

話題化される性質

「話題性」というのは、今更取り上げるまでもない言葉で、私も別に何の意識もなく使っていたが、最近、その意味を字義からつくづく考えてみる機会が多くなった。

一般に、「話題作」だとか、「今話題の……」だとかいった表現は、「マスコミに多く取り上げられる」ことのように思われているが、そもそもの「話題」という言葉の意味は、言うまでもなく、人と人が向き合った時の話の種、会話のテーマである。

これが、マスコミと不可分であるように見えるのは、一国民の大半が話題とするような情報が、従来は、テレビを中心としたマスコミによって一斉配信されるものであったためであり、更にそれが、実際に話題化されていることを確認し、広く知らしめるのもまたマスコミだという循環的な構造があったからである。

ネットの登場以前は、「巷で話題の……」といっても、その事実を取材し、報道できるのはマスコミだけであったために、本当に話題になっているのかどうかは不明だった。周囲では、誰も見ていない映画であっても、「今話題の……」と宣伝されれば、そうなのかと思うしかなかった。

しかし、ネットの登場によって、情報の話題化はかなりの程度可視化され、物の売れ行きは、その話題化の実情をシビアに反映するようになった。そのために、話題性という手アカに塗れた

言葉も、改めて定義を確認する必要が生じてきている。

話題とは、コミュニケーションが既に成立しているところに導入されるものではなく、コミュニケーションそれ自体を成立させるものである。

どんなに口が達者な二人がそろっても、共通の話題がなければ、コミュニケーションは成立しない。日本人が、会うと決まって天気の話をするのは、それが、老若男女を問わず、経済格差も、地位の格差も問わない、万人に共通の話題だからである。

なぜ、私たちは、あんなにまでサッカーのワールドカップを観戦し、『1Q84』を読むのか？ それ自体の面白さに魅了されている人がいるのと同時に、それが話題となって成立しているコミュニケーションに、自分も参加するためである。

実際、『1Q84』は、好き嫌いを問わず、とにかく読後、色々と言いたくなる本で、散々悪口を言い合うのだとしても、そのおかげで会話が成立するのは事実であり、^{はた}端で聞いている人間は、自分も読んで、そのコミュニケーションの輪に参加したくなる。

初めて関西に住み始める人間は、阪神タイガースを話題にすることで、見知らぬバーの見知らぬ客とコミュニケーションを図ることが出来るし、イラク戦争の時代には、ブッシュの悪口を話題とすることで、初対面のフランス人とも難なく会話を交わすことが出来た。

かつて教養と呼ばれていたものは、実は、この話題のデータベースの一部であり、それを話題とする方が、他のことを話題にするよりもコミュニケーションが上等になり、より知的な人たちとのコミュニケーションが可能となると信じられたところのものである。

芸能人の恋愛スキャンダルにも、ドラッカーの『マネジメント』にも、いずれも、話題化の可

能性Ⅱ話題性は備わっている。しかし、その話題たり得る性質が、いつの時代の、どういう規模の、どういう類の人たちに有効であるかは、非常に異なっている。合コンの席で効力を発揮するのは前者だろうが、就職活動の面接では、まず後者だろう。

対面形式であろうと、ネット上であろうと、コミュニケーションを成立させる媒介が、話題であることには変わらない。いかなる形であれ、話題となり得る性質を帯びていないものは、まずまず人と人との間に存在しづらくなってきている。話題性があるということは、社会に場所を与えられることである。

(日経エンタテインメント! 2010年9月号)

「アバター」はどっちの「エージェント」？

映画『アバター』を観た周囲の反応は、とにかく「スゴかった」が圧倒的に多く、私自身もそうだった。これだけの巨費を投じて、商業的に成功するというのは恐ろしい話だが、それを可能とするのは、見終わった直後の、この一言の単純さであり、力強さだろう。

野蛮な入植者と自然と文化の豊かな原住民という『アバター』の対立構図は、かなり単純で、宮崎アニメという人もいるが、私は、ケビン・コスナー主演の『ダンス・ウィズ・ウルブズ』を思い出した。――が、ただでさえ、次から次へと恐るべき情報量の3D映像が展開されるこの映画に、更に深遠で複雑な世界が広がっているとすれば、観客は多分、何がなんだか分からなくなっていただろう。何といっても、我々はこの新しい3D映像の初心者である。その意味で、入念に抑制され、同時に画面をダイナミックに動かす工夫も凝らされたストーリーの単純さは、成功していると思っただけだ。

機械を介して仮想現実の世界に意識を転送するというのもまた、小説『ニューロマンサー』や映画『マトリックス』などでおなじみの設定で、思想的には、瞑想やドラッグによる非日常体験という、ニューエイジ的な発想が背景にある。『アバター』のサイケな色づかいや、眠りに落ちると元の体に戻っているという、夢のイメージに近い設定にも、その名残が見られる。ただし、

『アバター』の似て非なる点は、転送される先が、物理的な体というところで、しかもそれは、人間と異星人とのハイブリッドな生命体である。

二つの大きな世界観の対立を描く際に、取り分けSFでは、それぞれの世界観のエージェント（代理人）を登場させるのが一般的である。『スター・ウォーズ』の場合、悪なる帝国のエージェントは「ダース・ベイダー」であり、『マトリックス』の場合、ずばり「エージェント・スミス」である。そういう存在がいなければ、主人公は、誰に対して何をしたいのかが分からず、話は動き出さない。

J・キャメロンは、このエージェントを使うのがうまい監督で、人類と機械との対決がテーマの『ターミネーター』では、ターミネーターが「スカイネット」のエージェントであり、人類のエージェントは、サラ・コナーを守るカイル・リースである。両者は、どちらかが敗北するまで徹底的に戦い続ける。

SFではないが、『タイタニック』では、船内の分離された客室が階級の象徴となり、ジャックはその貧しくとも自由な世界のエージェントとして、ローズは豊かだが旧弊な世界のエージェントとして描かれている。両者は互いに融合するが、結末は悲劇的である。

さて、では『アバター』はどうか？ 実は、アバターの体が、対立する二つの世界のハイブリッドであるという設定が、ここで生きてくる。入植者全体のエージェントは、主人公ジェイク・サリーではなく、傭兵部隊の指揮官マイルズである。他方、惑星パンドラのエージェントはナヴィの娘ネイティリ。そして、主人公は、両者のハイブリッドであるアバターに意識を転送されることにより、最初は入植者のエージェントとなり、後にはナヴィのエージェントとなるとい

う両義性を引き受けることになる。その意味で『アバター』は、『ターミネーター』的な二つの世界の激突と、『タイタニック』的な愛による世界の融合とが止揚された、キャメロンの集大成的な作品と見ることもできるだろう。

感情移入という言葉がある通り、足が不自由という設定のジェイクは、実は、この不如意な現実世界に生きる我々のエージェントであり、彼のアバター体験は、我々の映画鑑賞と重なる。その彼が、結局自身の体を去って、アバターとしての生を全うするという結末に、過度に影響されたのかどうか、アメリカでは、あまりに映画の世界に魅了され、現実に絶望し、鬱症状を訴える人まで出現しているという話である。

(日経エンタテインメント！ 2010年3月号)

時間、あるいは増やせない富

ステイブ・ジョブズが、毎朝鏡の前に立って「今日が人生最後の日だとしたなら、私は今日する予定のことをしたいと思うだろうか？」と自問していた逸話は死後有名になった。これについて、とある私の友人は、「うん、今やってるみたいに最後の日はのんびりダラダラしたいな、と思う人はこの言葉が逆効果になる」とツイートしていた。私は笑って、もっともなことだと思っただ。

死の自覚が、人間を実存に覚醒させる、という考え方は、ハイデガーをはじめとして、何人かが説いている。色々なところで書いているが、私の父は、三十六歳のときに、所謂ぼっくり病で急死しているの、私自身も、子供の頃から、自分が今この瞬間に死んでしまうならと、想像してみるクセがついていた。そう考えると、つまらないことに時間を費やしているのが無性に不安になってくる。もっと「本来的な生」を生きなければと、焦燥に駆られはするものの、それが一体、どういう生き方なのかは長らく分からなかった。

小説家となって、小説を書くことが人生の最も重要なプロジェクトだと信じるようになってからは、ある種の心の安寧が得られた。しかし、未だ模索中という若い人は苦しいだろう。何かやりたいことはあるけれど、それが何かは決まっていないうと、大人は「情けない」と咎めがち

だが、その心情は痛いほどにわかる。手伝ってやれることは少ないだろうが、せめてそっとしておくべきである。

なるほど、死の意識は、自分の未来の「事業仕分け」をする。例えば、ガンで余命一年と宣告されたとなると、かなり具体的に、すべきこと、すべきでないことを考える。しかし、今死ぬ、今日死ぬといった想像は、ビジネスに具体的に役に立つというより、どちらかというところ、体感的な「生の充実」に関係するものだろう。

今、自分は充実した生き方が出来ているかどうか？ 問題はそこであって、もし、ジョブズという言葉を受けたどこかの経営者が、重要ではあるが、数年かかるといふプロジェクトをすべて切り捨て、今日しか出来ないことだけに全力集中してしまっただけなら、会社はたちまち倒産するに違いない。

現実的には、人生がこの先もかなりの期間続いていく前提で、私たちは今日しか出来ないことを考えている。本当に今日死ぬとなった時に考える「今日しか出来ないこと」というのは、実際は、家族に会うとか、青空をしみじみ眺めるとか、仕事とは無関係のことではないだろうか。

「時は金なり」とは言うものの、金のようにには増やすことも、残すことも出来ないのが「時」である。時間だけは平等とは必ずしも言えず、人より多くの余暇を持っている贅沢な人はいるだろうが、それでも上限は一日二十四時間であり、一生あたり、せいぜいのところ、八十年間前後である。

私はよく、現代では、あらゆる娯楽が限られた余暇を巡って、壮絶な奪い合いをしており、本が売れなくなるのも、テレビの視聴率が下がるのも、一つの要因はそこにあるという話をする。

この時に、私が考えていた単位は個人だが、最近読んだ『デフレの正体——経済は「人口の波」で動く』（藻谷浩介）では、「国民総生産（GDP）」ならぬ「国民総時間（GDT?）」という言葉葉を用いていた。人口が減れば、当然GDTは減る。が、ネットの拡充によってコンテンツの総時間は途轍もない速さで増加している。しかも高齢化社会となり、若者の所得が減って仕事に汲々とするようになればなるほど、GDTに於ける若者の余暇の占める割合は減ってゆく。

巨視的に見れば、時間を必要とする何か（仕事なり、娯楽なり）は、すべてこの減少してゆくGDTを食い合うこととなり、微視的に見るならば、死の意識の事業仕分けが、個人に対しますますシビアに、何をし、何をしないかを選択させることになるだろう。

（日経エンタテインメント！ 2012年2月号）