

“情報学”の視点から 3.11 以降を考える

Critical Thinking and Informatics after 3.11

風間 正
KAZAMA, Sei

要旨

本稿は、東日本大震災以降の日本の状況を考察する。震災後のマスメディアや新たなソーシャルメディアをめぐる状況を受けて、「情報負荷社会」から「情報格差社会」への変遷を踏まえ、特にエンジニアリングとブリコラージュの相補性を明らかにする。その上で、日立製作所のエンジニアから情報学者になった西垣通氏の提唱する<情報学-Informatics>の可能性を探る。

1. 沈黙の同意

昨年の 3.11 の大震災と原発事故への対応について、様々な情報がメディアで流されたが日本のマスメディアは殆ど同じ情報、即ち「安心・安全」を繰り返すばかりであった。これに対して、海外のメディアでは、「何故、日本人は騒がない?」「どうしてフクシマ県民は避難しない」といった疑問や政府の事故対応に批判の声が上がっている。インターネットの中では、様々な情報が流され、twitter/u-stream でリアルタイムに情報が上がった。この現象は、テレビ/新聞/ラジオといった従来のマスコミの流す内容とは、かなり温度差があったが、被災地も含め、大多数の日本国民は、マスコミの情報を信じて、半年もたたないうちに沈黙を守りながら日常生活に戻っていった。作家の宮内勝典氏は、2011 年 8 月 5 日付けの東京新聞でこのような日本国民の「沈黙の同意」について、ヤセンスキーの言葉を借りて、痛烈な批判を込めて以下のように述べている。

無関心な人々を恐れよ(中略) 無関心な人々の沈黙の同意があればこそ、地上には裏切りと殺戮が存在するのだ。

1

この指摘のとおり、史上最悪の事故が発生し「原発の安全神話」は崩壊したにも関わらず、さまざまな「安心神話」が報道管制されたマスコミにより流布され、現在に至っているのは、周知のとおりである。しかし殆どの国民は、この問題に対して沈黙を守って生活している。被災者の多くは「政府や行政の言うことがバラバラで誰を信じていいのかわからない」と言う。「大丈夫です。安心して下さい。」と行政は答える。このような場面をTVでみた方も多いと思われる。しかし「安心と安全」は全く位相の違う問題であり、政府や東電の発表に関して、内心では不信感をもちながらも、あたかも何事もなかったかのように、被災者でさえもこの問題に無関心に見えるてしまうのは筆者だけだろうか。更に秋には、総理大臣から「福島原発収束宣言」なる、誠に滑稽とも言える

¹宮内勝典、<「沈黙の同意」まだ繰り返すのか-原爆記念日を前に>『東京新聞』、2011 年 8 月 5 日

理不尽な政府見解が発表されても、大きな反発はなく、国民は依然として沈黙を守っているのである。これは、全く異常な事態である。筆者は昨年ほど、この国の特殊性を感じた年は、人生に於いてなかった。

このような日本の状況に海外メディアは事故直後から批判的であった。フランスの主要紙の『Le Monde(ルモンド)』電子版では3月16日、東京電力の企業体質を取り上げた。電力業界最大手の東電の福島第1で起きた一連の事故対応は「みじめな例」と手厳しい。情報収集が後手に回り、情報開示も遅れ、「今回、東電の対応は多くの日本人の信頼を失うはめになった」と結んだ。英国『フィナンシャルタイムズ紙』電子版も3月20日の社説で、東電を「原発当局となれ合いだった」と指弾。「今回(福島)の件が解決したら、日本政府は原発政策を再考する必要があるだろう。日本人はもう、<万事うまくいっている>という聞こえのいい言葉は信じないはずだ」とした。ドイツのテレビ局『N24』のウェブ版では、「最悪への道?」と題した写真特集を掲載。「唯一の被爆国でありながら、米、仏に続く世界3位の原発大国の日本」と紹介し、長崎に投下された原爆や廃墟の中の広島原爆ドームの写真から始まり、日本が歩んできた「原発の歴史」を追っている。²

事故直後、このような海外メディアと「安心・安全」を宣言する官邸からの会見を垂れ流す日本の大手マスコミとの間にかなりの温度差を感じた人も多いだろう。

しかし、震災から10ヶ月を経た現在(2012年1月)、原発関連のマスコミ報道は、政府の情報操作により、政府・東電へ違和感や疑問が薄れてきている。唯一の情報源であるインターネットまでも、報道規制の法案が検討されている状況であり「国民の知る権利」は危機的状況であるが、国民の多くは、この問題に無関心になりつつあるように思える。

2. 情報負荷社会(情報負荷社会から情報格差社会へ)

筆者は以前(2000年頃)に拙書『現代映像芸術論』の中で情報負荷社会について、論じてきた。この頃、筆者は、Jean Baudrillardの著作から援用し、以下のように書いた。

記号と実在が様々な意味で等価(トートロジー)であれば、実在的リアリティーが消滅するのは当然である。現実的存在感(リアリティー)が消滅するということは、「生きがい」もなくなって当然であり、世界のハイパーリアル化現象(加速する情報化社会)に無自覚であれば、精神は分裂するか、外部システムに管理されるかのいずれかにならざるを得ない。³

この私の危機感は、12年を経た今、まさに現実となり、我々の日常生活に重くのしかかり続けている。当時、「記号の独り歩き」といわれた「象徴交換」の理論があたかも、現実の経済原理の指標となり、資本主義(Capitalism)そのものに揺さぶりがかかっている。マイケル・ムーアが制作した映画『Capitalism』の指摘通り、ニューヨークで「Occupy Wall Street」をスローガンにしたデモが現在も続いている。

しかしながら日本では、今回の原発事故や世界経済危機の情報に於いても、新聞やTVなどのマスコミ報道と刻々変化するインターネット(Facebook/Twitter)の情報内容との格差で混乱状態のように筆者には見える。実際に「情報が多すぎて何を信じたらいいのか分からない」という声を数多く筆者は聞いた。かつて20世紀末に「バーチャルとリアル」の二極論で論議をしていた頃が皮肉にも「懐かしくのどかに感じられてしまう」のは、私だけだろうか? 21世紀の現在、もはやインターネットの情報は、バーチャルな世界ではないとここで断言できないだろうか?

原発事故に限れば、このような事態を予測できなかった理由として、中沢新一や内田樹によれば、今回の事故とその政府の対応は、テクノロジーに対する思想の欠如、自然に対する畏怖の念の欠如、目に見えないもののデータ化(数値化)不能なものを否定する風潮が権力を支配し、いわば「データ至上主義=合理主義」が安全神話を作り出し、今回の事態を招いたとしている。内田は「自然や超越思想への畏怖の念の欠如」も今回の事故の遠因と

² 『J cast ニュース』2011年3月24日

³ 風間正『現代映像芸術論』(ISBN-10:4921067120) 出版文化研究会、P.127

している。いわば「人類が自然を征服する」といった20世紀型の科学万能主義=西欧的合理主義は「一神教」信仰と深い関連性が根底にある。ここでは深く触れないが、既に、万物に「絶対」といった概念を定義可能な西欧形而上学自体が、20世紀後半のフランスで構造主義哲学・ポストモダニズムを経て、無効化された訳だが、その後、アメリカを中心にグローバルな投資を推進する必要上、データ至上主義に移行し、金融工学を発展させた結果、その破滅的実践の結果として世界的な経済危機状態が続いているのは周知のとおりである。

もはや、アナログ・デジタルといった呑気な時代は終焉した。すでにFacebook /twitter などが世界経済・戦略などに影響を与え、国家にクーデターを起こした事例も昨年は数多くみられた。Net人口の増加とメディアに関わる世代推移が、世界の権力構造の力学を牽引する、もはや時間の問題である。従来のマスコミに登場する専門家？の意見を信じて生きていけた平和な時代は、終焉したのである。これこそ「何を信じればいいのか分からない」という疑問の答である。

3. 理系・文系・そして学際性

ジャーナリストの立花隆は以前から、日本の教育界での「理系と文系の断絶」を指摘し、越境思想について数多くの著作を書いてきた。本学でも河辺教授から学際性という言葉が提言され、私は今一度この学際性という概念について調べた。九州大学(大学院)の太田好信は、ギタリスト(Jimi Hendrix)の言葉から始まるエッセイで以下のように述べている。

"And I then remembered what granny Nora told me, 'You listen and learn... Be patient... work and learn to be free'." (Jimi Hendrix)

そして俺は、Nora ばあさんが「お前！よく聞きなさい、耐えなければならないよ”自由になるために学び働くのだよ”」と話した事を回想する。(ジミ・ヘンドリックス)⁴

この一節からも太田が学際性の意味を考えると、苦痛を伴う修行が学問の世界でも必要であり、容易には「自由」に専門性の壁を越境できない！と感じているように思えてならない。以下、太田の引用である。

「学際性とは、英語の“interdisciplinary”という形容詞を名詞化した、ややぎこちない表現の日本語訳である。(中略)直訳すれば、それは「間学問性」である。哲学用語の“intersubjectivity”が「間主観性」、文学理論用語の“intertextuality”が「間テキスト性」とそれぞれ訳されている(中略) 理系の学問間の、文系の学問間のコミュニケーションを促進するという意味が、学際性という概念には含意されるべきであった。(中略) 既存の学問の壁を越えること、すなわち、本学府の発行のPR誌『越境する文化、共振する世界』という表題における「越境する」という動詞(もともと、越境する主体は、既存の学問に拘束された大学院生や教官であり「文化」ではないが)は、学際大学院としての本学府の理念に照らし合わせたとき、まったくの偶然としても、それを正確に捉えている。」⁵

この「学際」という訳語は、interdisciplinarity であり、この言葉の示すinterは、「越境」を意味する。元々「越境思想」とは、フランスの構造主義哲学(思想)以降のものであった。また、Media ArtやInter Mediaといった先端芸術表現の世界では、“Art & Technology”のコンセプトは1960年代から実践されてきた。1990年代以降になると日本の大学教育でも、慶応大学SFC・東京大学大学院情報学環などが、この「越境思想」を取り入れ、そして現在では、美大はもとより多くの総合大学で「理系・文系」の越境をめざした教育カリキュラムが実践されつ

⁴太田好信『比文創立十周年・記念文集』(2004年刊行) P. 92-101

⁵ 前掲書

つある。東京大学は次代を担う文理融合型の人材を育成するため、昨年教養学部を改組し、文系と理系の枠を超えた新学科を設置している。

内田や中沢は、この「越境思想」を援用しながら、原子力エネルギーを取り扱うエンジニアリング技術について、震災後出版された対談集『大津波』⁶のなかで、土着的宗教観の日本の風土と欧米の一神教を背景とした合理主義との対比を通して、今回の事故対応を言及している。

そもそも日本の1960年代以降の高度経済成長期でのエンジニアリング技術も本田宗一郎に代表されるように、ありあわせの道具を駆使した思考錯誤と実験の連続で成果を上げてきた。日本では、まさに手作り技術(ブリコラージュ⁷)とエンジニアリングは一体であり、資源の少ない日本やアジア諸国では、当然の方法だった。これに対して、欧米の核開発のような大規模なプロジェクト主義の背景には、マンハッタン計画に於ける原爆開発を例にとるまでもなく、第二次大戦下での国家間の軍事戦略といった徹底した思想(戦略)が、エンジニアリング技術と一体であった。しかし、日本と欧米諸国、とりわけアメリカ合衆国の徹底したCapitalism=資本主義とは、決定的にそのシステムの強度や合理性、利害優先、危機管理等に大きな違いが認められる、その一因を次項では探っていきたい。

4. ブリコラージュとエンジニアリング

筆者は、2003年「日本映像学会第29回大会」において、シンポジウム<映像と作者>というテーマで早大の武田潔氏、横浜国大の室井尚氏と共に登壇し、「情報負荷社会(デジタル社会)における映像作家(表現)とは何をすべきか?」について次のような報告を行った。

「映像作家は、この画一化と自動化のシステムの中で、システムに取り込まれず創造行為を行うことを真剣に考えなければならないのである。作家自身の身体的経験に基づいた多元的で断片的なイメージを、常に秩序に対するノイズと扱われても提示していかなければならない。近代的作家性の本質であった、前衛としてのイメージを創造することだけではなく、今後は、常に断片から新しい構成要素の配列を生み出す創作者であるべきだろう。これは、ブリコラージュにも似た創造行為であるかもしれない。そして現行のテクノロジーをも自らの身体的イメージによって複合的に使用することこそ、今後の映像作家にとって必要であるように思う。」

しかし情報負荷社会(デジタル社会)になって以降は、加速度的な変化が進んでいるのは誰の眼にも明らかである。その理由は、前述したとおり、戦後の焼け跡から我々日本人は、手先の器用さやガレージカンパニー・町工場から出発して、80年代バブルを迎えるまで、支えてきた技術は、すべてブリコラージュなのである。正に、その時代(1956-1970年頃)を生きてきた筆者は、この国の高度経済成長を支えたブリコラージュのエンジニアリング技術を直に見て育った。少なくとも、80年代前半に銀行ATMや物流LANに於ける一括した情報ネットワーク技術による管理システムが機能するまでは、経済活動は100%手仕事を支えてきた。更に現在まで、コンピュータシステム社会(管理社会)になっても、モノづくりの原型や生産管理方法は、「カンバン」や「カイゼン」であり、現場ではブリコラージュが基本になっている。

しかしながら、1990年以降の日本は、和製英語であるグローバルスタンダードの時代に突入していくのである。既に先進国の実態経済成長は終焉していたのだが、それを諦めず海外市場を求めて、欧米人を模倣し、アメリカ

⁶ 中沢新一/内田樹/平川克美『大津波と原発』朝日新聞出版、(2011年)

⁷ ブリコラージュ【(仏)bricolage】

ありあわせの道具や材料で物を作ること。日曜大工。器用仕事。転じて、持ち合わせているもので、現状を切り抜けること。英語のdo-it-yourselfにあたる。

型の経営方針に従い、金融商品が流布し破綻し、産業が空洞化して現在に至った事は記憶に新しい。このような経緯で、金型技術に代表される、町工場のブリコラージュ的エンジニアリング技術は、海外に流出していくことになった。ここでは深く触れないが、そもそも日本人と欧米人(やアラブ人)自我構造の違いについては、宗教の違い、もっと言えば「神」の概念を抜きには、語れないのは周知の事実である。情報メディアは、前述のとおり、マスメディアからインターネットに移行し、モバイル端末による管理・監視社会へと変化した、しかし、依然としてエンジニアリングの方向性は、ブリコラージュを基本としている。この事実は、日本の国家システムが縦割り行政であり、専門性が機能しない事とは次元の違う話である。

早大教授の草原真知子(メディアアート批評家)は、『東京工芸大学紀要 '95』⁸にフランスの分子生物学者フランソワ・ジャコブの論文を援用し、エンジニアリングとブリコラージュの関係性について、以下のような興味深い記述をしている。

自然淘汰の働きは、よくエンジニアの仕事に例えられる。しかし、この比喩はあまり適切なものとは言えない。第一に、エンジニアは、進化の最中に見られるのと対照的に、あらかじめ作られた計画に基づいて仕事をする。第二に、エンジニアが新しい構造を作るときには、必ずしも古いものからそれを作り出すわけではない。(中略)何か新しいものを作り出すとき、エンジニアは、個別の事情に即して書かれたオリジナルの青写真や、その仕事のために特別に用意された材料や機械を意のままに用いるのである。エンジニアとは違い、進化は、ゼロから新たなものを作り出すことはない。進化は、すでに存在しているものに作用して、ある系を新しい機能を持ったものに変換したり、いくつかの系をより複雑なものにすべく組み合わせる。この過程は、エンジニアリングではなく、ティンカリング、フランス語でいうブリコラージュに似ていると言わねばなるまい。エンジニアリングでは、別々の人間が同じ問題に取り組んでも、おおかたはきわめて似たような解決法に終わってしまいがちである。逆に、ブリコラージュにおいては、同じ問題に興味を抱いても、出会った機会によってそれぞれの人間が異なった解決法に至るだろう。こうした解決の多様性は、進化によって生み出されたものにも言えるのであり、例えば、生物の世界全体に見出される、目の構造の多様ぶりもその一つである。⁹

フランソワ・ジャコブの指摘する通り、エンジニアリングとは特定の目的を最も良く果たすための技術であり、裏を返せば、設計図が存在するもの、つまり人間の予測できることしか実現できないし、状況が変化すれば新たにそれに応じた設計が必要になる。¹⁰

筆者もまさかと思ったが、3.11の大震災にこの一説が当てはまるとは、想像出来なかった。この指摘のように複数の系、即ち専門性の越境=学際性がいま、世界から求められている。MITのMedia Laboの所長・副所長が共に日本人¹¹であり、Open Resourceを前提とした先端研究開発を推し進めているのも偶然ではないように思える。この論文を書いている現在でも、フクシマからは、放射性物質が流出している。しかしながら、草原の指摘するよ

⁸現在は東京工芸大学紀要 95 に書かれたものを再編集し web に上に掲載。『自動人形とインタラクティブ・アート』
http://www.f.waseda.jp/kusahara/Alife_Automata.html

⁹ フランソワ・ジャコブ『可能世界と現実世界』pp44-48

¹⁰ 『自動人形とインタラクティブ・アート』-草原真知子(1995年)

¹¹ 2012年現在、MIT Media Labo は、伊藤穰一が所長であり、石井裕が副所長である。

うに、日本では、この問題を解決するエンジニアリング技術はおろか、状況改善のための設計図も存在しない、それぞれが異なった解決法をとるのでは、間に合わないと思うのは、筆者だけであろうか？

5. 「学際」の発想から進化を続けるリアル(現実)

昨今、コンピュータゲームの世界では、シリアスゲームとよばれる実際の社会問題を取り扱ったゲームが研究開発され、注目されている。では、何が今までのゲームと違うのだろうか？

「シリアスゲーム」というジャンルのゲームをご存じだろうか。感染症や自然災害、教育など、現実の世界で起こりうるシリアス(深刻)な問題を、シミュレーションを通じて楽しみながら解決していこうというものだ。実はオランダが国策としてこの分野のゲームの育成・普及に取り組んでおり、着実にノウハウを蓄積している。¹²

日本でも、シリアスゲーム開発は、九州大学芸術工学研究院や日大工学部などで研究が進んでいる。このような開発は、教員同士は勿論、学生も分野を超え、コンセプトを決めシナリオを作り、グラフィックやCGの作成、そしてプログラムを書いて動作させるエンジニアリング技術が結集され、プロジェクトチームを組んで行われる。既存のエンターテインメントゲーム業界でも、このようなプロジェクトチームで制作されていたが、シリアスゲーム開発が大きく異なるのは、実際の事件や世界情勢などを把握する視点、即ち、社会的な視点が含まれる点である。このようなジャーナリズム・ドキュメンタリーをゲーム化する試みこそ、「学際」といえるのではないだろうか。もはやゲームは、バーチャルとは言いえない状況まで来ている、この種のゲームは、筆者の知るかぎりでは、1940年代初め、アメリカ合衆国でアナログコンピュータを使ったフライトシミュレータの研究に起源があり¹³、シミュレーションという概念¹⁴が生まれた。その後、シムシティシリーズ(1989年 - 2003年)などに代表される、プレイヤーが都市の運営の社会的、経済的側面を理解しながら都市を構築するゲームなどが日本でも一時的にブームとなった。しかしながら、その後のコンピュータゲームは、エンターテインメント性ばかりが目目され、映像業界に於けるハリウッド映画と同様の発展を続けてきたのは、周知のとおりである。

だが、2011年以降の経済、情勢、災害といった世界の変化は、今、一度、この分野、即ちシリアスゲームから垣間見える学際性(inter media)や教育現場での、その開発・活用方法などについて、再考を必要としているように思えてならない。

6. 情報学と情報科学

日立製作所でエンジニアとしてコンピュータ OS やデータベースの開発に関わってきた情報学者の西垣通¹⁵は、1980年代から教鞭をとり、著作も多く、筆者も影響を受けた人物である、彼は80年代後半から文系と理系を横断した<情報学>を提唱し、以下のように述べている。

情報学(informatics)と情報科学(information science)とは、ニュアンスが少しちがいます、ふつう情報科学というのと、「コンピュータを中心とした学問」と受け取る人が多いはず。つまり、コンピュータのハードウェア/システム/ソフトウェア/システム開発に伴う工学的な知、コンピュータの基礎から支える計算理論や論理代数などの数学的な知、などです。(中略)その目指すところは「思考機械」といった野心的領域をも含みますが、細目はは

¹²ゲームジャーナリスト 新清士 日本経済新聞 2012年1月28日

¹³ フライトシミュレータから発想を得た W.ギブソンは、後にアフォーダンスをいう概念を考案した

¹⁴シミュレーションという言葉を使ったのはアラン・チューリングであるが、Jean Baudrillardも1981年に『シミュラクルとシミュレーション (Simulacres et simulation)』(法政大学出版局, 1984年)を出版している。

6 ¹⁵ 西垣 通(にしがき とおる、1948年12月12日)は、日本の情報学者、東京大学教授。

つきりしており、理論とともに実用的価値も高いといえましょう。

一方、情報学とは情報科学よりはるかに広大な知の領域を覆う学問なのです。(中略)情報学を定義すれば、「情報を中心とした学問」ということになるでしょう。(中略)情報に関連の深い学問を以下列挙してみましよう。

1. コンピュータ科学分野、2. 遺伝情報を扱う分子生物学、動物コミュニケーションを研究する動物行動学。3. 言語をはじめ諸記号の作用を研究する、記号学・哲学・言語学などの関連分野。4. マスコミをはじめ多様なメディア情報と社会・文化・歴史との関連を研究する、社会学・メディア論・メディア史などの分野。5. 認知科学など情報処理に関連した心理学分野 6. 図書館情報学など、事物や概念の分類法を研究する関連分野。7. 情報経済や経営情報など情報をめぐる経済学・経営学の分野。8. 著作権など、情報に関する法学の分野。など際限なく考えられます。

16

このように西垣は、急速な情報化社会に伴った分野のため、明確な範囲は定まっていなかったものの、情報が対象に含まれる諸学問の殆どを「情報学」と定義した。そして、記号学・言語学・ポストモダニズムなどの 20 世紀思想史を援用しながら、デジタル社会の中で阻害され続ける「人間の心の問題」にフォーカスをあてていく。更に西垣は、現代人の自我(自己)構造は「言語的自己」と「身体的自己」の 2 種類があり、この 2 つの自我意識で「私」という存在が認知されている、と指摘する。

かつて、養老孟司が『唯脳論』で唱えた脳化社会が、インターネットによって加速度的に現実化したのが、まさに現代社会である。言い換えれば、人間の身体と心がネットワーク社会と完全につながった、養老の言葉を借りるまでもなく「脳化社会」の到来が現代社会そのものである。

「つまり、非情に大ざっぱに言えば、心の場とは<身体>であり、さらに身体状態が投影された<脳>なのだ。だから身体がなければ心はない。かつて人工知能研究者はコンピュータのなかに心を創ろうとしたが、なぜ挫折したかこれでわかるだろう」¹⁷

このように、西垣は「人間の心は、脳だけに存在するのではなく、身体と共に存在する」と指摘する。したがって分離して考えるはならないのである。20 世紀型の「情報学=コンピュータエンジニアリング」といったシンプルな関係性だけでは、もはや情報学は語れない状況なのである。このような理由で、かつて筆者の指摘した「情報負荷社会」のバイアスで人間の心が阻害されていくという現実は、必然であるといえないだろうか？こうなった原因は、人間を情報処理機械(端末)と捉えてきたからであると西垣は指摘する。

「この誤った人間観が我々を社会的メガマシンの中に部品のように組み込み、抑圧し鬱気分をもたらしているのではないか。部品なら取り替え可能だしコストは安い方がよい。表向き自由だの平等などをうたいながら、実は情報処理を行う部品として人間を位置づける事は、そのかけがえのない尊厳を奪う詐術である。そう 21 世紀には人間観の根本的改革が不可欠なのだ。」¹⁸

このように西垣は情報学的アプローチで「心と意識の関係性」についても言及し、「脳で感情が発生し身体に伝わる」といった考えは、間違いであり「身体が感情の原器である。」としている。そして意識とは「心という舞台

¹⁶ 西垣通『こころの情報学』P.008-010 ちくま新書、(1999 年)

¹⁷ 西垣通『ネットとリアルのあいだ 生きるための情報学』ちくまプリマー新書、2009 年、P.98

¹⁸ 前掲書 P.72

空間で物語る事」と定義する。更に、20世紀後半のポストモダン論でいう「身体」は哲学的概念であり、内容は西垣の着眼する概念と極めて近いが、知識人にしか理解されず、特に日本では安易化され「ニューアカデミズム」といった一過性の思想体系の中に留まってしまった状況に対し警鐘を鳴らしている。

「身体性の回復、無意識の重視、コミュニティーの見直しといった事柄がこうして現代社会の課題として現れてくる」¹⁹

「情報社会やITについて議論するとき、その情報の捉え方が、シャノンやフォン・ノイマンなどの機械論的議論をそっくり無批判に受け入れられている点があげられる」²⁰

このように現代社会の諸問題を解決する鍵は、＜情報学＞の発展が急務なのである。＜情報学＞が身体性も含み「電脳(コンピュータ)と脳(身体=心)の領域」までカバーし発展しなければならないと筆者は強く思う次第である。

フクシマの問題は、事態の収束には、現状の技術では不可能であり、高度なエンジニアリング技術を開発でき、かつ社会的問題を解決可能な共同プロジェクトが多数必要である。しかも、情報管理や操作によって、真相が国民に届くまでの時間に格差が生じている。その結果として、被曝や汚染が不可避な状態にある。

3.11 震災以後、情報格差は喫緊の課題である。情報の受け取り方や得かたによって我々の生活に大きな格差が生じるようになってしまった。かつてのマスメディア（テレビ・新聞）から大衆に流されるピラミッド型の情報システムは完全に崩壊した。正確な情報を発信する一般市民や個人ジャーナリストが増えている一方、有象無象の情報もまた多種多様にある。その中から、正しい情報を得る力、情報を鵜呑みにしない疑う力、情報の多面性を自ら考える力こそ、生きるための＜情報学＞となりうるだろう。

国民一人一人が、現状を正しく把握し共有し思考できる状態まで、＜情報学＞を駆使してあらゆるメディアを使い自覚する必要に迫られているのだ。我々、＜情報学＞に関わる専門家は、このような最悪な状態を自覚し、教育現場そのものを活性化させ、個々人にクリティックな眼差しを取り戻すきっかけや気づきを促さなければならない。