

## 1. 個人的儀式

冬のよく晴れた星空の下、家の近くの野原で草の上に寝転んで星を眺め続ける。地球の円さを感じ、地球を背負っていることを意識しながら星を眺めていると、身体が次第に地面に溶け込み、地球と同化したような気持ちになる。様々な思考が頭の中を駆け巡り、やがていつのまにかまぶたが閉じていることに気が付く。身体感覚が次第に消え去り、夢うつつになると、自分は本当に生きているのかという疑問がわくと同時に、これまでのすべての記憶がもしかしたら夢だったのかも知れないという思いが走る。眠たくなる一方でそのまま冬空で寝てしまえば本当に死んでしまうという恐怖心が次第に強くなる。恐怖心はやがて身体を駆動し、ゆっくりと身体を地面から離す。地面から離れた身体は無意識のうちに家への帰路に着く。家の中に入れば母の暖かさに触れ、自己の存在を再び強く感じることができる。青春時代に編み出した、この個人的儀式は大人になっても様々な形に姿を変えて私に生きる力を与えている。

未成熟の時代に身体のリアリティを得るためには、母と家が不可欠だった。母は深い「コミュニケーション」を、家は身体を自然から隔絶する「空間」を象徴している。著しい不快を身体に与えた後で、母と家という快を身体に与えることで、生きているというリアリティを得ることができたのだ。しかし、やがて心身ともに成熟すると母や家に代わり、様々な文化装置を用いることになる。競技スキー、オートバイ、ロックギターなど身体を直接的に延長（実空間への潜入）するものから、友人とのコミュニケーション、モノづくりなど身体能力の他に言語能力（意味空間への潜入）を必要とするもの、さらには音響学という高度な記号操作を必要とする学問の世界へとコミュニケーションおよび空間の対象物は変化していった。このような個人的な技能獲得の歴史の変遷を眺めてみると、文化装置の価値は、それが便利かどうかということではなく、身体のリアリティをいかに維持できるかという側面で決まっていることがわかる。

ところで人類の文化の成長過程を眺めてみると、それは私自身の個人的な成長過程とおおまかに一致することに気がつく。すなわち、自然との対峙による自己存在の認識、身体的な技能を用いることによる実空間への潜入、言語能力を用いることによる意味空間への潜入という手順である。さらに意味空間への潜入も多段階にわたる。例えば友人とのコミュニケーションは言語のみならず身体的な関係が大きく影響するが、学問活動におけるコミュニケーションは身体能力よりも言語能力に大きく依存する。特に科学は数学という人工言

語を駆使して構築されているため、そのための言語能力、すなわち数学を用いて時空間を超えたコミュニケーションを行うための技能、の獲得が必要となる。したがって、初期の段階では身体、空間、他者との関係によって織り成されるリアルワールドだったのが、次第にモノを媒介として身体的な技能を使用する段階へ移行し、自然言語を用いるコミュニケーションから数学という人工言語を用いる時空間を超えたコミュニケーションへ移行したと言える。最終的には自分の身体から大きく遠ざかり、完全なバーチャルワールドへ身を投じることが可能となったのも、現在の人類の文化の段階が身体から遠いバーチャルワールドに到達していたためである。

様々な技能を身につけて身体の外側へ延長し続けた結果、巨大な意味空間へ潜入できるようになった。言語能力を高めることにより人類が編み出した多くの知を理解することも可能となった。身体のリアリティを維持するために文化装置を用いていたはずだったが、科学というバーチャルワールドばかりに身を投じていると身体のリアリティを見失いがちになる。そのようなときにはやはり基本にかえて「コミュニケーション」と「空間」ともなう儀式が必要となる。

## 2. 神話と祭り

古代からヒトの群れは身体のリアリティを維持する必要があることは理解しており、すべてのヒトの集団において「祭り」というシステムがその方法として機能してきた。ヒトがリアルワールドを理解するために「言語」を駆使したと同時に、「言語」によって織り成される神話的世界はバーチャルワールドを創出してきた。ヒトの集団は神話的な世界のバーチャルワールド（意味空間）を共有することにより、リアルワールド（実空間）における自然の脅威を克服してより強く生き抜くことができたのだ。しかし、意味空間が過剰に増殖すれば、実空間との整合が難しくなり、逆に意識は混沌となり、それが集団における身体行動を鈍くさせる。したがって、複雑な神話体系をもつほど実空間の理解の精緻化は可能であるが、集団における意志統合が難しくなる。複雑な神話体系を集団の中で浸透させるために、体系化された「祭り」がヒトの集団に必要であり、それが身体行動を機敏にし、ヒトは身体のリアリティを維持することができる。より強い社会集団を作ることがヒトの群れには必要であり、そのための祭りを司ることができたものが王となった。ヒトの群れはそれぞれ強い王を求め、強い王を持つ集団は隣のヒトの群れを統合していく。その過程で神話は統合され、ヒトの群れは大規模化するほど多くの神をもつことになった。すなわち多神教はヒトの群れが統合し、大規模化した結果として生じたのである。最も支配的な王が信じる神はその中でも高神となる。日本神話における天照大神やギリシャ神話におけるゼウスなどである。さらに他の神を完全に否定する集団が現れた。ユダヤ、キリスト、イスラムなど唯一神を採用したヒトの集団は大規模な集団の組織化に成功し、現在にいたる。

神話の構造はどの社会にも存在し、それを身体的に理解する行為が祭りである。神話というバーチャルワールドは言語によって伝えることができるが、言語のみによるバーチャルワールドの共有だけでは社会は健全に保つことができない。ヒトは身体のリアリティを

常に感じる必要があり、そのための祭りが社会システムとして機能し、また王はその仕組みがあるために権威を保つことができた。

### 3. 宗教と建築

身体のリアリティを維持する方法として古代から機能してきた方法が「祭り」以外にも存在する。すなわち建築である。例えばエジプトのピラミッドはわかりやすい。クフ王のピラミッドの前に立つと、なぜこのような巨大な建築物が何千年も前に必要だったのかという思いに駆られる。しかし、エジプト考古学者の吉村作治氏はエジプトのピラミッドができたのは労働対策のためだったと言い切る。数千年前に文明発祥の地となったナイル川周辺の地域は肥沃な土地だったが、それはナイル川が毎年ある時期に氾濫するためである。ナイル川が氾濫している時期には農作業をする必要はなかったが、「祭り」のように一気に過剰を蕩尽する期間の短さではない、経済を循環させる社会的な仕組みが必要となった。そこで王はピラミッド建設という仕事を与えることにより、人々に報酬を与え、経済を循環させたのだ。私が子供のころは絵本でみるエジプトのピラミッドには人々が奴隷のように扱われ、鞭にうたれながら大きな岩を運んでいる様子が描かれていた。しかし、考古学による遺跡の分析がすすむと、極めて平和で豊かな生活を送りながら人々はピラミッド建設という仕事を行っていたことがわかってきたのだ。技能を用いるモノづくりは身体のリアリティを維持するために極めて有効な方法である。それを一人ではなく大勢の人々が何世代も受け継ぎながら継続することは人々に大きな喜びをもたらしたに違いない。それが文明を発展させ、エジプトは強い国家を作ることに成功した。

質の高い祭りをを行うことは王の使命であり、強い戦闘集団を作るためにもそれは必要だった。身体のリアリティをより強く感じることが出来る集団が自然に打ち勝って生き残ることができ、また他の集団を支配することができたのだ。私は西欧においてローマ教皇が力を持ち、多くの教会の建設に成功したのも同じ論理だと考える。ただし、教会がピラミッドと異なるのは、モノづくりという祭りの効果だけではなく、教会という建築物ができた後も、その内部で祭りをを行うことが可能であったという点である。残響時間が著しく長い教会内部における宗教的儀式は人々に非日常な空間をもたらし、集団でのモノづくりと同じ精神的インパクトを与えることができたのだ。宗教は神話的世界によって構成されているが、自然発生的な多神教とは異なり人工的に編み出された唯一神による世界観を人々に理解させるには、従来とは異なる特別なシステムが必要となった。キリスト教における聖書の整備、偶像崇拜、教会建築などはその一環として編み出されたものであり、東方正教会とカトリック教会の分裂などの教会内部の対立はその思想の違いから生じたものだった。

つまり、教会建築は宗教というバーチャルワールドの増殖において身体のリアリティを保つために編み出された一つの知恵である。モノづくりの過程、非日常空間の創出、自然から身体を隔絶する空間的な機能がヒトの集団にリアルワールドの存在を記憶に刻み込み、複雑化するバーチャルワールドの混沌に惑わされない力強さを与えることができる。神話的世界における言語の増殖に対して祭りが必要だったように、宗教的世界におけるバーチャ

ルワールドの増殖を助けるために教会建築は必要だったのだ。バーチャルワールドは人々のコミュニケーションを広げるために増殖する必要があるが、リアリティを維持するための社会システムも同時に必要となる。

## 4. 科学と技術

客観的な真理の存在はギリシア哲学において体系化され、10世紀隔てた西欧のルネサンスにおいて再発見された。西欧における客観的な真理は唯一神による創造を根拠とするキリスト教的な価値観の必要性から生じたものである。つまり、西欧における知 (sophia) への愛 (philos) は信仰心の顕れであり、神が創った秩序である客観的な真理を知るための学問が Philosophy すなわち哲学として認められたのだ。一方で Science という言葉は一般的な知識や経験という意味で用いられていたが、Philosopher ではなく知を扱う人として Scientist という言葉が初めて用いられたのが1840年である。つまり、1800年代半ばに「彼は Philosopher ではなく Scientist だ」といわれた場合、それは彼は知を愛しているわけではなく、知を扱う人 (-ist) にすぎないという意味になる。現在、「彼は哲学者ではなく科学者だ」と言われれば光栄に感じるかもしれないが、150年前の西欧でそのように言われれば逆に怒りを覚えたであろう。

したがって、アイザック・ニュートン (1642-1727) はもちろん科学者と呼ばれたことはなく、またニュートン力学を体系化した多くの物理学者も科学者ではなく哲学者だったのだ。それにもかかわらず現代において我々がニュートンを近代科学の父と呼ぶのは、彼が近代科学に通じる新しい方法論を創始したためである。彼が1687年に刊行した『自然哲学の数学的諸原理 - Philosophiae naturalis principia mathematica -』すなわち『プリンキピア』は天体の運動や万有引力の法則を含む運動の法則を数学的に論じたものである。つまり、数学という人工的な言語により客観的真理を記述するという新しい方法論を彼は提示したのだ。ニュートンにより編み出された数学という人工言語による知の記述は科学の方法として発展し始め、他の物理学者も同じアプローチをとることにより数学的な記述としてのニュートン力学という体系が完成する。同時に学問体系の中で数学は確固とした位置づけを得る。言語として厳密に定義された数学は時空を超えて科学者間でコミュニケーションをとるための有効な道具となった。科学論文を書くことは人類の英知を蓄積することであり、真理へ近づくための清らかな行為として、科学者の社会における価値観が形成された。しかし、科学が社会一般に認められるようになったのは、それが技術としての応用可能性をもつからだ。科学者の社会で認められる価値を感じるためには、数学という人工言語を獲得する特別な能力が必要となる。すなわち、科学は一般社会から見ればわけのわからないバーチャルワールドであり、それが神への信仰心だということの価値観が認められなければ、なんらかのリアルワールドにおける対応が必要となる。つまり、科学は社会において生活を変える技術の基盤として位置づけられることにより、社会的な価値として認められるようになった。さらに技術への応用こそが科学の価値であることが明に意識され、工学として位置づけられる。このような実用主義はプラグマティズムと呼ばれ、神という絶対的な観念の崩壊、客観性への疑問視、構造主義による相対的世界観の台頭などと共に確立する。日本では唯一神、神への愛、知への愛という概念を理解しないまま学問が発展していたため、プラグマティズムを受け入れやすい土壌にあり、工学という分野はなんの疑問視もされず

に発展してきた。しかし、西欧ではやはり神への愛としての知が暗に意識されている。たとえば私がケンブリッジ大学に一年間留学したときのホストであった Ffowcs-Wiliams 教授（流体音響学）は私が Doctor of Engineering（工学博士）であることを説明すると、西欧には工学博士などなく博士と言えは Doctor of Philosophy（Ph.D.）しかないと言った。最近では京都大学も工学博士の英訳として Ph.D. を公式に採用することを決めたが、これはそのような歴史的経緯を考慮してのことであろう。

さて、いずれにせよ科学というバーチャルワールドが増殖するために、技術開発というリアルワールドとのインターフェースが必要であるという構造は、神話と祭り、宗教と教会建築などの関係とよく似ている。科学者は新しい概念を創出しなければコミュニケーションを持続することはできない。さらに創出された新しい概念がどのような技術的な革新をもたらすのかということが説明されなければ、社会ではその存在意義が認められないという構造が存在する。ノーベル賞はそのような構造を前提として成立しているため、いかにすばらしい発見もそれが実用的価値をもつことが明らかになるまで与えられないのだ。

一方、科学者の典型的な学術活動として中心的なものは雑誌への論文の投稿と会議における口頭発表である。論文は科学者の社会における書面によるコミュニケーションであり、時間と空間を超えた意味の交換を可能にする。口頭発表は時空を同一とする空間におけるコミュニケーションであり、自分のアイデアに関して瞬間的なインパクトを与えることができる。前者がバーチャルワールド、後者がリアルワールドに属することは言うまでもない。一般に研究の業績評価は論文が重視されており、口頭発表はあまり重視されていない。これは査読制度によって論文に一定の品質があることが認められているためである。一方で口頭発表は、音声によって意味を伝達する方法であり、音という物理的実体をともなっているが、意味は時々刻々と消え去り、残るのはその空間を共有したヒトの脳内における記憶のみである。しかも、その記憶も時々刻々と消えていく。

科学的な業績の評価を重視する場合には、より多くの論文を書くだけでよいのだが、身体のリアルワールドの維持の必要性から、論文を書くだけでは科学という活動を持続することができないことは明らかである。学問はもともとバーチャルワールドに属する活動であるため、実社会との関係が希薄になりがちである。したがって、大学の意義が問われる現代において、学問が実社会とどのような関わりを持つのかを考慮することはますます重要となっている。つまり、学問活動を維持するためには身体のリアルワールドを考慮した研究のセンスが必要なのだ。しかし、近年、それに気がつかない論文至上主義の研究者が学問自体を破壊しかねない勢いで増殖している。これは知のグローバル化に伴う業績評価という圧力に起因するのかもしれないが、その圧力に完全に屈してしまい業績をあげることが研究者の使命だと勘違いしているようにも見える。現在のように学問の権威が疑われている時代では、身体のリアルワールドを欠いた研究を行うことは学問を破壊してしまうことになりかねない。

## 5. 貨幣と経済

科学において編み出された人工言語である数学はバーチャルワールドにおける価値の交換手段として有効に機能した。ヒトはコミュニケーションを持続するために神話、宗教、科学などの知識の体系を発展させてきたが、ここでいうコミュニケーションとはバーチャルワールドにおける価値の交換であり、それは言語を媒介として行われる。また、ヒトは身体のリアリティを維持するために祭り、建築、技術開発、学術の口頭発表などを行ってきた。質の高い祭りを行うことができたヒトの集団が他の集団に勝ち抜くことができた。

このように言語はバーチャルワールドの増殖に欠かせないものであるが、ヒトは他の次元においても増殖可能なバーチャルワールドを編み出した。すなわち貨幣である。言語的価値観とは異なり貨幣による価値観は定量化可能であり、物質的価値を即座に位置づけることが可能となる。さらに貨幣の巨大な塊である資本は技術の実用的価値を定量化し、モノを流動化する集団として株式会社を形成し、資本主義社会が成立した。王としての経営者と王国市民としての従業員により構成される株式会社は貨幣というバーチャルワールドを増殖させながら、一方でリアルワールドにおいてモノを生産し社会において実体経済を循環させる仕組みとして全世界に広がった。神話や宗教というバーチャルワールドの増殖に対して、身体のリアリティを維持するために行ったお祭りはもうすでに社会の中では機能していないが、それに代わった貨幣経済が株式会社という小さなお祭り集団を形成することになった。つまり、貨幣というバーチャルワールドの増殖に対して、身体のリアリティを維持するための祭りを行うことが会社組織の目的であり、質の高い祭りを行うことができるヒトが神話の時代の王の代わりに経営者になるのだ。そして、資本主義社会に暮らす人は貨幣の増殖、モノづくりという祭りの実行をうまくやりぬく経営者がいる会社組織を選択し、就職することができる。その選択の自由が現代では究極的な人間の自由と考えられている。一昔前はそういう自由ではなく共産主義という自由もあるのではないかと考えられたが、ソ連の崩壊にはじまる共産主義体制の崩壊は資本主義体制を完全に正当化してしまった。今はその勢いに乗りながら資本あるいは貨幣というバーチャルワールドの増殖による混沌時代の中に我々は生きている。

しかし、バーチャルワールドが過剰に増殖すれば、身体のリアリティを維持できなくなることは必然である。神話に対して祭り、宗教に対して教会建築、科学に対して技術開発、論文に対して口頭発表というリアルワールドへの引き戻しが必要であったのに、現代社会では貨幣に対するリアルワールドへの引き戻しが存在していないのだ。会社組織がその機能を持たなければならないのだが、貨幣の異常なほどの急速な増殖は会社組織の機能を破壊しているように見える。貨幣は自己増殖を際限なく続けており、現在、世界中の国の経済を買い占めることができるほどの貨幣が存在するのだから、それが従来の会社組織の機能を狂わせるのも当然であろう。

現代の会社組織は貨幣の増殖というバーチャルワールドに飲み込まれ、身体のリアリティを維持するという本来の機能を見失ってしまった。それを敏感に察知する若者たちは目標

を見つけれなくなり、現代社会において無気力が蔓延している。

古代のヒトの群れは非日常を意識的に作り出すことによって身体のリアリティを回復する方法を知っており、またそれが一定の期間ごとに必要であることも知っていたのだ。王は祭りを司る権限を人々から与えられ、その役割を果たしていた。祭りの必要性が認識されていた限りでは、王の存在価値も認められていた。しかし、いつしか人々は王の存在を認めることを拒否し、同時に祭りの重要性も見失った。現代のわれわれに残された祭りと言えばパチンコ、ケイタイ、インターネット、テレビゲームなど社会的関係のわずらわしさを伴わない便利なものばかりである。その小さな祭りはもはや身体のリアリティを回復する機能をもたず、またヒトは身体のリアリティが必要であることも認識できなくなっている。

貨幣は国家の枠内で経済を循環させるシステムとして有効に機能するが、国家の枠を超えた貨幣の瞬間的な流通が可能になると、それはまるで巨大な意志をもつようにふるまう。意志をもつ金融資本はヒトを制御下におき、場合によっては国家さえも簡単に危機へ陥れる。バーチャルワールドであったはずの貨幣が大きな力を持ち、リアルワールドである身体を支配している。薄気味悪いのは身体を制御下においてないヒトが増殖しているように感じるからだ。映画「マトリックス」が現実になっている。それでもリアリティが必要だと感じる身体はときおり暴走し、「だれでもよいから殺したかった」という殺人マシンへ変貌する。国際金融資本が悪いのは格差を生むからではない。身体のリアリティを奪うから悪いのだ。

## 6. 祭りの三要素

バーチャルワールドの過剰、すなわち言語や貨幣の過剰な増殖が現代の病の根源である。ヒトはもはや現代のバーチャルワールドを理解することも制御することもできない。逆にバーチャルワールドはなんらかの意志をもつかのようにふるまっており、ヒトの身体からリアリティを奪っている。そのような社会的な病に立ち向かうためには、身体のリアリティを取り戻すための社会システムを考える必要がある。では、どのようにすれば身体のリアリティを取り戻すことができるだろうか。古代の祭りを形作る本質的な要素が何かを考えてみよう。神話というバーチャルワールドの体系があり、その体系にそって組み立てられた祭りの形式は「ヒトの群れ」がある一定の「規則」のもとに「技能」を発揮できるものだと言える。ここで、祭りを構成する三要素として「ヒトの群れ」「規則」「技能」を仮定する。「人」や「人間」ではなく「ヒト」と表現するのは物理的な身体を強く意識しているためである。また「群れ」とは動物の群れと同じ意味であり、通常は声が届く空間的な範囲に複数の個体が集る状態を意味する。つまり、「ヒトの群れ」という表現には複数の身体が声の届く空間的な範囲に存在することを含意している。したがって、複数のヒト達の一つの空間的な範囲に集まり、ある規則のもとに技能を発揮することができれば、そこには身体のリアリティを得るための祭りが生じるということになる。これは祭りの本質を考察するための一つの作業仮説と考えてほしい。

そのような祭りの構成要素を想定した場合に、現代の世界ではどのような祭りが存在するだろうか。最初にあげるべき身近な祭りの例は京都大学建築学科で行われている設計演習である。建築に関わる様々な知識がバーチャルワールドとして存在し、その体系に沿って建築学科の学生は建築に関する「規則」を意識しながら、それを形および空間として表現するための「技能」を発揮する。設計演習で表現されるモノは模型や図面であるが、それらは身体と直接的な関わりをもち、かつその創出には身体的な技能も不可欠である。一方で大学の講義は言語体系の教育に等しく、それはバーチャルワールドに属している。講義によるバーチャルワールドの過剰を設計演習で蕩尽する仕組みにおいて、リアリティに不足する学生達が後者に没頭してしまうのも無理はない。

このように設計演習は大学においてとても高度に組織化されたある種の祭りであり、身体のリリアリティを得るための効果は高い。その祭りに参加した学生達は自分の技能を伸ばしながら、どのような規則が存在するのかを感得し、教員や他の学生達との深いコミュニケーションを経験することになる。そのような質の高い健全な祭りに参加することにより、社会において何が必要なのかを実践的に学びながら、さらに古代の王に相当する建築家を目指す学生達は夢を広げる。

設計演習以外にももちろん様々な形式の祭りが存在する。建築だけではなく組織的なモノづくりには祭りの形式が組み込まれていると言ってよい。一つの例として最近我々がやっている祭りの本質を探究する音響プロジェクトについて紹介しておこう。

祭りの本質的な要素として「ヒトの群れ」「規則」「技能」を仮定したが、さらにそれらを構成する要素として「時間と空間の共有」「身体的なコミュニケーション」「協調と競争」があげられる。ここで「時間と空間の共有」「身体的なコミュニケーション」を得るために「音」が重要な機能を担うと我々は考えた。たとえば一本締めという行為はわかりやすい。集団で何かを達成し、その終わりを迎える時に「締め」の儀式が必要となる。「締め」を行うことによって何かが終わったということを集団で確認し、次の行動に移る動機を作り出すためである。いろいろな締めの儀式がありうるが、一本締めはその最も手早い方法の一つである。集団の中の一人が声と身振りで調子を取り、その調子に合わせて協調して手拍子をうつ。約束通りに手拍子が揃えば、集団は快感を得ることができるが、調子が合わず誰かの手拍子のタイミングが狂えば全員が不快となる。つまり、一本締めは、調子を合せて手拍子をするという「規則」にしたがい、そのための身体的な「技能」を用いることにより、時間と空間を共有したという記憶をヒトの群れの脳に刻み込むのだ。それが成功すれば、集団は終わりを強く感じ、次の行動に移る動機を得ることができる。その成否を決定するのが身体感覚と音によるフィードバックである。

「一本締め」は現代に残る最もシンプルな儀式であるが、それが現代の祭りとして機能しないのは、一本締めに周縁的な要素がないためである。つまり、一本締めをするためにヒ

トは集まらないということだ。あるお祭りのような行為を社会システムとして位置づけるためには、設計演習のように祭りの基本要素を保ちながら、経済や文化との交流への道が開かれていなければならない。

このような考察のもとで、我々は健全な祭りを創出する音響装置を開発するプロジェクトを開始した [1-3]。その装置は従来のオーディオ装置とは全く異なり、ヒトの群れの身体動作と関わり合う必要がある。そこで「ヒトの群れ」がある「規則」にしたがって「技能」を獲得し、さらに音を積極的に用いる行為としてダンスに着目した。その装置を用いれば空間は非日常化し、誰もが健全な祭りを行うことができ、さらに経済や文化とも関わり合うことができるという理想的な装置である。その理想への第一歩として、身体動作を三次元加速度センサーで検知することにより、複数の身体の協調の程度を定量化し、また競争を促すことによってダンスの技能を高めることができる装置を開発した。現在、その装置を用いることにより空間が次第にお祭り化する現象を観察しはじめた段階にある [4]。お祭りの基本要素を抑えればわりと簡単にお祭りを創出することは可能であることがわかり、仮定したお祭りの基本要素の正当性が検証されつつある。また、その装置の経済的、文化的な位置づけも期待されつつある。

## 7. むすび

通り魔が後を絶たない。無差別殺人は痛ましく、偶然通りかかった罪のない人の命を奪う。犯人たちの「誰かを殺したかった」という言葉から感じるのは身体のリアリティの欠如である。マスコミは格差社会や親の教育に原因を求めたがるが、それは現象の表面的な部分をなぞっているだけである。身体のリアリティを失ってしまった人間を作り出してしまう社会の構造に原因があり、それはバーチャルワールドの過剰な肥大によってもたらされたものである。古代から何万年も続いたお祭りという身体のリアリティを回復すべく社会システムは、貨幣の増殖というバーチャルワールドの過剰な肥大によって完全に破壊されてしまった。通り魔は冰山の一角だ。身体のリアリティを回復すべく社会システムを立て直す必要がある。建築は、そのような現実を認識して、増殖するバーチャルワールドの中で戦わなければならない。

### 参考文献

- [1] 伊勢, 上野, 尾本, 鈴木, 渡邊, “複数の身体が協調して音場と相互作用する空間システムの提案—全体の構想・身体運動の可視化”, 日本音響学会講演論文集, pp. 709-710, 2007.3.
- [2] A. OMOTO, S. ISE, K. Ueno, H. Suzuki, Y. Watanabe, “A Proposal of Interactive Sound Entertainment Space Driven by Cooperative Body Motions”, Japan-China Joint Conference on Acoustics, 2007.06.
- [3] 伊勢, 上野, 尾本, 鈴木, 渡邊, “音と身体動作の連関を学ぶための教育システム構築の試み”, 日本音響学会講演論文集, pp. 1489-1490, 2008.3.
- [4] 渡邊, 伊勢, 上野, 尾本, 鈴木, “音と身体動作の同期の可視化によるダンス技能獲得システムの開発—他者との協調と競争を報酬とした開発事例—”, 2008.6.