### みんぱくリポジトリ

国立民族学博物館学術情報リボジトリ National Museum of Ethnology

マルチメディア時代の起点: イメージからみるメディア

メタデータ	言語: Japanese
	出版者:
	公開日: 2017-03-14
	キーワード (Ja): マス・メディア, コミュニケーション
	キーワード (En):
	作成者: 久保, 正敏
	メールアドレス:
	所属:
LIRI	http://hdl.handle.net/10502/00008397

第二章 | イメージとコミュニケーション

### 【1】イメージの定義

ど、社会学で使われる「イメージ」である。この場合は社会的認知や印象の意味でこの言葉 が使われている[池田謙一『社会のイメージの心理学』一九九三、サイエンス社]。 を指す。また、最も広い文脈で使われるのは、「一般アメリカ人の持つ日本人のイメージ」な われる。例えば、工学分野では画像処理技術を「イメージ・プロセッシング」と呼ぶが、こ の場合のイメージは、人間の外界に存在する図像や映像そのもの、すなわち視覚的な情報源 イメージという言葉は、心理学、社会学、工学などさまざまの分野でさまざまな意味で使

言葉によって、私たちは、心の中に猫の姿を図像として思い浮かべる。このように、あたか るもの、準感覚的なものを指す。これは「心的イメージ」と呼ばれる。例えば「猫」という とらえた場合に、外界の事物が認識され、脳内部で表現されたもの)のうち、感覚にかかわ も心の中に描かれる絵のようなものが、「心的イメージ」である。 メージ」である。心理学では、心の中に作られる表象(人間の脳を情報処理システムとして メディアとの関係を考えようとする本書で特に注目したいのは、心理学で定義された「イ

気かい」と友人に尋ね、それに相手が答える場合、発信者はまず「君の飼い猫」の心的イメ ージを思い浮かべ、それを言語に置き換えて発言する。受信者はその言語を解読し、「飼い猫」 「心的イメージ」と考えられる。コミュニケーションの場面、例えば「君の飼い猫はこの頃元 コミュニケーションの場面で人が情報を受け取るとき、まず脳で認知されるのは、この

音を聞かなくても、「電話」という言葉や絵から、電話の呼び出し音を聴覚イメージとして頭 とは、結局そうしたイメージのキャッチボールを繰り返す作業だと考えられる を、それに対応する心的イメージに置き換えるのであろう。すなわち、コミュニケーション 心的 イメージは、決して絵のような視覚的なものだけではない。私たちは、実際に電 話

の中で再現できる。ある店で食べた激辛カレーの味を味覚イメージとして再現することもで

運動選手が行うイメージ・トレーニングでは、筋肉の動きや圧迫感などを思い浮かべ

かべることができるのは、その例である。 き肉屋の看板を見ただけで、 に対応する心的イメージが存在するし、それらを統合した形でも存在すると考えられる。焼 あり、五感と呼ばれる視覚・聴覚・体性感覚(皮膚感覚、深部感覚)・臭覚・味覚のすべて 心的イメージは、感覚そのものからはある程度独立したものであるが、感覚に近いもので 肉の焼ける音、臭いと味、焼き肉の皿の絵を一瞬にして思い浮

ることができるという。

義された「心的イメージ」を考察の対象としたい。 として、イメージを考えようとする本書では、外界の図像を指す工学用語としてのイメージ や、社会的認知を指すイメージは除外し、実感的に経験できるイメージである、心理学で定 メディアから情報を受け取って事物を認識し、次の行動へとつなげていく認知活 動 の基本

では心的イメージとはどんなものだろうか。イギリスの心理学者リチャード

ージの定義として、(1) 準感覚的経験である、(2) 自覚できる、(3) それに対応する現実 37

された情報)とは異なる結果をもたらす、 の刺激がなくても疑似的に経験できる、(4)ただし実際の知覚(=感覚器官から新たに入力 『イメージ体験の心理学』一九九二、講談社]。 (2)直観像、 (3)記憶イメージ、(4)想像イメージ、の四つに分類した[田嶌 の四点を掲げ、 メディアとイメージの関係を考えるために、 これに適合するイメージを、 1

### [残像と直観像]

まず彼の議論を基本にして整理してみよう。

をするもののことである。圧覚、温度感覚、聴覚でも存在するが、最もよく研究されてきた と提示されているにすぎないテレビや映画の映像が、なめらかな動きをもった動画として知 覚できるのも、 のは、視覚残像である。視覚残像は私たちに身近な現象である。図柄の異なる静止画が次々 残像とは、 知覚刺激がなくなった後でもその興奮が残り、元の知覚に極めてよく似た体験 残像のおかげである。

ドを聴いているかのように細部が再現でき、しかも時間経過も実際とほぼ同じだという。 考えられている。 ることができる。残像が感覚器レベルの現象であるのに対し、直観像は見た後も数 ○九年に発見された現象である。見ている対象物を取り除いても、その像を鮮明・正確に見 直観像(Eidetic Imagery)と呼ばれる現象は、ドイツの心理学者イェンシェによって一九 する像であ 視覚に限らず、聴覚についても直観像が存在し、 ŋ 眼球を動かしても位置は変わらないから感覚器官よりは深部 例えば、 あたかもレコー 分間 Ó 現 象と 鮮 直 崩

観像 Journal of Social Psycology 87, 1972, pp.179-187] によれば、アボリジニの子供たちの中で視 "A Cross-Cultural Study of Eidetic Imagery among Australian Aboriginal Children" The 字による抽象的・論理的な思考が、直観像の働きを弱めるのではないかと考えられている。 それが抽象・記号的モードの働きによって弱められると説明できるのかもしれない。 ニはイメージ的な学習能力が高いと考えられるが、彼らは具象・図像的モードの能力が高く、 るとすれば、直観像は後者との関係が深い現象だと考えられる。前に述べたようにアボリジ 覚的直観像現象を示す者の比率は、西欧式の学校で文字教育を受け、白人社会への順応が高 ,ほど低くなるという。ヒトの認知活動を抽象・記号的モードと具象・図像的モードに分け 残像と直観像は、極めて感覚器官に近い部分で生じる現象であるが、これよりも脳内の深 実際、オーストラリア・アボリジニについて調査した報告 [P.W.Sheehan and S.J.Stewart の現象を示す人は児童や無文字社会で多く見られるが、文字社会では非常に少ない。文

## [記憶イメージと想像イメージ]

い部分で行われる認知活動にかかわるのは、次の記憶イメージや想像イメージである。

像であり、イメージとして代表的なものである。友人の顔を思い浮かべたり、普段通 うに知覚の模写に近いものだけでなく、自分が経験したことがないものや、現実に存在しな た駅の構内を思い浮かべたりできるのも、これである。さらに私たちは、記憶イメージのよ 記憶イメージとは、知覚したものがなくなっても、心の中に思い浮かべることのできる心 心い慣れ

想像イメージとは、記憶イメージを分解し再構成したものだと述べている[田嶌誠一『イメ ージ体験の心理学』一九九二、講談社、二○ページ]。 いう言葉がイメージ(image)から派生したのは、この点に由来する。心理学者の成瀬 いものまで思い浮かべることができる。これが想像イメージである。想像(imagination)と

をくわえた蛇「ウロボロスの輪」の視覚イメージが現れたためであった。それまでに記憶さ が、ベンゼン環の分子式を説明できる構造を思いつかずに苦しんでいたとき、鎖状の構造で れたのだと考えることができよう。 れていたさまざまな知識が、イメージの世界に投影されたうえで自由に再構成され、統合さ はなく環状の構造を想定すればうまく説明できることを発見したのは、夢の中に、自分の尾 想像イメージは、発見や創造に力を発揮する。よく知られているように、化学者のケクレ

ジは、再構成や外化という相互作用を繰り返しながら、人間の創造にも関与しているのだ。 行われる。 視覚イメージとしてのデザインを実際に紙の上に描くという、脳内のイメージの「外化」が 記憶イメージは、知覚とのかかわりが強い分だけ、受動的なものだといえるのに対し、想 デザイナーが新しいデザインを考える際にも、似たような過程が見られる。その場合には、 これが契機となって、デザイナーは新たなデザインを構成していく。 想像イメ

もあるから、両者の間に明確な区別を設けることは難しい。そこで本書では、記憶イメージ 像イメージは、ここで述べたように、創造につながる能動的なものである。しかし、記憶さ ージが再構成されて想像イメージとなり、それが記憶イメージとして定着する場合

[フィンケの視知覚とイメージのモデル] 対象についての 意味記憶 知識 より高次の 視覚バッファー 特徵分析 特徴の識別 明るさの 検出 目 物理的 網膜での 対象 情報処理 (図2-1)との 現 よう は、 11 ように 守 在 実 0 な 脳 雄 0)

そこに関係する なぜなら、 そして、 メデ 残像や直 ō ゚゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゚゙゙゙゙゙゙゙゚ は、 ア を介し 観 記憶、 像の イメージや想像イメージだからである。 ように、 た情報 の受発 感覚器官 信は 近 脳 0 V 深部 部分で生 で行 ゎ じ n る る 現 認 象 知 は 除 活 動 外することに 元に基づ , 7 する お ŋ

と想像イメージをまとめ

たものを「イメー

ジ

と定義する。

## 【2】脳内でのイメージ形成の仕組み

わ ジを考えた場合、 され るかどうかをめ こうし 間で は 形 て意味記憶となってお 際 表 中 成 に絵 た 現 一九七〇年代に論争 認 命 iz ィ されて 知 題 が は X 0 心 的 作ら 抽 1 表 理学』 心 な表 <" V ジ 象 象 的 0 0 る は れ L 象 な命 て、 中 0) るとする か خ i だ 脳 な 九 义 実際 認 ろ 題 0 1 九 が繰 ŋ 的 知 う 中 とす 0 な Ŧi. に絵 形 心 か で イメ 表 り広げら 理 は イ 3 岩 記 象 学 メ が 視 実 波 1 が 号 0 描 覚 際 1 命 ジ 書 組 Ō 分 13 か ィ 題 は 店 n 式 野 Z n ど X 派 派 脳 合 の 0

ル 内のスクリーン 図 <u>i</u> が優勢である。 (視覚バッファ) 上に実際に描かれると考える、コスリンやフィンケのモ 神経心理学や大脳生理学の研究結果も、このモデルの妥当性

を支持しているようだ。

析されて、 情報はこのスクリーン上に像を結び、それを心の目が見る。これが視知覚である。 リーンは、視覚器官から入力された、外界の図像を描くためにも使われる。外界から スクリー コスリンやフィンケのモデルによると、意味記憶にある表象から視覚イメージを描くスク ン上にイメージとして構成され、それを心の目が見る。これが視覚イメージなので 記憶の中に貯蔵される。これとは逆に、記憶の中から情報が取り出され、それが それが分

らかの認知過程を共有していると考えることができるかもしれない。もし、そうであるなら、 ものだが、 る。 ある。 の出力」である記憶や想像のイメージ生成が、同一のスクリーン上で行われるという点であ もらう実験があ イメージと知覚の間で見られる次のようないくつかの現象を、うまく説明することができる。 彼らのモデルで最も興味深いのは、脳の中で、「外からの入力」である視知覚と、「内 彼らのモデルは、 薄暗 これを視覚だけでなくほかの感覚についても拡大し、知覚とイメージ形成が、何 い部屋で図像を投影し、それを見る被験者に、どんな図柄であるかを述べて 部屋を徐々に暗くしていき、図像の投影をやめた場合でも、 視知覚と視覚イメージ生成という、視覚に関する認知活動に限定した 視覚

図柄が見える」という。そのとき被験者は、自分が作り出した視覚イメージを、外界からの

出力)の間には混同現象が起きることがあるのだ。 視 いるために起きる現象だと説明できるだろう。知覚 紀知覚と取り違えているのである。これは、視知覚と視覚イメージがスクリーンを共有して (外からの入力)とイメージ (内

覚イメージを作り出すものかもしれない。 ことによってイメージ活動がより活発化する、という視覚遮断効果を利用して、恐ろしい視 ことがある。真っ暗な空間で、音だけ聞かせて怖がらせるお化け屋敷は、視覚が遮断 中を流れる清流の視覚イメージや、森にいる鳥の鳴き声など、聴覚イメージを思 八、大日本図書]。この実験が示すように、感覚器官からの入力が少ない場合に、人間 憶しているモノのイメージを呼び出してくるのである[水島恵一『イメージ心理学』一九八 し、ぐにゃりとした不明瞭な形のモノであれば、その感触から、被験者は過去に経験して記 べてもらう実験では、 **!おうとしてイメージ活動を活発化する。水の流れるかすかな音を聞いて、私** 例えば 箱の中にあるモノを入れておき、 明瞭な形のモノに対しては、そのモノの知覚像を思 被験者にそのモノの イメ V 浮かべ ージを思 い浮 たち され かべる は はそれ 森の

メージをすでに作り上げており、それに合うように知覚してしまうというのである。 である」と述べた。つまり、人間は、何かを知覚する前から見たり感じたりしたい 例えば、少しゆがんだ棒を見ても、あらかじめ自分が直線だと予想したイメージに沿うよ さらにいうならば、 心理学者のナイサーは、「知覚プロセスとは、イメージという予備 知覚というプロセス自 1体が、 イメージの力を借りて行わ 図式による探索 ħ る もののイ Ł 0) であ

ージという色メガネを通して世界を認識していることになる。 何の先入観もなしに世界を認識しているのではなく、常に自分の記憶から紡ぎ出されたイメ うに棒を見て、まっすぐな棒だと認識してしまうという実験がある。極言すれば、私たちは

でに持っているイメージに応じて、認知される情報自体が異なることになり、それが情報の これを情報を受け取る場面に敷衍するならば、同じ情報を受け取っても、それぞれの人がす この点は、メディアとイメージの関係を考えるうえでも非常に重要である。なぜならば、

受発信において大きな影響を及ぼすからである。

えれば説明可能である。すなわち、運転時には視知覚という入力が大きいために、映画 運転するのは難しい。また、ある音楽を聴きながら別の曲を思い出すのは難しい。この現象 ば、ある曲を思い出しながら車を運転することはやさしいが、映画の場面を思い の視覚イメージ形成という出力が困難となり、また、音楽を聴くという聴覚での入力を行 も、感覚器官ごとに知覚とイメージ形成の場が共有されており、その容量に限界があると考 このように、イメージが知覚を補う場合もあるが、逆に知覚を妨害することもある。 聴覚イメージの出力が困難になるというわけだ。同じ感覚器官については、 出 しながら 例え |場面

れている。例えば作 ンが浮かんできたという。また、柔らかい語感の言葉が丸い図形をイメージさせ、 方、異なる感覚器官の間では、知覚がイメージを喚起する「共感覚」という現象が知ら .曲家リムスキー・コルサコフは、ある特定の音に対して、特定の 固い語 色彩シ

ィ

メージが知覚を妨害するのである。

に関連し合ったプロセスであることを示唆している。 にも共感覚が認められるという。これらは、異なる感覚についても、知覚とイメージが相互 感の言葉が直線的図形をイメージさせる、というように、言葉の響きと視覚的イメージの これらの知覚とイメージの間に見られる諸現象は、 視覚についてのモデルである図

間

には新たに入ってきた情報と合成されて変化し続けているのである。 ていく事実を説明している。私たちが、固定的に持っていると考えがちなイメージも、実際 をほかの感覚器官に拡張してやれば、うまく説明できるわけである。またこの図は、 い換えれば記憶イメージが、知覚という外部から入力された情報によって不断に更新され 知識

識や表現といった、高度な認知活動とイメージのかかわりを見ていくことにしよう。 さて、これまでは、イメージの働きを知覚とのかかわりの中で見てきたが、以下では、

認

### 【3】 イメージと記号作用

自 者がそれを理解する際には、必ず記号が媒介となっている。文字は記号の一種であり、言語 ページ)で見たように、コミュニケーションの場面において、発信者が意味を表現し、 いても、 **らか最も高度な記号作用にほかならない。言語を使わない非言語コミュニケーションにお** メディアや情報の受発信を考えるうえで、記号作用は重要な意味を持つ。 仕草や表情などが記号として機能しているのだ。そして、これまでに述べてきたよ 図 1 | 1

うに、意味を表現し、理解する際にキーとなるのがイメージである。そこで、本節では、イ メージと記号作用との関係を整理しておこう。

姿、鳴き声、臭いや毛触り、といったイメージがシニフィエである。 的なイヌのイメージを思い浮かべるとき、「イヌ」という音価がシニフィアンであり、イヌの は言語が生み出す視覚イメージを例に挙げている。例えば、「イヌ」という音価によって一般 ソシュールは言語学をベースに考えたため、記号としては音声言語を考え、記号内容として (シニフィエ)=記号内容」の二つの項目を設定し、この二項関係が記号作用であるとした。 言語学者のソシュールは、「意味するもの(シニフィアン)=記号」と、「意味されるもの

号作用は、「記号→イメージ」の変換過程と言い換えることができるだろう。 かの意味=イメージを感じとることができれば、それらはすべて記号といえる。こうした記 おいなど、感覚器官で知覚されるあらゆる刺激が記号として機能する。人がそれらから何ら この例では音声言語が記号であったが、現実世界では、言葉だけでなく、音、色や形、に

場合、受信者がその記号によってイメージを形成できるように、すなわち受信者側の とできるだけ一致するように、記号を選ばなければならない。言語とは、この「記号←→イメ 何らかの記号に変換すること、すなわち「イメージ→記号」という変換が必要である。この →イメージ」変換におけるイメージが、発信者の「イメージ→記号」変換におけるイメージ 逆に、人が自分の持っているイメージを外界に向けて表現しようとするときには、それを

ージ」対応が社会的に定められているような記号の体系にほかならない。

[象徴作用における意味の三角形] ので、 X 前節で述べたように、 変換は ユニケーションのモデルでも説明されていた事柄である。 ージ→記号」変換に対応する。 自動車のイメージ 思 考 図 復号化 1 i (デコ における復号化過程は「記号→イメージ」変換に対応し、 1 ド 概念はイメージを媒介にして表現され、また理解されると考えられ ニフィアン 積み木 ニフィエ 自動車 概念から記号への変換は符号化 (図2-2)本節では「記号→イメージ」変換を「記号のイメ 富士山 にとどまらない。 てきたことである。 とは、 号学や言 か とにしよう。 イメージ→記号」変換を「イメー わ 記号作用は、 る別 る。 私たちが幼児の に見立てたり、 語学 簡単にいえば「 0 事物や概念」 では 必ずしも「記号→イメー 広義の記号作用には、「 実はこの見立ては、 この指示 白 頃から「ごっこ遊び」の中で 义 という指 見立て」である。 (エンコード) V 1 綿 関係 の固まりを雪に見立てるこ i では、

||示関 を特に

係

記 か

象徴 三角形

ع る。

0

石 呼

を

事物 も含まれ

→それ

ジ」の関

係

だけ

ジの記号化」と呼ぶこ

ージ

化、

符号化過程は

このような、

『記号→イメージ」変換、「イメージ→記号」

変換

は、

义

1

1

に示したコミ

記

号から概念へ

と呼ばれている。

る

幼児が、「ブーブー」と言いながら四角形 の積み木を手 介在する高度な精神作用なのである。

イ

メージを間

行

積み木から得られる知覚によって、幼児の頭の中には、これまでに見て記憶された自動車の 在した三項 イエ (=自 形」と呼ばれる三項関係、 示されているのだ[内田伸子『想像力』|九九四、講談社]。図2―2に示した「意味 イメージが呼び起こされている。そのイメージを介して、対象物である自動車が間接的に指 に見立てているのだが、よく考えてみれば、積み木は自動車を直接指示しているのではない。 「関係によって、シニフィアンが間接的にシニフィエを指示する関係が、「象徴」な 動 (の上を滑らせている場面を想像してみよう。 明らかにこの子は、積み木を自動車 (車)」というように、間にもう一つ、何らかの類似関係を想起するイメージが介 すなわち、「シニフィアン(=積み木)→自動車のイメージ→シニフ

を包含すると考える立場もあり、混乱を招くので、本章では、シニフィエとなるのがイメー を指す場合に特化することが多い。 ただし、 日本語で象徴という場合、例えば、「鳩→平和」のように、シニフィ しかも、 象徴と記号の関係は、 論者によって前者が後者 エ か 抽 象 概念

という動物を指すのは、日本語コミュニティにおける約束事なのだ。コミュニケーションと ジである場合だけを取り上げて記号作用を考えることにしよう。 ミュニケーション理論では、この約束事、すなわち、記号からイメージへの変換規則、およ 記号とイメージの結びつきは、本来まったく恣意的なものだ。 発信者と受信者の間で記号とイメージの結びつきが約束事となって初めて成立する。コ ある集団でたまたま共有された約束事にすぎない。「イヌ」という音価 最も精緻な記号体系 が である イヌ

そして、コミュニティとは、あるコード体系を共有する集団のことであると定義できるのだ。 ジを持つことはできないから、コミュニケーション・ギャップが生じるのは必然なのである。 のだ。コミュニケーションが成立するには、コードが共有されていなければならない。 いえば、発信者と受信者が同じコードを共有していない限り、同じ記号に対して同じイメー

びイメージから記号への変換規則の両者を「コード」と呼んでいる。言語もコードの

。一種にな

# **【4】コミュニティをつなぐイメージ**

ジの機能を考えてみよう。 これまでイメージに関して述べてきた事柄を整理し、コミュニケーションにおけるイメー

(図2―1)から導出される次の二点である。 本章の第2節で述べたように、イメージ活動の基本原則は、 コスリンやフィンケのモデル

- a)外界の認識は、常に自分の頭の中にある既存イメージによるバイアスを受けて行われる。 れであ ナイサーの述べた「知覚プロセスとはイメージという予備図式による探索である」がこ
- $\widehat{\mathbf{b}}$ 人間の記憶イメージは、外部から入力された情報によって不断に更新され、 再構成され
- この二点は、コミュニケーションの場面でどのようにかかわってくるのだろうか。コミュ

次現 する。 1 真やビデオを通して見た狩猟場 こし なぜ、 クが地球規模に広がった現在、 イダージ 実で 次現実 例えば、 受信 このような区別をするかというと、 あるが、 Dx(F)アボリジニ社会をフィ 既存 それ 記号 発信 を私が写真やビデオに収 Ex(Dx(F))面は第一 私たちは、 次現実 受信 i 一次現実ということになる。 Ex(Dx(F))Dy(Ex(Dx(F)) 第一次現実に接することよりは、 マスメディアが発達 (図2-3)め 别 が、 本で あるが、

)か感知できない二次的なものである。そこでこの現実を「第二次現実」と呼ぶことに ルドとする私にとって、そこで見た狩猟場 YさんにとってのFは、 表現したもの、すなわち、 きる現実である。そこで、このFを「第 かわりを見てみよう。 の過程を想定し、 の誰かに見せたとすれば、 次現実」と呼ぶことにしよう。 事象を別の人Yに記号を使って発信 Xさんにとって事象Fは現場で感得で 現実の事象Fをその場で知覚し、そ Yがそれを受信する、 という三段階 前記 の基本原則との Xさんが記号で メディ その 面 人が写 は アを通 他方、

電子化されたネ

ツ

١

第

メ

デ

イアを介

50

が

基

ニケ

ĺ

ション

情 報の

ここでは、 は、

あるXなる人物 発信と受信

か

0) して情報を受信することのほうが圧倒的に多くなっており、その第二次現実のみから何らか 価 :値判断を迫られることがしばしばあるからだ。

れば、コミュニケーション・ギャップを小さくすることも可能ではないだろうか。 私は考える。また逆に、このズレが避けられないものだという認識を双方が分かち合ってい けだ。このズレの大きな要因が、発信者と受信者それぞれが持っているイメージにあると、 生じてくる。これが、発信者と受信者の間でのコミュニケーション・ギャップにつながるわ ところが、この第二次現実は第一次現実と一致するとは限らず、必ず両者の間に は ズ

話が先走ってしまったが、右で仮定しているコミュニケーションの三段階を図示したもの

が図2―3である。まず第一段階から順に見ていこう。

### [第一次現実の受信]

号化)を関数と見なした表現、デコード関数であり、添え字xは、このデコード関数がXさん ジ化」を行う。この操作をDx(F)と表現してみよう。Dは記号からイメージへのデコード(復 によって知覚したXさんは、Fのイメージを頭の中に作りあげる。すなわち、一記号のイメー 固有のものであることを示す。 第一次現実Fを何らかの記号(この場合は、現場から得られる視覚、聴覚などの感覚刺激

イメージ活動の基本原則(a)を思い出してほしい。いかなる知覚であっても、既存のイメ 実は、このDxは、Xさんがそれまでに持っているイメージに依存したものである。ここで

が生じるのは避けられない。Dxを構成するこの成分を「コミュニティ・コード」と呼ぶこと 員一人一人の頭の中でそれぞれなりに記憶されていることであり、各人のコードの間にズレ 東事、すなわち、先に述べた記号とイメージとの相互変換規則、「コード」がある。コミュニ ティでコードが共有されているということは、結局のところ、そのコードがコミュニティ成 ージによるバイアスから逃れられない。すなわち、Dxにはバイアスが含まれているのだ。 このDxを構成する成分を細かく見ていくと、一つには、コミュニティで共有されている約

持ち、他方が「しゃれた街」の印象を持つこともある。このようなDxの成分を「個人的バイ 考えられる。例えば、パリの街並みを一緒に見て回った二人の一方が「汚れた街」 なるのは、このためであろう。これらDxを構成する成分については、後でもう一度詳しく考 じるのである。同じ日本語であっても、ある言葉のニュアンスが人それぞれの間で微妙に異 コードとも相互に影響し合うことである。このことによって、各人のコードの間にズレが生 アス」と呼んでおこう。複雑なのは、個人的バイアスがその人の持っているコミュニテ でも、見る人によってとらえ方が異なってくるのは、この個人的なバイアスに原因があ Dxを構成するもう一つの成分は、本人の経験や知識に根ざしたバイアスである。同じ現象 の印象を

でDx(F)というイメージに変換され、記憶される。ここで基本原則(b)を思い出そう。この いずれにしろ、既存イメージによるバイアスを受けて、第一次現実Fは、Xさんの頭の中

ジの再構成が行われ 合して変容し始めるということに注意しておこう。 よってDx(F)に変化していること、そして、このDx(F)は、直ちにXさんの既存イメージと融 イメージは、そのまま固定されるのではなく、既存のイメージと相互に影響し合い、イメー すでにこの段階で、第一次現実Fは、Xさんなりの切り取り方、すなわちDxという関数に

#### [情報の発信

ジから記号へのエンコード(符号化)操作を関数と見なした表現である。 この「イメージの記号化」操作をエンコード関数Exで表現しよう。Dと同じように、 Xさんが情報を発信する際には、自分が持っているイメージを記号に変換する操作を行う。 イメー

ドがもっと緩やかな写真や映像においては、表現の揺れ幅がいっそう大きくなるのは明らか それは表現手法である。何らかのイメージの記号化を行う場合、必ずその人なりの表現が存 際の記号はEx(Dx(F))と表現できる。このエンコード関数Eも新たなバイアスを含んでいる。 である。 しやレトリックなど、その人固有の表現手法があり、それが個性を生み出してもいる。コー 在する。言語のように確定したコードに従う場合においてさえも、漢字の使い方、言いまわ 発信するイメージが、第一次現実を受信して得られたDx(F)であった場合、それを発信する

53

さらに注意しておくべきは、前項で述べたように、Dx(F)自体が、既に形成された時点のそ

くなっているだろう。ただし、図2―3では、これらバイアスをすべて既存イメージに負わ れとは異なったものに変容してしまっていることである。時間経過とともにその違いは大き

#### [情報の受信]

せて表現してある。

くと考えて、Yさんの頭の中に形成されたイメージをDy(Ex(Dx(F)))と表現しよう。この場合 でも、Yさん固有の既存イメージによって、Dyにはバイアスが含まれているのだ。 る場面である。この際もXさんの受信時と同様に、記号をイメージ化するデコード関数が働 別のYさんが、Xさんから記号Ex(Dx(F))を受け取って、自分の頭の中にイメージを形成す

が、ここでは、既存のコミュニティの解体と再編成を考えるために、あえてこう呼んでおく。 ディアの作り出すリアリティの問題は、すべてこのバイアスの問題に帰着できるといえよう。 プのもとになるわけだ。また第三章でも述べるように、視覚メディアの写実性と物語性、メ ニティであると定義するならば、コミュニティ・コードという言い方はトートロジーなのだ のイメージによってバイアスを受けているからである。これがコミュニケーション・ギャッ なぜなら、Xさんが受信する際のDx、および発信する際のEx、二つの関数が、ともにXさん る。これまでの説明でわかるように、この第二次現実は、第一次現実Fとは大きく異なる。 先述のコミュニティ・コードについて考えてみよう。コードを共有する社会集団がコミュ ここでYさんが受け取る、事象Fに関する記号Ex(Dx(F))が、先に述べた第二次現実に当た 差異は、

味合い この命に従って個々の人たちがイメージするバラの姿や色合いの間には、ズレが生じてくる。 いくつかのケースを考えてみよう。 イアスに依存するのだ。例えば、「真っ赤なバラを想像せよ」と命じられた場面を設定しよう。 の文脈がまた、 シニフィ ある社会を包括する基本的なコミュニティ・コードは言語である。言語はシニフィアンと が エの 変わるのは当たり前のことであり、このTPOは広い意味での文脈と呼ば 結びつきが確定しているかに見える。 個人個人が既に持っているイメージ、すなわち、経験や知識 しかし、使う場面 の T P O などの個 ï ょ n って、 る。こ 意

間でも、 繰り返し再合成されるためである。 がもたらすバイアスのせいであり、結局は基本原則(b)で述べたように、記憶イメージは 同 じ日 個々人の記憶イメージの間には、差異が生じてくる。それは、個々人の経験や知識 「本人で、同じ赤いバラを見た、すなわち、同じ第一次現実に接した経験を持つ人の

ページ]、文化ごとに微妙なズレを生じるのは当たり前である。このように、言語間 仮説があるものの なるのは当然だ。色名についても、人類に普遍的な色彩分類があるとするバ 第一次現 抽象的な用語であればいっそう大きくなる。 実の異なる場合、 [長野泰彦「色彩分類」『認識人類学』一九八一、至文堂、一○七─一三六 例えば、バラの品種が異なる異国間では、ズレ ーリンとケイの がもっと大きく の意味の

V ·が、その際に困るのが色合わせだそうである。「~のような青」といった感性形容詞で色を 現 在では、 K .際的なデザインの交流が行われており、 発注と受注が国をまたがることも多

は、これまでの説明で明白であろう。最後は、色見本を交換して色合わせを行わざるをえな 表現することが多いのだが、この感性がまた曲者で、国ごと、人ごとにイメージが異なるの

真や映像で見た木の姿にひきずられ、テストがうまくいかないという。 描かれた木の形の対称性や根の張り方からその人のパーソナリティを知るものであるが、オ ーストラリア中央砂漠地域のように、現地に実のなる木がほとんど見られない地域では、写 紹介しよう。心理学の人格検査法の一つに「バウムテスト」がある。果実のなる木を描かせ、 ても、何らかの第二次現実に依存したものに相違ないから、当然ズレが生じる。面白い例を そもそも赤 いバラという第一次現実を持たない人にとっては、それをイメージできるとし

## 【5】コミュニティのダイナミズム

ア技術は、個々人のイメージ間のズレを少なくしようという、ねらいを持つものだといえる。 せるものであるなら、言語よりも表現力のある写真や映像を記号として用いるマルチメディ

以上のように、言語というコードが、実は厳密に見えながらイメージの間にズレを生じさ

最も広い意味のコードとは、文化そのものにほかならない。ところが、文化とは、コミュニ た。日本社会というコミュニティがコードを規定し、その総体が文化であるというならば これまでは、コミュニティがコミュニティ・コードを規定するかのような言い方をしてき

よう。 テ イナミズムを伴ったものでもある。 1 <u>்</u> 中に新たなコードが生まれ、それが新たなコミュニティを作り出す、 コードがコミュニティを規定するのだ。 その例を見てみ

のコミュニティとおじさんコミュニティの間に、 ており、 のも当然である。 イメージを指している。ここに、記号とイメージの新しい対応関係、 がある。グロテスクに見える人形に対しても「かわいい」と表現するのだ。彼女たちの使う 女性の使う「かわいい」という言葉が、おじさんに理解不能な言葉として話題になったこと 「かわいい」という記号は、従来の日本語コードが指すイメージからは大きく逸脱した、 既 存 の言 それを共有する彼女たちのコミュニティができあがっているのだ。 語 が新たな意味を獲得すると、 それが通用するコミュニティができあ コミュニケーション・ギャップが生まれる 新しい 従って彼 コード が る。 が 生 女たち 别 若 まれ

さんには、 のコミュニティで使われているという。この記号も、 「チョガンブロン」に至る新しい言葉が、そのリズムやイントネーションも含めて、 まったく新しい 何が何だかわからないコードなのだ。 . 言葉が作り出される場合も多い。例えば、「チョベリバ」からはじ 説明を聞かない限り、 私のようなおじ 若い女性

論で数多く取り上げられている。 有するコミュニティにほかならない。 新しいコードが新しいコミュニティを作り出す現象は、 オタクや新宗教、 コミックマーケットなども、 世相やサブカルチャーに関する議 コードを共

る立場がある。 いて多くの議論があるが、その一つには、新たな人的ネットワークの形成を積極的に評価す さらにこの動きは、世界規模に広がっている。ネットワーク社会がもたらす文化変容につ 既存コミュニティを越えて、新たなコミュニティが形成されることがあるが、

けで完結したコミュニケーション、すなわち、イントラ・コミュニケーションですませられ 在する複数のコミュニティともつき合っていかねばならない時代である。コミュニティ内だ がいっそう激しくなる時代である。しかも、一人の人間は、生活のさまざまな場 が生まれ、コミュニケーション可能な距離が広がった現在は、コミュニティの崩壊と再編成 前述のコミュニケーション・ギャップとは、まさにこのことであった。さまざまなメディア それはある記号に対して同一のイメージを想起できる人たちの集まりなのである るという事態はもはやありえない。複数のコミュニティの間でのインター・コミュニケーシ ョンが必要となっていく。その際に、必然的に生じるコミュニケーション・ギャップを埋め 新しいコミュニティの形成は、一方では既存コミュニティの崩壊と裏腹の現象でもある。 面ごとに存

らの意図を的確に伝え、また相手の意図をできるだけ理解するのに必要なのは、イメージす これがコミュニケーション・ギャップを埋める努力にほかならない。 る力である、と私は考える。発信の際にも、受信の際にも、相手のイメージ形成を慮ること、 る努力が、ますます求められることになるだろう。 ギャップを埋めるのに必要なこと、すなわち、コミュニケーション相手にできるだけこち