

<文献紹介>

Steven Johnson,
*Everything Bad is Good for You: How Popular Culture is
 Making Us Smarter.*
 (Penguin Books, 2005)

Renato Rivera

はじめに

「ポピュラー・カルチャーは、子どもたちに悪い影響を与える」。「ゲームの世界と現実を混同することで、子どもたちはさまざまな問題行動を生み出している」。こうしたポピュラー・カルチャーに対する批判はさまざまな場で見出すことができる。しかし、ポピュラー・カルチャーは、ほんとうに悪い影響だけを子どもたちに与えるのだろうか。「良い」影響を生み出すということはないのだろうか。

本書は、こうした問いかけに正面から応えようとした興味深い一冊である。

著者のスティーブン・ジョンソンは、「ニューヨーク・タイムズ」などのコラムニストとしてよく知られているとともに、雑誌、新聞などさまざまなメディアを通して、ニューロ・サイエンスの問題や技術と社会の関係を論じているジャーナリスト、評論家である。主な著書には、*Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate* (1997)、や*Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software* (2001)、さらに、*Mind Wide Open: Your Brain and the Neuroscience of Everyday Life* (2004)などがある。また、ニューヨーク大学の *Interactive Telecommunications Program* で講師としても、活躍中である。

1. 「スリーパー曲線」

本書の基本的な視座は、現代のポピュラー・カルチャーの裏に隠れているいわゆる「スリーパー曲線 *Sleeper Curve*」つまり「学校の教室で行われている教育ではなく、パソコン

やテレビの画面で行われている教育の効果」の存在と、それが人間の脳に与える影響ということである。著者はこの立場から、ここ30年ほどのポピュラー・カルチャーを、さまざまな観点から考察してみせる。

まず序論においては、「スリーパー曲線」の議論の簡単な説明をし、その後のパートⅠでは、ゲーム、テレビ、映画などを中心に、一般的にポピュラー・カルチャーの複雑さの変化が論じられている。続く、パートⅡにおいては、徐々に複雑さのレベルを増すメディアとの接触が、私たちの能力などにどんな影響を与えてきたのかについて、さまざま視点から考察されている。

本書の基本的視座を示す序論において、ジョンソンは、彼自身が子供時代に遊んでいた、きわめて複雑な野球チームの管理シミュレーション・ゲームについて語っている。この遊びは、もちろん、パソコンやテレビ・ゲームのようなものではなく、何枚かの紙に印刷されているデータを用いて遊ぶというものであったようだ。著者によれば、この遊びは、「ダンジョン・ドラゴン *Dungeons & Dragons*」などのような古典的なロールプレイング・ゲームの先駆的な携帯であったと言えるという。ただし、次々と新しいチャレンジを求めていた彼にとって、こうしたゲームは、ちょっと難しくても、マスターをするとすぐ飽きてしまうようなものだった。そこで、こうした十分に満たされないゲームに代わって、著者は、自作のゲームを作りはじめたという。

こうした著者の経験が、彼の言う「スリーパー曲線」の一現象といえる。「スリーパー曲線」の発想は、1973年のウッドィ・アレン監督・脚本・主演作品『スリーパー *Sleeper*』に由来しているという。長い冷凍睡眠の期間を経て、2173年の未来にたどりついた主人公は、この遠い未来においては、20世紀の社会とは異なる視点でさまざまなことがら意味付けられていることに気づく。なかでも、20世紀のダイエットブーム時代には、健康に悪いといわれていた油、ホット・ファッジ、ステーキなどが、問題なくきわめて栄養に満ちた食料として考えられていることに、主人公は、びっくりするのである。この皮肉めいたウッドィ・アレンの映画のメッセージを借りながら、著者は、ポピュラー・カルチャーのもつプラスの側面を強調しようというのである。つまり、現在、ポピュラー・カルチャーは、子どもに代表される人間の脳や意識にとって、「悪い作用」のみを与える存在として考えられている。しかし、実は、こうしたポピュラー・カルチャーは、私たちの気がつかないところで、人間の知的・精神的側面にプラスの効果を与えているということはないのだろうか。まさに、アレンの映画で彼自身が演じた主人公のように、200年近い睡眠の間に、新しい能力を私たちが身につけているのではないか、ということである。

2. ゲームにおける「スリーパー曲線」

こうした観点から、ジョンソンは、多様なメディアを次々にとりあげることで、それらが、私たちにどのような影響を与えてくれているかを説明しようとする。

最初に取り上げられる分野は、ゲームである。というのも、30年前、著者の子ども時代と比較したとき、この分野の変化がもっとも激しいのは明らかだからである。

たとえば、「パックマン」のような70年代のゲームを考えてみよう。こうしたゲームは、きわめてシンプルな目標を達成しなければ先には進めない形で構成されていた。しかも、この単純な目標リストへの対応を通じて、ユーザーはそれほど高度な知的能力を求められることはない。というのも、ここで示されるさまざまな目標リストは、ユーザーがあらかじめもっている常識的な枠のうちにおさまっている、きわめて単純なものでしかないからだ。

これに対して、現代のゲームはどうだろう。そこでは、きわめて複雑な対応がユーザーに求められることになる。たとえば任天堂の人気シリーズ『ゼルダの伝説』をみてみよう。このゲームにおいては、目標達成に向うという展開の方向性は過去のものとはそれほど相違はないかもしれないが、その一方で、ゲーム内部に含まれる情報量や複雑さは、かつての古典的ゲームと比較したとき、何百倍も増加している。また、説明書の読解においても、ユーザーはさまざまな知的活動を要求される。というのも、説明書は、基本的なコントロール操作については説明してくれるが、実際にゲームの世界を進むには、自分でゲームの世界を探検する必要があるからである。しかも、最終目標を達成するには約40時間がかかるこのゲームにおいて、ユーザーの頭脳における情報管理は、きわめて正確に展開しているのである。これは、考えてみれば驚異的なことであろう。

3. 「探索作業 Probing」と「見通し作業 Telescoping」

こうした視点にたつてゲームを考えれば、それは単なるの遊びではなく、まったく新しいメディアの受容の仕方であるとも考えられる。というのも、ここで繰り返されているのは、テレビや映画を観ているときのような、受動的な享受の仕方ではなく、積極的にゲームの環境に参加し、主人公になり、その旅の進歩に影響する「決意」や「判断」が必要だからである。つまり、ユーザーの決定によって、物語が先に進行するという形をとることで、現代のゲームは、他のエンターテインメント・メディアとの根本的なレベルでの違いがあるのだ。

ここで著者は、知的営為の二つの機能について考察を加える。つまり、「探索作業 probing」と「見通し作業 telescoping」である。

「探索作業」とは、ゲームのルール（あるいはその技術的な限界）を学ぶ上で、どのような行為を行えばいいかを探求する作業である。そこでは、さまざまな行為を試したり失敗したりすることが求められる。著者が例としてあげているのは、次のようなエピソードである。普段ゲームをやらない人が、ゲームにむかうとき、彼ら彼女らは、まず「何をすればいいのか」と聞こうとするだろう。しかし、ゲームに慣れている人はこう答えるだろう。「何をすればいいのかは、自分で考えることだ」と。つまり、ゲームにおいては、遊びの中ですでに遊び方を学んでいるのである。

もう一方の「見通し作業」は、目標リストを順番に頭の中にきちんと整理することにかかわる。著者にとって、ユーザーは、この見通し作業という活動により、多様な雑音や無駄なデータをフィルターリングし、こうした作業を通じてカオス状況を安定した状況へと回復させることができるのだという。

具体的には、iPodを聞きながら、メールを読み、さらに携帯で遊んでいる現代の若者の姿を考えてみよう。ここでは、一種のデータをめぐる「加重負荷 overload」現象が生じているように見えるだろう。しかし、彼ら彼女らにとって、この状態は過剰負荷ではないのだ。なぜなら、この若者たちは、要らない情報を無視したり、インターネットの検索などスキミングしたりすることで、この大量のデータを調整するトレーニングを行っているからである。ゲームなどのトレーニングを通じて、彼ら彼女らは、カオスの中に意味を探ることの重要性を、知らず知らずのうちに理解し、身につけているのだ。

4. 脳の訓練としてのエンターテインメント

それなら、テレビの場合はどうだろう。かつての人気番組、「ドラグネット *Dragnet*」や「スタースキー&ハッチ *Starsky & Hutch*」などについては、単線式のエピソード構成による単純な物語として把握できるだろう。しかし、視聴者が少しずつテレビ・ドラマに慣れるようになると、構成が複雑になり、話も難しくなってくる。たとえば、「ザ・ソプラノズ *The Sopranos*」, や「ウエスト・ウイング *The West Wing*」などのドラマを考えると、ストーリーも構成もきわめて複雑であり、理解するには、常時見続けていないと話についていくことができない。一つのエピソードの中に様々なストーリーラインが展開し、さらに、これらのエピソードが、次のエピソードに連続していく場合も多い。こうした番組を見るためには、現在番組の中で何が起っているのか、さまざまなヒントを解説しながら

ら視聴する必要がある。さらに、15分前に何が起こったのか、さらに一週間前の出来事はどうだったのかを思い出しながら、観る必要があるのである。もちろん、著者がいうように、番組内のキャラクターの相互の社会関係も、大幅に複雑になってきているのである。

コメディについても同じようなことがいえる。コメディ番組は、かつてのものなら一分程度の分かりやすいジョークの連続で構成されていた。しかし、「サインフェルド *Seinfeld*」や「シンプソンズ *The Simpsons*」の登場以来、視聴者の能力を試すようなコメディ番組が増加してきた。「アイ・ラブ・ルーシー *I Love Lucy*」の時代には、誰でも、何の余分な知識がなくても、十分に理解でき、笑えるような構成になっていた。しかし、サインフェルドでは、第一シリーズで語られたたセリフが、しばしば三年後に言及されることもあるのだ。つまり、ずっと通してきちんと見ていなければ、冗談さえ理解できなくなるのである。シンプソンの場合では、番組中に色々な映画のパロディが出るのが特徴である。これも、映画についての十分な知識がなければ、面白さがわからない仕組みになっているのである。シンプソンでは、一般的、一つのエピソードの中に映画に関連するジョーク約八つ挿入されている。もちろん、クリエイターの側も、視聴者がそれらの映画が知っていることを前提として番組を作っているのである。

たった一つの番組を理解するにも、他の多くの知識が要求されるようなテレビ・シリーズ視聴においては、しばしば気づかずに見逃してしまう部分も多いはずだ。にもかかわらず、「トゥエンティー・フォー 24」、「サインフェルド」、や「熱狂をおさえて *Curb Your Enthusiasm*」のような番組は、常に人気が高い。その理由の一つは、明らかに放送技術の発展ということと関わりがある。80年代までは、テレビ・シリーズにおいて、一話でも見逃してしまうと、再放送を待たなければならなかった。しかし現代のテレビ番組においては、この点ではるかに便利になっている。たとえ見逃しても、デジタル放送があれば再放送はすぐ見られるし、インターネットに繋げダウンロードも出来る。また、レンタル版ビデオが出たら借りることもできる。こうした昔にはなかった多様な選択肢が私たちにはあるのだ。それゆえ、現代の番組の楽しみ方は、単に一度で終わることはない。その後も何度も見て楽しむことができるのだ。「トゥエンティー・フォー」のような、毎回必ず集中しながら見なければ内容がわからない番組は、ホーム・ビデオの時代以前には決して考えられない作品だっただろう。

著者は、「あなたの頭脳をいじくりまわすようにデザインされた映画」についても言及している。現在よく知られている「マルコビッチの穴 *Being John Malkovich*」や「メモント *Memento*」、「パルプ・フィクション *Pulp Fiction*」といった話題作のことである。このような映画は、私たちの普段の映画の見方に対抗し（言い換えれば、普段の映画の作

り方自体に対抗することで)、私たちの脳にチャレンジをしかける。というのも、こうした「頭脳をいじくりまわす」映画は、テレビ・ゲームの場合と同様、ストーリーをパズルのように頭の中で自分で完成しなければならないからである。

5. 新技術とその利用可能性

いうまでもないことだが、著者にとって、コンピュータの発達もまた、スリーパー曲線に大きな影響を与えている。ジョンソンは、インターネットの普及が私たちの能力に与えた影響について、次の三点をあげている。

一つ目は、参加性である。つまり、コンピュータは、私たちにEメールやインスタント・メッセージを可能にさせることになった。この新たなテクノロジーは、受身的であるテレビ接触とは異なり、人間を積極的に参加することを推進する。

ただし、ここに参加するには、言うまでも無く、パソコンやソフトの使い方が分からなければならない。こう考えると、パソコンの技術の進歩の速度以上に驚くべきなのは、私たちユーザーがそれに対してもつようになった能力の進歩ということである。ほんの十年前には、「ブラウザ」、「HTML」、「メッセンジャ」といった言葉は、コンピュータ知識の豊富なごく少ないエリートにしか意味を持っていなかった。しかし、今では、こうした言葉は、多くの人にとってあたりまえのことがらになっている。著者のあげる二つ目のポイントは、こうしたニュー・インターフェイスの利用知識の急上昇という点に求められる。

最後に取り上げられる新しい影響力は、個々人の創造性にかかわっている。今日、特にパソコンに詳しくないと自分自身思っているような人々でも、日常的な習慣のようにフォーラムや掲示板に書き込んだり、自らホームページやブログを作ったりしている。つまり、新しいツールを使いながら自作の情報の場などのようなクリエイティブ・スペースを作っているのである。

テレビと比較したとき、インターネットは、多くの新しい影響力を発揮しつつある。テレビについては、「他人とのふれあいの機会を減らす」と、さまざまな形で批判がおこなわれてきた。しかし、この批判は、インターネットの場合には当てはまらない。なぜなら、インターネットは逆に参加性や触れ合いを積極的に促進しているからである。

6. ポピュラー・カルチャーは人間の能力を向上させる？

30年前と比べると、人々のIQレベルが上昇しているというデータがある。その原因は、

簡単に言えば、主にポピュラー・カルチャーの複雑さの上昇に伴うものではないかと、著者は主張している。すなわち人々のIQレベルが上がっているのは、ゲームなどにおける探索作業や見通し作業による人間の能力の向上や、テレビ番組などでの複雑で難しい物語の接触を通じて、人間関係の理解能力が上がっているからだというのである。

実際、テレビや映画のなかに含まれる多様で複雑な信号を、それほど努力せずに解読出来るようになってきている現在、三十年前のドラマを新番組として見せられても、私たちには、全く面白くないと思われることだろう。ここ三十年ほどで、私たちの読み解きの能力は、このように飛躍的に発達したのだ。

また、私たちは、以前と比べて、メディアや映像の解読知識という点ではるかに高い能力を身につけている。また、メディアのもつ内容の複雑さは、間違いなく作品の寿命を延長することにもつながっている。例えば、「ゼルダ」を終わるには、少なくとも四十時間が必要だし、きちんと読み解くにはかなりの能力を要求されるサインフェルドやシン普森ズが、いまだに世界中で再放送されているのも、こうした作品の寿命の長さを暗示しているといえるだろう。

すでにふれたように、技術の役割もきわめて重要である。VHS、DVD、TiVo、デジタル放送など、メディアの選択肢が増え、再放送を見る機会が非常に多くなった。こうした機会の増加は、しばしば、それらを再度深く視聴するために設けられているのである。今や、このようなツールなしでは、番組が楽しめないともいえる。

さらに、インターネットの普及に伴い、クリエイターと視聴者との差が徐々に狭くなってきていることにも著者は注目している。かつては受け手でしかなかった人々が、技術の発展によって、クリエイティブな創り手の立場に立てるようになったのである。

おわりに

本書は、さまざまな場でよく見かけるポピュラー・カルチャーの子供に対する悪影響という主張に対する批判の書ともいえるだろう。実際、著者自身、暴力的なテレビ・ゲームなどに反対する立場を示したヒラリー・クリントン上院議員に対して、インターネット上で反論の公開質問状を公表しているほどだ。そこで、著者は、暴力が問題だというならば、テレビ・ゲームどころか、現実の世界に暴力行為を起こす高校フットボールも禁止すべきだ、と主張した。もちろん、著者の目的は、フットボールの禁止ではない。彼が望んでいるのはポピュラー・カルチャーをめぐる、これまでとは異なる視点の提示である。

すでに見て来たように、著者の主張のポイントは、ポピュラー・カルチャーは決して社

会に悪い影響ばかりを与えているのではなく、むしろ、その社会の人々に様々な新たな才能を身につけているということである。こうした著者の指摘は、ポピュラー・カルチャー悪者論に対する、興味深いと同時に、有効な反論になっていることは事実だろう。

確かに、私たちは、ポピュラー・カルチャーのおかげで、さまざまな新しい才能を身につけてきたということは、認めてもいいだろう。単純なメッセージ解読の段階から複雑で重層的な意味を解読する力を私たちは身につけるようになってきた。また、単に受け身的なメディア接触から参加型でさらには創造的な創り手へと私たちが進化しているということも、ある面事実だろう。日本のオタク文化が国際的にもてはやされる背景にも、こうした新しい技術の発展にともなう新しい人間類型が登場しつつあることを暗示しているのかもしれない。

しかし、誰でも気がつくように、著者の主張は、あまりにも楽観的すぎる。メディアやポピュラー・カルチャーの発達の下に隠れている、さまざまなマイナス現象について、著者はあまりにも目を塞ぎ過ぎているように思われるからである。たとえば、現在、発生しつつある新世代の犯罪、例えば、個人情報盗み出したり、ネット犯罪などを起こすのは、新しい技術について詳しい人々であろう。そして、これも、著者のいうスリーパー曲線の効果に違いないだろう。

ここで、再度、クリントン上院議員との論争を考えてみよう。クリントン議員の「テレビ・ゲームなどに登場する暴力や犯罪の映像が若者達に影響を与え、実際に犯罪を起こさせる」という意見に対し、ジョンソンは、「本当はポピュラー・カルチャーが頭を良くする」と反論してみせる。しかし、ジョンソンの主張をそのまま借用することで、こう反論することもできる。「賢くなっている」かもしれないが、その「賢さ」が発揮される「場」は、社会的にどのような方向性と内容をもっているのか、と。道徳的な水準が上がらないまま(または下がる形で)若者達が賢くなっているとすれば、新世代のポピュラー・カルチャーの力は、社会的には恐るべきマイナスの効果を発揮しかねないのだ。

道徳的なテーマがポピュラー・カルチャーからは失われてきているという認識自体、著者にはほとんど見られない。ジョンソンにとって問題なのは、ポピュラー・カルチャーが馬鹿らしいという批判や、その下品さを強調し、非難する声を否定することにもつぱら力が注がれているからである。

おそらく、私たちが、出発すべきなのは、ここからだろう。ポピュラー・カルチャーを、単に一面的に批判するだけでなく、そのプラスの影響(ジョンソンのいうスリーパー曲線の意義)を認めつつ、現実の社会とのかかわりのなかで、その果たす影響力を、冷静に推し量ること。単純にポピュラー・カルチャー肯定論にも、また、一面的な否定論にも立

脚することなく、ポピュラー・カルチャーという研究対象を、社会学的研究の俎上にきちんとあげること。というのも、ポピュラー・カルチャーは、今や、私たちの生活において「空気」のように影響力を発揮しており、その研究なくして、私たちの生きる社会の十分な研究ができるとは思われないからである。

参考文献

- Johnson, Steven, 1997, *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco: Harper.
- , 2001, *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*, New York: Scribner.
- , 2004, *Mind Wide Open: Your Brain and the Neuroscience of Everyday Life*, New York: Scribner.
- 2005: Hillary vs. the Xbox: Game over
<http://www.latimes.com/news/opinion/commentary/la-oe-johnson27jul27,0,1432940.story?coll=la-news-comment-opinions>
- Schilling, Mark, 1997, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, New York: Weatherhill.
- 宝島特別編集、1990、「1980年大百科：超合金からYMOまで」東京：JICC出版局。
- Yang, Jeff ed., 1997: *Eastern Standard Time: A Guide to Asian Influence on American Culture: From Astro Boy to Zen Buddhism*, New York: Mariner.

(Renato Rivera・修士課程)