

初めに

思考すること、それはアケロン横断に三度勝利することである。なぜならそれは、二つの死のうち悪い方から、少なくとも一度は脱した後に、そこへと再出発する勇気をもつことなのだから。思考すること、それは死が最も悪いものであると知りながらなお、そこへ引き返すことである。そうでなければ、一体どうしろというのだろうか。

クァンタン・メイヤスー

僕がなぜ新しい概念を産み出す必要があったのか？まずはイントロダクションから入ろうと思います。

二つの動機があると考えています。一つは環境と歴史が必要としたからというものです。もう一つは時代背景と美術史的な背景としてこの概念が必要になるという点です。後に詳しく記述するつもりですが、この状況は、歴史的に規定されてきた正しさの幻想（イデオロギー）が一元的に規定できなくなってきたという事実と技術的に複数の正しさのヴァージョンを支えるアーキテクチャが成立した2000年代までの蓄積の上に築かれています。

2000年代と2010年代を大きく分けるのは情報社会化によって生じたネットワークの全面化がパーソナルコンピュータのCPUの増大やネットの高速化によって言語によるネタ的なコミュニケーションの連鎖から画像と音楽の制作を媒介とした共同性の創発へと大きく変動したことです。これを2ちゃんねる・ニコニコ動画的なものから tumblr・soundcloud 的なものへと整理することが出来ます。2ちゃんねる・ニコニコ動画的なものが終わり tumblr・soundcloud 的なものへと移行したということの意味しているのではなく、2ちゃんねる・ニコニコ動画的なものは今もガラパゴス的に活発に機能しているのですが、そこで培われた文化も言語圏に縛られない形でネットワーク上で拡散し、それが共同性を創発しているという意味です。これまではネットワークは言語圏によって区切られてきましたが、tumblr や soundcloud では離れた地域に住んでいる言語圏の異なる人々がいいねやリブログのような形で活発に交流しており、インディペンデントカルチャー間でのコラボレーションはますます活発になっています。それはかつてのインターネットのように文字を共通言語として必要としていた文化圏では考えられないほどに解釈と改変可能性を広げ、表現の複数性を示しているし、それまで哲学者やそれに影響を受けた芸術家たちがやってきたような生産者／消費者や資本家／労働者というような二項対立を脱構築するのではなく、システムが与える基本的な枠組みの外側に別の共同性の空間を建築することで成り立っています。それはネット上で流通している音楽や画像を制作している人々の多くが所与の社会システムの中で相変わらず生活しており、余った時間で制作に打ち込んでいることから容易に想像つくのではないのでしょうか。今までの文化人はシステムそれ自体へ抵抗したり、脱構築することを目的として来ましたが、2010年代以降の文化はシステムが与える単純な繰り返しの外側に自らの単独的な物語を起動することです。このことは批評が力を失っているという嘆きとも繋がってくると思います。しかし、Twitter や facebook で嘆いていても仕方ありません。僕が提出する〈世界制作のプロ

トタイプ〉は新しい習慣や認識カテゴリーの創発を目的としています。そのためには外側の仮設的なユートピアからもう一度社会システムの方へ旅立たなければならないでしょう。それこそが2010年代に求められている理念であり実践であると思いますし、そのための勇気が今はなによりも必要とされます。つまり2010年代後半において文化は社会システムとは別の場所に仮設的に築かれているため、目的を達成するためにはもう一度そのインパクトを社会システムの方へと反映させなければならないのです。

世界制作のプロトタイプとは何か

〈世界制作のプロトタイプ〉という概念はネルソン・グッドマン『世界制作の方法』とエリー・デュering『プロトタイプ』に由来しています。

『世界制作の方法』は対象と記号の一対一の対応を真と偽（現実世界と可能世界）に分けるという従来の単一的な世界観から、数多くの異なった世界＝ヴァージョンは唯一の基盤へ還元できるという可能性を要求ないし前提することなく、独立の意義と重要性をもつということを分析哲学の手続きで明晰に教えてくれ、その世界の制作方法のヒントまで教えてくれました。

前者の世界観を説明すると、まさに今僕がこの文章を書いている2015年2月13日、目の前にテーブルとコップがあります。僕はそれを「テーブルの上にコップがある」という命題で記述します。しかし、僕は仮想的にはそれを「本の上にコップがある」とも「テーブルの上に煙草がある」という記述を行うことも可能です。しかし、正しいバージョンは「テーブルの上にコップがある」であり、その他のありとあらゆる可能な命題は可能世界としてのみ存在するという体系です。つまり、ありとあらゆる既述を行い、それを真理関数という真と偽に分ける関数に代入することで現実世界と可能世界に分類することが出来るという世界観なのです。

一方、後者はそういった体系が前提としている条件が誤っていると考えています。例えば「山」という単語から日本人が抱くイメージは緑で生い茂っていて蝉が耳を劈くように鳴いていて子供たちが浅い小川でサワガニをとっているようなものかもしれないけれど、アメリカ人が想起するイメージは岩でゴツゴツしたロッキー山脈かもしれません。他の例を出すなら、赤色は連続的な色のスペクトルを青や緑や黄色などの差異によって文節することで定義されるし、ラの音は、あらゆる音楽的文脈の外でそれだけを捉えれば、もはやラではありません。現在では音叉で四四〇ヘルツと定められている（一九三九年ロンドンの国際会議での決定。この値は慣例的なもの）周波数の音です。ラをラたらしめているのは、この音が他の周波数の音と結んでいる関係、あるいは諸関係です。ラとその他の音が安定的に形作るのが、音程と呼ばれるものであり、これはピタゴラスの時代にはロゴス、すなわち比（関係）とも呼ばれました。つまり、かつてウィトゲンシュタインが『論理哲学論考』で考えていたように、単語と対象は一対一で対応していないのです。実はその間には言語による差異の体系があり、それは正しい一つのヴァージョンに還元されることなく、独立の複数の言語体系が存在するという考えへの転換があったのです。ここまではウィトゲンシュタインの前期から中期までの簡単な概要なのですが、グッドマンの理論の中で僕が面白いと考えたのは複数の世界のバージョンのパターン分析と習慣の守りという概念です。

例えば彼は「不自然な枠組みや体系も、ある種の状況のもとで、たとえば異文化で功を奏するとか特殊な目的に採用されるなどして、正しいものになるかもしれない。画家なり写真家が世界のかつて不可視だった側面を制作ないし一般に暴露するとき、彼は時おりこう評される。現実の新しい側面を発見し提示することによって、彼は新たな段階の写実主義を達成したのだと」述べています。今まで『世界制作の方法』とされてきたのは、グッドマンが世界は別の世界の〈合成と分解〉〈アクセントの差異〉

〈順序付け〉〈削除と補充〉〈変形〉することによってなされるという説明に引きずられてきました。これは2015年を生きる我々には非常に馴染み深いものだと思います。例えばトラックメーカーが過去の音源をネット上のアーカイブを漁ったり、中古のレコードショップでジャケットだけで判断して適当に買い漁るところから、それをバラバラに分解することでサンプリングし、ヒップホップをジャズ調に、あるいはEDM調の曲のchill trap リミックスを作ったり、自らの曲に付け加えたりすることを想像すれば、グッドマンが世界制作の方法として捉えてきた方法論は今や我々の日常に溶け込んでいると考えることが出来ると思います。

しかし、この文章から読み取れるのは最初に既存の習慣や慣習によって与えられるカテゴリーがあり、我々の認識はそれによってなされているという点、次にある種の特異な目的や不可視であった世界の側面を制作することで新しい認識の枠組みを生み出せるという点です。僕はここから更に深読みをし、世界の制作とは既存の世界を〈合成と分解〉、〈アクセントの差異〉、〈順序付け〉、〈削除と補充〉、〈変形〉することで別の世界を生み出すことだけでなく、新たな認識の習慣を生み出すこと、新たな認識のカテゴリーを生み出すことを含めて世界制作の方法であると考えます。

しばしばあることなのですが、世界の言語体系の複数性を示したり、その世界そのものを制作できるという点、多数の代替可能な世界＝バージョンの承認が自由放任主義や「全てはアートである」といった言説を示すものだと思われるかもしれません。しかしそうではありません。それどころか、彼の考えは既にある複数の世界から新たな世界を生み出すためには現在の複数の支流から新たな流れを生み出すだけの強度と戦略を必要とする主張しているように見えます。それはある一連の作品群が、ある見方や習慣や認知フレームを構成することによって初めて私秘的な世界観を社会的に表現するという点です。つまり、作品の強度は言うまでもなく、かつてキュービストが勉強会を組織したように、デュシャンがテキストと造形的形態との離接的接合をシステマティックな仕方でも組織したように、あるいはキリスト教が教会を建て、偶像や象徴、聖歌などを体系的に組織したように、流通や象徴化などの過程をも含めた創造行為こそが世界を制作するし、そうでなければ新しい習慣とカテゴリーの新たな流れは生じさせることが出来ないだろうということです。現在の文化的環境について当てはめるなら、一つ一つの共同性の集合が小さすぎるためにマスに影響をもつことができなく、このままではネット上にアルゴリズム的にアーカイブされていくのみで終わるかもしれません。それでは新しい支流を作るまでには至らないでしょう。

また、エリー・デューリング『プロトタイプ』からは文字通り、プロトタイプを制作することの意義を学びました。それはコンセプトとして生成しつづける文化に先立つカテゴリーではなく、生成の各段階において現前するものです。それは、その実現のあらゆる段階において、「生成の構成要素」となるものです。僕たちは今この瞬間においても生成し続けるプロセスの中にいるのですが、忘却の彼方へと消え去ってしまわないように、記憶の伝達するためにも切断し記録しなければならないのです。プロトタイプとは生成の中から切断し、現実の中で作品としてテストにかけることで、さらにそれを土台に社会からのフィードバックを受け次のプロトタイプへと向かうことです。言わば、理念と現実の間で、暫定的なプロトタイプを示すこと、生成の構成要素を晒すことであり、それは失敗し、あるいは部分的に成功するが、多くは未来へと投げ込まれます。そしてその継承の記憶が新たな認識のカテゴリーや習慣へと変化していくのです。

これまでの説明を考慮して定義すると〈世界制作のプロトタイプ〉とは既存の世界を〈合成と分解〉〈アクセントの差異〉〈順序付け〉〈削除と補充〉〈変形〉することで自らの世界を再構成することだけでなく、概念と作品の間として、切断された生成の構成要素を生成するシステムの中に流通や象徴化の過程を含めた実験として内在させることで新しい習慣とカテゴリーの創造することです。

実存的な問いに対する応答

〈世界制作のプロトタイプ〉は僕が子供の頃の頃に抱いた「どうして大人は毎日毎日退屈な繰り返しの中で安定して生きていけるのか？与えられたシステムの中で安定していきいけない人々はどうすればいいのか？」という問いを発端にしています。

その疑問は大人になってからも変わること無くずっと僕の中に渦巻いていて、ケロイド状になったその傷口に、息を吹きかけ乾かしながら誤魔化し誤魔化し生活してきたのですが、ふとした瞬間、化膿したり膨らんだりしてズキズキと痛みました。例えば年末に友人と今年一年を振り返っている時、友人の内の一人が、何も変わらなかった一年の締めくくりとして宝くじに希望を託していることを知った時に。あるいは現代思想や美術が好きな先輩がしたり顔で「俺も昔は尖ってたんだけどそれでは生きていけないんだよ」と説教してきた時なんか。

僕はそういった話を聞いたり触れたりする度に憂鬱な気持ちになりながらも、時を経るにつれて徐々に前向きな気持ちになることが出来ました。何故なら子供の頃に僕が思っていたように大人たちは安定などしていなかったと知ったからです。子どもの頃の僕は知らなかったし気が付きさえしなかったのですが、システムティックに構造化された心から溢れ出る余剰を何か遠くの、ありそうもない対象に託したり、したり顔で後輩に向けて説教することで発散する為の機会を欲していることを知ったからです。フロイトの言うように快楽原則から現実原則へという移行は失敗し、溢れ出る欲望の剰余がそこに漂っているように感じたからです。僕はそこに希望を感じました。

僕はその時、欲望の剰余が一種の倒錯となり、この画一化・平準化しようとするシステムとは別の場所に自分なりの小さな世界を作り上げてくれればと思いました。そしてそこで出来たフェティッシュな抽象空間を独自の消費的傾向としてだけでなく、その人にだけの唯一の世界として表現し態度に示し作品化してくれればと思ったんです。ドゥルーズの定義によれば倒錯とは言わば、合理性の砂漠の上に建てられたフィクションの仮設なんです。例えば性的倒錯などで女性の靴などに過剰に興奮する方とかいいますよね。そういった方は我々とは異なる物語を我々と共通する社会システムの上に独自に築いているのです。僕は一人ひとりが持っている欲望の剰余を大文字の一つの正しさ、一つの規範、一つの空気の上に異なる関係づけの自由＝空間として築くことが出来ると考えていました。僕は欲望の剰余を社会システムが与える安心や安全、消費や快楽によって解消するのではなく、あるいは大文字の社会に真正面から抵抗するわけでもなく、ドロドロになるまで溜め込んで、表現の手段を作ることで社会へ外化・昇華する経路があればいいのと思ったわけです。そうすればシステムに還元され、テンプレート集の中の一人物みたいになってしまったアイツや先輩達の楽しかったり、嬉しかったり、苦しかったり、寂しかったりする世界に触れることが出来るのに、と。それは言葉や態度や振る舞いでもいい、テキストでもいいし絵画でもいい、デジタル画像でも動画や映画でも、演劇だっていい。それが、システムがあなたに要請する正しいあり方ではなく、あなた自身の物語の痕跡でさえあれば。

2015年現在から遡行的に考えると、僕の実存的な問いそのものに2010年代に起こったインディペンデントカルチャーの共同体の存立そのものが願われていたことが分かります。つまり、既存の社会システムの外側に、学校の授業が終わった後の放課後世界に、会社での業務が終わった後の自宅での活動に、別の世界を、別の共同体をネットワーク上に形成することを期待していたわけです。そしてそれは小さいながらも実現していると思います。僕のプロトタイプはそれら小さな共同性の束をもう一度再構成することで社会の中に投げかけることです。

社会的な問いに対する応答

もうひとつの動機、つまり美術史的あるいは社会的な要求に対する応答としての動機付けについて述べましょう。一つは美術史的な背景と社会環境という背景です。美術史はニューメディアという意味でもモダニズムの終焉という意味でも既存のカテゴリーの有効性の失効を意味しています。さらに高速化したインターネットをもつ我々にとって発表の場も物理的なコストは殆ど問題にならず、その結果音楽にせよグラフィックデザインにせよファッションにせよネット上のカルチャーが2010年代を特徴付けていると思います。もう一つは画像や音楽による言語圏に囚われないコミュニケーションが成立したことによって、マクルーハンが述べたように世界が一つになるどころか、むしろ他者性が剥き出しになってしまったという点です。これは端的にバクッターと呼ばれている現象やISIS クソコラグランプリなどに象徴的な問題です。

①理論から実践へ、そして理論へ

2010年代に起こっているのは、カリフォルニアンイデオロギーに代表される西海岸的価値観でもなければ、90年代から00年代まで続いた集合知とネットワークによって民主主義をアップデートするという方向性でもなく、2000年代にしばしば話題になった趣味性による偏った共感を各々に集約させるアーキテクチャを自ら作った画像や音楽という言語圏に囚われない形の媒介によって自らの共同性を創発するという方向性です。具体的には趣味性によって分化した共同体の内部における言語によるネタ的なコミュニケーションから画像と音楽の制作を媒介とした共同性の創発へという一連の流れに象徴的であり、それは90年代に宮台真司が指摘したような趣味の共同体のタコツボ化というよりも、むしろ作ったものを媒介とした各々の共同体のヴァーチャルにおける創造です。それはtumblrやsoundcloudに象徴的であり、それをtwitterやfacebookに同期することで、広告やマスメディアに頼ること無く、各々が各々のコミュニティを言語圏に縛られること無く形成することが可能となったことが大きな背景としてあります。それは今までの言語圏に縛られた文化のあり方ではなく、多数の言語圏の人々にも容易に届くようになったことによる解釈と改変可能性の爆発的な増加を産みました。これまで日本においては海外からの文化輸入によって文化の更新が行われており、その為に文化の蓄積がなされない〈悪い場所〉であるという指摘もありましたが、現在の文化の状況を見ても原宿や高円寺系のサブカルチャーを象徴するゆるい日本語が書かれた服などが独自に解釈されて海外のファッションブランドで発表されたり、音楽にしてもJ-POPや日本のゲーム音楽の影響を語る海外ミュージシャンは珍しくなく、文化の双方向性は少なくともサブカルチャーにおいては見られるようになってきています。市場規模としてはまだまだ小さいままですが、インターネット上の文化の参照先の一つとして日本があるということに関しては否定出来ないのではないのでしょうか。その背景にも言語圏に縛られない文化の更新がリアルタイムで拡散しうる環境があります。

さて、美術史の話へ移りましょう。アメリカにおけるニューメディア研究の第一人者レフ・マノヴィッチによれば、ニューメディアとはどんな体裁を取つていようとも根本的にはデジタル・データの羅列（データベース）にすぎない。だからニューメディアのオブジェクトが旧来のメディアの産物と似ていたとしても、それは表面上のことにすぎず、両者の間には根本的な断絶があるといえます。またロザリンド・クラウスが述べているポストメディウムの条件ないしポストメディウムの状況とは芸術表現がそのジャンルに固有のメディウムに還元できなくなり（モダニズムの終焉）むしろ様々なメディウムの領域横断的な使用こそが作品制作における所与となった状況を指しています。

レフ・マノヴィッチにせよロザリンド・クラウドにせよ、彼らがこの一連の言説を提出したのは2000年代前半であり、2010年代においてネットワーク上にメディアムに囚われないコミュニケーションが自明となる予兆が示されている。しかし、マノヴィッチはニューメディアによるデジタル還元の可能性を発見し、クラウドは時代におけるモダニズムの終焉を指摘できても、ニューメディアやポストモダニズムといった枠組みにすら捕らわれない形で増殖するネットワークにおける画像・音楽による国籍や言語圏に囚われないファッションや音楽、画像のコミュニティの形成やVJやDJの国際的なコラボレーションの活発な動きについては指摘することが出来ませんでした。おそらくそれは彼らが既存の美術史のフレームの内側で、それを更新するという目的でこれらの概念を生み出しているからで、それはある意味、そのフレームを前提にして社会を見ているからです。もちろん、彼らの業績によってこのような分析そのものが可能になっているのですが。

ここまで2010年代の文化あり方として、言語圏に捕らわれないネットワークにおけるコミュニケーションとそれを媒介にしたコミュニティの創発というキーワードを挙げてきました。しかし残念なことでもあるのですが、私が観察する限り、未だに2000年代の亡霊が我々の元に漂っているように感じます。ハイアートであればハイアートの境界があり、メディアアートであればメディアアートの境界が存在し、ネットレーベルであればネットレーベルの境界が存在します。信じられないなら、何度かその境界で一番有名な人のイベントに顔を出してみれば良いと思います。そうすれば毎回同じ顔ぶれのお客さんだなぁと感じると思います。ジャンルを分類する際にメディアムに固執するような歴史的な背景も既に消失しており、デジタル的には全ては0と1へと還元されているにも関わらずです。また世代間によっても分断されていると感じています。そもそもインターネット上に出来たコミュニティは規模の差はあれどもどれもサブカルチャーとして認識されるアニメなどに比べても非常に小さい規模でしか展開していない。その中で面白いトピックとしてたまに盛り上がり内輪のノリを活性化することにも楽しいという効用があるのかもしれないが、大文字の社会への影響を考慮すると、インパクトは薄いです。アメリカの事例を見るとサブカルチャーがマスメディアに影響を与え、それが更にサブカルチャーを分化させるという現象に度々出会います（記憶に新しいのはリアーナのシーパンク事件など）。それが良いことなのか悪いことなのかという価値判断は一旦脇においたとしても、少なくとも文化それ自体のダイナミズムを生み出している一要因として機能していることは否定できません。それならばある種のコミュニティ間を接続するための装置としてのプロトタイプを制作し、提出することにも一定の意義があることがお分かりになるとと思います。

デュシャンの登場はある意味芸術といったものを語ろうとする時に、昔ながらの芸術世界に関わる、広い意味での制度的支えそのものをそのまま前提にして議論を続けていいのかという懸念を示しています。しかし90年代から2000年代にかけて散々行われてきたように脱構築を繰り返すだけでは脱構築が依拠する先の存立基盤そのものが既に有効性を失っている現在においてその実効性は皆無であると言っても良いでしょう。逆に言えば理論的には成熟しているのだから、これからの時代においてはそれらをバックボーンとして実践の段階へと進むことであると考えます。そのためにこそ〈世界制作のプロトタイプ〉という概念が機能すると考えているわけです。

②インターネットのモラトリアム期を終えて

他者という概念について考えてみましょう。日本において1980年代から現在にかけて他者という概念についてさまざまな哲学者が定義を試みてきました。例えば柄谷行人は探求Iという著書の中で他

者を「自己とは異なる価値体系や行動原理の束によって日常生活を営む人々」と定義しました

外国人や子供に教えるということは、言い換えれば、共通の規則(コード)をもたない者に教えるということである。逆に、共通の規則をもたない他者とのコミュニケーション(交換)は、必ず「教える-学ぶ」あるいは「売る-買う」関係になるだろう。通例のコミュニケーション論では、共通の規則が前提されている。だが、外国人や子供、あるいは精神病患者との対話においては、そのような規則はさしあたって成立していないか、または成立することが困難である。これは、特異的なケースだろうか？

私は、自己対話、あるいは自分と同じ規則を共有する者との対話を、対話とは呼ばないことにする。対話は、言語ゲームを共有しないものとの間にのみある。そして、他者とは、自分と言語ゲームを共有しない者のことでなければならない。そのような他者との関係は非対称である。「教える」立場に立つということは、言い換えれば、他者を、あるいは他者の他者性を前提とすることである。

「教える」立場ということによってわれわれが示唆する態度変更は、簡単にいえば、共通の言語ゲーム(共同体)の中から出発するのではなく、それを前提としないような、場所に立つことである。そこでは、我々は他者に出会う。

恐らくここで考慮しなければならないのは、彼が定義した他者とは普段なかなか出会うことができないという事実です。なぜなら我々が日常の中で出会うのは個体差はあるにせよ日本の最大公約数的な常識をインストールされた他者であり、社会で行動する際にはそれらが省みられるからです。そのことを柄谷は上記したように自己対話、あるいは自分と同じ規則を共有する者との対話を、対話とは呼ばないことにすると記しています。

しかし最大公約数的な常識の外には各々の行動がいつの時代にも存在しました。自分自身を省みても初めて会った人の前では常識的な行動を心がけますが、打ち解けていくにつれてそうではない自分の振る舞いが増えていきます。しかしそれらは社会的・一般的なレベルでは可視化されることがなかったのです。マーシャル・マクルーハンが地球村という概念を提出したとき、ネットワークが世界を覆い尽くすことで人々が一つになると考えられてきました。しかし、学生の青春時代の1ページとしての馬鹿な行動がtwitter上で拡散することで、あるいはISISクソコラグランプリの例を見ても分かるように、一つになるどころか今まで可視化され得なかった他者の他者性が剥き出しになっていて、ネットの向こう側の笑える話ではなく、現実における攻撃の対象となっています。言うなれば、2010年代に入ってインターネットはサイバースペースとしての向こう側の世界ではなく、現実とある仕方で重なりあってしまったといえると思います。しかも他者であるがゆえに(自分とは関係がない)過剰な反応を呼び寄せてさえます。その現象に苦言を呈したり、嘆くことも可能でしょうが、ポジティブに捉え返せば、一人ひとりが異なる他者であるという本来的には自明の事実の方へと我々の目を向けさせるのではないのでしょうか？

そのような時代のことを exonemo としてインターネット黎明期から活躍しているアーティストの千房けん輔が「インターネットのモラトリアム期の終わり」と呼んでいます。ネットは既に現実的な社会システムから逃れるための場所という機能を終え、現実の別の側面という形で社会システムと重なりあいながら、ある意味では他者が他者だったという自明性を我々に突きつけています。西欧には社交という習慣がありますが、社交術とは本来、人々が異なる体系をもった他者と向き合いながらうまくコミュニケーションしていく術として機能していました。これからはネットにおいてもリアルにおいても他者の他者性を自明のものとしながらもうまくコミュニケーションしていく方法が必要とされます。後述し

ますが、その為の概念として〈世界制作のプロトタイプ〉は一つの応答責任を果たしていると考えています。

社会システムと他者性

〈世界制作のプロトタイプ〉において重要なことは、多くの現代アートがそうであるように、社会の中にある複数の透明で匿名的なシステムを可視化することにあるではありません。例えば、僕達の社会にはこうでなければならないとする常識や慣習があります。あるいは生活を便利・安全・快適にする、生存の為に最適化されたシステムがあります。僕はこの二つの層を〈伝統と常識の層〉と〈生存と合理性の層〉と便宜的に呼ぶことにしています。それらはヒトという生物の一人一人の個体差が非常に大きくなってしまった為に、集団を形成する際に最大公約数的な単純化された規約やコミュニケーションツールが必要になったことに起因します。つまりこの二つの層は集団が形成される際に必要条件として生成されるものです。しかし、〈国語〉や〈国民〉という概念が歴史を辿れば人工的に構築されてきたことを顧みるとシステムは生物的な必要条件だけでなく、人工的な歴史と記憶の刻印であるとも言えます。

それらのシステムは僕達が〈正しい／間違い〉という二項対立の間の線を右側から左側に渡ろうとすると、前者は「常識じゃないか？当たり前だろ？」と言い、後者は「そうでないと生きていけないよ？あるいは無駄なことするなよ？」と僕達に疑問を突きつけます。教室のチャイムが鳴る。僕たちは席につく／席につかないという選択肢を与えられる。勿論前者は正しく、後者は修正されます。

僕はそういったシステムを可視化し、意識の上に置き、再考の機会を与えることを最終的な目的としていません。むしろ、そういった僕達が集団生活の為に否応がなく必要条件として置かれているシステムを一度深く潜ること、社会という誰にでも操作できる素材たちの可能性を探ること、そして各々の世界を制作することを目的としています。言うなれば社会システムをサンプリングし、再構成するわけです。6月に文化祭がある。10月に体育祭がある。それはそれでいい。しかし、僕たちは自主的に3月に文化祭を開き、12月に音楽祭を企画することが出来たのではないだろうか？あるいは文化祭や体育祭や音楽祭のような枠組みに捕われない何かを企画し開催することができたんじゃないか？与えられた枠組みに適応すること／抵抗することという対立ではなく、一度システムの奥底に潜ること、素材の砂漠へと立ち返ることで、それを再構築することが出来たのではないか。世界は新鮮な食材の束である。与えられた食事を味わうこと／嫌うことだけでなく、自分なりの食材を選び、自分なりの調理法を身につけることで、自らの料理を楽しむことも可能です。

〈世界制作のプロトタイプ〉において重要な点は単純化され共有された言語によるコミュニケーションから単独的で実存的な作品によるコミュニケーションへと歩を進めることにあります。僕達の抱える欲望の余剰は社会構造が与えるリアリティとは異なる単独的なリアリティを制作する。しかしそれは僕が子どもの頃、大人たちをみてその剰余に気がつけなかったように、僕達の頭や身体の中に蠢きながら潜んでいて外側から見る事が出来ないのです。だから僕たちは社会の中に単独的な欲望を作品として可視化し、表現しなければならない。資本主義は僕達質的に全く異なる一人ひとりを量的に還元する。このように人と人との関係性をモノとモノとの関係であるかのように変換するシステムをマルクスは物象化と呼びました。浅田彰はかつて『構造と力』でこのように述べていました。

「グローバルな脱コード化を原理とする唯一の文化、これが、(中略)近代資本制である。それ以前の段階では、社会は差異付けられた質的な位置の体系として整序されていた。それが今やバラバラに解体され同質化されて、量的な流れの運動の中に投げられるのである。

(中略)そこでは質的な差異など一切問題にならない。マルクスの言う通り、貨幣とは急進的な平等主義者であって、すべてを量的な大小関係に還元してしまうのである。資本となった貨幣はありとあらゆるものに化身しつつ世界を自らの運動に巻き込んでいく」

しかし、逆に言えばそれはどんな単独的な作品群であったとしてもシステムの中に表現されさえすれば貨幣として量的に価値化されることを意味します。資本主義を嘆いてはいけません。むしろ単独性を表現することさえ、彼は量的に還元します。これは単独的でありながら生存できる条件でもあり、そうであればこそ本来の他者とのコミュニケーションが初めて可能になるのではないのでしょうか。もう一度柄谷を引用します。

「教える-学ぶ」という関係を、権力関係と混同してはならない。実際、われわれが命令するためには、そのことが教えられていなければならない。われわれは赤ん坊に対して支配者であるよりも、その奴隷である。つまり、「教える」立場は、ふつうそう考えられているのとは逆に、けっして優位にあるのではない。むしろ、それは逆に、「学ぶ」側の合意を必要とし、その恣意に従属せざるをえない弱い立場だというべきである。

このように柄谷が弁明したところで、そこに権力構造が既に存在することは否めません。我々は赤ん坊に対して支配者であるよりも、その奴隷である。と述べる時、支配者と奴隷という権力関係が反転しているだけで、権力関係と混同してはならないという彼の主張はまったくもって論証されていません。

我々は、「私と同じようにやりなさい」と言うものからは何も学ぶことはない。我々にとっての唯一の教師は我々に対して「私と一緒にやりなさい」という者であり、この教師は我々に再現すべき所作を提示する代わりに、異質なものの中で展開すべきいくつかの記号を発することができる者なのである。

ドゥルーズが『差異と反復』にてこのように述べる時、彼は理論的に柄谷の遙か先にいます。私たちは既存の枠組みを教えられ、学ぶことが出来ない場所にいます。なぜなら、現在のインターネットが僕達に突きつけている問題は、僕たちが立っている場所で邂逅する他者は私にとっての他者であると同時に、彼/彼女にとっても他者であるからです。言い換えれば、私たちは誰も知らない場所を創造し、同じものの反復ではなく、新しいもの、未来へと時を進めるからです。誰も知らないものを教えることなど出来ません。そこではただ、一緒にやろう。一緒にやりたい。ということしか出来ないのではないのでしょうか。「教える-学ぶ」関係から、相互制作/創造の方へ。もう一度本来のコミュニケーションへと戻る時が来ています。インターネットのモラトリアムはもう終わったのだ。ここからもう一度、他者の方へ。

終わりに

たった五千人の人しかアルバムを買わなかったが、それら一枚一枚がバンドの始まりだった

ブライアン・イーノ

神殿を建てるのはやさしいが、そこに礼拝の対象を降臨させることはむずかしい。

そして私はただ一つしかなすべき返答をもたなかった。「君は自由だ。選bitたまえ。つまり創りたまえ」と。いかなる一般道徳も、何をなすべきかを指示することはできない。この世界に指標はないのである。

ジャン＝ポール・サルトル

これまでの議論をまとめよう。

初めに〈世界制作のプロトタイプ〉という概念を丁寧に説明することにしました。それは、第一に既存の世界を〈合成と分解〉〈アクセントの差異〉〈順序付け〉〈削除と補充〉〈変形〉することで別のヴァージョンを制作します。第二にそれを象徴化や組織化を通じて流通させることによって広く浸透させることで、時間の流れの中で認識の枠組みや習慣そのものを変化させます。第三に、ある時点における生成を切断することで生成の構成要素を示し、記憶と継承の伝達装置としての機能を担うことで新たな認識のカテゴリーと習慣を制作することです。

次に僕が〈世界制作のプロトタイプ〉というコンセプトを提出する理由や動機付けについて説明しました。それは大きく分けて二つあります。一つはより僕の実存的な問題系から、もう一つは社会的・美術史的な問題系からです。しかし、それらは便宜的に二つに分けることが出来ても、非常に密接な繋がりががあります。なぜなら僕という個人もこの現代日本という環境の元に育ち、それに否応なく影響を受け続けてきた人間だからです。僕がグッドマンやドゥルーズを読みながら社会システムの外側にある種倒錯的な世界の構築を考えていたまさにその時、同じような環境でそれを実践していた人々がいたのは、社会が与える正しさという幻想が力を失いはじめた時代の始まりでもあったからです。それを示すのがまさに1984年に発表された浅田彰の『逃走論』です。

子どもたちというのは例外なくスキゾ・キッズだ。すぐに気が散る、よそ見をする、寄り道をする。もっばら《追いつけ追い越せ》のパラノ・ドライブによって動いている近代社会は、そうしたスキゾキッズを強引にパラノ化して競争過程にひきずりこむことを存立条件としており、エディプスの家族をはじめとする装置は、そのための整流器のようなものである。

言い換えるなら、ここでは社会システムが提供するいい家庭・いい学校・いい会社という正しさという幻想の整流器が機能しなくなったことが主張されています。そこにインターネットというインフラが揃い、社会システムへの真正面からの抵抗という形ではなく、その外側に別の空間を建築することで、学校世界と放課後世界を分け、就業時間とプライベートな時間とを別の生き方をすることが出来たわけですから。それは説明したように美術史的な流れとも並行的な関係にあります。ロザリンド・クラウスが既存のメディアによるジャンルの規定（モダニズムの終焉）を示し、レフ・マノヴィッチがそれをニューメディアというテクノロジーによって不可逆なものとして規定していますが、この両者に共通する点を言い換えれば社会が与える単一的な正しさという幻想の崩壊とテクノロジーによる多数性の肯定です。それが上記したように僕達の時代をつくり、高速ネットが音楽や画像を媒介に共同体をネットワーク上に創発し、コミュニケーションの前提を提供してきたわけですから。しかしながら、同時にその要素は僕達が共通の土台を元にした〈市民〉という近代的な概念では捉えきれない他者の他者性をもっているという、ある意味では自明の事実を僕達に突きつけています。それはインターネットのモラトリアム期の終わりと呼べるものであり、この事実を元にもむしろ私の私性のようなもの（プロトタイプ）を社会

の中で表現し拡散することで認知フレームや習慣そのものの変容を促すことの現代的な意味が浮き彫りになっていると考えます。

世界制作のプロトタイプの意義について述べてきました。しかし、ここで他者の他者性が剥き出しになったままでいかにしてコミュニケーションが可能なのでしょう？それを考えてみましょう。もう一度『差異と反復』から引用します。

我々は、「私と同じようにやりなさい」と言うものからは何も学ぶことはない。我々にとっての唯一の教師は我々に対して「私と一緒にやりなさい」という者であり、この教師は我々に再現すべき所作を提示する代わりに、異質なものの中で展開すべきいくつかの記号を発することができる者なのである。

ここで重要なことは二つあります。一つは異なる者同士が初めから共通の土台を元にコミュニケーションすることでもなく、「教える-学ぶ」という関係を持ち込まずに、他者の他者性をプロトタイプとして受け入れながら、つまり異質な者同士が共になにかをするということの意味について。もう一つは異質な者同士が何かに向かって展開したいと思わせる記号=幻想を発することは如何にして可能だろうか？という点です。

前者については、実は我々は異なる遺伝子を受けつぎ、異なる環境の元で異なる脳神経系の構造を構築してきたという経緯から、全ての人間はそもそも元来異なる者であるという点を受け入れる必要があります。更に社会における共通の正しさの幻想も崩れている昨今において、共通の土台を持たないコミュニケーションを行うということが特別変わったことではないということが分かります。なので、ここで求められるのはむしろ共通の基盤を持たないコミュニケーションとは何か？という問題であることがわかります。

それを詳しく見ていく上で、分析枠組みとして、ドイツの哲学者アクセル・ホネットの『正義の他者』という著書から共同性と目的性という二つの軸を元に考えてみましょう。共同性とは、共同体（仲間）の中の相互承認からくる連帯感のことです。目的性は、共同体が一体となって目指している、社会的に承認された対象であり、つまり価値ある対象、目的に関わる軸です。この枠組の中で僕が考えている問いは異なる者達が異なるままに共同性を獲得するにはどうすればいいのかという問いです。

僕達の問いは共同性を築くという点にありました。では共同性の方だけを追求すればよいのではないかと思われるかもしれませんが、しかしそうはいかないのです。共同性は直接目指すことが出来ないのです。これは友情と言い換えてもいいかもしれませんが、友情を目的として深い共同性を築くことは出来ないのです。

どうすればいいのでしょうか。実は、共同性は目的を媒介にしたときにのみ深められるのです。つまり、集会的目的とか大義を目指すとき、その結果として友情・愛情・連帯などが濃密なものになるのです。共同性は、直接に目指したときには逸してしまうか、仮に得られても底の浅いものになります。共同性は、目的性を追求したことの副産物として得られたときに限って、非常に深いものになるのです。

抽象的にそういわれても分かり難いと思うので具体的な例を出して話してみます。上述したように、2010年代のネット上のコミュニケーションは共通の言語圏におけるネタ的なコミュニケーションのあり方から画像や音楽の制作を媒介とした共同体の創発として定義しました。ネットレーベルであれば、主催者はトラックメーカーに曲の制作を依頼し、トラックメーカーは楽曲を制作し、主催者はその曲を絶妙なタイミングでアップロードします。そしてそれがtwitterやfacebookで拡散されることで

フォロワーを増やし、さらにそれを基盤に次の楽曲リリースやイベントの企画を考えるという流れになっています。もちろん、そういった媒介無くして、ただtwitter上でネタ的なやりとりを繰り返すだけでもある程度は共同性は生まれることでしょう。しかしながら、やはりトラックをリリースすること、ファンを増やすこと、それを元にイベントを企画すること、自らのレーベルからメジャーデビューするアーティストを排出することなど、そのコミュニティにおける相互制作が目的そのものを創発し、目的が物語を産むことで共同性が強いものとなっていくのです。

ここで重要なことは何か媒介を無くしては目的が生まれず、目的が次々と生まれそこに向かっていく過程そのものが物語を産み、それが結果として事後的に共同性や友情を構築するという点です。これはとりわけ同じような考え方の基盤を共有する人間が仲良くなるという元来のコミュニケーションからはかけ離れており、性格やコミュニケーションそのものよりもむしろなにかを目的を媒介にすることによって共同性が形成されるという点を示しています。このことは共に行うことの現代性と現代の他者の他者性が剥き出しになった状態でのコミュニケーションの新たな定義を示しています。

では、異質な者同士が何かに向かって展開したいと思わせる記号＝幻想を発することは如何にして可能だろうかという最後の問いに向かいましょう。ここまで僕は2010年代の美術史的な文脈と社会環境的分析を行ってきました。それにあたってある種の処方箋である〈世界制作のプロトタイプ〉という概念を提出しています。しかしここで問われているのはその幻想に人々を巻き込めるのか？という点です。仮に全ての前提条件が正しくとも、そこに誰も乗らなければそもそもプログラムは起動しないのです。スロヴェキアの哲学者スラヴォイ・ジジェクがこのようにいっています。

再構築やユートピアの構築と呼ぶと単純すぎて誤解を招く恐れがある或る一つの過程。というのもそれは、実際には、そもそもいかにユートピアを想像するようになるかを探る努力そのものを含む過程だから。より西欧的な精神分析の言葉を用いて表現すればユートピアの過程の新たな出発点は、ひょっとすると、いわば欲望を欲望すること、欲望を学習すること、まず第一にユートピアと呼ばれる欲望を、それらを空想したり夢想したりするための新たな規則、過去の文学の制度には制度には前例がない一連の物語儀礼とともに考案することだと考えてもいいかもしれない

僕はここまで理論という神殿を築いてきました。それはこれから必要な仕事に比べれば容易いことです。問題は欲望を欲望させるための幻想を抱かせることです。君たちは自由だ、創りたまえと命令することなど出来ません。僕はこれから君たちが各々の目的に向けて、一人ひとりの物語を起動したいと思わせるために動かなければならないでしょう。ヒトという生き物は元来共同体的なのだと言いたがる哲学者や人類学者は多いです。しかし、僕の願いは君が、君の中にある、与えられた言葉で表現するとスルスルとこぼれ落ちていくようなグチャグチャで表現しがたい君だけの欲望を、世界のプロトタイプ（試作品）として社会の中で表現してくれることなのかもしれません。僕は初めて出会う外国語を読み解くように、一步一步知っていきたいと思うでしょう。多分、失敗したり、理解できなくて途方にくれる。あるいは少し触れたような分かったような気持ちになって、怒られたりするかもしれません。それが悲しいことであれ、嬉しいことであれ、なんであれ。そして分かり合うことではなく、一緒に何か作りたいとただそう伝えるののかもしれません。僕は君にこの文章を読んでもらうことで僕の欲望を欲望させることができるでしょうか？初めにユートピアとして、次に現実的なものとして。

ファブリス・イペールは芸術とは普及の問題ではなく、むしろ生産の、創造の、そして交換の場であると言いました。芸術は、一時間続く出来事であることもあります。芸術作品がその機能に問いかけるものでありさえすれば、生に対して、日常に対して、別の行動を生み出すものでありさえすれば、どんなものでも可能なのです、と。彼のいうように芸術は欲望の交換として機能する限り永続的に続くでしょ

う。あわよくばこの展示がヴェルヴェット・アンダーグラウンドの最初のアルバム、「ヴェルヴェット・アンダーグラウンド&ニコ」のように、来場してくれた全ての人々の、これからの無数の物語の一つの出来事になりえますようにと祈りながら。