

ジャン・ボードリヤール『コミュニケーションの恍惚』発表レジュメ
豊島典明 ※ 鯨井留美 ※ 深井麻希子

※はじめに※

ジャン・ボードリヤールは、『コミュニケーションの恍惚』の中で、コンピュータなど情報機器が著しく発達していったポストモダニズムにおいて変化した、人間、社会のコミュニケーションの事態を捉えている。では、彼はこういった事態を指摘しているのだろうか。そこで今回は、文献の中でも特に気になった「シミュレーションのハイパーリアリズム」を中心に発表し、そこから浮かび上がってくるポストモダニズム、さらには現代における事態を考えていきたいと思う。

「コミュニケーションの恍惚」とはいったいどういった状態のことなのだろうか…？

1. 光景・鏡から制御スクリーンへ ※モダニズムからポストモダニズムへ※

- ・モダニズム→光景・鏡 ポストモダニズム→ネットワーク・制御スクリーン
人間の身体やそれを取り巻く宇宙の制御スクリーン化によって、主体／客体(物)、
公共的／私的といった対立は意味をもたなくなってしまった
- ・物に感情や再現＝表象や所有、喪失、嫉妬などの幻想を伴う形で投影しない
→ 心理学的次元の喪失

2. 時間・身体・現実の喪失 ※問題提起※

- ・時間の喪失
→ コミュニケーションの瞬間性がわれわれの交換を瞬間の連続にミニチュア化
- ・身体の喪失
→ すべてのものは頭脳や遺伝コードに集中し、身体は見捨てられる
- ・現実の喪失
→ 現実が虚構によって取り替えられ、小さくなる現実にわれわれは気づかない
- ・わいせつさ
→ 見えすぎるくらい可視的なもののわいせつさ
秘密、空間、光景は放棄される

3. シミュレーション ※ボードリヤールのシミュレーションニズム※

「ハイパーリアリティの時代がいま始まっている」

・シミュレーション

→ 現実をイメージとしておきあげ、凌駕する行為

イメージが現実よりも先行し、真と偽、実在と空想の境が取り払われ、現実よりも現実らしい(ハイパーリアルな)世界をつくり出すことで、ついにはそれが現実になり代わってしまう現象 例)ポストモダニズム以前の地図の比較

・シミュラクル

→ 「アウラを持ったオリジナルと複製されたコピー」という明確な区別が喪失し、オリジナルの意味が希薄化、コピーこそが現実と思われるようになる事態を指す

・すべてのものはあらかじめ「死んでいる」

人間はシミュレーションによって作られた様々な差異の記号(コード)に従って生きるほうが楽になっている

→ 物の記号化・記号の消費

人間はすでに「モノ」の機能的な価値によってではなく、その記号的な価値によって消費を行っている 例)広告の存在

4. ネズミの世界からみるシミュレーションニズム ※シミュレーション現象のモデル※

・ディズニーランド

「ディズニーランドは、それ以外の場こそすべて実在だと思わせるために空想として設置された。それは同時に、アメリカ人的な価値観を(矛盾に充ちた現実を隠して)リアルに美化した姿である」

・湾岸戦争

「湾岸戦争は起こらなかった」→ テレビを通してゲームのように展開される湾岸戦争

・ウォーターゲート事件

「ウォーターゲートはスキャンダルなどというものではない」

※考察※

ボードリヤールはこの論文の中で、以下のような事態を提示していると考えられる。モダニズムではすべてのものがきちんと区別されそれぞれで意味を成していた。それが、コンピュータなど電子媒体が著しく発達したポストモダニズムでは、その区別が曖昧となり、もはやすべてのものが制御スクリーン化してイメージの中で実在するようになってしまったのだ。こうした彼のいうシミュレーションの世界では、現実とイメージの区別は消え、それとともに時間、身体さえも不要なものとされ消失してしまう事態が起こるので

ある。彼のいうコミュニケーションの恍惚とは、そういった事態のことをあらわしており、「私」と「他者」との区別もないすべてのものごとが同じひとつスクリーン上で実行されるはつきりしないコミュニケーションのことなのだ。

こうしたボードリヤールの提示するコミュニケーションの恍惚は今まさに直面しているといえる。そのひとつの例として考えられるのは、「文字化による感情の消失」だろう。今や形態やパソコンと言った電子媒体上で言葉を交わし、感情を表現し、コミュニケーションをやりとりするのは当たり前のことだ。また最近では感情や気分をうまくイメージ化することのできる絵文字というものもあるが、その絵文字と文字、それらをうまく使い合わせ感情を表現したとき、受け取った者はそれが真実、現実であると疑わない。しかし、それが現実、真実なのだろうか。その人の顔も声も見ず、聞けない以上どんな嘘も現実のようにいくらでも作ることができるし、感情もまた偽りの感情として表現することもできるのだ。そうやってしまえば、もはや感情など、機能せず、彼が言う現実と非現実とが混ざったハイパーリアリティの次元になっていると認めざるを得ない。

さらに、近年凶悪化する少年犯罪に関し、テレビゲームの影響が盛んに指摘されている。対戦型のテレビゲームにおいて、子どもたちは容赦なく敵(他者)を殺し、また殺されてもリセットボタンによりすぐに生き返る事ができる。そこに痛みや、悲しみは伴わない。ハイパーリアリティの世界に足を踏み入れた子どもたちにとって、現実と非現実の境が薄れてきている現状は否めない。非現実のテレビゲームでの常識が、現実の世界でも通用するものであると誤解されてしまっているのだ。

ボードリヤールの論文に対し、誇張された妄想であるといったイメージを持つことは否めない。しかし、それと同時に彼の指摘した事は現代に通じる部分もある。となると、今私たちが直面する社会問題は今度も拡大していくのであろうか。