

「つかうメディア」から「つくるメディア」へ

江島 健太郎

ポジション

- 仕事上のミッション
 - Infoteria Corporation USA
 - 世界に認められる日本発のテクノロジーを展開すること
- 現在の私的関心
 - 生命・心・社会を駆動する意味作用 (Signification)
 - パース、ホフマイヤー、ノーレットランダーシュ、西垣通
- 設計研に望むもの
 - 射程の長い・広い議論

2

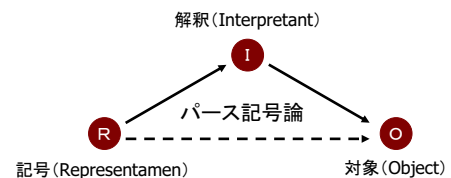
なめらかでないもの

- エリートと大衆
 - CUIとGUI
 - 純文学とマンガ
 - プロデューサーとコンシューマー

3

コミュニケーションを担保するもの(1)

- 「共有体験」(Shared Experience)
 - 解釈を一意に着地させる可能性を秘めたもの
 - 5W1H：多角的なマッピング

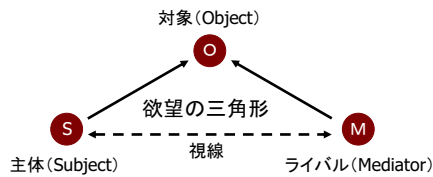


4

コミュニケーションを担保するもの(2)

■ 「欲望の三角形」(ルネ・ジラール)

- 無限に自己増殖する欲望としてのコミュニケーション
- ライバルとの差異を媒介としてつくりだされる欲望
- 「見られている」ことからくる自意識的な欲望



5

プロシューマーと教育

■ プロシューマーは可能か

- 差異=欲望の源泉はいかにして生まれるか
- それはプロデューサーではないのか
- Elite of Elite? Artist?

■ 教育はどうなるか

- シミュレーションという可視化法は言語を拡張するか
- 共有体験=コミュニケーション基盤は得られるか
- 動機の同期を生む価値はどう植え込まれるのか

6

メタ・メディアと権力

■ 権力としてのメタ・メディアを要請するラストモダン

1. 口承(神話)
2. 文字(法、宗教)
3. メディア(新聞、テレビ、インターネット)
4. メタ・メディア(プログラミング、シミュレーション)

■ いつメタ・メディアは大衆のものになるのか

- 初期情報社会においてプログラマは絶大な権力をもつ
- プログラマと大衆の差異=権力構造はいつなめらかになるか

7

ASTERIA ~ 「つかう」から「つくる」へ

GUI (Graphical User Interface) は
メディアを「つかう」ことの敷居を下げた



GSI (Graphical Scripting Interface) は
メディアを「つくる」ことの敷居を下げる



8

「つくる」社会のために

- 許容されなければならない前提
 - 「つくる」ものの視野狭窄、可謬性、エラー
 - 「つくる」と「つかう」の志向性は常に異なりうる
 - 当初の意図通りに使われる発明はない
 - どころか、差異の受容、解釈の幅があるものほど伝播しやすい
- 理想をもつことを躊躇わない
 - “The best way to predict the future is to invent it.”
(アラン・ケイ)は、やみくもに発明せよというメッセージではなく、
理想を掲げてそれを実行せよというメッセージである
 - それは、誰のために、何のために