



Title	<わたし>は記憶でつくられる：自伝的記憶をめぐるはなし
Author(s)	山田, 義裕
Citation	The Northern Review, 38, 1-26
Issue Date	2012-03-30
Doc URL	<a href="http://hdl.handle.net/2115/49453">http://hdl.handle.net/2115/49453</a>
Type	bulletin (article)
File Information	NR38_001.pdf



[Instructions for use](#)

# 〈わたし〉は記憶でつくられる<sup>1</sup>

—自伝的記憶をめぐるはなし—

山田 義裕

## 1 記憶の二つのメタファー

記憶とは、私たちが日常生活を送る上でごくごくなじみの、いつも私たちの側にいる空気のような存在です。私たちが普段生活するのに必要な事柄、例えば家族や友達の名前や家の中の食器の置き場、あるいは学校や職場までの道順などを努力して思い出すなどということはありません。その時々で必要な情報を、私たちは無意識のうちに記憶の中から引っ張り出すことができます。こういう時には、私たちは自分の記憶を意識することはありません。

自分の記憶に対して敏感になるのは、例えば、覚えていたはずなのに、いくら頭をひねってもなかなか思い出せない時でしょう。あの俳優の名前はなんだったか、数日前に片付けた書類の置き場所はどこだったか、一昨日の夕飯のおかずはなんだったのか、といった「ど忘れ・物忘れ」は誰にでもあるもので、こういう時には自分の記憶力の無さを恨めしく思うでしょう。このように自分の記憶に敏感になっている時、私たちは記憶というものをどのようにイメージしているのでしょうか。

記憶は、それ自体捉えどころのないものなので、メタファーを用いることで具体的なイメージを付与されてきました。ここで二つの代表的な記憶のメタファーを見ていきます。一つは記憶の記録の側面にフォーカスした貯蔵 (storage) のメタファー、もう一つは記憶の想起、つまり思い出す側面にフォーカスした物語 (story) のメタファーです。

まず一つ目の、貯蔵のメタファーから見ていきましょう。よくある記憶のイメージというのは、心や脳の中に事物や出来事のコピーが蓄えられるというというものではないでしょうか。もう少し具体的に言うと、私たちが何かを覚える時、その情報は脳のどこかに何らかの形で整理されて収められ (コピーされ)、私たちはいざ必要な時に脳のその場所にアクセスをして必要な情報を抽出している、というイメージではないでしょうか。記憶のこういった比喩的イメージを、ここでは「記憶のコピー

---

<sup>1</sup> 小稿は、北海道大観光学高等研究センター主催の2011年度公開講座「旅の記憶、まちの記憶、出会いの記憶」の第1回「記憶はつくられる」(10月27日)の講演原稿に加筆修正をほどこしたものである。尚、この研究は科学研究費(課題番号: 23520452)から一部助成を受けている。

モデル」とよぶことにしましょう。

「記憶のコピーモデル」が一般に広まったのにはいくつか理由があります。その第一の理由として挙げられるのは、1950年代半ばに精神の研究に「認知革命」とよばれるパラダイム・シフトを起こした「認知科学」という研究分野において、精神や脳の機能の局在性が明らかになり、それが一般にも知られるようになってきたことです。精神／脳機能の局在性というのは、例えば、視覚や聴覚や記憶のような個別の認知機能は、それぞれ独自の構造や機能をもち、さらにそれらの認知機能はそれぞれ脳の特定箇所局在しているという考え方です。こういった考え方の芽生えは、カナダの脳外科医・ペンフィールド（Wilder G. Penfield）が、1930年代に脳外科手術を通じて行った脳機能の観察にあります。彼はてんかん患者の手術前検査の一環として、患者の頭を開いて大脳皮質のあちこちを微小電極で刺激しました。そうすると、ある箇所を刺激すると突如音楽が聞こえてきたり、また別の箇所を刺激するとある情景がまぶたに浮かぶということが起こりました。記憶についていうと、側頭葉（特に耳の真上）を電極で刺激すると、忘れていた記憶が突如思い起こされた、つまりフラッシュバックが起こったと報告されています。彼は、記憶は脳に書き込まれた神経活動の痕跡で、そこが刺激を受けることで細部まで再現されると考えていたようです。さすがに現在、個々の記憶がそのままの形で脳の局所に痕跡を残していると考える研究者はいませんが、精神／脳機能の局在性は、現在の認知科学や脳科学により洗練された形で受け継がれ、現在では「精神／脳のモジュール観」とよばれています。

「記憶のコピーモデル」が広まった第二の理由は、「認知科学」が、その黎明期において、人間の精神をコンピュータのアナロジーで捉えていたことです。この当時、人間の精神について、biological computer というメタファーがよく使われていました。ご存知のように、コンピュータには記憶に特化した装置（ハードディスクやメモリ）があり、人間の記憶もこれらの記憶装置との類推で考えられてきました。コンピュータとのアナロジーを用いて、「記憶する」とは脳内の記憶装置に情報をコピーすることで、「思い出す（想起する）」とはそこにアクセスをして情報を引き出すこと、というピクチャーが想定されたと考えられます。

記憶のコピーモデルでは、記憶のはたらきは「コピーと読み取り」という機械的で静的なイメージです。しかし、過去の体験を思い出すというような「想起」の側面にフォーカスした場合、それとは全く異なる記憶のダイナミックな特性が見えてきます。過去の体験を思い出すような場合、その特徴として、「思い出す度に、状況や文脈に応じて、その内容が著しく変化することが知られています」<sup>2</sup>。例えば、裁判での目撃者の証言が揺れたりするのはその典型的な例です。<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> 下條（1996:117）を参照

<sup>3</sup> ウォーターゲート事件の証人の一人、ジョン・ディーンの研究を詳細に調査した心理学者・ナイサー（Ulric Neisser）の研究（Neisser 1981）などが参考になる。

また極端なケースでは、全く体験していないことを過去の記憶として捏造するという「偽りの記憶症候群」(false memory syndrome)という現象もあります。1960年から1970年にかけて、米国において催眠療法によって幼児期の記憶を蘇らせるという試みが流行しました。「退行催眠」といって、フロイトの初期の理論の安易な応用なのですが、患者を催眠状態にして年齢を幼児期まで遡らせて、忘れていた記憶を思い出させる試みです。例えば、幼児期に親からレイプされたというような、無意識へと抑圧された記憶などがこの催眠療法の格好のターゲットです。こういった記憶は、実際に裁判での証言として採用されることもあったので、一時期それなりの社会的認知を受けていたようです。しかしその後の研究で、実はこうして引き出された幼年期の記憶の中に、催眠療法中にカウンセラーやセラピストとのやりとりの中で作り上げられていった偽りの記憶があることが分かってきました。そして、エリザベス・ロフタス(Elizabeth Loftus)ら心理学者の「偽りの記憶の形成実験」(「ショッピングモールの迷子」実験など)を通じて、幼児期の記憶は条件がそろえば捏造可能なことが明らかになってきました。<sup>4</sup>

「記憶はつくられる」という記憶の物語メタファーの観点から、記憶の能動的で構造的な側面に焦点が当たり始めたのは比較的最近のことで、こういった記憶の特性は、特に「自伝的記憶」(autobiographic memory)の研究を通じて理解が深まっています。自伝的記憶というのは、一言で言うと「過去の自分の体験についての記憶」です。自伝的記憶について、『記憶は嘘をつく』の著者で心理学者のジョン・コートル(John Kotre)は「記憶は一見、過去の正確な記録のように見えるが、実はそうではない。むしろその都度の状況に応じて、新たに構成されるものなのだ」<sup>5</sup>と述べています。こういった、記憶を想起する時の創造的でダイナミックな側面にフォーカスした考え方を、ここでは「記憶の再構成モデル」とよぶことにしましょう。

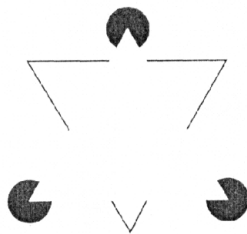
どうしてこのように記憶が変化するのでしょうか。コートル(1997:98)は、私たちの記憶には「オープン・スペース」、いわば空白部があると言います。昔の記憶は、日が経つに断片化して、隙間ができてしまいます。

そうすると、昔の体験を思い出す時に、私たちは無意識的にその空白部を埋めることで一貫したストーリーを構築しようと試みるのということです。記憶の再構築は、たとえば錯視、すなわち目の錯覚と比較すると分かりやすいかもしれません。図1の二つの図形を見てみましょう。

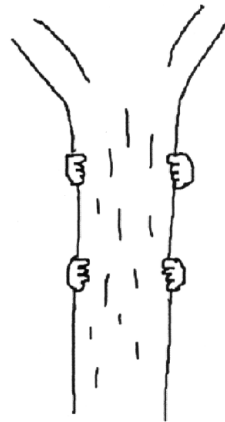
---

<sup>4</sup> Loftus and Ketcham (1994), Loftus (1997) や井上・佐藤 (2002:110) を参照。

<sup>5</sup> コートル (1997) や下條 (1999:79) を参照。



Kanizsa triangle



別冊日経サイエンス123・心のカステリヤ, 1998, p.34

図1 錯視の例

私たちは、これらの図を解釈するのに、そのままの形で認識するのではなく、無意識のうちに描かれていない部分を補って全体像を把握しようとしています。これとおなじように、記憶の断片がある時には、私たちはそれらの間に無意識のうちに橋を架けて物語を作ろうと試みるのです。そして、こうして出来上がったストーリーが、当初思っていたのと全く違う話になってしまうことさえあるのです。

次に、私たちがこういった過去の体験の記憶を思い出す時、何が決定的に重要なファクターとなるかを、記憶の再構成モデルで考えてみましょう。認知心理学者の下條信輔は、それは環境と身体であると言います<sup>6</sup>。記憶は、コピーモデルが想定するように脳の一部に局在しているのではなく、周囲の環境や本人の経歴などさまざまなものにもたれかかる形で成り立っているというわけです。記憶というのは、本来「他者／環境依存的」なのです。ある場所を訪れたり、旧知の友人に会ったり、懐かしいおもちゃに触った時に、ふと昔の記憶がよみがえった経験はだれにでもあるはずですが。こういった時、私たちは自分の身体を媒介にして、周りの環境とかかわることで、過去の記憶を再構成しているのです。

環境からの刺激の中で、記憶と最も深い関係にあるのはなんでしょう。風景などの視覚情報でしょうか、音楽などの聴覚情報でしょうか。実は五感で感じ取る情報の中で、嗅覚情報、つまり「匂い」が記憶と深くかかわっていることが分かっています。旅先で漂ってきた匂いを嗅いで、ふと過去の情景が浮かんできたという経験をもっている人は多いと思います。私は網走生まれで7歳まで港のすぐそばで暮らしていたのですが、成人してからしばらくぶりでこの場所を訪れた時のことを思い出します。車

<sup>6</sup> 下條 (1999:76-86) を参照

を運転して網走港まで行き、ドアを開けたとたんに、網走独特の強烈な磯の匂いが鼻腔に広がり、子供のころの記憶がまざまざと蘇った憶えがあります。この時は、なぜかトドやアシカの姿が浮かび、いてもたってもいられず、すぐに水族館まで車を走らせました。匂いと記憶の関係は、小説などの文学作品でもよく取り上げられます。マルセル・ブルーストの『失われた時を求めて』という長大な小説の冒頭で、主人公が紅茶に浸したプチ・マドレーヌの匂いで、過去の記憶を呼び覚ますシーンがとりわけ有名です。匂いの研究分野では、匂いによる記憶の想起を、この小説にちなんで「ブルースト効果／現象」と言うようです。

匂いが記憶と深い関係にあることは、脳生理学的にみると自然なことです。というのは、重要な記憶の中核である「海馬」が匂いの中核のごく近くにあるからです。海馬も嗅覚中核も大脳辺縁系という、脳の中でも最も古い部分に位置しており、この近くには扁桃体とよばれる感情を司る中核もあるため、匂いというのは快・不快の感情とともに記憶に刻まれることになります。匂いを嗅いで、昔の情景を思い出しながら懐かしい気持ちになるのはこのためだと思われまます。

ここまで記憶について、認知心理学や脳科学の観点から解説してきましたが、記憶研究における自伝的記憶の位置づけを確認するために、記憶のタイプ分けについての仮説を確認しておきましょう。現在、多くの記憶の研究者は「多元的記憶モデル」という、記憶を一様でなく複数の種類にタイプ分けするモデルを仮定しています。スクワイア (Larry R. Squire) のモデルで、記憶のタイプを確認してみましょう。<sup>7</sup> 記憶は、大きく分けて「短期記憶」と「長期記憶」に分かれます。短期記憶というのは、電話をかける時に番号を一時的に頭にとどめておくときに使う記憶です。一方の長期記憶は、文字通り長期にわたって続く記憶で、手続き的記憶と宣言的記憶に分かれます。手続き的記憶は、自転車の乗り方など運動技能についての記憶が代表的なものです。<sup>8</sup> 自伝的記憶がかかわるのは宣言的記憶です。宣言的記憶は、エピソード記憶という過去の体験の記憶と意味記憶という歴史の知識などの記憶に分かれます。自伝的記憶はエピソード記憶に加え、一部意味記憶がかかわることで形成されると考えられています。

自伝的記憶は、どこか記憶の箱の中にひっそりと入っているというわけではありません。私たちが生きていく様々な場面で身体を媒介して繰り返し想起されることで、少しずつ変容しながら私たちの中で生き続ける、そういうダイナミックな特性をもっています。

この講義で、自伝的記憶を取り上げた理由は、この記憶が自己アイデンティティの形成、つまり〈わたし〉の成り立ちに深く関係しているからです。この公開講座のテーマである、「旅」や「まち」や「出会い」の記憶が、〈わたし〉をどう作り上げ、ど

---

<sup>7</sup> Squire (1987:170) を参照のこと。

<sup>8</sup> このタイプの記憶は、自伝的記憶とは別の記憶中核（小脳など）によってコントロールされている。

う変容させるのかを、自伝的記憶にフォーカスして考えていきましょう。

## 2 自伝的記憶と<わたし>の形成

### 2. 1 自伝的記憶はいつから始まるのか

私たちの過去の体験の記憶である自伝的記憶は、人生のどの段階まで遡って思い出すことができるのでしょうか。皆さんの子供の時の記憶で最も古いものは何歳の時のもののでしょうか。5・6歳ころの記憶を持っているという方は多いと思います。4歳ではどうでしょう。さらに、3歳となるとずいぶん少なくなるのではないのでしょうか。幼年時の記憶が失われてしまう現象は、記憶の研究分野では「幼年時健忘」(childhood amnesia) とよばれています。そして、幼年時健忘の期間について、多くの研究者は3・4歳ころまでと考えています。つまり、私たちは3・4歳より前の出来事はほとんど思い出せないというのが定説です。<sup>9</sup>

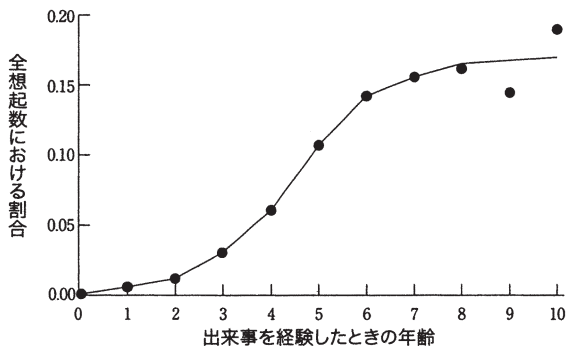


図2 幼年時健忘 (楨 2008:78)

もちろんもっと前の時期のことを覚えているという方もおられると思いますが、こういったケースの多くは親や年長の兄弟から昔話を聞かされて、つまり実体験に基づいてではなくいわば後づけで構築されたものである場合が多いと思われる。10年ほど前に、胎児の記憶や出生記憶(産道を通ってきた記憶を子供が覚えている)がメディアで話題になり、テレビで特番が組まれたこともありましたが、これも長期記憶の発達研究の観点からすれば眉唾と考えるべきでしょう。

乳児期における記憶の機能はまだ未発達ですが、生まれて数ヶ月の赤ちゃんにもすでに驚くべき記憶の能力が備わっていることが、認知科学の研究を通じて分かっています<sup>10</sup>。第一に、誕生して間もない赤ちゃんが、お母さんの話す言葉と、そ

<sup>9</sup> 井上・佐藤(2002:73)やコートル(1997:194)を参照のこと。

れ以外の人の話しを聞き分けられることが分かっています。第二に、触覚の記憶を視覚と結びつけて思い出すことができることが実験で確認されています<sup>11</sup>。第三に、記憶に基づいた意図的な行動ができます。例えば、リボンで足とモービルを結びつけ、足を動かすとモービルが動くような仕掛けを作って遊ばせると、その体験の記憶は、生後二ヶ月で数日間、三ヶ月では一週間もの間継続することが実験で分かっています。第四に、6・7ヶ月頃から「人見知り」が始まります。これは、いつも会っている人と、初めて見る人とを区別する再認記憶が形成されつつあることを示しています。最後にもう一つ、目の前の物に布などを掛けて見えなくした時に、布の下にあるものを思い出すことができるかという実験についてです。5ヶ月の赤ちゃんでは、目の前のおもちゃに布を掛けると、おもちゃへの興味は失ってしまいます。8～9ヶ月になると、布の下のおもちゃのことを覚えていてそれを捜そうとします。つまり、赤ちゃんはこの時期になると対象の永続性を理解できるようになるのです。

## 2. 2 自己認知の発達

人間は、すでに乳幼児の段階で、こういった驚くべき記憶の能力を発達させているわけですが、これが自伝的記憶の一部になるかという点、そうではありません。自伝的記憶のような長期にわたる記憶が可能になるためには、記憶と想起を司る海馬などの記憶中枢の脳生理学的発達とともに、自己の認識についての認知的発達が決定的に重要なのです。

私たち人間は、発達のどの段階で、自分を自分として認識できるようになるのでしょうか。生まれたばかりの赤ちゃんにとっては、自分と母親との区別はなく、自他は未分化です。自己の認識は、自分の内部からわき上がってくるというのではなく、他者を鏡にして、他者との関係の中でできあがると考えられています。自己認識の発達については、鏡を利用した実験を通じて、面白いことが分かっています。この実験は、まずは霊長類の自己認知の研究から始まり、それが乳幼児の発達研究に応用され、現在までにこの分野で興味深い研究成果が上がっています。

認知科学分野における霊長類の自己認知についての研究は、心理学者のギャラップ (Gordon Gallup) が行った「マーク・テスト」という鏡を利用したチンパンジーの自己鏡像認知についての実験が有名です。<sup>12,13</sup> ギャラップの実験を簡単に紹介しま

---

<sup>10</sup> コートル (1997:179-180) を参照

<sup>11</sup> Meltzoff and Borton (1979) を参照。

<sup>12</sup> Gallup (1970) を参照のこと。

<sup>13</sup> "It is clear that numerous researchers had used mirrors with the same intent as Gallup, to probe the concept of self-awareness. Gallup, however, was the first to provide a clear and decisive measure employing the mirror and observable determinants of the self." (Keenan *et al.* 2003:19)



しょう。彼はまず、チンパンジーの集団の中に鏡を置き、彼らに10日間鏡の前で遊んだり食べたり自由に過ごさせて鏡に慣れさせます。10日経過した後に、チンパンジーに麻酔をかけて眠ってもらい、その間に額の上など彼らが見えない場所に無臭の塗料などを使ってマークをつけます。そして麻酔から醒めたチンパンジーたちが、マークに気づいていないことを確認するために、まずは鏡を置かずに彼らを観察します。その後、集団に鏡を戻します。さて、チンパンジーは鏡を見てどのような行動をとったでしょう。彼らは、鏡を見てすぐに顔に塗られたマークに興味をもち、額を不思議そうにさわってみたり、さわった手をじっと見たりにおいをかいだりしたそうです。この実験で、チンパンジーは、鏡を見てそれが自分であるという認識、つまり自己鏡像認知ができることがはっきりしたわけです。<sup>14</sup>

人間の赤ちゃんがどのようなステップを経て自己を認識するようになるのかを確かめるために、今述べたマークテストを利用した自己鏡像認知の実験が応用されています。乳幼児は、四・五か月あたりでは、鏡を見ても無反応だったり微笑みかけたりするだけで、十一・十二ヶ月ころになってもまだ鏡に映った像を自分自身ではなく遊び仲間と認識しているようです。では、赤ちゃんはいつ鏡の中の自分を認識するようになるのでしょうか。鏡に映った姿を自分だと認識する自己鏡像認知の能力は、生後十八ヶ月くらいに芽生えるということが、マークテストを使った実験で明らかになっています。ビューラー・アムスターダム (Amsterdam 1972) やマイケル・ルイス (Lewis 1992) の実験では、自己鏡像認知は十八ヶ月ころから二歳までの間に発達するという結果が出ています。<sup>15</sup> すなわち、人間の乳幼児の場合、自分を自分として認識する基礎的な認知機能が芽生えるのは二歳まで待たなくてはならず、それ故、自己の認識を前提とする自伝的記憶もこの時期以降でなければ生じないと考えるのが自然です。

### 2. 3 「心の理論」の発達

自伝的記憶の発達にとってもう一つ重要なファクターは、人の立場に立って、他者の観点から自分を眺める能力です。認知科学の分野では、この心の働きは「心の理論」(a theory of mind) とよばれています。なぜ「心の理論」が自伝的記憶にとって重要かということ、この心の働きがあってはじめて、私たちは自分自身を外から観察し、相対化した上で自伝的物語に組み込むことができるからです。

このことを「自己」という観点から考えてみましょう。私たち大人にとっては、「自己」と言うのは二種類あります。一つは、物語る主体あるいは記憶する主体としての自己 (I) です。もう一つは、主体としての自己が記憶し物語る対象としての自己、

---

<sup>14</sup> ギャラップはコントロール群として、事前に鏡の前で過ごさせなかったチンパンジー集団に対して同じ実験を行った。鏡で自分のマークされる前の姿を見ていないコントロール群のチンパンジーたちは、自分の額につけられたマークに驚きを示すことはなかったそうである。

<sup>15</sup> Keenan *et al.* (2003) を参照のこと。

つまり客体としての自己 (me) です。後者の「客体としての自己」は、主体としての自己が、自分以外の他者の視点を借りて、他者の立場から眺めた自己です。客体としての自己には、自分に対する他者の評価や感情が何らかの形で反映されており、こういった他者の目を通した客体としての自己の認識が、私たちの自己物語や自伝的記憶の核となるのです。

心の理論の機能は、3歳ではまだ未発達で4歳ころから開花するというのが定説です。この発達研究に関しても、面白い実験があり、それについても簡単に紹介しましょう。Wimmer and Perner (1983)は、人間の幼児の心の理論の発達過程を探るために「誤信念課題」(false belief test)<sup>16</sup> とよばれる実験を開発しました。次がこの実験の概略です。

パーナーらの「誤った信念」課題を簡略化して説明すると次のようになる。最初に、人形劇などによって、次のようなお話を子どもに聞かせる。

「マクシは、お母さんの買い物袋をあける手伝いをしています。マクシは、後で戻ってきて食べられるように、どこにチョコレートを書いたかをちゃんとおぼえています。その後、マクシは遊びに出かけました。マクシのいない間に、お母さんはチョコレートが少し必要になりました。お母さんはく緑>の戸棚からチョコレートを取り出し、ケーキを作るために少し使いました。それから、お母さんはそれをく緑>の戸棚に戻さず、く青>の戸棚にしまいました。お母さんは卵を買うために出ていき、マクシはお腹をすかせて遊び場から戻ってきました。」

マクシという男の子を主人公とするこういうお話を聞かせた後、「マクシは、チョコレートがどこにあるかと思っているでしょうか？」という質問をする。これに対して、子どもが「く緑>の戸棚」を選ぶと、マクシの「誤った信念」を正しく推測することができたということになる。(子安 2000:96-97)

この誤信念課題に正解するのは、3歳の幼児ではまだ無理で4歳からということが実験で分かっています。

幼児は4歳から6歳くらいまでに、他者の立場に立って、他者の観点から自分を、そして世界を眺めることができるようになるのです。それに伴って、自伝的記憶も、よりクリアなイメージで心に刻まれることになるのです。

マークテストから自己認知の芽生えが二歳ころで、誤信念テストから「心の理論」の発達が4歳からということが分かりました。このような認知的発達を踏まえると、自伝的記憶が誕生する時期の目安は、諸説あるのですが、その原初的なものについては二歳以降、自己を客体として記憶するのは4歳を過ぎてからというのが妥当なところだと考えられます。

---

<sup>16</sup> サリーとアン課題ともよばれる。

## 2. 4 自伝的記憶と自己アイデンティティの形成

次に、自伝的記憶が〈わたし〉の成り立ち、すなわち自己アイデンティティの形成にどのように作用するのかを考えたいと思います。

自伝的記憶という人生の様々な体験の記憶が、〈わたし〉というものの核となっているということに異議を唱える人はいないと思います。では、どの時期の、どのような体験が、自己アイデンティティの形成に大きく影響するのでしょうか。私たちの社会的意識や世界観、自己の評価などはいつどのように形作られるのでしょうか。

これについてもいくつかの調査・研究が既に行われており、どの年齢の自伝的記憶が多いのかについて計量的に調査したところ、自伝的記憶の分布にある傾向が見られることが判明しています。60歳以上の高齢者を対象に調査をすると、典型的に次の図のような結果が得られます。

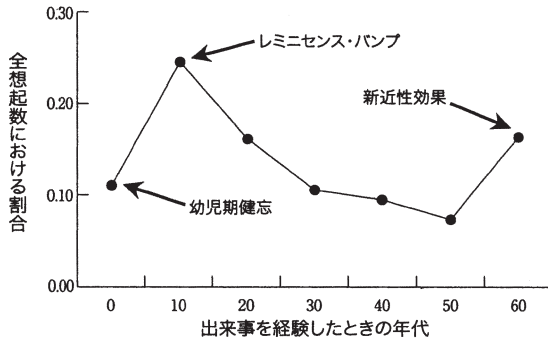


図3 レミニセンス・バンプ (槇 2008:77)

グラフの左端で、幼児期の想起が少ないのは、先ほど述べた幼児期健忘の現象です。グラフの右端で、想起数が上がっているのは、最近の出来事ほどよく想起されるという傾向で、「親近性効果」とよばれています。

興味深いのは、10代から20代にかけて、出来事の想起数の比率がグーンと上がっている部分です。これは、「想起の盛り上がり」(Reminiscence Bump)とよばれています。例えば皆さん、ヒット曲で記憶している曲数は、何歳くらいの時のものが多いでしょうか。やはり、ティーンエイジャーから20代の時の曲が多いのではないのでしょうか。思春期から青年期にかけての記憶が、なぜ後々まであざやかに残るのかについては、以下に挙げるいくつかの理由が考えられています。<sup>17</sup>

<sup>17</sup> 槇 (2008:82-83) を参照。

- ・出来事の新奇性や示差性（卒業，就職，結婚，出産など）
- ・認知的パフォーマンスの高さ
- ・記憶の検索に関する文化的要因（結婚などの適齢期の規範）
- ・自己アイデンティティの確立期と重なる

卒業，就職，結婚，別離などの，若い年代での個人史の出来事は，私たちの記憶に鮮やかに残り，それにまつわる記憶がくわし>つまり自己アイデンティティの核となります。もちろん，先ほど述べたように，これらの記憶も，その時々で微妙に修正されて再構築されていくわけですが。

「想起の盛り上がり」の時期の出来事は，結婚のような個人史的なものだけでなく，戦争や革命，大規模な事故などの社会的事象も私たちの自伝的記憶に大きな影響を及ぼすことが最近の研究で分かっています<sup>18</sup>。米国や日本を含む国際調査で（米国，ドイツ，日本，リトアニアの多くの世代を対象），「この50年間で起きた国内外の出来事や変化のうち最も重要と思われるもの」を尋ねたところ，青年期から成人前期にかけて経験した出来事の指摘が多かったそうです。例えばベトナム戦争を挙げたのは，その当時10代から20代の世代（日本で言えば団塊の世代），第二次世界大戦を挙げるのは，同様にその当時10代から20代の世代（団塊の親世代）でした。これらの調査から，私たちの自伝的記憶は，青年期を中心とした多感な時期に起こった大きな出来事や社会情勢によって強く影響されることが分かります。

### 3 集会的過去

ここまで主に自伝的記憶の特性を認知科学的な側面から考えてきましたが，次に社会情勢や社会構造の変化（ローカルなものもグローバルなものも含め）が私たちの自伝的記憶や自己アイデンティティの形成にどのような影響を及ぼしているのかを考えます。この問題を考えていく上でのキーワードは，「集会的過去」です。

集会的過去と自伝的記憶の形成の関係を考える前に，自伝的記憶の構築的特性について，自己物語という観点から復習しておきましょう。これまで，私たちの記憶というのは，心の引き出しに昔のまま保存されているのではなく，環境（匂いや情景）や他者との関係の中で，何らかの修正を施され再構成されながら思い出されるものであると述べてきました。この時に私たちが行っているのは，記憶の断片をつないで自己物語を編み上げるという，自分の過去の体験を再構築しながら意味付ける行為なのです。

私たちが過去の出来事の断片を頭に浮かべ，それらを結びつけて物語を作り上げる時に利用するのは個人の私的体験だけではありません。たとえ個人的な体験の記憶であっても，地域社会や国内外の大きな出来事との関連のなかで思い出すことが多いの

<sup>18</sup> 佐藤（2002:72）を参照のこと

ではないでしょうか。過去を想起し物語ることは、このように個人を越えた社会的な文脈に依存した、共同性の営みなのです。このような考え方は、フランスの社会学者のアルヴァックス (Maurice Halbwachs) の「集合的記憶」の概念に由来します。<sup>19</sup>

アルヴァックスの集合的記憶論の意義について、片桐 (2003:186) は、「集合的記憶が特定の集団を形成すること、そしてその反面として、集団の枠組みをとおして記憶が成り立つことを指摘した点」にあると述べています。集合的記憶を体現する集団の典型としてアルヴァックスが挙げるのは、家族と階級です。家族を例に挙げると、家族というのは誕生や死の儀礼の体験を共有し、それを共通の記憶として維持することで成り立つ集団であり、そして同時に、家族のメンバーは、それぞれの自伝的記憶を集合的記憶の枠組み (家族の儀礼) に依存して作り上げます。集合的記憶の枠組みがしっかりしている場合は、何を想起し何を物語に組み込むかは集団の枠組みによって規定されるという意味で「規範的な営み」(片桐 2003:129) なのです。<sup>20,21</sup>

私たちが過去の体験を想起し、自己物語を作る時に使うリソースとしてもう一つ忘れてはいけないのが「歴史」です。歴史は集合的記憶に比べて、カバーする事象の空間的範囲と時間幅が広く、共同化され構造化された専門家による記述です。

アルヴァックスは、集合的記憶と歴史を合わせて「集合的過去」とよびます。彼は集合的過去の特性を明らかにすると同時に、伝統社会から産業社会への変化に伴い、集合的過去が自伝的記憶や自己物語のリソースとしては縮小傾向にあることを指摘しています。アルヴァックスの「集合的過去の縮小」の議論は、フランスの歴史家のノラ (Pierre Nora) に引き継がれます。ノラの研究のキーワードは「記憶の場 (realm)」です。ノラは記憶の場を次の三つの種類に分けていますが、これらはいずれもアルヴァックスの「集合的記憶の宿る場」(片桐 2003:190) です。

- ・物質的な場：歴史的な名所や遺跡、彫像、慰霊碑、博物館や公文書館
- ・機能としての場：退役軍人会や同窓会のような集まり、教科書や辞典、遺言
- ・象徴としての場：宗教的、あるいは政治的な意味をもつ儀礼や葬儀

---

<sup>19</sup> アルヴァックスは、私たちが個人的記憶だと考えている記憶であっても、実際にはその人が所属する集団との関係でしか想起され得ないものだと考えます。「思い出の継起は、最も個人的な思い出の継起でさえ、常にわれわれと種々の集合的環境との関係の中に生じた変化によって、すなわち、結局はこれらの環境の個々の部分において、またその全体において起こる変形によって、説明されるのである。」(アルヴァックス1989:43)

<sup>20</sup> 階級は「個々の家族を越えた行動の伝統と記憶を持つ集団と定義」(片桐2003:128) される。

<sup>21</sup> 集合的記憶は、具体的には、日常の生活用具、家や町並み、記念碑や博物館の陳列物などの形で、現在生きている人に提示される。

ノラは、集合的記憶と歴史を含めた集合的過去の縮小・衰退について次のように述べています。

教会、学校、家族、国家などは、価値を保持し伝達することを保証する、記憶の共同体であったが、それらは終焉を迎えた。また、過去から未来への規則正しい移行を保証し、未来を準備するためには過去の何を覚えておくべきかを指示していたような記憶と一体化したイデオロギー—反動的であれ、進歩的であれ、革命的であれ—も終焉を迎えたのである。(ノラ 1996:16)

さらに、「集合的過去の縮小によって、記憶が個人的な事柄に転化する」(片桐 2003:191) と次のように述べます。

記憶は、集団によって担われなくなると、自分自身を記憶と一体化してくれるような個々人に宿ろうとする。(ノラ 1996:27)

ノラは、フランスにおける記憶の場のあり方の歴史を研究する中で、生きた集合的過去の縮小がすでに19世紀の末に始まっていると論じ、「19世紀の末において、とりわけ農村社会の崩壊によって集合的記憶が衰退してきたことに人々が気づき始めたとき、記憶が哲学や文学、社会科学などのテーマとなってきた」(ノラ 1996: 26) と指摘しています。

集合過去の縮小が「記憶の個人化」を招くというノラの主張は、ギデンズ (Anthony Giddens) の再帰的近代における「個人化」の議論や、ポストモダン思想研究におけるリオタルド (Jean-François Lyotard) の「大きな物語」<sup>22</sup> の凋落と近代の終焉についての議論と接続することができるように思います。例えば、集合的過去の衰退の議論は、大きな物語の凋落の議論に、次のように関連づけて考えることができます。集合的過去は、すくなくとも近代の始めは、「記憶の共同体」という近代的装置を媒介して人々に共有され、それ故人々が世界のリアリティを得るための参照点、すなわち大きな物語として機能していました。この時代は、集合的過去は共同幻想として、すなわち大きな物語としてリアリティがあったわけです。ところが、近代が後期へと移行する(あるいは近代が終焉に近づく)とともに、家族や地域といった「記憶の共同体」が空洞化し、それに伴い共同体を前提に共有していた大きな物語の価値が相対化されます。後期近代/ポストモダンに移行した後は、人々は大きな物語に頼ることはできず、彼らは自らそれぞれの「小さな物語」をどこから調達し、それによって自己物語を編み上げることを余儀なくされるのです。これが後期近代/ポストモダン

<sup>22</sup> 大きな物語とは、近代において、どの成員にもリアリティのあった共同幻想のことである。例えば、科学技術、政治イデオロギー、国民国家、などの規範的概念装置がそれにあたる。

の大きな物語の凋落に起因する「個人化」であり、記憶の個人化はこの一つの帰結と考えられます。

西洋社会では、近代から後期近代／ポストモダンへの移行は、ノラの指摘にもあるように、比較的時間をかけて進みましたが、一方日本における近代から後期近代／ポストモダンへの社会変化は、戦後速いテンポで、しかも独特な形で進展していきました。次の節では、日本の戦後社会の変化について、まず共同体の空洞化と個人化の進展の観点から、次に人々のリアリティの変容という観点から考察し、これらがどのような形で記憶の個人化に作用しているのかを考えます。

## 4 戦後日本社会における個人化の進展とリアリティの変容

### 4. 1 共同体の空洞化と個人化の進展—郊外化論の観点から

アルヴァックスやノラが集合的記憶の拠り所と考えていた家族に代表される伝統的共同体が、戦後日本社会においてどのように変化していったかについて、社会学者・宮台真司の郊外化論にそって見ていきましょう。宮台（2000）は、戦後の日本社会において郊外化<sup>23</sup>は次の二段階で進んだと分析しています。第一段階は1950年代半ばに始まる「団地化」、そして第二段階は1970年代後半からの「ニュータウン化」です。

団地化は1950年代半ばから1970年代前半までの間に、主に農村地域の住民が都市へと大量に移住したことで生じた現象です。この住民移動の結果、伝統的な共同体に大きく分けて二つの変化が生じました。一つは、地域から都会へと人が流出したことに伴う、伝統的な地域共同体の空洞化です。もう一つは、若い夫婦が伝統的大家族から離れ団地に移り住むことにより、家族の単位として「核家族」という新たな近代的家族形態が定着したことです。

その後、1970年代後半から「ニュータウン化」と宮台がよぶ、郊外に新たに建設された市街地への住民の移動がはじまります。宮台がニュータウン化にみられる変化を同時に「コンビニ化」ともよぶように、この時期にはコンビニ等の個人向けの消費サービスが急速に充実していきます。それにともない、食事など自分の身の回りのことを、家族ではなくコンビニ等の消費サービスに頼ることで済ませることができるようになります。結果として、地域共同体の空洞化の結果生まれた近代核家族というミニマルな「自由な愛の共同体」（見田 2006:84）さえも、ニュータウン化／コンビニ化の進展とともに、その関係が希薄化してリアリティを失って行きます。

このようにして、日本の戦後社会は、団地化とニュータウン化という二段階の郊外化を経て個人化が進展し、それにともない、かつて伝統社会には存在していたはずの集合的記憶のリソースも枯渇していくのです。

---

<sup>23</sup> 郊外化とは「旧住民に対して新住民が増える動き」のことである。



#### 4. 2 戦後日本社会におけるリアリティの変容

次に、戦後日本社会のリアリティの変容について見ていきましょう。以下では、戦後の日本社会において、今述べた共同体の空洞化と同時並行的に、人々の現実感（リアリティ）が時代とともに変容していったことを、社会学者の見田宗介が1990年に発表した研究と、それを発展的に継承した三つの研究を紹介しながら考えます。

見田（1995, 2006）は、戦後日本社会における情報化と消費化の進展にともない、人々のリアリティが変容していくプロセスを分析しています。彼は、戦後45年を振り返り、「現実」に対して三つの対概念（理想・夢・虚構）を対置することによって、日本の戦後史を三つの異なる段階に区分して、それぞれの時代をこれら「反現実」のモードによって特徴づけました。この時代区分の基本的な考え方<sup>24</sup>は、戦後の日本社会は高度経済成長期（夢の時代）を中心に、そこに至るまでの助走期（理想の時代）、高度経済成長という祭りの終焉後の時期（虚構の時代）、と三つに区分されるというものです。

見田は、この三つの時代における人々のリアリティは、それぞれの時代の「反現実」のモードを参照するかたちで規定されていると仮定しています。プレ高度経済成長期（理想の時代）に生きた人々が、政治イデオロギーを巡って闘争し、原子力発電のような科学技術に全幅の信頼を抱くことができたのは、彼らが「理想」にまっすぐに向き合い、そこからくいま・ここ>のリアリティを感じていたからなのです。また、「夢の時代」と名づけられた高度成長期は、泰平ムードに包まれながら「夢」見ることがリアルと感じられていた時代でした。オイルショックとともに経済成長が鈍り、ポスト高度経済成長期に入ると、時代精神は「理想」でも「夢」でもなく、「虚構」という新たな反現実のモードがくいま・ここ>のリアリティを支える拠り所となります。

見田の弟子にあたる社会学者の大澤真幸は、見田の議論を敷衍して、新たな時代区分の提案を行っています。<sup>25</sup> 大澤の主張は、夢の時代を理想の時代から虚構の時代への移行期ととらえ、この中間期をその前後の二つの時代へと解消することで、戦後日本社会の変化を「理想の時代」から「虚構の時代」への転換、とより一般的な形で捉え直そうというものです。大澤は、さらに、この二つの時代の転換点、すなわち「理想の時代の終わり／虚構の時代の始まり」の時点を戦後25年、日本万国博覧会（大阪万博）が開催された1970年に定めています。大阪万博は、「人類の進歩と調和」をテーマとして掲げて「理想の時代の極点を具現」する一方で、会場内に各国政府や大企業のパビリオンを配置することで虚構の時代の幕開けを予告しました。虚構の時代を象徴する代表的な出来事は、1983年の東京ディズニーランド開園でしょう。ディズニーランドは外の現実空間との徹底的隔離をはかることで、それだけで自立した虚構の空間を作り上げました。虚構の時代は、東京ディズニーランドのようなテーマパークが次々と生み出されるだけでなく、人と人との関係も虚構へと向かい、ついには家族の

<sup>24</sup> 見田・加藤（2011）を参照のこと。

<sup>25</sup> 大澤（1996, 2008）を参照のこと。



リアリティさえもが虚構性を帯び始めます。<sup>26</sup>

しかし、大澤（1996, 2008）は、虚構の時代も1995年のオウム真理教による地下鉄サリン事件により終止符が打たれたと主張します。「ハルマゲドン幻想」という虚構が、地下鉄サリン事件という暴力的な形で現実へ介入し、その結果多くの犠牲者がでてしまったことは、日本社会にとって大きなトラウマとなりました。これ以後、虚構、少なくともカルト的な虚構に依存して生きる意味を見い出すことへのリアリティは消え失せて、虚構にすらリアリティを感じられない時代が到来します。

さて、では虚構すらリアルでない「ポスト虚構の時代」<sup>27</sup>における、私たちのリアリティの拠り所はどのようなものなのでしょうか。ここで暫定的に仮定しておきたいのは、1990年代半ばを転換点とし今なお進行中の社会変化は、社会の情報化と消費化という観点からみて極めてドラスティックなもので、この情報化と消費化の質的変化が私たちのリアリティに大きな影響を与えつつあるのではないかという考えです。この仮説については、宇野（2011a, 2011b）や宇野・濱野（2012）の議論を批判的に検討しながら後ほど詳しく取り上げますが、その前にポスト虚構の時代を論じた二つの先行研究をごく簡単にみていくことにしましょう。

大澤（1996）の考察を踏まえてポスト虚構の時代のリアリティを論じた代表的な研究に東（2001）と大澤（2008）があります。この二つの研究について、ここでの議論にかかわると思われる部分に論点を絞っていくことにします。

東（2001）は、理想の時代から虚構の時を経て、彼が「動物の時代」とよぶポスト虚構の時代への変化を、リオタールの意味での大きな物語が段階的に凋落していくプロセスと考えています。理想の時代においては、政治イデオロギーや科学技術が大きな物語として機能していました。しかし、情報化と消費化の進展により社会のポストモダン化が進んだ虚構の時代においては、かつての大きな物語の価値は相対化されて共同幻想としてのリアリティを保てなくなります。そこで起こったのが、理想の時代の共同幻想をフィクション（虚構）で埋め合わせて大きな物語の延命をはかるという動きです。東は、大澤（1995）のオタク論に依拠しながら、虚構の時代においては、大きな物語の凋落で空いた超越的審級の座をサブカルチャーで埋め合わせるということが行われた、と主張しています。<sup>28, 29</sup> いわば「はりぼての理想」をつくることで、大きな物語の延命をはかったのが虚構の時代だということです。虚構の時代の終焉と言うのは、この捏造された大きな物語ですらリアリティを失い、超越的審級の座から大

<sup>26</sup> 見田（1995:28）を参照のこと。ここでは、この時代の家族の虚構性について、故・森田芳光監督の『家族ゲーム』の食卓場面の「視線の平行性」に言及しながら議論を展開している。

<sup>27</sup> 1990年代半ば以降の時代について、それぞれの論者は自分の仮説に則って独自の命名を行っているのだが（動物、不可能性、バーチャル、拡張現実等）、小稿では特にどれか特定の考えに依拠しないで議論する場合は、ニュートラルな表現として「ポスト虚構の時代」という表現を使うことにする。

きな物語が完全に消滅した状態へと世界が突入したことを意味しているのです。<sup>30</sup>

虚構の時代の終焉を上述のように仮定した上で、東はポスト虚構の時代の人間の「人間性」について次のような問題提起を行っています。すなわち、ポスト虚構の時代の人間は、大きな物語に依拠することなくどのようにして「生きる意味への渴望」を充足するのかという問題です。<sup>31</sup> 彼は、この問題を解く糸口をオタクのコミュニケーション様式に見いだしています。彼は、オタクというのは、社交は表面上活発に行う一方で、生きる意味への渴望は一人孤独に「キャラ萌え」<sup>32</sup> することで充足するという、いわば「解離」戦略をあえてとっている主体であると分析しています。このようなポストモダンの主体を、東は「データベース的動物」と名づけ、超越的審級を失った不安定な社会においては、彼らオタクの解離的な生き方こそが環境適合的であると主張します。

東は、大きな物語の凋落後にその座を占めているものがあり、それは「データベース」という「大きな非物語」であると考えます。データベース的動物という新時代の主体は、かつての主体のように大きな物語を参照しながら自己や世界を規定するということはせず、データベースと自ら作り出すキャラクター（小さな物語）を往復することで、彼らの動物的欲求を満たしていくというわけです。

次に、大澤（2008）がポスト虚構の時代をどう分析しているかをみていきましょう。大澤の今の社会に対する基本的な認識も、東と同様、わたしたちは「もはや「虚構の時代」の中にはいないのではないか」（大澤 2008:80）というものです。すなわち私たちは今、大きな物語の凋落で空位になった超越的審級の座を、サブカルチャーから架空の物語を調達して埋め合わせることにすらしなくなった時代にいるというのです。こうした時代において、私たちがリアリティを得るために拠り所とする参照点はなんな

---

<sup>28</sup> 東（1995:106）を参照のこと。この戦略は、消費の観点からとらえると大塚英志の「物語消費」となるし、コギャルの行動様式からみると宮台真司の「（世界の）有意味化戦略」となる。この点については、東（1995:133）を参照のこと。

<sup>29</sup> 例えば、オウム真理教という「オタクの連合赤軍」（大塚英志）は、大きな物語の捏造にカルトを利用した。科学技術信仰というかつての大きな物語の支えを失い、「ポストモダンのアイデンティティ不安」を抱えた理工系の若者たちにとって、この捏造された大きな物語こそがリアリティの拠り所となったのだ。

<sup>30</sup> 虚構の時代というのは、大きな物語が完全に消滅するまでの過渡期に相当するというのは、東（2001）、大澤（2008）そして宇野（2011a, 2011b）に共通した認識だと思われる。

<sup>31</sup> 「ポストモダンでは大きな物語が失調し、「神」や「社会」もジャンクなサブカルチャーから捏造されるほかなくなる。それはよいとして、ではその世界で人間はどのように生きていくのか？」（東2001: 46）

<sup>32</sup> 「キャラ萌え」とは、「キャラクター（シミュラークル）と萌え要素（データベース）の二層構造のあいだを往復することで支えられる」（東2001:75）単純な感情移入とは異なる感情充足の形態を指す。

のでしょうか。戦後の日本社会においてリアリティの触媒として機能する「反現実」が、「理想」から（「夢」を経由して）「虚構」へ変化していると仮定した上で、ではポスト虚構の時代の「反現実」何なのか、という問いを大澤は立てます。彼は、見田（1995）が行った、時代のリアリティを反現実のモードで特徴づけるという手法にこだわり、今の時代の反現実とは「不可能性」とであると仮定します。現在を特徴づける「反現実」は、虚構の時代よりもさらに現実との対立の度が高まり、不可能性という究極の反現実のモードとなっている、というのが彼の基本的時代認識です。大澤は、不可能性というのは「理想や虚構と違って「無」なの」<sup>33</sup> だと言います。大澤がこう考える一つの理由は、彼が「現実への逃避」とよぶ事態が日本社会の中で目につくようになってきたことです。「現実逃避」という表現は、通常「現実からの逃避」を意味しますが、大澤が問題にしているのは「現実への逃避」すなわち現実から離れるのではなく、逆に現実へと逃げ込む現象です。しかし、ここで大澤が言う「現実」とはただの現実ではありません。「これこそまさに現実！」と言いたくなるような生々しく凄まじい現実、痛みや暴力に直に晒された現実への逃避が、現代社会において前景化しているというのが大澤の観察です。

大澤は、この「現実への逃避」という奇妙な逆転現象を、ポスト虚構の時代の超越的審級の不在の論拠として用いています。かつて反現実が、理想や虚構のように、その時代の大きな物語としてリアルであった時代は、それらが現実からの逃避先として機能していました。こういった時代においては、例えば、人は現実から虚構へと逃避し、虚構の世界に耽溺することで現実の苛酷さを回避するとう戦略が可能でした。今「現実への逃避」という逆転現象が生じているのは、もはやリアリティを得るための参照点が不完全に失われ、かつてのように理想や虚構といった反現実への逃避が不可能となっているからなのだ、と大澤は分析します。大きな物語が完全に失われた世界では、現実から逃れようとしても、もはや「無」となってしまった反現実へと逃避することはできない。その結果として、「現実から現実そのものへの逃避が起き」<sup>34</sup> ているのです。「現実への逃避」という奇妙な逆転現象は、不可能性の時代の「空虚な反現実」を仮定すると、そこから自然と帰結する経験的事象の一つというわけです。

## 5 拡張現実の時代のリアリティと〈記憶〉の再構築

### 5. 1 バーチャルなわたし

東が動物の時代と名づけ、大澤が不可能性の時代とよぶ1990年半ばからのポスト虚構の時代においては、大きな物語の凋落と個人化の徹底によって、集合的記憶は私たちの自伝的記憶のリソースとしては十分機能しなくなっています。では集合的記憶から自己物語を編み上げるのが難しくなくなった今、〈わたし〉を確認する拠り所と

<sup>33</sup> 大澤・佐藤（2012）を参照のこと。

<sup>34</sup> 大澤・佐藤（2012）を参照のこと。

して私たちは何を頼りにすればよいのでしょうか。東は、動物の時代にはすでに頼るべき物語はなく、私たちはデータベースとの交信を通じて自己確認をするのだと言えます。データベースにアクセスして「萌え要素」を収集し、それらを独自に組み合わせキャラクターを二次創作し、それに「萌える」ことで生きる意味の充足をはかる、といったデータベース消費が動物の時代に適合した生き方だと主張します。この東の議論は、オタクたちのキャラクター消費にとどまるものではなく、私たちの日常行っているインターネットの利用へと一般化できます。

このことを考える上で、社会学者・鈴木健介のデータ化される「バーチャルなわたし」についての議論が参考になります。<sup>35</sup> 鈴木は、バーチャル化とユビキタス化の融合という情報社会の新たな進展にともない、私たちの個人情報や日常の消費活動等を通じて収集・蓄積され、それらがデータベース化される時代になっていると指摘します。例えば、私たちがネットショップで買い物をすると、その履歴が自動的にログとしてデータベースに記録・蓄積されます。インターネットバンキングなども同様でしょう。このように私たちの意志にかかわりなく、データベース上に自動的に蓄積された行動履歴の記録の集積を鈴木は「バーチャルなわたし」とよびます。ユビキタス環境で生まれたバーチャルなわたしのおかげで、私たちは、自分の行動履歴の自動解析に基づく「お薦め情報」（これがあなたの読みたい本です、行きたい店です）の提供を受け、それを日常生活を楽しむのに役立てています。つまり、現在私たちは、データベース上の自分の行動履歴のログという「記録」、すなわちバーチャルなわたしを常に参照しながら行動の指針をたてているのです。この時に参照するデータは、消費活動のログだけではありません。ブログやソーシャルネットワークの書き込みやメールの交信履歴など、過去の自分の発言記録を何かの目的で後になって参考にするかもしれません。このように「ライフログ」の蓄積を通じてバーチャルなわたしが日々形作られていくのです。

自伝的記憶とは過去の正確な記録なのではなく、むしろその都度の状況に応じて新たに構成されるものであるという「記憶の再構築説」、それから記憶というのは他者や環境にもたれかかるような形でありつつという記憶の「他者／環境依存性」について、第1章で述べました。しかし上で述べたように、現在、他者／環境は集合的記憶の想起を媒介する「メモリアル」（鈴木 2007:162）としては機能しなくなっています。鈴木は、バーチャルなわたしが偏在する現代のユビキタス環境では、集合的記憶にもとづく自己物語は後景化し、「自分に関するデータの蓄積から導かれた「宿命」を、端的な事実として受入れる」（鈴木 2007:155）ようになるのだと主張します。現在私たちが自己確認のために行っているのは、集合的記憶のリソースにアクセスして他者との関係の中で自己物語を編み上げるのではなく、データベースに蓄積された自分の行動履歴やインターネットにアクセスして入手した自分にとっての個別的なく現実>

<sup>35</sup> 鈴木（2007）3章「記憶と記録」を参照のこと。

(鈴木 2007:178) を端的な「事実」の記録として受入れることです。つまり、くわたし>が形作られるプロセスは、集合的記憶による記憶の再構築から、データベース上の記録の受容へと変化しているのです。<sup>36</sup>

## 5. 2 拡張現実の時代のリアリティと<記憶>の再構築

東 (2001) や鈴木 (2007) の情報化社会における主体形成についての議論は、やや乱暴ですが、次のようにまとめることができると思います。大きな物語の凋落後の世界では、インターネットという巨大データベース (大きな非物語) がいわば超越的審級の座を占めており、私たちはそのデータベースにアクセスして情報を入手し、その情報をもとに自分専用のキャラクター/小さな物語/<現実>を創り上げ、それを抛り所に感情の充足 (萌え) をはかたり自己確認をする、というものです。

文芸評論家の宇野常寛は、彼の代表的な著書である『ゼロ年代の想像力』と『リトル・ピープルの時代』<sup>37</sup>の中で、東 (2001) を批判的に考察しています。宇野は、東の「動物化」の議論は、ポスト虚構の時代が始まった1990年代半ばからゼロ年代に入るまでの社会構造の変化を正しく記述していると評価しながらも、ゼロ年代以降、時代はすでに大きく変化しており、それを記述するには「動物化」論の古い想像力では不十分で、まったく新たな想像力が必要とされると主張します。

宇野による東の「動物化」論の評価をもう少し詳しくみていきましょう。宇野は、東の「虚構の時代」から「動物の時代」への社会変化について、彼のキーワードを用いると、「アイロニカルな没入」から「アーキテクチャルな没入」への移行であると説明します。<sup>38</sup> アイロニカルな没入とは、大澤 (1996, 2008) が提唱した概念なのですが、分かっているけれども思わずやってしまう「意識的な知と行動的で無意識的な信との振れ」現象のことです。ここの文脈に即して簡単に説明しましょう。大きな物語が凋落した後、その空位になった超越的審級の座を埋めるべくサブカルチャーから物語を調達して、大きな物語を捏造したのが虚構の時代です。この時代、自分が依拠する大きな物語が文化的に仮構された虚像であることを知りながら、「あえて」

<sup>36</sup> 片桐 (2008:194-208) は、大きな物語の解体とともに集合的過去は縮小し、その結果として「物語の私化」、すなわち大きな/マクロな物語から小さな/ミクロな物語へ移行が起こったと論じている。これは、消費社会論的な観点からみると、大塚 (2001) の意味での「物語消費」への移行とパラレルな現象と思われる。しかしこの後時代はさらに変化し、インターネットの大衆化とともに、「物語消費」は東 (2001) の意味での「データベース消費」へと脱物語的 (ゲーム的) な進化を遂げることになる。

<sup>37</sup> 宇野 (2011b) の巻末には、文庫化にともなって追加された「特別ロング・インタビュー」が納められている。このインタビューは、著者自らがこれら二冊の著作の議論を振り返りながら批判的に考察を加えており、彼の思考の軌跡を辿るのにとっても参考になる。

<sup>38</sup> 宇野 (2011a:405-406) および宇野 (2011b:405) を参照のこと。

それを信じて行動することで物語回帰を果たすという没入形式がとられました。これを大澤は、アイロニカルな没入とよびます。これに対して東は、ポスト虚構の時代にはすでにサブカルチャーによる大きな物語の捏造の必要もなくなり、代わりにデータベースという「大きな非物語」のみに依拠することで生きられるようになるのだと主張します。宇野は、この動物の時代の没入はゲーム的なアーキテクチャに支えられており、「システムに支援された「アーキテクチャ的な没入」による物語回帰が支配的」（宇野 2011b:406）な状況へと社会が構造変化をおこしたのだとまとめます。しかし、「動物化」論を正当に評価し、その前提に立った上で、宇野は、時代はすでに「動物の時代」の物語回帰を追い越して、その次の段階に進んでいると言うのです。

つまり八〇年代の物語批判、九〇年代の物語回帰を通過して、究極の物語回帰としてゲーム的リアリズム、アーキテクチャ的な没入に辿りついた。そこは全員が「この一瞬を永遠のものにしてみせる」と考えてナルシスティックに行動している世界です。ここで残されているのは、そうした物語へと回帰したプレイヤー同士がいかにしてコミュニケーションするのかという問題だけだ、というのが僕の基本的な発想なのです。（宇野 2011b:410）

アーキテクチャ的な没入が支配的となり、すべての人が否応なく自動的にゲームに参加させられ、すべてのプレイヤーがそれぞれの小さな物語に回帰せざるを得ないのだ、というのが宇野のゼロ年代以降の社会状況についての基本的認識です。各プレイヤーが独自の小さな物語を生きた結果生まれたのは、「小さな父」たちがぶつかり合う「バトルロワイアル的」な状況です。<sup>39</sup> それぞれのプレイヤーがデータベースとの交信を通じて、引きこもりながらキャラ萌えしていた時代はすでに過去のもので、今やその時代を記述していた「セカイ系」的な古い想像力に代わる「ゼロ年代の想像力」が必要だ、と彼は主張します。宇野（2011a, 2011b）において、彼はそれを「拡張現実」的想像力とよんでいます。宇野の拡張現実のコンセプトについて説明する前に、彼が前提としていると思われるゼロ年代以降の社会変化について、情報化と消費化の二つの観点からみていきましょう。

まず情報化についてですが、日本では狭義の情報化、すなわちインターネットの進展に関して、この十数年の間に二つの大きな節目があります。一つは、情報通信基盤の整備や通信機器のテクノロジーの進化に伴うインターネットの大衆化です。日本においては、インターネットの利用は1997年くらいから急増します。この時代に始まり、現在も続いているのは、ウェブサイトを通じて情報を入手したり、検索エンジンを利用して情報検索を行うといった利用法でしょう。ここでは、インターネットは巨大デー

<sup>39</sup> 「小さな父」は宇野（2011a）、「バトルロワイアル」については宇野（2011b）を参照のこと。



データベースとしてイメージされています<sup>40</sup>。しかし、オライリー (Tim O'Reilly) が提唱する Web2.0 という集合知創出のための新たなウェブコンセプトが、twitter や facebook といったソーシャル・メディアの仕掛けと結びつくことで、インターネットの利用は新たな段階に進んでいます。インターネットは、人々がそこで常時コミュニケーションを取りあう、いわばソーシャル・メディアのプラットフォームへと変貌し始めたのです。インターネットの利用が、データベースからソーシャル・メディアのプラットフォームへと移行するのと平行して、消費の形態にも大きな変化が生じます。

日本社会における消費形態の変化を、戦後の理想の時代から簡単に振り返ってみましょう。理想の時代においては、三種の神器に代表される必需品の消費、モノの消費が典型的な消費形態でした。しかし虚構の時代に入ってから、ボードリヤール (1979) の意味での「記号的価値」の消費へと消費形態が変化し、消費社会への移行が進みます。その後、サブカルチャーにより仮構された大きな物語を消費する「物語消費」(大塚 2001)、データベースへの欲望に駆動される「データベース消費」(東 2001) へと消費形態は変化します。物語消費の時代に、特にサブカルチャーの世界において、二次創作という面白い消費文化が生まれます。二次創作とは、消費者がオリジナルをもとに、それを一部自分なりに改変して楽しむという消費の仕方です。データベース消費の時代になると、二次創作はデータベースとのやりとりでシステムティックに行えるよう進化します。ただ、物語消費やデータベース消費の時代では、二次創作されたキャラクターや小さな物語は、主にそれを創った消費者の感情を充足するためだけに使われていました (一人孤独に「キャラ萌え」する)。

しかしこの状況は、二次創作文化がひとたび Web2.0 の双方向ウェブサービスと結びつくことで劇的に変化します。情報社会論が専門の濱野智史は、この変化について「初音ミク現象」をその典型例としてとりあげて説明しています。「初音ミク」とは、ボーカロイドというヤマハの音声合成技術が初音ミクという少女キャラクターと合体して生まれたソフトウェアです。初音ミクを使って創作した楽曲が、ニコニコ動画という動画共有のプラットフォームに次々に投稿され、この数年国内だけでなく海外でも大きな話題となっています。初音ミクのブームに関しておもしろいのは、初音ミクというキャラクターがイラストやアニメーション、3Dムービーなどの形で二次創作されるだけでなく、初音ミクの楽曲に合わせて歌ったり踊ったりと、消費者が元ネタから二次創作、さらには三次創作した動画がニコニコ動画にアップロードされることでブームに拍車がかかっていることです。濱野は、「[元ネタ→派生作品(元ネタ)→派生作品…]」というように、ある作品が、また別の作品にとっての元ネタとなっていく<sup>41</sup> のを「N次ホップの連鎖」とよび、初音ミク現象は単に「二次創作」という

<sup>40</sup> ウェブサイトを記述する言語として早くから利用されている HTML というマークアップ言語自体も、文書を構造化することでデータベースとして扱うことを可能にする仕組みの一つである。

<sup>41</sup> 濱野 (2008:248) を参照のこと。

よりは「N次創作」とよぶべきだと主張しています。<sup>42</sup> 濱野は、ゼロ年代の消費は、あるコンテンツをネタにコミュニケーションを交わし、それが更なるコンテンツのN次創作を誘発するという、消費と生産が一体化した参加型消費という新たな消費の段階に入っていると考えています。ここでは、物語消費やデータベース消費の時代のように、消費者がオリジナルをもとに、あるいはデータベース上の情報を組み合わせて二次創作した作品を孤独に楽しむというのではなく、N次ホップの連鎖というコンテンツ（ネタ）をもとにしたコミュニケーションを継続することが希求されているのです。

情報化と消費化の進展にともない、今述べたように、ネット空間では Web2.0 を活用したN次創作の連鎖によるネタのコミュニケーションが前景化しています。そして、この十数年の間のできごとですが、このネット空間のコミュニケーションが、何らかの形で現実空間に影響を及ぼすといった現象が次第に目につくようになっていきます。社会のダークサイドで生じているものでは、「出会い系サイト」や「ネット心中」などが代表的事例でしょう。これらは、ネット空間でのコミュニケーションが現実空間の「性」と「生」に食い込んできた典型的ケースのように思われます。これら三面記事的な事例だけでなく、この十数年の間に、特に若者たちの間で、今後の社会参加の新たな可能性を拓いてくれるような興味深い動きが始まっています。その一つに、「アニメ聖地巡礼」とよばれる観光現象があります。<sup>43</sup> アニメ聖地巡礼とは、アニメのファンがアニメの背景となっている土地を見つけ、その土地を訪問し、その記録を文章や写真のかたちで残すといった現象です。この巡礼が、アニメファンと地元の人たちとの交流を誘発し、それがまちおこしなどの地域活性化につながることもあるため、最近マスメディアで取り上げられる機会も増えています。このアニメ聖地巡礼の場合も、アニメについてのネット上の情報や、それをネタにしたコミュニケーションが、巡礼行動を媒介してアニメの舞台となった土地へとリンクされて、さらにこれが現実空間におけるコミュニケーションや人間関係に影響を及ぼしているのです。

宇野 (2011a, 2011b) は、こういった事態は、虚構へのリアリティが「仮想現実」から「拡張現実」へと変容したことの結果なのだと考えます。宇野は、ゼロ年代に入る前は、虚構というのは、大きな物語であれ（理想の時代）、その文化的な仮構であれ（虚構の時代）、あるいはデータベースという「大きな非物語」であれ（動物の時代）、「<外部>＝もう一つの現実」（宇野 2011a:400）として「仮想現実」的に機能していたといいます。しかし、ゼロ年代に入った後は「外部」としての虚構はリアリティを失い、「虚構はむしろ現実の<内部>を多重化し、拡張する存在として機能」（宇野 2011a:401）しており、私たちの虚構に対するリアリティは、すでに「拡張現実」へ

---

<sup>42</sup> 濱野は、初音ミク現象を説明するには、ニコニコ動画の疑似同期の特性に注目すべきであると主張している。詳しくは、濱野 (2008) の第7章を参照のこと。

<sup>43</sup> 山村 (2011) が参考になる。



と変わったのだと分析します。そして、ゼロ年代のリアリティが参照する「反現実」はまさにこの「拡張現実」であり、ポスト虚構の時代は「拡張現実の時代」とよぶのがふさわしいのだと主張します。<sup>44</sup>「仮想現実」から「拡張現実」へというテーゼを念頭におくと、今紹介したアニメ聖地巡礼は、単にオタクたちが思いつきで始めた一時的流行というのではなく、ネット上でのコミュニケーションを現実空間に重ね合わせ、現実を多重化することでリアリティを得る、という「拡張現実」的想像力により駆動された虚構との新たな折り合い方の模索なのだと考えることができるのです。

ここまで簡単にまとめましょう。大きな物語が凋落した後のポストモダンへの移行期には、人は仮想現実的な虚構に依拠することでリアリティを得ようとしていました。しかし、ゼロ年代に入り、貨幣と情報のグローバル化にともなって世界が一つになり、〈外部〉の不在がリアルに感じられてくると、虚構を〈外部〉として仮構する仮想現実リアリティを感じられなくなります。一方、それと時を同じくして、情報化と消費化が新たな段階に入ります。情報化の面では、Web2.0が本格化してインターネットは巨大データベースからソーシャル・メディアのプラットフォームへと移行し、インターネットは巨大なコミュニケーション空間へと変貌します。他方、消費化に関しても、二次創作を孤独に楽しむ（萌える）といった物語消費やデータベース消費の段階から、ニコニコ動画での初音ミク現象のように、N次創作をネタにコミュニケーションを回すといった、N次ホップの連鎖による「ネタ的コミュニケーション」が新たな消費形態として定着し始めます。この二つの流れと相互に刺激し合いながら姿を現したのが、新たなリアリティの形、すなわち拡張現実なのです。

ネットのコミュニケーションは今やネット空間のみで自足するものではありません。例えば、ソーシャル・メディアによるコミュニケーションが現実空間に影響を及ぼす例は、ジャスミン革命に始まるアラブの春であれ、米国のOccupy Wall Streetであれ、世界各地で連鎖的に生じています。日本では、こういったネットのコミュニケーションを現実と重ね合わせる拡張現実の想像力が、世界に先駆けて早々と、サブカルチャーの領域で新たな消費文化と結びつきながら花開いていたのです。

近代の産業化の進展のなかで集会的過去は縮小し、それにより記憶の個人化が始まり、さらにインターネットの普及により〈わたし〉のリアリティは他者／環境との体験の記憶からではなく、データベース化された記録に依拠する形でしか得られない、といった事態が生じました。しかし、この20世紀末の状況は、今世紀に入って姿をあらわした拡張現実的な想像力によって大きく変わる可能性があるように、私は感じています。記憶とは、他者／環境にもたれかかる形でしか存在し得ない、他者／環境依存的なものだと述べてきました。拡張現実の想像力により生み出される「現実」は、

---

<sup>44</sup> 宇野 (2011a, 2011b) は明言はしていないが、拡張現実のコンセプトの前提となる世界の構造についての宇野の仮定と、大澤真幸が「不可能性の時代」において超越的審級の座は「無」となるという見解には相通じるところがあると思われる。

ネット上のコミュニケーションという共同性の営みによって多重化され拡張されています。つまり、拡張現実の時代のリアリティの裏には、いま生まれつつある新たな共同性の胎動が感じられるのです。希望的観測かもしれませんが、この新たな共同性が生み出す他者関係や拡張現実的な空間が、新しい時代の〈記憶〉の場になる可能性は十分にあるのではないのでしょうか。

#### 参考文献

- アルヴァックス, モーリス (1989) 『集合的記憶』 行路社
- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』 講談社現代新書
- 井上毅・佐藤浩一 (2002) 『日常認知の心理学』 北大路書房
- Wimmer, H. and J. Perner (1983) “Beliefs about beliefs: Representation and constraining function of wrong beliefs in young children’s understanding of deception,” *Cognition*. Vol.13.1, 103-128.
- 宇野常寛 (2011a) 『リトル・ピープルの時代』 幻冬舎
- 宇野常寛 (2011b) 『ゼロ年代の想像力』 ハヤカワ文庫
- 宇野常寛・濱野智史 (2012) 『希望論—2010年代の文化と社会』 NHKブックス
- 大澤真幸 (1996) 『虚構の時代の果て—オウムと世界最終戦争』 ちくま新書
- 大澤真幸 (2008) 『不可能性の時代』 岩波新書
- 大澤真幸・佐藤信 (2012) 「大澤真幸・佐藤信対談—60年代と現代をつなぐ思想」 『週刊読書人』 第2924号 (2012.1.27)
- 大塚英志 (2001) 『定本・物語消費論』 角川文庫
- Gallup, Gordon (1970) “Chimpanzees: Self recognition,” *Science*. vol.167, 86-87.
- 片桐雅隆 (2003) 『過去と記憶の社会学—自己論からの展開』 世界思想社
- Keenan, Julian P. and Gordon G. Gallup and Dean Falk (2003) *The Face in the Mirror: How We Know Who We Are*. HarperCollins Publishers. (『うぬぼれる脳—「鏡」のなかの顔』と自己意識』 山下篤子訳, NHKブック, 2006)
- Giddens, Anthony (1991) *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford Univ. Press. (『モダニティと自己アイデンティティ—後期近代における自己と社会』 秋吉美都, 安藤太郎, 筒井淳也訳, ハーベスト社, 2005)
- Kotre, John (1995) *White Gloves: How We Create Ourselves Through Memory*. Free Press (『記憶は嘘をつく』 石山鈴子訳, 講談社, 1997)
- 子安増生 (2000) 『心の理論—心を読む心の科学』 (岩波科学ライブラリー 73) 岩波書店
- 佐藤浩一・越智啓太・下島裕美 (2008) 『自伝的記憶の心理学』 北大路書房
- 下條信輔 (1988) 『まなざしの誕生—赤ちゃん学革命』 新曜社

- 下條信輔 (1999) 『「意識」とは何だろうか—脳の来歴, 知覚の錯誤』 講談社新書
- Squire, Larry (1987) *Memory and Brain*. Oxford University Press.
- 鈴木健介 (2007) 『ウェブ社会の思想—く偏在する私>をどう生きるか』 NHKブックス
- Neisser, Ulric (1981) “John Dean’s memory: A case study,” *Cognition*. vol.9.1, 1-22.
- ノラ, ピエール (2000) 「記憶と歴史のはざまに」『思想』 911, 13-37, 岩波書店
- 濱田智史 (2008) 『アーキテクチャの生態系—情報環境はいかに設計されてきたか』 NTT出版
- ボードリヤール, ジャン (1979) 『消費社会の神話と構造』 紀伊國屋書店
- 榎洋一 (2008) 「ライフスパンを通じた自伝的記憶の分布」『自伝的記憶の心理学』 (佐藤浩一・越智啓太・下島裕美編) 第6章
- Melzoff, A. N. and R. W. Borton (1979) “Intermodal matching by human neonates,” *Nature*. vol. 282, 403-404.
- 見田宗介 (1995) 『現代日本の感覚と思想』 講談社学術文庫
- 見田宗介 (2006) 『社会学入門—人間と社会の未来』 岩波新書
- 見田宗介・加藤典洋 (2011) 「見田宗介・加藤典洋対談— 9.11から 3.11へ」『週刊読書人』 第2914号 (2011.11.11)
- 宮台真司 (2000) 『まぼろしの郊外—成熟社会を生きる若者たちの行方』 朝日文庫
- 山村高淑 (2011) 『アニメ・マンガで地域振興』 東京法令出版
- Loftus, Elizabeth (1997) “Creating false memories,” *Scientific American*. 277, 70-75. (「偽りの記憶をつくる」 仲真紀子訳 『別冊日経サイエンス 123・心のミステリー』 1998, 71-77)
- Loftus, Elizabeth and Katherine Ketcham (1994) *The Myth of Repressed Memory: False Memories and Allegations of Sexual Abuse*. St. Martin’s Griffin (『抑圧された記憶の神話—偽りの性的虐待の記憶をめぐる』 仲真紀子訳, 誠信書房, 2000)