり得るということの認識。それは他者を「自分とは違うが、彼なりに合理的な存在」と認めることであり、想像力によって他者と自己のあいだを架橋しようとする試みである。それこそが寛容の基礎なのではないかと、私には思われる。

実のところ、この二方向の双方をある程度満足させるような解決策というのがある。それは、コンポーネント型の情報機器を、とりあえず一通りのことができるようなハードウェアとソフトウェアの組合せで提供することであり、具体的にはいわゆる「プレインストールマシン」として実現されている。典型的には IBM-PC 互換機に OS(Microsoft Windows 95) と数本から十数本のアプリケーション・ソフトウェアをすぐにも動かせる状態で搭載して販売する、というプレインストールマシンは、一方で「買ってきてすぐ動く」という「情報家電」の性格を持ち、一方で、その基盤となっている IBM-PC 互換機の類まれな柔軟性<sup>27</sup>により、さまざまな需要に応えられるマシンになっている。

無論、ほとんどの人にとってはそういった柔軟性の示す「可能性」は可能性のまま終わるのだが、それでもなお、可能性を手にしていて認識することが重要なのではないだろうか。

さて、もう一つの対立軸は、コンピュータの普及に言論空間の危険を見るか、進歩を見るか、という問題である。新たな言論空間としてのコンピュータ・ネットワークの可能性を指摘した松原は、だがすぐに続けて、以下のような懸念を表明している。

しかし、それは第三象限 [=コンピュータ・ネットワークにおいて理想的にコミュニケーションがかわされる場合を想定して立てられた理念] が実現した場合のことである。現実にはメディア・リテラシーに格差があることが多く、一般にパソコン通信のフォーラムでも、常連の発言率が極めて高くなっている。またリアルタイム会議室でも、早い会話にはキーボードを打つのが遅い身障者はついていきにくいであろう。[5, p. 364](補足: 大屋)<sup>28</sup>

だが、これは本末転倒である——メディア・リテラシーの格差は、既存のメディアの方がはるかに高いのだから。ネットワークの中でも即時的な反応性を追求するためにあえて同期型メディアの形式を選択している場所を取り上げて障害者への対応を云々するのは、不公正な取り扱いと言わざるを得ない。

確かに健常者内部での格差は一時的に増大するかもしれないけれども、言論の自由を現代社会を支える重要な価値ととらえ、それが各人に保障されることが良い社会への第一歩であると考えた限りにおいて、情報

27. ハードウェア的には、基本的にすべての部品が入れ換え可能なコンポーネントなので、望むように取り換えられる。購入後約3年半を経過した私のPCで購入当時のまま使われている部品は、ケースとフロッピーディスク、そしてCPUだけである(つまり、電源ユニットやパラレル・シリアルインターフェース、さらにCPUを装着するマザーボードもすでに交換されていることになる)。ソフトウェア的には、流行のWindows 95だけではなく、IBMのOS/2やさまざまなUnix互換OSが対応している。

28. ここで使われている「フォーラム」「リアルタイム会議」という用語は、(松原は注記していないが)NIFTY-Serve特有のものである。コンピュータ・ネットワーク一般のことを論じようとする際に、特定の、しかも商用ネットワークの用語を無警戒に使用することには異論があり得よう。

化は言論の自由の状況を良い方向へシフトさせていると評価することができよう。

無論、これが最終の結論だというわけではない。具体的なバランス点についてはあくまで中間的な、現時点での判断である。将来的には健常者内の格差拡大とか、情報化によるリアリティの変容などのデメリットが無視できない水準に拡大する恐れもあり、我々としては、その負の側面に警戒を怠らない必要がある。そのことは認められなければならないし、対策を施すことも必要である。だが、一元的な万能の処方箋がない以上、我々には、一步一步前進しながら細かな考察を続けていく以外の対策はないのではないだろうか。

この意味でも、インターネットの発展は従来の「イエスカノーカ」式の検討に問題を突き付けるものであるように思われる。周知の通り、インターネットを実現している技術はトップダウン的に決定された「美しい」(あるいは整合性のある)体系ではなく、ボトムアップ的に、あるいは「その場しのぎ」的に形成されてきた、必ずしも相性が良いとは言えない技術の集積である。ネットワーク自体の構造も、パソコン通信のようにホストを中心とした整然たる階層構造ではなく、非常に分散的・分権的なものである。だが、実際に情報化を進展させ、多くの人に福音をもたらしたのはインターネットのようなとりあえず使えることを重視したシステムであり、万人が心から納得できることを理想として制定されたシステムではなかった。

村井は、インターネットでの技術進化の原則を次のように表現している。

ふつうは、新しい技術をつくらうというときには、原理とか哲学、そして、技術的な仕組みについて議論しながら決めるのですが、インターネットの技術を決めていくときには、どれだけの技術者がその技術を支えられるだろうかという、人間の能力の問題を非常に重視します。つまり、どんなよい技術でも、それを支えることのできる技術者が少ないならば、普及して運用されることがない、と考えているのです。[3, p. 41]

その背景にあるのは、ソフトウェアも、技術全体も、実際に使われながらでなくては決して進化しないとい

う信念である。重要なのはとりあえずできるだけ多くの人に使ってもらって問題を洗い出すことであり、使っていくなかで「意図せざる帰結」を修正していくことであり、そもそも、修正できるような柔軟なシステムを構築しておくことだ。

このような漸進的進化システムの欠点として、試行錯誤や競争が一定期間継続し、そのあいだは規格やプロトコルが統一されていない状態が続くことを指摘する声がある。例えば西垣は、1994年当時のCD-ROM関係規格の乱立状況に不平を述べ、独特の規格で囲い込みを狙うメーカーの戦略を批判している[6, pp. 64-66]<sup>29</sup>。

しかし、考えてみて欲しい。我々には先端の混乱状況にコミットする必然性はないのだ。乱立する規格の中からひとつを選んで買え、などと強制されるわけではないのだから、安定して「今」情報機器を使いたいのであれば、ワープロなどの「枯れた」技術を使っていればよい。

一方、特殊な需要や利得が考えられるのならば、不統一を気にせずにある規格を選択することもできよう。この場合も、規格の乱立によるデメリットはさほど大きくならない。結局同種の規格は統合されるものだし、物理的に同じ媒体の場合、双方をサポートすることも難しくないのである。CD-ROMの規格乱立は1年程度しか続かなかったし、終わってみればすべての規格に対応できるハードウェアができていただけだった。

だが、資本主義の市場発展が実は合理的な個人の利得計算のみならず起業家の冒険精神を必要とするように、さまざまな情報機器の発展にも、利害関係からだけではなく自分が「正しい」「望ましい」と思う規格をサポートするという冒険精神が必要とされる面があるように思われる。それはあるいは購入するという形で、あるいは特定の規格の長所を(自分に直接的な利益はなくとも)吹聴して回るという形をとるだろう。自己の直接の利益にならないにもかかわらず、あえてリスクや効用の減少を引き受けるこのような行動をアマル

29. 実際にはこの批判は不当である。当時定められたさまざまな規格はそれぞれに特色のあるものであり、それらを同時に満たす規格を作ることは難しかった。ある性能に特化させようとするれば独自化するのむしろ当然であり、そのことはハードウェアの性能を限界まで引き出そうとするゲーム専用機のソフトウェアには互換性がまったくないことでもわかる。性能と互換性を同時に手にすることはできないのだ。

ティア・センはコミットメントと名付け、経済学における偏狭な人間観を修正するものとしている [12]。

無論、これは冒険であり、誰にでも要求されるものではない。規格間の競争にあえて参加することで自己の主張を確認したいとか、むしろ積極的に価値観の変容を経験したいという人間だけが冒険に出れば良いのだ<sup>30</sup>。だが、そこにあるのも一種の言論空間であると考えるとき——各自の意見は商品の選択という形をとることもあり得るのだから——混乱のように見えるものも討議の一種なのであり、むしろ互いを他者として姿を写しあっている認識の深化の過程だと見ることができるだろう。そのとき、冒険に乗り出しもせず不満を述べるのは適切な行為とは思えない。現在の自己に必要な範囲で満足して黙っているのなら批判はできないが、主張があるのなら討議に参加し、少しでも良い明日を目指すべきなのだ。

最後に、坂村の用語を思いだそう。「<sup>イネーブルウェア</sup>可能にする装置」だがコンピュータがイネーブル・ウェアであるのは、障害者にとってだけではない。それは我々全体を新たな言論空間に誘うものであり、新たな冒険の地図となるべきものでもある。

さまざまな立場を主張しあい、認めあい、自分自身のあり方を再編していくこと、それが討議である。そして討議という冒険を可能にするもの、主体自身の変貌を可能にする機械が真のイネーブル・ウェアであり、コンピュータに、そして情報化に期待されるものではないだろうか。

## 8. おわりに—nec spe, nec metu.

ぼんやりと考えた。数十年前、まだ「コンピュータ」という言葉が空調の効いた部屋に鎮座します巨大な箱を意味していた時代に、フィクションの世界でさまざまな未来像が描かれた。「コンピュータ」という言葉の意味する未来、それはあるいは万能のコンピュータによって快適そのものの生活が実現している世界であり、あるいは独裁者コンピュータに全人民が支配されている暗黒であったりした。

だがそれから二十数年を経て、現実はどうなっただろうか。コンピュータの性能は飛躍的に向上し、2万円程度の家庭用ゲーム機の計算能力は、かつての大型

コンピュータを遥かに凌駕している。それでも我々の世界を薔薇色の未来が訪れたわけではないし、同様に世界が闇に閉ざされたわけでもない。

今から先の世界についても、同じなのではないか。「インターネットで薔薇色の未来」を説く人も、「暗黒の将来を見据えよ」と叫ぶ人も、現実の複雑性を一色に塗りこめて平気であるように思われる。実際にはどうなのだろう。そもそも我々の前に、「未来」など姿を現すのだろうか？

いや、我々を訪れるのはただ、「明日」だけだ。確かに、今日は昨日より少し便利になり、あるいは少し不自由になっている。だが基本的な人間の生活には何の変化もないというのが真実だろう。そしてきっと明日も、今日よりは少し便利で、だが根本的には変わらない時代がやってくるのだ。

無論、小さな変化が連続していくとき、ある日「爆発的な変化」が我々を襲うのかもしれない。だが、巷にある言説の多くは、いつか訪れることになっている変化の可能性を言い訳に、現実立ち向かうことを回避しているだけに思われる。夢は美しいし、理想を語ることは重要だ。だが、それが地道に努力する人を噛み、「明日」を少しでも良くするための努力を葬り去るためだけに行われるのではないと、胸を張って言えるだけのことを、どれだけ多くの人が為し得ているのだろう。

「劇的な変化」に期待して現実から目を逸すのを止め、「ほとんど変わらない今日」を、それでも徐々に

30. ただし、だからといって不統一を放置しておいてよいというわけではない。機械間インターフェースについては、コンポーネント型機器では簡単に対処可能だが、マン-マシン・インターフェースではそうはいかないからだ。

一例を挙げれば適応技術の部分で紹介した音声ディスプレイだが、実は漢字をどのように表現するかが統一されていないという。

音声ソフトの詳細読みで漢字を確認するのですが、それには漢字の知識が必要です。音声ソフトによって漢字の詳細読みがぜんぜん違って、例えば、AOKでは「開戸」の「戸」は「コセキのコ」(戸籍の戸)、これがVDMでは「コベツハウモンのコ」(戸別訪問の戸)というように読みます。それが同じ字だということを知らないとなんか分からなくなっています。[10]

この状況を放置しておけば、相変わらず全盲者にとって情報発信は困難であり、言論空間の分離を生むだろう。このような分野について国内的な標準規格を定めることは、言論の自由の基盤整備として急がれるべき事柄である。

## 参考文献

- [1] 井上達夫. 共生の作法: 会話としての正義. 現代自由学芸叢書. 創文社, 1986.
- [2] 西垣通. 聖なるヴァーチャル・リアリティ: 情報システム社会論. 21世紀問題群ブックス, No. 23. 岩波書店, 1995.
- [3] 村井純. インターネット. 岩波新書 (新赤版), No. 416. 岩波書店, 1995.
- [4] 大屋雄裕. ネットワークと法システム. 第1回懸賞論文コンクール 受賞論文集, pp. 67-76. 東京大学法学部緑会, 1994.
- [5] 松原隆一郎. コンピュータの社会的意義 その光と影 . さまよえる理想主義: 現代日本社会論, pp. 350-368. 四谷ラウンド, 1996. 初出: 「コンピュータによる高度情報化と産業社会」 『RIRI』1995年3月、流通産業研究所.
- [6] 西垣通. マルチメディア. 岩波新書 (新赤版), No. 339. 岩波書店, 1994.
- [7] 坂村健. 電脳社会論: TRONの予言. 飛鳥新社, 1988.
- [8] 高千穂遥. 高千穂遥の大混戦: かかってきなさい! 月刊アスキー, p. 439, 9 1996.
- [9] 竹中ナミ, 森川明義. 支援企業探訪: マイクロソフト株式会社.  
<http://www.eni.co.jp/prop/flanker/14/14-ms.html>.
- [10] 村上真雄. 視覚障害者とコンピュータと学校教育: 関戸直明くん.  
<http://www.kirihara.co.jp/murakami/blindview.htm>.
- [11] 大屋雄裕. 永遠と日常のあいだに. 東京大学法学部 演習: 自由社会の哲学的基礎 (4) 課題レポート, 1995.
- [12] アマルティア・セン. 合理的な愚か者: 経済理論における行動理論的な基礎への批判. 合理的な愚か者: 経済学=倫理的探求, pp. 120-167. 勁草書房, 1989. 訳・大庭健.

「良い」方へシフトさせていこうと地道な努力を積み重ねること。それこそが知的に廉直な態度であり、現在、求められている言論のあり方ではないのだろうか。自戒の意味を込めて、無駄口をあえて書き付けておこう。

平成8年9月26日 大屋雄裕

本稿に引用した文献は、別表の通りである。

表のうち、WWWにより公開されているリソースについては、その所在を URL<sup>31</sup>で示した。通常の文献データと異なり現在の位置を示すものに過ぎないため、変更されている可能性が常にあることに注意して欲しい。

冒頭のジョークは、平井吉夫 編『スターリン・ジョーク』(河出書房新社 1983) 所収のものを、スターリン憲法の条文の訳は山之内一郎「ソヴェト社会主義共和国同盟憲法」(『人権宣言集』岩波文庫、岩波書店 1957)のものを利用していただいた。

最後になったが、本稿の構想段階から数々の有益なアドバイスを与えてくれた、東京大学教養学部の徳岡正肇君に感謝を捧げたい。

31. Uniform Resource Locator. インターネット上の各種ファイルの所在を、統一的に表現するシステム。

## 解題

東京大学大学院法学政治学研究科・助手採用出願小論文、電気通信普及財団・テレコム社会科学学生賞 入賞作品。執筆は1996年夏。公刊バージョンは『テレコム社会科学学生賞 入賞論文集 No. 6』（財団法人 電気通信普及財団、1997年）pp. 287-318。

残念ながら技術的には失敗作。基礎的な考察として  
1) 言論の自由における受容の価値の指摘、2) 言論の自由の要件効果に関する法哲学的考察、3) 道具に関する哲学的考察を行なった上で、情報化の現状をどう判断するかという論文なのだが、構成がこの通りになっておらず、話題相互間の関係がわかりにくいことこの上ない。普通に似合わず他人の言うことに気を遣ったのが悪かったのではないだろうか。

内容面に関しては間違ったことは言っていないと相変わらず思っているし、障害者のみならず高齢者への「イネーブルウェア」としてのコンピュータの価値（とその現在の問題点）も徐々に認識されつつある。音声認識ソフトウェアの価格は一万円強という驚くべき水準まで低下したし、視覚障害者のためのコンピュータ・システムをフリーソフトウェアで作ろうという動きもあるらしい。問題は——いつか完全に解決するなどとは決して言えないにせよ——解決されつつあり、我々は前進を続けなくてはならない。

注目されるに値するのは、Linuxなどのフリーソフトウェア運動の進展とともに、ある程度の数の高齢者が参加し、趣味としてのコンピュータを楽しみだしていることだ。情報弱者論によれば疎外されるはずだった高齢者が、である。一見「弱者」の側に立っている情報弱者論の論者の方が、むしろ、「障害者・高齢者＝能力の劣る人間＝弱者」という構図を強要することによって障害者や高齢者の可能性を阻害していたのではないだろうか。人は能力によって老いるのではなく、周囲から老人であるという立場を強制されることによって老いるのではないか。インターネットのような手段によって、物理的な「周囲」を越えた世界に直接接続することによって、人間が社会的な老いに抵抗する方法が見出だせるのではないか。そんなことを考えたりもしている。

哲学的な考察の部分について一言だけしておきたい。不透明なものを透明にしていくことによって「使える」ようになるという道具の基本的な性質について述べた

が、野矢茂樹先生（東京大学教養学部）から「不透明であることが有意な道具もあるのではないか」という趣旨のご指摘を受けた。例えばプログラミング言語の論理は我々の日常言語のそれに比較して制約が大きく、不透明なものとして現われるだろう。だがそれと接することによって我々は、我々自身のあり方とは異なる別の論理体系——野矢先生の言葉を使えば「規範の他者」と出会うことができるのではないか。そういう意味だろうと思う。この批判はまったく正しく、私の考えの及ばなかった点である。いずれ自我論との関係からもう一度議論を深めてみたいと思っているのだが、さていつの日か。  
(1999年5月28日)