



Title	読書の非インタラクティブな行為の可能性 : 我を忘れる読書
Author(s)	布山, 美慕
Citation	文化/批評. 2012, 4, p. 97-114
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/75774
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

読書の非インタラクティブな行為の可能性

——我を忘れる読書——

布山美慕

序論

はしるはしるわづかに見つつ、心も得ず心もとなく思ふ源氏を、一の巻よりして、人もまじらず几帳のうちに打臥して、引出てつつ見る心地、後の位も何にかはせむ¹⁾。

本論は読書がどのような行為であるのかを考える一つのアプローチである。特に熱中し我を忘れて読む、そのような行為について考えたい。

本論での「読書」は時代・場所・読書対象を、「現在」の「日本」²⁾における「物語」の読書に限って考える。その理由は私が元々持っている問題意識が「物語」の持つ力についてであり、その「物語」が現在日本において最も人々に触れられている場所が「読書」であるからである。今日本における物語を考える出発点として「物語の読書」を考えたい。

なお、ここで物語とは広く、伝説・昔話・小説（フィクション）及びお話として読まれるノンフィクションを含む概念とし厳密には定義しない³⁾。

ある物語に熱中し我を忘れて読書するとき、私たちはまさに「自分」という感覚を無くして読んでいる。これまでの読書の分析は、「自己」や「自分」というものと、何かしら対象として読まれる「テキスト」「物語」を設定して行われてきた。「テキスト」や「物語」に作者がいるのか、それとも読者が作り出しているのか、社会的な創造物なのかという論や、「自己」と「テキスト」間で行われる交流・相互作用がどのようなものかという論が様々に行われる中でもこの二項設定、特に「自己」という設定自体は強固であったと思われる。

しかしながらそのような二項設定をした上での分析が「我を忘れて読む」という読書に対して有効かと振り返ると、実際にそのような読書をしている私にとって納得のできるものではない。熱中し我を忘れて読んでいる時には「私」がどう感じているか、どう思うか、考えるか、という思考は感じられない。本論の結論はそのような二項設定を外す可能性に収斂していく。

まずはもう少しこれまでの読書についての研究を考えよう。これまで読書についての研

究は主に歴史点観点や社会的観点、更には認知科学など多方面から行われ、具体的には読者論や個別の作品の分析、印刷技術の成立や変遷としても存在する。それでも、問題を現在の日本における物語の読書に限りその行為の本質について考えるときには不足を感じる。先に述べたように、本論で問題とする読書への熱中や忘我という状態を考えるときは特にである。

どの点が不足なのか、簡単ではあるが本論での目的をはっきりさせるために一つずつ見て行きたい。

まず、歴史的・社会的な分析についてである⁴⁾。読書には長い歴史があり、様々な形態の読書が存在している。その変遷は社会自体の歴史に関係し、それが現在に繋がっている。しかしながら、現在において、私たちが読書に熱中する理由はそのような歴史的・社会的ありようからのみでは無いと思われる。日本において、読書の自由が比較的保証され、識字率が高く、また集団での読書ではなく個人での読書であり、黙読されている、そのような特徴が歴史の変遷及び社会的状況の結果として存在しているとしても、それゆえに私たちは読書を望むのではない。そしてそれゆえに私たちが読書に熱中するのでもない。

ロジェ・シャルチエ⁵⁾とピエール・ブルデュー⁶⁾は『書物から読書へ』において次のような対談を行っている。

ブルデュー（前略）読者の立場に結びついた見方のひとつは、なぜ読むのか、読書は自明のことなのか、読書の欲求が存在するのかといった問いかけを省いてしまうということです。われわれは、この欲求が生み出される条件とは何か、という問いを提起しなくてはなりません。例えば、教育水準と読書の量や質のあいだに相関関係が認められるとき、それがどのように生じているのかが問題となります。なぜなら、この相関性はそれ自体で説明がつく関係ではないからです。読書についての意見を売り込むことができるような市場があれば、人は本を読むと言えるかもしれませんが、こうした仮説にびっくりされたり、ショックを受けられるかもしれませんが、それはまさに、われわれ自身がこうした市場を常に手にしている、つまり読書について話すことができる生徒や、同僚、友人、配偶者などをもっているからなのです。（中略）

シャルチエ それは少し一面的な見方ですね。われわれの社会よりも印刷された文書に接する機会の少なかった伝統社会においても、書物を読む状況や欲求があり、それは社会市場で評価される読者の能力に換言できるものではなく、むしろ、ある意味では、個人や共同体の経験に深く根差しているのです。（中略）

ブルデュー わたしはわざと仮説を提起し、読書の欲求という観念をはっきりと問題

にしてみたかったです。(中略)社会学は次のような問いを発しようとするその瞬間に立ち止まってしまうのです。それは、生産物への欲求はどのように生じてくるのか、という問いです。(中略)わたしだって読書が重要だと信じていますし、本を読むのはとても大切であり、読書しない人間は何かが欠落している、といったことを確信しています⁷⁾。

ここで二人は読書に対する欲求を社会的な面から論じようとしつつそれだけでは論じきれないものを抱えているようである。ブルデューの指摘に対するシャルチエの反論も社会的な回答になりながら、彼の第一声にはそれ以上の違和感があるように感じられる。またブルデューは読書を生産物として扱うことで問題の回収を図っているが、「読書」という言葉ではそのまま論を進められなかったのではないだろうか。その物足りなさ、納得のできない感じ、は二人の読書に対する個人的感情に起因するように思えるが、しかし私はこの感情はそのまま切り捨ててしまうにはあまりに本質に近いように思えてならない。自らが読者の立場でもあり、その読者の立場からは納得できない、そのような論理には何か見落としがあるのではないだろうか。自らが読者であるからこそ、読者でなくてはわからない、読書の本質があるはずであり、それを扱えていないように私は考える。上述したように、私たちが物語の読書に熱中するとき、いくらその熱中の原因が「歴史的」「社会的」なものによっていると言われても首肯することはできない、その感覚と同様である。

また例えば憧れの職業についての物語であったり、自らの夢が具現化されていたり、反対に抑えこんでいる負の感情の吐露であったり、そのように補完的なものとしての物語の読書を考えると、それは読書を望む社会的な要因であると言える。そしてこのような見方はより読者の感情に近い視点であろう。しかしながら、「読書」という行為自体への没入は、即ちそこから具体的に何を得的か、という事とイコールでは考えられない。ジョン・デューイは著書『経験としての芸術』の「第一章 生き物」において次のように指摘している。

このように熱中している人たちに、なぜそんなことをするのかその理由をたずねたら、なるほどと理解できる答えがきくと返ってくるだろう。例えば、燃えさかる火をかきたてていた人は、火がもっとよく燃えるようにそうしたのだと言うだろう。しかし、それにもかかわらず、その火をかきたてる人は眼前に展開される色鮮やかな変化のドラマに魅せられ、イマジネーション(想像力)によってそのドラマに参加しているのである⁸⁾。

私には読書に熱中する理由に上記のような社会的状況を用いるのは、ドラマの参加自体に魅せられていることを説明せず、どのようなドラマに魅せられているかを説明しようとしているように思われる。ドラマの内容は確かに社会に応じており重要であろうが、参加すること自体に「魅せられる」という行為の分析には不足している。

なお本論では論じないが、読書の歴史は非常に興味深く、歴史に共通する特徴の抽出などによって有用な分析も可能と考える。読書の歴史については『読書の歴史 あるいは読者の歴史』⁹⁾が詳しく多方面から論じられている。その他にも『近代読者の成立』¹⁰⁾や後述する『読書空間の近代』¹¹⁾において日本における歴史的社会的読書論が行われている。先にあげた『書物から読書へ』¹²⁾でもヨーロッパにおけるそれが論じられている。

更に新しい視点として、認知科学からのアプローチが存在する。脳科学や実験心理学などからどうして熱中するのかを探ろうというものである。また読むという行為自体に対してはディスレクシア等の研究が盛んである¹³⁾。しかしながら、読書という行為が何らかの要素に分けて分析するには複雑過ぎるためこの試みはまだ本質的な成果を上げることが難しいように思われる。わかりやすい例では脳科学において、読書時の脳の活動を測定しても、文字を認識する部位、イメージする部位、ページを捲るため指を動かす部位、目を動かす部位、などの様々な部位の活動が入り乱れ、結局何を見ているかがわからなくなってしまふ。通常このような活動部位の研究においては、ある行動をしているときとその行動分だけしていないときの二つの状況を作り出し差を取ることでノイズをキャンセルするが、そのように要素分割するには読書は複雑過ぎると思われる。更にもしそのような分析ができたとしても、それはヒントもしくは確認でしかなく、モデルの構築が先行して必要となるだろう。

上記のような研究に対して、本論では読書という行為自体の検討を目指し、類似点のあるバーチャルリアリティなどと比較しつつ読書における非インタラクティブ性に注目して論じたい。上記にあげた視点や方法も補助的に使用しつつ読書を新しい見方で考察していきたいと思う。構成としては、まず読書行為を想像力と自由という観点から分析し、次にバーチャルリアリティ¹⁴⁾との比較を行い読書の本質に非インタラクティブ性があることを見いだす。その後インタラクティブであること、それに関連するインターフェースや自己を考察し、その上で再度非インタラクティブな読書について考えたい。それにより読書の持つ非インタラクティブな行為性が、先に挙げた二項設定の枠組みを外しその熱中と忘我の本質を示しうる可能性を考える。

1 読書における想像力と自由

改めて、どうして人は読書に熱中するのだろうか？私はその鍵として二つの要素を考えたい。読書における想像と自由である。

想像について考察する。読書するときは読書しているという現実とは異なることを読んでいる。人によってその読書方法は違うので、具体的に情景を思い浮かべている人、感情移入している人もいれば、その物語の状況を把握しているのみの人もいるだろう。しかし、それぞれが、そのときの自分の現実とは異なることを想像している。記憶は想像と深い関係があるが想像するのと思い出しているのとは違う。極端にはSFなどの実際には存在しない物が登場する物語を考えればわかる。例えば言葉を話す動物について、現実には存在しないのだから、それは、記憶を思い出す、というのとは異なる。¹⁵⁾

無論、想像は読書に固有の動作ではない。想像は日々様々な場面で行われる。それでは読書における想像の役割とはどのようなものなのだろうか？

読書において、想像するとき、それは物語のストーリーと不可分である事が多い。ストーリーとまで言えなくても、それは単体ではなく、物語全体と関係している。つまり物語の雰囲気であったり、物語の構成要素だ。物語の雰囲気、構成要素を創る想像。それは必然的に物語と相互関係を持ち、物語によって引っ張られ、同時に物語を引っ張る。

一方でその物語は出来上がっているものである。

未完であっても、とにかくもその時点での終わりと言うものが存在することが保証されている。最後のページが存在する。そして、先は定まっている。読んでいる人が、捲るときに何を考えているかによって、次のページの内容が変わることはない。読んでいる人が何を考えていようと、書かれている内容に変化は無い。無論読んでいる人が何を考えて捲るかによって、その人がそのページから読み取る内容は変わるだろう。読み取られる内容は読み手の状態に依存するからだ。しかし読んでい人にとっては、次のページに書かれていることは確定している。自分がどうあがこうとも、次のページの内容に変化が起らないと信じていられる。そのようにして、読者も物語に引っ張られている。

読者には選択肢が、物語の先を決める選択肢が無いので迷うということがない。読むことが辛く、または考えさせられ、すらすらとページを捲ることが出来ないということはある。しかしそのことが物語には影響しないと思っている。

そして読者は自らの想像が物語に影響しないということを感じて想像することができる。だから読んでいる時に自らが何を想像しているのかということは殆ど意識しない。

このように物語に引っ張られ不断に続く想像を介して人は物語に引っ張られる。だから

想像が断絶する物語は人を引っ張れず夢中にさせることができない。読みにくくても人を離さない物語もあれば、文体が簡素なのに物語的リアリティ即ち物語と有機的に結びつく想像内容を喚起できないためにブツブツと現実に戻ってしまう物語が存在する。

次に自由について。想像について述べたように、私たちには次のページに書かれていることを変えることはできない。その意味で物語に自由はない。しかし、物語にはそれでも三つの自由があると思われる。まず、責任からの自由。読者は物語の成り行きに対して責任を持たない。決定権が無いのだから物語の中で何が起きてても責任を取る必要はない。しばしばそれが心に深く影響したとしても一般的にその物語に対する責任からの自由は担保されている。次に選択の自由。私たちは今、自分で読む物語を選ぶことができる。どんな主人公になり、どんなことをするか、それを選ぶことができる。それは現実では決してできないことでも可能である。三つ目の自由は思考の自由。これは、上述する二つの自由の上位にあるので、同列に数えるのは誤りかもしれない。私たちは現実を棚上げして考えることができる。一時的に現実とは異なる場所に行くことができる。私たちは読書によって、主人公にも、その恋人にも友人にも敵にも通りがかりの人物にも、そして第三者の視点にも、生命でない視点にもなれる。そのどれにも同時になれ、横断もできる。それはだから間接的な自分の思考の客観化でもある。そして、どの視点も失ってしまうこともできる。

このような想像の世界での生及び自由視点での思考を考えると、私はバーチャルリアリティとの類似を感じる。あり得ないものを見、聞き、感じる。自然だと思っている身体や思考からの逸脱、自由。更にリアリティを感じさせる空間を創出できないと現実に戻ってしまうという性質。読書の経験をバーチャルリアリティの経験と見ると、それは想像というアプリケーションを積んだ人間自体をデバイスとしたバーチャルリアリティ (VR) (以下ではVRで統一する) の経験である。つまり、物語がソフトだとすると、私たちが想像というアプリケーションでVRを体験する、それが読書だという見方ができる¹⁶⁾。

読書についてその想像と自由を考察してきた。ここでの考察はVRとの比較の後に重要となる。次節では類似が見られるVRとの比較を行いその違いから読書の性質について考える。

2 読書とバーチャルリアリティの比較

前節の通り読書を一種のVRと見なすこともでき、読書はVRと類似点を持っていると言える。実際、以下に見るようにVRの研究において読書をVRの一形態として位置付けることが出来る(但し、それはVRの現在の研究目的の主眼と読書の本質の差によって位置付けられるだけであるが)。それでは、VRに求められていることは何であろうか。また、

読書との差は何であろうか¹⁷⁾。

VRの黎明期にMITメディアラボ¹⁸⁾のD.Zeltzerが提案したAIPキューブというものがある(図1参照)。『バーチャルリアリティ学』¹⁹⁾によれば、これはメディア技術としてのVRの特性として、概念的なレベルにおけるVRの枠組みを規定する考え方である。AはAutonomy(自立性)、IはInteraction(対話性)、PはPresence(臨場感)である。Aはシミュレーションシステムなどにより自立的にその世界を維持発展させる性能である。例えば静止画では0、生きているように動く映画の人物などは1とされる。Iはインターフェース技術と関連が深く、双方向性ともあらわせる。Pは主に情報のアウトプット部分であり、五感の再現性に関わる。この三要素を完全に有しているものがいわば究極のVRであり、図示の立方体の頂点(1,1,1)に対応すると考える。例えば現在のゲームなどはどれもほどほどに持ち合わせているので(0.5,0.5,0.5)、全周周シアターは(0,0,1)²⁰⁾などと評価する。この評価を読書にあてはめるとAとPは私たちの想像アプリケーションが十分優秀であればそれによって賭うことができるが、Iはコンテンツに影響を与えることができないという本質から考えて0であり(1,1,0)とすることができる。このような読書に対する評価はこれまでもVR関連の本においてAIPキューブの適用例としてあげられてきた評価であり新しいものではない。

つまりVRと読書の方向性の大きな違いとしてIのインタラクション要素があげられる。その他にも現在のVRがより現実を模倣する方向性が強いということがあがるが、これは応用分野やP(臨場感)技術の開発と関係しており読書との違いという観点ではより本質的ではない。

それではそのインタラクションに対するVRにおける研究及び技術開発はどうなっているのだろうか。

実際、VRの多くの技術は人とVR空間のインタラクションに傾けられている。先にあげた『バーチャルリアリティ学』においても紙面の半分以上が人と人のインタラクションのためのインターフェース及び人の五感自体の考察に割かれている。人の五感に適応した効果的な環境を作り、人の現実感に合わせた環境の変化をし、人の働きかけに対して適当な反応を適当な感覚に対して行う。例えば視覚に対して適切な世界を示すだけでも視覚に対する深い理解と多様な技術が必要であり、またボールを握る感触を作り出すだけでも困難である²¹⁾。何をバーチャルとするかというモデルがVRの根本的な価値に関わるとしてもその価値を人に伝えるのはインタラクションなのである。

また、VRを早い時期(1970年代)にアートへのメディアとして用いたM.W.クルーガーはその人工現実(AR)²²⁾を使ったアートにおいて一貫してインタラクションを最重要とし

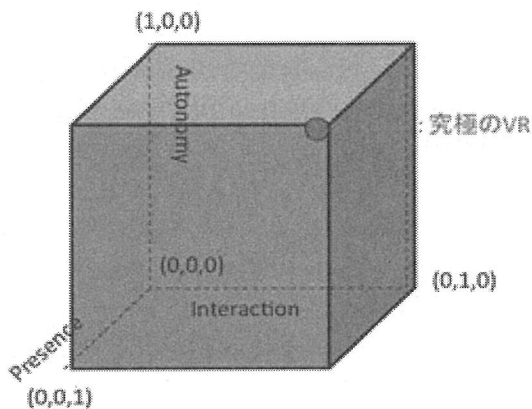


図1 AIP.

て扱っている。というよりも寧ろ彼はインタラクシオン自体をアートとしているようである。彼はインタラクシオンから生まれる美というものを求めて様々な作品をつくっている。

著書『人工現実』において彼は「視覚的な応答だけを独立した芸術作品として評価すべきでない。また、音も音楽として評価すべきではない。美的関心の的となるのは、ただ、そのインタラクシオンの質のみである。それは、人々の興味を引き、参加させ、認識を改めたり、新しい美のカテゴリーを生み出す能力といった、より大きな基準により評価を受けるべきものだ²³⁾」としている。クルーガーはこの理念の元「グローフロー」「メタプレイ」「サイキック・スペース」そして「ビデオプレイス」などの作品を作成している。一方AIPキューブのうちA(自立性)とP(臨場感)はこの時代まだコンピュータの性能不足などから決して十分ではなく彼は多くの妥協をしている。またハードウェア上のトラブルも人工現実とのインタラクシオンとして作品とすることもある。つまり、実用としてのVRではなくアートとしてのVRにおいてもインタラクシオンが本質的であるとする実践が存在する。

一方、読書においてはそのようなインタラクティブな技術は用いられていない。文章がインターフェースであるとしても私たちが読書において物語に働きかけそこから私たちの働きかけに応じたインタラクシオンが得られる仕掛けは存在しない。絵本や電子書籍などでそのような仕掛けは極一部として存在するかもしれないが、現在はあくまで例外的なことである。前述して考察したように、私たちは読書することが物語を変えることはない

思っ読書をしている。

佐藤健二は『読書空間の近代』の中で次のように述べている。

読書は、書物というメディアの存在を基礎に成立したコミュニケーション行為であり、読者とよばれる主体と書物とよばれるメディアとの、かかわりの総体である²⁴⁾。

佐藤はこの後の考察においても「コミュニケーション行為」「かかわりの総体」をインタラクティブなものとして扱っている。しかしながら、注意しなくてはいけないのは、ここで佐藤が述べているのは一個の物語と一人の読み手の関係ではなく書物というメディアと読者の関係であることである。私たちが今素直に一個の物語と一人の読み手の関係を考えるとその関係はインタラクティブなものではない。読み手が読書によってそのストーリーや文章に影響を与えることがないということは、そしてその影響が読み手に返って来ないということは、非インタラクティブであるということである。

実際2節で考察したように、この非インタラクティブ性、私たちの読みによって物語が変化しないということはそれ自体読書の重要な要素の一つであった。その前提の上で私たちは読書をする。ということは、私たちは物語の読書には非インタラクティブな関係を求めているのだろうか。そしてこのように類似が認められるVRと読書の間で、インタラクションに対する私たちの態度が異なるのはどうしてなのだろうか。

まず次節でインタラクションについてインターフェースや自己の観点から考察を行う。その後非インタラクティブな関係について考察し、このような違いの指し示すことを明らかにしていく。

3 身体性から、インタラクションとインターフェースの自己

インタラクションをするには、自己が必要である。どこまでが自分か、そしてどこまでが他者か、外部か、そのように境界を作り、情報をやりとりする。インタラクションはそのような形でしか成り立たない。自己が無いインタラクションはあり得ない。情報の移動が境界で仕切られた領域間で行われない限りそれは単なる情報量の均一化にしかならない。逆説的には自己はそのようなインタラクションのために存在し、インタラクションをする度に自己は確認される。自己はインターフェースであるとも言える。

認知の過程で乳児は自分の身体を認識し、自己を作るとき周囲を触り経験する。そして自分というものの境界を作る。認知科学の世界でも身体性²⁵⁾と学習の関係は研究が進んでおり、更には人工知能の開発にも身体性が注目されている。これは自己の境界を認識す

ることには身体性が必要であるということを示す例である。この時の身体性は即ち自己である。「自分の体の表面」というのは最もわかりやすい境界である。

例えば自己鏡像認識と運動主体感の研究がある²⁶⁾。鏡に写った自分を自分だと認識するためには、その鏡像を自分の運動によって操作しているという能力が関係しているという内容である。

VRにおいてはしばしばこの身体の拡張が行われる。例えばロボットアームによって空間的に隔たる腕を獲得する。触覚を入力されれば、私たちはロボットアームへの誰かの接触によって自分が触られていると感ずることができる。もっと極端にはアンドロイドの操作による自己の丸ごとの移動である。異なる場所にいるアンドロイドを操作し、アンドロイドの存在する場所で他者とのコミュニケーションを行う。アンドロイドを用いた興味深い実験例としては石黒浩による遠隔操作型アンドロイドのジェミノイドを用いた次のような実験がある²⁷⁾。このジェミノイドは石黒自身をモデルとした成人男性の身体の形を持ち遠隔操作することで顔を動かすことのできるアンドロイドである。見た目や肌の質感など非常に精巧にできており石黒にそっくりな外観を持っている。操作者に対して、視覚はジェミノイドと同じ場所に設置された数台のカメラから、聴覚は集音マイクから入力があるが、それ以外の触角・味覚・臭覚はジェミノイド側からの入力には存在しない。実験ではこのジェミノイドを女性が操作した。その際石黒がジェミノイドの頬および体に触れたところ操作していた女性が悲鳴を上げ、更にはそれを見ていた女性の夫が怒りを感じたという。あくまでも触角の入力は無いし、夫も含め他者が見る光景としては石黒が自身にそっくりのジェミノイドに触れているだけである。それにも関わらず操作していた女性は悲鳴を上げ、その夫はあたかも妻が触られたように怒りを感じている。このように「自己」は身体に伴いどんどんと拡張されていく。

私の身体は、自己は、どんどんと延伸され増殖、変更される。身体が延伸されていると感ずることができるのは環境や他者とインタラクションするからである。自分が操作した身体が何かに触り、また何かの感触が返って来る。それによって私というインターフェース・自己は変質していく。

VRにおいてインタラクションが重要視されていた理由はこのように自己と他者を基本とした世界設計があるためである。仮想空間における自己を確立しそれにリアリティを持たせるためには確かなインタラクションが五感に対して行われることが必要だったのである。

そのような自己においてはインターフェースの奥にあるものは直接見ることができないし見せることができない。そしてあくまでも「自己」を保存し境界を維持した上で「他

者」とパッケージのように情報をやりとりする。インターフェースの奥に実際に何かがあるのか、それは自分も含めて保証されていない。

私は、しかしながらインタラクティブをしない読書に人々がのめり込むことができるということは、本節で見た以外の私たちのあり方を示していると考えられる。

次節においてそのような非インタラクティブな行為としての読書について考える。そこには自己と他者という二項設定を外しうる可能性が見いだされる。

4 非インタラクティブな読書

読書という行為は私は3節で考察したように本質的に非インタラクティブな行為であると考えている。ある意味当然であるこの非インタラクティブ性に対して、これまでの読書論では価値を見いだしたものは少なかったと思われる。

例えばショウペンハウエルは『読書について』²⁸⁾において「読書は、他人にものを考えてもらうことである」とその関係を否定的に捉えている²⁹⁾。また、より多いものは、読書を具体的にどのようなインタラクティブな関係が何と何の間で行われているのか実際的に見ないまま、インタラクティブな関係として捉えているものである。先にあげた佐藤健二の『読書空間の近代』の第四章ではミヒャエル・エンデの『はてしない物語』³⁰⁾を分析していく。佐藤は『はてしない物語』は読書という経験の物語であるために取り上げたという。そしてその物語の各章が作中での読者である主人公と本＝物語との関係であるとしてその読書について検討していく。しかしながら、前述したようにここでいう「読書」とは個別の物語の「読書」ではなく、読者と書物とよばれるメディアとのかかわりの総体である「読書」である。そうだとすれば、これは「かかわりの総体としての読書」という経験の物語であることになる。そしてかかわりの総体としての読書と個別の物語の読書はそのまま重ねあわせることはできないはずである。『はてしない物語』では「読書」という行為によって物語が具体的に変容する。つまりこれは「かかわりの総体としての読書」という行為によって「物語」が変容することを示している。しかし通常、ある一人による読書によって一個の物語が変容することは無い。佐藤は更に次のように続けてしまう。

ひとが書物を読むということはすべて自己の内なる世界への旅の実践であり、そうでない読書の経験など、おそらくたいした力をもたない³¹⁾。

このように言うとき、この読書の経験はいつの間にか個別の物語の読書にすり替わっている。このような前提の元でメタ的な事実として物語を分析していくのは、読書が本質的に

インタラクティブな行為であるという前提を持っているためだと思われる。つまり、佐藤のかかわりの総体としての読書と読者の関係に対する指摘は正しいとしても、読者の読みによって自在に変容する物語がそのまま通常の読書に通じるという認識は、私は通常の読書にある非インタラクティブ性が見落とされているように思う。

それでは、非インタラクティブな行為としての読書とはどのようなものであろうか。つまり、自分の読むという行為が読んでいる物語に影響を与えないという行為はどのようなものなのであろうか？

まず、考えられるのはその一方向性から生じる二つの態度であり、これまでもテキスト論などで論じられてきたものである。

一つ目は、物語への暴力的な態度、物語を蹂躪する読み方である。自らがどのようなことを考えても、どのように読んでも、物語には影響しないという確信に裏付けられた読みであり、自らが好きなように物語を読めるのだからもはやテキストは極言すればどのような役割も担わないという読みである。

もう一つは自らが本に従っているという態度である。誰も本に影響することができないという事実から、テキストを至上と感じる態度である。

上記の二つの態度はそれぞれ極端な表現であるとしても読書はこのような捉え方の間で揺れてきたように思われる。しかしながら、私たちが物語に熱中し我を忘れるとき、これら二つの態度は起こっているだろうか。おそらく、私たちは物語に対してこのような態度は持っていない。

ジャン＝マリー・グルーモもこのような二つの読み方に対する批判を前述の『書物から読書へ』の中の「意味生産行為としての読書」の章で行っている。そして最後に読書という行為においての問題として以下のように述べている。

すなわち、与えられたものと、獲得されたものの区別、主体は見かけは自由に選択を行うことができる独立した存在であるが、実は社会的なものから来る無数の拘束を受けているという事実、しかしここかしこに、断片的ではあるが独特の自由が存在するという事、などである³²。

グルーモはしかしここにおいても未だ主体という考えから抜けることができない。与えられたものと、獲得されたものの区別、それが曖昧になるという空間、それは即ち境界の損失であり自己や主体の損失ではないだろうか。

三節で見たように、VRにおけるインタラクションの重視に対して読書ではそれが用いられなかった。私はそのことはつまり「自己」と「他者」という二項設定の上に世界を作るか否かの違いではないかと考える。そのように考えれば上記のような読みとは違う「読書」という行為があらわれてくる。

これまでの考察から、私は熱中し忘我した時の読書とは、そもそも自己というインターフェイス・境界を失った行為であると考え。それゆえインタラクションは以前見たように原理的に発生しない。読書が非インタラクティブな行為である大本はそもそも自己と他者という二項設定を外した行為であるからである。私たちは他者として、対象物として、物語を読まない。そうではなくて境界を失い自己という立ち位置を無くした状態で物語に入り溶ける。物語に没入している間、没入している部分は、自らが何かを決定しないといけないということも無い。何故ならば、物語はきちんと一人でに進み、そして終わることが約束されているからだ。その時、物語において、私の自己は必要ではない³⁹。

例えば一つ、主体を無くした行為として捉えると説明できる事象として、我を忘れて読んだ物語の面白さが説明できないということがある。

私たちが読書に熱中し我を忘れて愉しんだ経験は他の人に説明することができない。どうしてその作品に熱中したのか、何に感動し、面白かったのか、納得できる形で説明することはできない。説明しようとする、その一番大切なところが伝えられないまま、人物とかストーリーとか文体とか社会的背景とかそういったアイテムを切り売りして説明するしかない。その作品を読むことでしか得られない体験、私の状態を伝えることはできない。

このような説明のできなさが何故起こるのか、そこにも私たちの主体が読書するときに曖昧になるということが関わると考えられる。

私たちが境界を持った個としてではなく、物語に溶けているとき、私たちは経験をする主体でも観測をする観測者でもない。だから、厳密には自分たちがどのようなことを経験しているのかわからない。読書で私たちが何を得たかという問いは、二項設定時に生じるインタラクションとして受け渡される情報として明確にできなければ、答えることができない。

私たちが固有の存在として、固有の物語を読むとき、そこで行われる経験は、「私」の経験として説明することができない。何故ならその経験は「私」という形を保ったまましたものではないからである。

また、観測という方法であるものの情報を得ないということは、予め観測したい項目を決めないということである。特定の観測機器が対象の特定の内容を観測するために用意されそしてその特定の内容しか観測できないように、このような方法には限界がある。しか

し主体と対象という二項設定を無くし観測という方法を行わないとすれば私たちが読書によってする経験は予定調和ではなく豊富になる。何かのイデオロギー、主張、論理、そのようなやりとりできる情報以外に経験するものがある。

単純に、得る情報量についての比較を行うとすれば、このような自己という領域を設定しない行為に対して通常のインタラクティブな行為は情報量と情報移動の速度についても劣っている。思考でさえ思考と認識した時には遅い。認識したときは自分に説明しているためである。自分を認識した時点でその思考は自分という他者に向けたインターフェースを作り、説明を受ける自分というインターフェースを作り、コミュニケーションするからだ。幾通りもの結論はその前に出ているはずである。

現在考える中でこのような量的優劣以上に重要なことは、読書において主体として何かとインタラクティブすることなく私に変質するということである。上記で述べている読書の本質は新規コンテンツの獲得ではない。私という境界を作ること無く物語に没入し思考以前に戻ること、その経験自体が私たちを変えていく。そしてその境界の失い方、失った後の私たちの形、それらを規定するのが個別の物語である。

主体的であることだけが、インタラクティブできる主体であることだけが、変容できる資格ではないし、そのような経験が可能であるということが正に前節で考察した境界の中の実在を示していると考えられる。

そのような経験が実際どのように行われ、どのようなものなのかの検討は今後の課題である。しかし、一つキーと考えられるのは、読書をしているときのその「物語」の作り手の曖昧さ、どのように「物語」があらわれてくるかということ曖昧さである。VRを体験するときは、明らかに外部にそれを作った人、作っている人がいることを感じる。そうして自分の五感に刺激が与えられていることがわかる。しかし我を忘れて読んでいるとき、自己が曖昧になっている私はその「物語」が誰かによって作られているとは感じないしどのようにして自分が物語を感じているかもわからない。つまり作り手、あらわれ方が曖昧である。実際にはこのとき私たちは文字を読みながら自分の想像力を用いてその物語をあらわしている。新しい世界を創造するデバイスやアプリケーションの内部化によって、読書という行為は主体を失い客体であったはずの文字を巻き込んで行われる創造行為とも捉えられるだろう。6節で述べる課題を一つ一つ丁寧に見ていかなければ結論はでないが現在はこのように捉えている。

まとめと課題

本論では読書についての考察を行い、VR との比較からその非インタラクティブ性を導

き、インタラクティブであることの意味を考えることで反対に非インタラクティブな行為としての可能性、即ち自己を曖昧にする読書の可能性を検討した。

課題として、自己が曖昧になるという行為の本質と、その中の読書というものの特質についての考察、更に「物語」というものの明確化が必要だと考えている。

具体的にはまずは読書の他にも非インタラクティブな行為として、近いところでは絵画の鑑賞など種々の芸術鑑賞がある。このように他にも存在する非インタラクティブな行為の経験を学びその可能性を考えたい。そしてそのような非インタラクティブな沢山の行為の中での読書の特徴を「言葉」「物語」という点から考察していきたい³⁴⁾。

また、読書で自己が曖昧になるという事態の直接的な分析方法はすぐには見いだせない。そこでまずは本文中にもあげていた読書の歴史を扱った本などから更に広く「読書」行為を分析したい。例えば、どのような条件のもとで我を忘れるような読書が登場しているのか、そのような読書はどのように表象されているのか、それ以外の物語の読書のされ方はどのようなものがあるのか、ということである。例えば一人で行う読書と他者を交える朗読の差の考察では他者を意識する状況下の読書か否かの比較ができる。他にも読み始めたらしめられないということなど中毒性についても考えたい。読書が実際にどのように人々によって行われてきたのか、行われているのか、調べていきたい。

更に読書の際に曖昧になる「自己」というものを身体性から再度考えたい。アプローチとしては抽象的な概念のみではなく生物学や遺伝、免疫系、認知科学などの具体的な成果を見ていくことを考えている。このアプローチをとる理由の一つに物語の読書における時間性を視野に入れたいという考えがある。物語の中の時間は私の身体的な時間とは異なる。私の身体とは異なる記憶・歴史を持つ時間であり、それを私たちが読むという行為、また本を閉じた後でもそれを引きずる状態、その考察は本論における「物語」のあり方の曖昧さを少しずつ明確にすると考えている。時間についての考察はトピックスだけでも網羅しきれない程行われているが私が注目している一つに生物としての時間の扱い、たとえば時計遺伝子などの繰り返す時間、老いなどの「移り変わる時間」などがある³⁵⁾。他分野の研究結果を用いて論を進めるには慎重な取り扱いが必要ではあるが、このような生物としての身体的な時間の創造と読書による自分とは異なる時間感覚の封入の関係から「物語」を見ることを考えてみたい。

以上、非常に課題が多いが一つずつ丁寧に検討していきたい。

注

1) 菅原孝標女、関根慶子訳注『更級日記』講談社、1977年、p103。

- 2) 読書行為に対する意識は各国によって変わるところが当然ある。そのような違いは作家である村上春樹や心理学者の河合隼雄によっても言及されている(村上春樹、河合隼雄『村上春樹、河合隼雄に会いに行く』新潮社、1999年;村上春樹『夢を見る為に毎朝僕は目覚めるのです』文芸春秋、2010年)。しかし結果として本論の結論は必ずしも文化に固有ではないと考えている。
- 3) 「課題とまとめ」において述べたが、「物語」自体について明らかにしていくことも今後の課題であり、本論では厳密にしないまま進める。
- 4) 歴史的な分析と社会的な分析の厳密な分類はここでは行わない。
- 5) 社会科学高等研究員。
- 6) コレージュ・ド・フランス名誉教授。
- 7) ロジェ・シャルチェ編、水林章ほか訳『書物から読書へ』みすず書房、1992年、pp341-343。
- 8) ジョン・デュエイ、栗田修訳『経験としての芸術』晃洋書房、2010年、p3。
- 9) アルベルトマンゲル、原田範行訳『読書の歴史 あるいは読者の歴史』柏書房、1999年、参照。
- 10) 前田愛『近代読者の成立』岩波書店、2001年、参照。
- 11) 佐藤健二『読書空間の近代』弘文堂、1987年、参照。
- 12) ロジェ前掲書、参照。
- 13) メアリアン・ウルフ、小松淳子訳『プルーストとイカ 読書は脳をどのように変えるのか?』合同出版、2008年、参照。
- 14) VRとも記述する。仮想現実。人工現実(artificial reality)や拡張現実(augmented reality)を含んで考える。
- 15) 記憶と想像の関係は深い。認知科学でもエピソード記憶と想像、物語の関係は研究されているようである。
- 16) 黙読と音読の違いや、朗読による読書経験などはこのデバイスやアプリケーションの機能や設計思想の差と見ることができる。
- 17) VRと小説を比較したものとして荒俣宏『VR 冒険記』ジャストシステム、1996年がある。その時点でのVR技術は現在に比較して主にコンピュータの計算能力不足を要因とする限界が存在するため論をそのまま認めるわけにはいかないが、荒俣は小説の方に想像空間を作り出すメディアとして軍配をあげている。荒俣はVRの進化の方向として下記に示すクルーガーに注目し没入感をキーワードとし、将来的には大脳にダイレクトに刺激を与えるメディアとして成長してこそ可能性があるとして述べている。

- 18) マサチューセッツ工科大学内に設置された研究所。
- 19) 館日章、佐藤誠、廣瀬通孝監修『バーチャルリアリティ学』コロナ社、2011年は日本バーチャルリアリティ学会が2010年にバーチャルリアリティ学の教科書として出版したものであり、日本のバーチャルリアリティ学の第一人者である館日章が監修している。
- 20) プラネタリウムのようなドーム型シアター。但し現状では臨場感を出せるコンテンツに限りがあるのでこの評価は少し高過ぎる。
- 21) 館日章、佐藤誠、廣瀬通孝監修、前掲書、及び太田光、田中裕二、館日章『爆笑問題のニッポンの教養 科学的分身の術』講談社、2008年、参照。
- 22) 現在では人工現実をバーチャルリアリティの一種か若しくは同一のものとする。M.W. クルーガーは単なる現実の模倣や補助としてではなく、新しいインタラクシオンのための新しい人工的な現実を指向したためARという言葉を使用したと考えられる。荒俣は「機械がつくる空間」というのではなく、「人間が創作する空間」という意味であると指摘している（荒俣前掲書、参照）。時代的にARという語が今よりも一般的であった可能性がある。現在ではARと言えば人工現実 (Artificial Reality) ではなく実用化がすすんでいる拡張現実 (Augmented Reality) を指すことが多い。
- 23) M.W. クルーガー、下野隆生訳『人工現実 インタラクティブ・メディアの展開』トッパン、1991年、p30。
- 24) 佐藤健二『読書空間の近代』弘文堂、1987年、p193。
- 25) 身体性の定義は分野によって様々である。ここではとりあえず認知科学等での以下の定義を用いる。「知能を持つ主体が環境とのインタラクシオンをおこなうために必要と考えられるもの。」「行動体と環境との相互作用を身体が規定すること。およびその内容。環境相互作用に構造を与え、認知や行動を形成する基盤となる。」(土井利忠、藤田雅博、下村秀樹編『身体を持つ知能 脳科学とロボティクスの共進化』シュプリンガー・ジャパン、2006年、参照)
- 26) 宮崎美智子、高橋英之、岡田浩之、開一夫「自己認識における運動主体感の役割と発達メカニズム」『認知科学』Vol.18、日本認知科学会、2011年3月、pp9-28。
- 27) 石黒浩『ロボットとは何か 人の心を映す鏡』講談社、2009年、参照。
- 28) ショウベンハウエル、斎藤忍随訳『読書について』岩波書店、1960年、参照。
- 29) 勿論ショウベンハウエルはそのまま論を終わっているわけではないのでこのように引用することはフェアではないかもしれない(同前、p127)。
- 30) ミヒヤエルエンデ、上田真而子訳『はてしない物語』岩波書店、1982年、参照。
- 31) 佐藤前掲書、p195。

- 32) ジャン＝マリー・グルーモ「意味生産行為としての読書」ロジェ前掲書、p154。
- 33) アリソンゴブニック、青木玲訳『哲学する赤ちゃん』亜紀書房、2010年で紹介されている実験に、面白い映画を見せると成人の脳の活動状態が乳児の状態に近くなるというものがある。つまり計画や思考、自意識に関わる前頭前野の活動が抑制され赤ちゃんの時に活発に活動する後頭葉が働くという結果である。元の論文は、Ilan I. Goldberg et al., *Neuron* 50(2)(Apr.20):329-39 (2006)/Yulia Golland et al., *Cerebral Cortex* 17(4)(Apr.):766-77.(2007)、参照。映画と読書を同列に扱うことはできないが、熱中することで自意識が薄くなるという脳科学からの提示として興味深い。
- 34) ゼミでの発表時に主客の一致という観点から西田幾多郎についても推薦された。今後読んでいきたい。
- 35) 西川伸一、倉谷滋、上田泰己『生物のなかの時間』PHP 研究所、2011年、参照。