OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

| | |
|---|---|
| Title | 参照の時代 : デジタルオーディオプレイヤーにみる音楽聴取の未来 |
| Author(s) | 井手口, 彰典 |
| Citation | デザイン理論. 2005, 47, p. 19-32 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/52991 |
| rights | |
| Note | |

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

# 参照の時代
## ── デジタルオーディオプレイヤーにみる音楽聴取の未来 ──

井手口　彰　典
大阪大学大学院文学研究科

キーワード：
デジタルオーディオプレイヤー，ウォークマン，
キャッシュメモリ，参照，スキゾフレニー
Digital Audio Player, Walkman,
Cache memory, Reference, Schizophreny

0．はじめに
1．ウォークマン　持ち出す（＝Take out）もの
2．デジタルオーディオプレイヤー　参照する（＝Refer to）もの
3．キャッシュメモリの性質
4．パラノ／スキゾ　デジタルオーディオプレイヤーの二面性
5．結尾　デジタルオーディオプレイヤーの新しさとは

### 0．はじめに

「デジタルオーディオプレイヤー」と呼ばれる商品が人気を博している[1]。メーカーや関連団体によってその定義には多少の揺れがみられ，また同じような対象を指す多くの別称も存在するが，基本的にそれは，フラッシュメモリや小型ハードディスクなどを記憶媒体に利用した携帯型の音楽録音・再生機器を指す代表的呼称と考えて差し支えないだろう。「ポータブル」など携帯性の高さを意味する言葉は含まれないが，それが据え置きの大型オーディオ機器を指すことはまずない。

2000年頃までのデジタルオーディオプレイヤーは，数百メガバイト（以下ＭＢ）のフラッシュメモリを搭載したものが中心で，名前も「ＭＰ３プレイヤー」「メモリプレイヤー」などと呼ばれることが多かった。だが，特に2001年10月に初代iPodが発表されて以降，数十ギガバイト（以下ＧＢ）の容量を持つハードディスクを搭載した製品が多数登場し，伴って呼称も「デジタルオーディオプレイヤー」が採用される場合が多くなってきている。近年では多くのメーカーからフラッシュメモリタイプ／ハードディスクタイプの双方がラインナップされており，ユーザーは自分の好みに合わせた選択ができるようになってきた。フラッシュメモリタイプは低価格で軽く音飛びも少ないが，容量的にはハードディスクタイプに太刀打ちできない。音楽情報はＭＰ３，WMA，ATRAC3，ＡＡＣなどの形式でオーディオＣＤの1/10程度にま

で圧縮された後，これらの記憶媒体に保存される。

デジタルオーディオプレイヤーの外見上の大きな特徴は，殆どのモデルが記憶媒体をプレイヤー本体に固定内蔵している，という点だろう。フラッシュメモリタイプのなかにはごく少数ながら脱着式の外部記憶媒体（以下，「カートリッジ」と表記[2]）を用いるものもあるが，それらにしても購入後の容量増補や，いわゆるカードリーダライタとしての利用を目的としているのであって，ウォークマンのように，聴く音楽に合わせたカートリッジの交換が念頭に置かれているわけではない。「グッバイ，MD」とはiPodの宣伝で用いられたキャッチフレーズだが，ここでの「MD」とは他社のMDプレイヤーを指すと同時に，交換用カートリッジとしての“Mini-DISC”そのものを指しているとも考えられる。つまり，デジタルオーディオプレイヤーが発しているメッセージは，「グッバイ，交換式カートリッジ」である[3]。

しかし，それにも拘わらず我々は，この新たな音楽メディアを旧来的な携帯型オーディオ機器，たとえばウォークマンの延長線上に位置するものとして捉える傾向にある。Sonyが自社のデジタルオーディオプレイヤーを「ネットワークウォークマン」と名付けている事実は，同社がそれをウォークマンやディスクマン，MDウォークマンなどと同じ系列に属するものだと認識していることを暗に示している[4]。あるいはまた，東芝のカタログは「MD感覚で気軽につきあえる。いつでも手軽に持ち出せる。」[5]と訴える。何百枚ものCDを持ち歩くと「厚いし，デカイし，頭重いし」となるところを，この新商品ならば「ありったけの曲を，MDサイズで持ち歩ける!!」というわけだ。「グッバイ，MD」と別れを告げた後に，その代わりとして我々が手にするデジタルオーディオプレイヤーは，カートリッジ交換の必要がない便利な大容量ウォークマンみたいなものとして我々の前に立ち現れる[6]。

本論の基本的な問題意識は，デジタルオーディオプレイヤーをまさにそのように，ウォークマンの延長線上に位置するものとして（無条件に）捉えることに対する，ある種の違和感に端を発している。それは，カセットテープ・CD・MDと記憶媒体を移ることで世代交代してきたポータブルオーディオ機器が，フラッシュメモリやハードディスクという新世代のメディアを選択した姿に過ぎないのだろうか。否，筆者には，デジタルオーディオプレイヤーと旧来的なオーディオ機器との間には，利用する記憶媒体の種類や交換式カートリッジの有無という構造上の違いを超えた，もっと重大な相違が潜んでいるように思われてならない。本論文は以上のような問題意識に立ち，近年急速に普及してきているこの新たなガジェットを対象として，それが我々の聴取体験にどのような影響を与え，どのような変化を引き起こしているのかを考察するものである。

## 1．ウォークマン　持ち出す（＝Take out）もの

デジタルオーディオプレイヤーとの対比において，おそらく誰もが最初に思い浮かべるのは，ウォークマンの存在だろう。しかし，ならばそのウォークマンとは何だったのか。

ウォークマンが語られる際，一般には，そのコンパクト性が最大の特徴として強調される傾向にある。確かにウォークマンは，それ以前のオーディオ機器に比べて圧倒的に軽量かつ小型であった。しかし現実には，それがどれだけ軽くどれだけ小さいかは，ウォークマンをウォークマンたらしめる決定的な要因ではない。段階的に軽量化・小型化していったカセットテーププレイヤーが，一定の閾値を下回ることで「ウォークマン」という存在に「なった」わけではないのだ。

ならば，ウォークマンがまさに「ウォークマン」であるためのユニークな特異性とは何か。それは，ステレオデッキとカートリッジを，その所有者であるところの「私」が屋外へと「持ち出す＝Take out」ことを可能にした，という点にこそ求められるべきである[7]。それまで基本的には部屋のなかに貯め込まれてきた音楽は，ウォークマンの登場によって初めて，鞄やポケットに入れられて屋外へと持ち出されることになったのである。先に挙げたコンパクト性は，そのような「持ち出し」を可能にするウォークマンの十分条件の一つに過ぎない。

細川（1981）が著作のなかでウォークマンをカーステレオとの対比において論じているのは，その意味で非常な慧眼である[8]。車は「常にリスニングルームの延長，住居の延長」（34-5頁）であり，それ故，そこに据え付けられたカーステレオは，拡張された私の部屋のオーディオとして体験される。無論，変化する車窓の風景は音楽聴取に少なからぬ影響を与えるだろうが，音楽が鳴り響いているのはあくまで私によって支配された閉域であり，その意味で音楽聴取における車窓の働きは，自室におけるブラウン管のそれと大差がない。

一方，ウォークマンが我々に与えるのは，「都市の一部に浸透した聴取体験」（*ibid*）である。それは家という私空間を延長するものではない。我々は細川の言う「都市」，つまり公共空間へと，家のなかから音楽を携えて越境していくのである。

機能としての「持ち出し」をウォークマンの特異性とするならば，用いられるカートリッジが具体的にどのような媒体であるのかは，それがウォークマン的であることを妨げない。ディスマンやMDウォークマン（ないし他社の同様の製品）は，持ち出す媒体をカセットテープからCDやMDに変えただけのものであり，それ故ウォークマンの延長線上に捉えられて然るべきものである。

ところで，ウォークマンと共に持ち出されるそれらのカートリッジは，基本的に「蓄積」されるものとして私に所有されている点に注意を向けておきたい。カセットテープは頻繁な書き換えを念頭に置いたものではなく，再生する音楽の切り替えはカートリッジの交換によって達

成される。交換されたカートリッジは，アーカイヴとしてそのまま持ち主たる私の手元に残る。たとえその音楽に飽きてしまったとしても，カセットテープは引き出しの隅で埃を被ることになるだけであり，中身の書き換えが行われることは稀である。このようにカセットテープの書き換えが行われないのは，もちろんそれがテープの音質を劣化させるからだという技術的な理由によるところも大きいだろう。しかし，何度上書きしても音質の劣化がない筈のMDにしても，一枚のカートリッジだけをプレイヤーに入れっぱなしにして，それを何度も書き換え利用するといったことは，基本的に行われない。

それ故，「持ち出す」ものとしてのウォークマンにおいては，この蓄積され続けるカートリッジとどう付き合うのかが重要な懸案になってくる。蓄積が進むほど，その全てを持ち出すことは困難になる。ウォークマンを愛用するリスナーの鞄やポケットがカートリッジでぱんぱんに膨れあがっていたのを，我々は前世紀によく見かけたものだ。

デジタルオーディオプレイヤーが世間から最初に注目されたのは，それが大量に蓄積されたパッケージをより容易に「持ち出す」ことを可能にしたからである。冒頭で紹介した東芝の「厚いし，デカイし，頭重いし」という文句は，デジタルオーディオプレイヤーが我々をそのような状態から開放してくれるのだ，と暗に謳っている。そのような観点からデジタルオーディオプレイヤーが捉えられる場合，内蔵固定された記憶媒体は，カセットやMDに代わる巨大なカートリッジとして理解される。増え続ける音楽情報を蓄積するための記憶装置は，それ故，大容量であればあるほどよい。それは自分の所有する全ての音楽情報を詰め込み持ち出すための，巨大なダムである。数十GBの容量を誇るハードディスクタイプのデジタルオーディオプレイヤーが，その価格や重量にも拘わらず高い需要を保っていることは，それが多くのユーザーにとって「持ち出す」ためのもの，つまりウォークマンと同一の地平に立つものとして捉えられ，また利用されていることを端的に示している。またそれ故，もし今後もデジタルオーディオプレイヤーがそうした「持ち出す」ものとして認識され利用され続けるならば，その記憶容量は，ちょうど90年代のパソコン用ハードディスクがそうであったように，技術的な発展に伴って限りなく拡大していくであろうことを，我々は容易に想像することができる。

## 2．デジタルオーディオプレイヤー　参照する（＝Refer to）もの

しかし，そのような巨大なダムとしての働きがデジタルオーディオプレイヤーの本質ならば，記憶容量の少ないフラッシュメモリタイプは如何に安価・軽量とはいえ，やがて駆逐されていく筈である。だがそのような推測は，現実と合致しない。それどころかフラッシュメモリタイプは，やがてその出荷数に置いてハードディスクタイプを上回るとも予測されている[9]。デジタルオーディオプレイヤーの社会への浸透を見るとき，我々は，それを単に「持ち出す」もの＝

ウォークマンの延長として理解するだけでは捉えきれない現実にぶつかるのである。

ならばデジタルオーディオプレイヤーは，これまでのポータブルオーディオ機器とは異なった，まったく新しいパラダイムから捉えられるべきではないのか。そのような問題意識に立つ上で，非常に豊かな示唆を与えてくれるのが，2004年1月にAiwaから発売された「ポータブルソリッドメモリプレイヤー」（商品名はUZ-PS128，以下「ＵＺ」と略記）である。この製品は一見ただのヘッドホンであり，また実際にオーディオ機器の端子に繋げば，そのまま普通にヘッドホンとして利用することもできる。しかしその実，ＵＺの耳宛てにはフラッシュメモリが内蔵されており，我々はこのメモリにヘッドホンを通して聴いている曲を記録することができる。もちろん，ＵＳＢ経由でパソコンからメモリへ直接音楽データを転送することもできる。

ある者はこの商品を，「ヘッドホン型のデジタルオーディオプレイヤー」だと捉えるだろう。そのような観点から言えばＵＺとは，立方体＋イヤホンを基本デザインとするデジタルオーディオプレイヤーの亜種であり，我々はその一風変わったデザイン以外のどのような特徴もそこに見いだすことができない。しかし他方で我々は，このＵＺを「デジタルオーディオプレイヤーを内蔵したヘッドホン」として捉えることもできる。この場合UZは，通常のヘッドホンにはない性質を有する特殊な存在となる。その特徴は，メモリに音楽を溜め込むことによって，オーディオ機器（パソコンを含む）から切り離された状態でもその音楽を聴くことができる，という点に求められる。

図1．UZ-PS128のチラシ

当たり前のことを言っているように思われるかもしれないが，このような視点の転換は対象を分析する上で重要な意味を持つ。次に示すのはＵＺの広告チラシである。画面中央に置かれたＵＺ本体からはコードが伸びており，その先端は左手奥に描かれているデフォルメされたパソコンに繋がっている。この絵が暗示しているのは，パソコンの音楽を聞くための「ヘッドホン」としてのＵＺの基本的機能である。ＵＺはコードを引くことによって，屋内に据え置いたままのパソコンに対して，そこに記録されている音楽を「参照する＝Refer to」。我々

は屋外でＵＺから音楽を聴くが，その音楽はウォークマンにおけるカセットテープのように「持ち出された」ものではない。本来それは，屋内に設置されたオーディオ機器やパソコンから（不可視の）コードを通じて引き出されてくる（べき）ものである。しかし，そのようなコードは，通常ＵＺを利用する際には意識されない。先ほどのカタログにおいてパソコンとコードとが絵で描かれている（ＵＺ本体は実写）点はその意味で示唆的である。描かれたパソコンやコードはあくまでＵＺの「参照する」働きを暗示するイメージに過ぎないのであり，我々が実際にＵＺを使用する際に関係を持つのはその本体，つまりヘッドホン部分だけなのである。

「参照」に不可欠である筈のコードは，ＵＺが屋外で使用される際には断線してしまっている。しかしそれにも拘わらずＵＺは，そこに本来コードを通じて引き出されるべき情報を予めプールしておくメモリが内蔵されているが故に，「参照する」もの＝ヘッドホンとして機能する。このような働きをするメモリを，我々は一般に「キャッシュメモリ」と呼ぶ。

キャッシュメモリとはコンピュータ用語で，狭義にはＣＰＵと主記憶装置の間に置かれた高速アクセスを目的とするメモリ群を指す。だがより広義には，情報を一次的に備蓄する「溜め池」全般を指す場合もある。たとえばポータブルＣＤプレイヤーには音飛び防止のために幾ばくかのメモリが搭載されているのだが，それもキャッシュメモリの一種である。振動に弱いＣＤプレイヤーは，ＣＤを読み取るピックアップ部と，それを実際の音に変換する出力部（＝イヤホン）との間に，予めメモリを配置しておき，そこに何十秒かの音楽情報を備蓄する。この溜め池のおかげで，万一振動によってピックアップ部からの信号が途切れても，備蓄情報があるうちはイヤホンから流れる音は途切れないのである。

ＵＺにおけるフラッシュメモリの働きは，このキャッシュメモリに極めて近い。音飛び防止のためのキャッシュメモリはせいぜい数十秒間の音楽を溜める程度だが，これが数百ＭＢから数十ＧＢの記憶容量を持つとどうなるのか。それがＵＺの心臓部，すなわちパソコンとヘッドホンとを結ぶコードの途中に設けられた，巨大なキャッシュメモリである。キャッシュメモリに何十時間かの音楽情報を読み込ませておけば，本体であるデータソース（たとえばパソコン）からの情報供給が途絶えていても（＝オフライン，つまり断線していても），音楽は鳴り続けるのである[10]。

キャッシュメモリとしての記憶媒体は，たとえばカセットテープのような，旧来的なそれとは大きく性質を異にする。両者は，リスナーが聴きたい音楽をいつでも・どこでもその耳元に提供するという最終的な目的こそ同一であるが，その目的を達成するための仕組みが根本的に違うのである。「参照」によってその目的を達成するキャッシュメモリは，情報を一次的にプールしておくものであって，本来，蓄積していくものではない。キャッシュメモリ自体は利用の頻度やシーンに応じた記録内容の書き換えを前提にしており，旧来的な感覚で言うところの音

楽の蓄積は，（後でも詳しく論じるが）それよりも一つ先行するレベルのデータソースにおいて行われる。

### 3．キャッシュメモリの性質

ところで，キャッシュメモリの容量，つまりプールできる音楽情報の時間的な長さは，それがどれだけ「断線する」のかに応じて，ある程度の理想的な値を求めることができる。ポータブルＣＤプレイヤーの音飛びガードに数十時間ものキャッシュメモリが必要でないことを考えれば，それは容易に理解できるだろう。それとまったく同様に，デジタルオーディオプレイヤーとその背後にあるパソコンやオーディオ機器との断線が，たとえば朝家を出て夜に帰ってくるまでの十時間と決まっているならば，それよりも極端に長い数百時間分の記録容量は，それがキャッシュメモリとして利用される限りにおいて，実はあまり重要ではない。このことは，先に確認した「持ち出す」ためのパッケージの容量が，大きければ大きいほどよいとされるのとは対照的である。

メモリの担う役割とその容量の関係について考える上で，デジタルオーディオプレイヤーの火付け役であるiPodシリーズのラインナップがどのように推移してきたかに目を向けることは有意義である。2001年10月に容量５ＧＢで初代iPodが発表されて以降，2002年７月には20ＧＢの第二世代モデル，また2003年９月には40ＧＢの第三世代モデルが登場した。誕生から最初の二年間だけを見れば，iPodは大容量化を目指したマイナーチェンジを繰り返してきた，と評することができる。しかし，iPodの容量拡大はこの40ＧＢでストップする（音楽に合わせて写真も取り込めるiPod photoについては，2004年10月に60ＧＢのモデルが登場している）。さらなる容量拡大に代わってAppleが採った戦略は，むしろそれを縮小化する方向であった。2004年７月にはiPod miniが４ＧＢ（ただし2005年２月には６ＧＢモデル追加）で，さらに2005年１月にはフラッシュメモリタイプのiPod shuffleが512ＭＢ／１ＧＢで，それぞれラインナップに加わる。もしも容量の拡大がそのまま理想的な製品像への接近を意味するのであれば，miniやshuffleの登場はその理想を損なって然るべき退行である。しかし，周知のとおりminiとshuffleは何れも初回ロットが即完売になるほどの人気商品となったのであり，iPodのブランド名はむしろこれらの商品によって一層広まったと言える。それらは，単なる「低機能な廉価版iPod」ではない。Appleの商品戦略は，ユーザーがキャッシュメモリとしてのデジタルオーディオプレイヤーの役割に，無意識にであれ気づき始めたことを映し出しているようにも思われる。

ところで，キャッシュメモリとしてのデジタルオーディオプレイヤーは，それ自体が無制限の容量を希求しない代わりに，その背後に自分自身よりも大きな容量のデータソースを必要と

する。というのも，参照先であるデータソースに蓄積された情報の総量がデジタルオーディオプレイヤー自身の容量よりも小さいのならば，プレイヤーはそもそもキャッシュメモリとしての役割を果たしようがないからである。ただし，ここで言うデータソースとは，ウォークマンにおける蓄積されたカセットテープがそうであるように，私によって「所有」されたものである必要がない。データソースは私物として持ち出されるものではなく，ただ「参照」できさえすればよいのである。従ってそれは，私の部屋のパソコンに保存された幾ばくかの情報であるばかりでなく，インターネット上に存在し利用することのできるあらゆる音楽情報でもありうる。iPod の成功が音楽配信サイト iTunes Music Store（iTMS）に多くを負っていることは広く知られているが，ユーザーにとっての iTMS とは，代価と交換に利用できる巨大な（数十ギガ程度の記憶媒体には到底収まりきらない）データソースなのである。

しかし，背後にそのような巨大なデータソースが存在していたとしても，ユーザーがそのソースに「いつでも・どこでも」望むままにアクセスし，またストレスなくそれを利用することができるのであるなら，畢竟，キャッシュメモリは必要とされない。データソースとイヤホンの間にわざわざ溜め池を作る必要があるのは，第一に，データソースから送られてくる情報が何らかの理由でストップしてしまう怖れがある場合か，あるいは第二に，その情報が送られてくる速度が利用サイドのニーズ（たとえば音楽の再生速度）よりも遅い場合，に限られる。あらゆるキャッシュメモリは，これらの不都合を利用サイドに感じさせないことを目的に設置される。ポータブルＣＤプレイヤーにおける音飛び防止メモリは前者の，またパソコン内部でＣＰＵと協働する SRAM は後者の代表的な例であろう。

今日デジタルオーディオプレイヤーがキャッシュメモリとして機能しているのは，データソースの利用にそのような不都合が生じているからに他ならない。デジタル録音された音楽情報は，通常の音楽ＣＤクオリティ（16bit/44.1kHz/Stereo）では単純計算で１秒あたり1400Kbit ほどの容量になる。ＭＰ３など近年の音声フォーマットはこれを 1/10程度にまで圧縮するが，それでも秒間140Kbit である。もしもデータソースとの間をＵＳＢや光ケーブルなどの物理コードで結べば，これを遙かに上回る速度で音楽情報を転送することが可能になるが，しかし我々は，そのようなコードを引っ張ったまま屋外に出歩くことはできない。一方，今日一般的に用いられている屋外無線通信は，代表的な Air H"のサービスで秒間128Kbit 程度（05年春現在）であり，音楽再生に必要となる秒間140Kbit を下回っている。しかもこれは理想的な環境における最高速度であり，実際には常にこれほどのパフォーマンスが出るわけではない。加えて山間部やビルの奥などいわゆる「圏外」では，通信そのものが成り立たない，つまり（比喩的な意味で）断線してしまう。

このように，音楽再生に限って言えばデータソースにアクセスするための理想的な通信環境

は未だ整っていない。断線・低速度という事実が，キャッシュメモリを要請するのである。今日のデジタルオーディオプレイヤーがキャッシュメモリと同義である理由はそこにある。しかしそれは，もしもそのような不都合が取り払われるのであれば，キャッシュメモリはその存在意義を失う，ということを意味してもいる。朝家を出てから夜帰ってくるまでの間，物理コードの断線にも拘わらず，再生速度を超えるスピードで常時データソースを参照し続けることが可能ならば，キャッシュメモリは必要がないのである（そしてそのような環境は，今後十分に実現可能である）[11]。デジタルオーディオプレイヤーにおける記憶媒体＝キャッシュメモリの存在は，不自由な条件下における暫定的な機能に過ぎないのであり，決して本質的なものではない。「参照する」ものとしてのデジタルオーディオプレイヤーは，理想的な環境を手にすることによってキャッシュメモリとしての役割を放棄し，むしろ通信端末へと変化していくだろう。

## 4．パラノ／スキゾ　デジタルオーディオプレイヤーの二面性

だからこそ，「参照する」ものとしてのデジタルオーディオプレイヤーは，「持ち出す」ものとしてのそれとは目指すべき完成像を異にする。ポストモダンを論じるなかで，精神医学用語による現代人の類型化を日本に紹介したのは浅田彰だったが，その表現を借りて両者の特徴を一言で表現するならば，「持ち出す」ものに対して抱かれる欲望がパラノイア的であるのに対して，「参照する」ものに対するそれはスキゾフレニー的である[12]。

大容量ハードディスクタイプのデジタルオーディオプレイヤーは，大量の音楽情報を自分（だけ）のものとして貯め込み，それらを丸ごと身につけて持ち出すパラノ的欲望を充足させるだろう。それはカートに満載した同人誌をどこにでも引いていく前世紀的なオタクイメージとも重なる。何台もの iPod を所有し，自分の持つあらゆる音楽を詰め込んで持ち歩くハードユーザーは，現実に存在するのである。1ダース収容の iPod 専用キャリングケースも，制作者がどこまで本気なのかは別にして，実際に製品化されている。

この場合，デジタルオーディオプレイヤーは持ち主にとっての宝箱であると同時に，己の分身，存在の証ともなる。パラノイアの典型的な症例が，特定の「モノ」に対して異常な執着を見せたり，それを自分自身の投影と見なしたりするものであることを思い出されたい。特にデジタルオーディオプレイヤーの場合，なかに詰まっているのが音楽，つまり無体物であるため，プレイヤー本体が「私の所有する音楽」の物象化した姿ないしはその依り代であると見なされやすい。そこでは有体物としてのプレイヤーそれ自体が，パラノ的な所有の欲望を充足させる役割を担うことになる。またそれ故，依り代としてのデジタルオーディオプレイヤーのデザインは，他の何者でもなく，端的に「デジタルオーディオプレイヤー的」であることを目指すだ

ろう。もちろん，どのようなデザインが「デジタルオーディオプレイヤー的」であるのかは，個々人の幻想の総体として社会的に決定されるわけだが，少なくともこのことは，後で見るようにフラッシュメモリタイプのものが時に「アクセサリー的」であろうとする傾向を持つのと好対照を成す。

パラノ的欲望はさらに，ハードディスクのなかに記録された音楽を，全てリストアップし，整理し，まさに彼自身によって所有されたものとして統率しようとするだろう。作成されたリストは，彼自身の音楽的趣味ばかりか，これまで彼が歩んできた歴史やその人となりまで映し出すものとして理解される。彼はリストのなかからその時々の気分や環境に合わせて曲を能動的に選択し，まさにそうすることによって自分自身の音楽聴取体験そのものを制御する。全てを自分の手のなかに収め統率すること，それがパラノ的欲望の目指す最終地点である。

ただし，そうした欲望は，デジタルオーディオプレイヤー登場以前の音楽ガジェット，たとえばウォークマンにおいても確認できるものであった。もちろんその欲望が十分に満たされたかどうかは別問題だが，欲望の現れ方自体は別段新しいものではない。

それに対して，「参照する」もの，つまりスキゾ的なデジタルオーディオプレイヤーにおいては，ガジェットそれ自体のレベルでの音楽の蓄積が目論まれない。欲望はもはや，持つこと・貯め込むことによっては昇華されないのである。従って「モノ」としてのプレイヤーは，小さければ小さいほどよい（iPod *"mini"*）というばかりではなく，そもそも存在している必要がない。持っているのを忘れさせることが望まれるのである。それは今日，技術的な限界から幾ばくかのサイズの有体物として存在しているが，理想的には消滅へと向かう。

だからこそ，いま仕方なく存在しているプレイヤーのなかには，本質的に必要のないその躯体にアクセサリー的な価値を帯びさせることで，ある種の「存在のいいわけ」を用意するものも現れる[13]。ネックレス型，ペンダント型などと呼ばれるデジタルオーディオプレイヤーがその典型例だが，それらの製品にとってはプレイヤーとしての存在を主張しないことこそが最大の売り文句となる。またiPodやiPod miniが，オーディオ製品らしからぬ「お洒落な」外観で人気を呼んだことも周知のとおりである。それらは確かに大容量のハードディスク型だが，必ずしも蓄積のイコンとしてパラノ的に利用されるばかりではない。iPodのシルエットは，一方では社会全体に共有された「持ち出す」もののイメージに修正を求めもするが，しかし他方では，ますますプレイヤーとしての己の姿をあやふやにしていくだろう。

こうしたプレイヤー本体のデザインの問題に関係して，GUCCI，LOUIS VUITTON，COACHなど高級ブランドからiPodやiPod miniの専用ケースが発売され人気となっている事実にも目を向けておきたい。プレイヤー本体をすっぽりと覆うブランド製ケースは，なかに納められるiPodをモノグラムの背後に隠してしまう。それは所有者のステータスシンボル

でありえても，もはや蓄積のイコンではない。防水・耐塵などを目的としたケースならばウォークマンにも存在したが，アクセサリー的な記号としての働きを強く持つブランド製ケースが多数登場し，また実際に売れているのはiPodに特徴的に見られる現象である。もちろん，本体を完全に覆うようなケースが登場してきた背景には，カートリッジの脱着が不要になったからだ，という理由を挙げることもできるだろう。しかし，ブランド製ケースの流行はそれ以上に，欲望の矛先が必ずしもiPodそのもののシルエットに向かなくなってきてていることを示唆していると思われる。

図2．RetroPod　<http://www.retropod.com/>

だがブランド製ケース以上に我々の関心を惹くのは，ウォークマン風iPodケース，なるものの存在だろう。「RetroPod」は，80年代後半のウォークマン，SPORTS WALKMAN WM-F45の外装をそのまま使用し，内側にiPodを収納するものである[14]。往時のスポーツ仕様ウォークマンの外装は，今日の我々には若干大きく感じられるものであり，またケースの外からiPodを直接操作することもできない。もちろん骨董的・ブランド的な付加価値も殆どない。しかしそれにも関わらず，iPodユーザーのなかには，このような商品を「面白い」と感じ，わざわざその中に（本来の携帯性や利便性を犠牲にしてまで）iPodを入れる人々が存在する。

ユーザーにそこまでさせる「RetroPod」とは何なのか。それは，音楽プレイヤーらしからぬお洒落なiPodに，所有の欲望の依り代，蓄積のイコン，全ての音楽を持ち運ぶマザーベースとしてのウォークマン的外見を纏わせるものである。「RetroPod」がこれほど話題になったのは，iPodのデザインを賞賛するスキゾ的感性が存在するのに並行して，ウォークマン的な外見を求めるパラノ的感性も（無意識的にであれ）依然として存在していることを示す，一つの証左と言えるのではないだろうか。

スキゾ的感性はプレイヤーの外見にばかりではなく，その聴取のスタイルにも特徴的な変化をもたらす。デジタルオーディオプレイヤーにおいて近年急速に注目を集めている機能，「シャッフル再生」に注目しておくことは，その意味で有意義であろう。ランダムに曲順を入れ替えて再生する機能自体は，決して目新しいものではない。だが，それが「参照する」ものとしてのデジタルオーディオプレイヤーに採用され利用されることは，旧来とは異なった特殊な意味を持つ。

既に確認したように，パラノ的欲望は対象を占有し，それを階層化し分類しラベリングすることで，自らの統率下に置こうとする。だがスキゾ的な欲望がそのような所有のリストを指向することはない。「参照」先となるデータソースに納められた楽曲は時に膨大な数になるが，それらは階層化やラベリングによる整理（＝所有者による全貌の把握と統率）を経ないまま，無秩序に利用される。iPod shuffle（何という端的なネーミング！）には，再生する楽曲タイトル，つまり蓄積のリストを表示するためのディスプレイが付いていないが，それは小型化のために機能が犠牲にされた結果ではない。スキゾ的欲望にとって，ディスプレイは最初から必要がないのである。

代わりに重視されるのは，如何に軽やかに対象にアクセスし，それを楽しみ，またそこから離脱するかというフットワークの軽さである。シャッフル再生においては，まったく異なったジャンルの音楽が数分間毎に切り替わり，リスナーはその雑多で無秩序な状況それ自体を分裂的・刹那的に楽しむことになる。流れてくる楽曲に一貫性は必要ない。時折生じる「特定の瞬間に，特定の音楽を」というニーズは，ボタン一つで達成される。その後は，またシャッフル再生の波に身を委ねればよい。

シャッフル再生はまた，放っておけば無数の曲のなかに埋もれたまま決して再生されることのなかったであろう楽曲を実際の聴取の場に引き上げる，殆ど唯一の手段ともなる[15]。もちろん，あのアーティスト，このジャンルという好き嫌いは残るだろうが，それもデータソースに施す最低限のゾーニングで解決できる。それでもなお流れてくる音楽が気に入らないのであれば，その曲だけキャッシュメモリから削除してしまえばよいのである。削除に躊躇は必要はない。メモリから消えたとしても，その楽曲は望めばいつでもまた「参照」できるのだから。

シャッフル再生の流行は，膨大なデータソースを有しつつもそれを能動的に統率しようとしないスキゾ的感性が拡大しつつある事実と，決して無関係ではないのである。

## 5．結尾　デジタルオーディオプレイヤーの新しさとは

現代思想の領域では，これまでパラノ的な欲望が資本主義の主流であったことを反省し，スキゾ的な社会への移行を唱えるような議論が多く見られる。しかし，もちろんそれは，今後スキゾ的なものがパラノ的なものを駆逐し世界の主流になっていく，ということを意味しているわけではない。同様に，デジタルオーディオプレイヤーの出現とその流行は，パラノ的ウォークマンに代わるスキゾフレニーの勝利なのではない。蓄積し，所有し，統率しようとする欲望は，今後も決して消滅することはないだろう。現に，デジタルオーディオプレイヤーという一つの枠組みのなかにおいてでさえ，パラノ的／スキゾ的なキャラクター分化が生じてきている。Sony のネットワークウォークマンが前者の代表なら，iPod shuffle は後者の代表だろう。し

かし，そのような大雑把なキャラクター特性が個々のモデルにあるにせよ，デジタルオーディオプレイヤーは全体的に言って，パラノ／スキゾ双方の性質を一台の機器が担っている。ユーザーはiPodを蓄積のイコンとしても，キャッシュメモリとしても利用することができるのである。それは我々に，自らの欲望をどのように昇華させるかという選択の自由を与える。デジタルオーディオプレイヤーは，音楽とのパラノ的な付き合い方に加えて，新たにスキゾ的な付き合い方も可能にしたという点で評価されるべきものであろう。

だが，そのような新しさにも拘わらず，デジタルオーディオプレイヤーは依然として変化の途中過程に位置するものである。それは通信速度の高速化とユビキタス・コンピューティングの達成により，現在のようなキャッシュメモリとしての在り方を放棄し，携帯電話との一体化を図りつつ，やがてはイヤリングのような超小型通信端末へと変わっていくだろう。

ウォークマンが登場したとき，それを「ノマド」という言葉で評価することが盛んに行われた。カセットを鞄に満載したウォークマン愛好家は，パオを馬に積んで移動する遊牧民，貝殻ごと移動するヤドカリ，カートに同人誌を満載してどこにでも持ち歩くオタクと同じく，20世紀的ノマドの象徴であっただろう。しかし，「参照する」ものとしてのデジタルオーディオプレイヤーは，そのような「ノマド」の延長線上にはいない。デジタルオーディオプレイヤーの未来像が我々に示すのは，たった一本の不可視のコードを引いて，それ以外はパオも貝殻もカートも持たず，裸一貫で世界に飛び出す人物の姿である。しかしその不可視のコードは，これまでの個人によるあらゆる所有を上回る，巨大な参照系に常時接続されている。所有はますます意味を持たなくなり，限りなく膨れあがる参照系はやがて世界そのものと合一化するだろう。何も持たず，全てを参照する。必要なのは，私と世界＝参照系を結ぶただ一つの通信端末，不可視のコードだけである。

我々が「デジタルオーディオプレイヤーとは何なのか（何だったのか）」を正しく評価できるのは，もしかしたらそのような時代が到来した以降なのかもしれない。

注

1　米Jupitermediaの調査部門であるJupiterResearchは，米国のデジタルオーディオプレイヤー市場に関するレポートのなかで，市場が2010年まで毎年10%以上の成長率を維持し，さらに同年までに合計5,610万台が普及するとの予測を出している。
<http://www.jupiterresearch.com/bin/item.pl/home>
（2005年5月現在。ウェブページの引用については，以下全て同様）

2　厳密にはCDなどのディスクは「カートリッジ」ではないのだが，本論では議論の便宜性から以下カートリッジと総称することにする。

3 「10,000曲もの音楽をポケットに入れて持ち歩けるので，iPodがあればもう，たくさんのＣＤや何百枚ものＭＤを鞄に詰め込んで持ち歩く必要はありません。〔中略〕iPodなら，街を歩いているときや通勤の電車内などで，煩わしさを感じていたディスクの交換作業から解放されます。」<http://www.apple.com/jp/ipod/goodbyemd/index.html>

4 『Sonyウォークマン総合カタログ』2004年9月。

5 『TOSHIBAデジタルオーディオプレーヤー』商品カタログ，2004年8月。

6 家電量販店のデータを集計したGfK Japanの調べによれば，デジタルオーディオプレイヤーの全ポータブルオーディオにおけるユーザーシェア率は，2005年1月にそれまで首位だったＭＤを抜いた。

7 ドゥ・ゲイ，ポール（他）『実践カルチュラル・スタディーズ　ソニー・ウォークマンの戦略』，暮沢剛巳（訳），大修館書店，2000年。特に第六章を参照。

8 細川周平『ウォークマンの修辞学』，朝日出版社，1981年。

9 前出JupiterResearchによる報告では，今後iPod shuffleのようなフラッシュメモリ型プレイヤーが伸びてくるとされており，2007年には出荷台数がＨＤＤタイプを上回るとの予測がなされている。

10 一般にもよく誤解されることだが，キャッシュメモリとは，頻繁に用いる情報を暫定的に溜めておく働きを担うメモリの総称であり，揮発性の有無はその定義には含まれない。

11 DDIポケット(現WILLCOM）は，2004年12月から通信速度256Kbit/sのサービスを一部で開始すると同時に，通信の多チャンネル化と変調方式の改良によって2006年中に512Kbit/sを達成するロードマップを発表した。通信圏の問題も，衛星通信の普及などによって今後解決されていくだろう。

12 浅田彰『逃走論：スキゾ・キッズの冒険』，筑摩書房，1984年。

13 一例として，「mpio AD-FL300は，ネックレスタイプのスタイリッシュなＭＰ３・ＷＭＡ対応デジタルオーディオプーレーヤーです。〔中略〕ジュエリーカラーが音楽プレーヤーを高級な魔法のネックレスへと変えてくれます。」<http://www.adtec.co.jp/products/AD-FL300/index.html>

14 <http://www.retropod.com/>図版も同ウェブページから引用。ただし，Sonyからの抗議を受け現在は販売中止になっている。

15 この点に関しては，WIRED NEWSの記事“Music Magic Found in the Shuffle”［Leander Kahney 4.16, 2004.］を参照されたい。<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,63068,00.html>

※ＵＲＬは全て2005年春現在。