

文字の文化は声の文化を超え出るのか

周 藤 真 也

1 Linux の興隆とコンピュータ文化

1999年はコンピュータ⁽¹⁾文化においてLinux⁽²⁾という基本ソフト(オペレーティングシステム, 以下OSと略す)の興隆という点において, エポックを切り拓いた年として画することができるかもしれない。この年は, RedHat社⁽³⁾をはじめとして, 各社の開発するLinuxのディストリビューション⁽⁴⁾が商業的な成功の元に米国の株式市場に迎えられた年であり⁽⁵⁾, また日本においてもRedHat Linux⁽⁶⁾や, Turbo Linux⁽⁷⁾をはじめとする欧米製のディストリビューション, Vine Linux⁽⁸⁾, Laser 5⁽⁹⁾, Kondara MNU/Linux⁽¹⁰⁾といった日本製のディストリビューションが林立するようになったのもこの年であった。

ここには次のような背景が存在している。たとえば, レイモンド (Raymond, Eric S.) による「伽藍とバザール」[Raymond, 1997=1999]⁽¹¹⁾は, ストールマン (Stallman, Richard M.) らのGNU⁽¹²⁾のソフトウェア開発手法を伽藍に例えたことを超えて (むしろこの例えに反するように), Linux⁽¹³⁾と, オープンソースソフトの開発方法それ自体が, バザール型の開発として位置づけることを可能にしたことは, Linuxの理論的な支柱となったといえることができるかもしれない。だが, そこに見え隠れするのは, 反Microsoft的な志向でもある。すなわち, 「伽藍とバザール」のバザールがLinuxを指し示すことは, 「伽藍」としてのMicrosoft社を暗に指し示すことであるからだ。米国司法省は, 1997年10月にMacrosoft社に対して基本ソフト(OS)「Windows 95」とウェブブラウザ「Internet Explorer 4」との「抱き合わせ販売」を中止するよう提訴していた。またこれを経緯として, 1998年11月には, 基本ソフト部門とその他の応用ソフト部門に会社を分割するよう提訴していたのである。そうした米国司法省のMicrosoft社に対する, 反トラスト法(米・独占禁止法)違反の容疑とも重なり合って, ひとつの時代の雰囲気としてウィンドウズに取って変わりうるOSとしてLinuxに注目が集まってきた。Microsoft社が自社の開発する基本ソフト「ウィンドウズ」を販売した利益で巨万の富を築いたのに対して, Linuxが注目されたのはそれが完全にフリーな(無料の)ライセンス⁽¹⁴⁾であることだ。このことは, Sun Microsystems社⁽¹⁵⁾や, Netscape Communications社⁽¹⁶⁾, といった反マイクロソフトと目され

ている各社の動向にも少なからず影響を与えた⁽¹⁷⁾。

しかしながら、そこで注目されていたのは、実のところは Linux そのものというよりも、Linux を含めた UNIX 系の OS を中心として引き継がれてきたコンピュータ文化ではなかったか⁽¹⁸⁾。たとえば、Linux の開発手法は、ボランティアな経済の誕生として、従来までの企業組織という形態によるものとは違った、新たな協業モデルとして、経営学、経済学において注目されるようになった⁽¹⁹⁾。それは、Linux に特異なことがらではなく、UNIX 系の OS に限らず、コンピュータの開発にかかわってきた人々によって自発的に形成されたものとしてみることができる⁽²⁰⁾。オープンソースとハッカー（あるいはハッキング）⁽²¹⁾の文化は、コンピュータの技術的「進化」を支えるひとつの文化として在りつづけてきたのである。

もちろん、Linux が注目を浴びるためには、それなりに Linux が「使える」OS でなければならない。そうした意味において、Linux のディストリビューションという形で、パッケージ化したことによって（そしてそれがフリー＝無料または安価で入手できること⁽²²⁾によって）、UNIX 系の OS 敷居を低くし、容易に導入可能になってきていたのは事実である。また、Linux をはじめとして FreeBSD などのいわゆる PC UNIX は、高価なワークステーションを必要としたそれまでの商用 UNIX と違って、安価なパーソナル・コンピュータで動くだけでなく、少々古くなった（1、2 世代前の）コンピュータでも十分満足に動作するため、パーソナル・コンピュータの普及において、Windows 95以降の最初の世代のマシンがそろそろくたびれてきていた当時の状況に適合的であった。だが、そうしたこと以上に重要なことと思われるのは、パーソナル・コンピュータが企業等に普及し、イントラネットにおけるサーバー市場の需要が高まってきていたことであるとともに、インターネットの急速な普及ではなかったか。インターネットの普及は、それを支えているサーバーの多くが UNIX 系の OS で動いていることを暗に指し示す⁽²³⁾。Linux の興隆はそのことを記述してしまったように思われる。

したがって、Linux の興隆は奇妙な現象であったのである。すなわち、パーソナル・コンピュータの普及において、マイクロソフト社の OS でいえば、MS-DOS から、Windows 3.1を経由して、Windows 95というユーザー・インターフェースにおける文字ベースからグラフィックを中心としたものへの変化（いわゆる CUI=Character User Interface から GUI= Graphical User Interface への「進化」）は、使用感や「使い易さ」においてパーソナル・コンピュータを敷居の低いものにし、「誰でも使えるもの」⁽²⁴⁾に変化させた。そうした意味においては、Linux もまた然りである。すなわち、Linux をパッケージ化し、初心者でも少なくともインストールはできるようにしたこと、UNIX 系の OS における GUI 環境である X Window System 環境⁽²⁵⁾が整備され、After Step (Window Maker) や Gnome⁽²⁶⁾、KDE⁽²⁷⁾といったデスクトップ環境が展開し、充実してきたこと。しかし、それは同時に、UNIX 系の OS に典型的に見られるコンピュータ文化を

指し示していたのではなかったか。したがって、本稿で注目したいことは、パーソナル・コンピュータやインターネットの普及におけるテクノロジー上のことがらではなく、そうしたテクノロジーの深底にある哲学上のことがらである。そしてまた、本稿で注目したいことは、そうしたコンピュータ文化にみられるような組織的なことがらでもなく、経済的経営的なことがらでもない。UNIX系のOSに典型的にみられるようなコンピュータ文化をベースとして、こんにちのインターネット社会を見たときのある分裂についてであるのである。そのことは、こんにち、コンピュータをはじめとして電子メディアを論ずるときに往々にして覆い隠されてきた。本稿は、このことに光をあてたいのである。

2. 文字の文化としてのコンピュータ文化

このことを考えるとき、そうしたコンピュータ文化は基本的に「文字の文化」に属しているという認識を改めて提示しておくことは有効であるだろう。ここでいう「文字の文化 literal culture」とは、もちろんオング (Ong, W. J.) がそれを「口述の文化 oral culture」⁽²⁶⁾に対比させて論じたこと [Ong, 1982=1991] をもとにしている。オングは、一次的な口述の文化において思考と言語表現がどのようなものであったかを発掘し、そうした口述の文化から文字に慣れた者の思考と表現の生成過程、およびそうした文字の文化と口述の文化との関係を主題とした [Ong, 1982=1991]。そうしたなかで、現代的な状況として論じられたのは、エレクトロニクスの技術は、電話、ラジオ、テレビ、録音テープなどによって、われわれを、二次的な口述の文化へと引きずり込んだことである。吉見[1996]は、こうしたオングの議論における(1)口述(承)的(oral)、(2)書記的(chirographic)、(3)活字的(typographic)、(4)電子的(electronic)という四つのモードが積み重なってきたメディアの発展史を、メディア変容についてのマクルーハン(McLuhan, Marshall)の理解をもとに、(a)機械的な複製メディアに基づくもの/複製メディアに基づかないもの(複製性/一回性)、(b)文字に依存するもの/文字に依存しないもの(文字性/身体性)という二つの軸によって整理される次のような四象限図式によりにより表現している(図1)。

こうしたメディアの発達史観にしたがえば、コンピュータによるコミュニケーションは電子メディアの時代のものに位置づけることができるのかもし

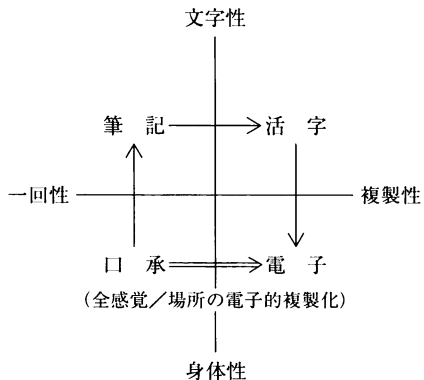


図1：メディア変容の積層構造
[吉見, 1996:21]

れない。しかしながら、果たしてコンピュータによるコミュニケーションはいかなる意味において口述的 (oral) であるのか？ あるいは、コンピュータによるコミュニケーションを、口述的 (oral) なものの下においてのみ位置づけることは妥当であるのか？ 少なくともオングはコンピュータを「文字の文化」に位置づけていたようである。

印刷によって新たな強度の段階にすすんだことばの逐次的処理 sequential processing とことばの空間化は、コンピュータによってさらに強化される。コンピュータは、ことばと空間および (電子的な) 位置運動との関わりを極大にし、分析的な逐次的配列をほとんど瞬時に実現することによって、それをもっとも効果的におこなうのである。[Ong, 1982 = 1991 : 278f.]

「電子メディア」を考える際、単純にコンピュータをテレビや電話などと一括して捉えることは、大きな誤りを犯すことであるように思われる。たしかにコンピュータによるメディア経験もまた、テレビや電話と同じく、身体的な要素をもっており、そのことを否定しようとは思わない。だが、われわれがここで確認するのは、コンピュータそれ自体は、依然として「文字の文化」に属するものであるということだ。いや、われわれは、テレビや電話などは「電気メディア electric media」として、コンピュータなどの「電子メディア electronic media」とは区別して考える必要があるだろう⁽²⁹⁾。そもそも、テレビや電話などは、われわれの経験する位相において、いかなる意味において電子的 electronic であるのだろうか。それらの製造技術から電気的なものから電子的なものに変わろうとも、機能としては依然として電気的なものときそのままにあるのではないのだろうか。それに対して、コンピュータを「電子メディア」として考えるとき、そこにはまさに電気メディアと電子メディアを分け隔つ特徴が別の形に変成されて組み込まれることになる。このことは、電気的であることと、電子的であることの差異が、アナログとデジタルの差異に相当していることと関係している。デジタルのデータ、デジタルの技術を、われわれの経験においてアナログ的に経験する。すなわち、われわれは、CD (Compact Disk) で音楽を聴くとき、CD に刻印されたデジタルのデータをみるわけではないし、デジタル表示された時計を見ると、その表示をもとにわれわれは時間感覚を構成する。そこで行われているわれわれの経験は、アナログ的なものの延長上においてであって、アナログ的なものから大きく変化はしていない。それは、まさに電子的 electronic というよりも、電気的 electric というべきものである。

それに対して、デジタルのデータの積み重ねが、コンピュータで扱うデータの基礎になっている。コンピュータで扱うデータが0と1という二値によって表象されることはいうまでもない。そうした意味において、いかなるコンピュータ言語も、プログラムも、プロトコルも、この二値の上に成り立っている⁽³⁰⁾。たとえ

ば、こんにちコンピュータで扱うデータ量の単位として一般的なバイト Byte は、0 または 1 の二値からなる 1 つのデータ (ビット bit) 8 つ (8 ビット) をひとまとめにするものであるのだが、それは $2^8 = 256$ 通りの表現を担うものでもある。このことは、コンピュータ上の文字データの扱い表れてくる。アルファベットは、英語では 26 文字しかなく、大文字、小文字、その他記号などをあわせても、一般的にヨーロッパの言語は 1 Byte の領域のなかで十分表現が可能である。それに対して、仮名、漢字から英数字まで使用する日本語の文字は 1 文字について $256 \times 2 = 65536$ 通りの表現を担う 2 Byte 必要となる。コンピュータで扱う文字データは、こうしたデジタルに基礎づけられた構築物として成り立っている⁽³¹⁾。

コンピュータ文化が、「文字の文化」としての性質をもつのは、こうしたデジタルに基礎づけられた取り決めの膨大な蓄積であることに依存している。たしかにこの蓄積は、こんにちのパーソナル・コンピュータの普及において、気づくことは少ないかもしれない。だが、それは、パーソナル・コンピュータが、まさにそのようなものを覆い隠し、できるだけ見せないことを目的として登場してきたことを反復し、反芻することにすぎない。むしろ、こんにちわれわれが置かれているのは、その差延において垣間見えてくる、まさにコンピュータが、そうした構築物の上に成り立っているということがらではないのか。パーソナル・コンピュータは、コンピュータの仕組みからわれわれを切り離し、コンピュータをブラックボックスに仕立てる。しかし、われわれは、何か分からないことがあると往々にして無数のジャーゴンに接することになる⁽³²⁾。そうしたジャーゴンは、コンピュータがそうした構築物の上に成り立っているものであることをわれわれに気づかせるとともに、自らの足下にあるよくわからないものによって、自らを成り立たせているというそのあり方は、そうした構築物がわれわれ自身に対する抑圧として機能していることを示している⁽³³⁾。

しかし、コンピュータが、そうした取り決めの構築物の上に成り立っていることは、何ととってもコンピュータ・プログラムを取り上げるのがわかりやすい。というのも、プログラムは、まさに端的に (しかしただ単純に) 「書かれたもの」として、われわれのもとに表出されるものでもあるからだ。コンピュータのプログラムを人間が作り出すとき、それはどのようなときに、どのような動作をさせるのかという取り決め (仕様) の集合であったり、そうした動作をコンピュータにおいて実現するためのアルゴリズムであったりするものとして捉えることもできる。だが、実際にプログラムを作り出す人間は、プログラムを書く。すなわち、プログラムとは、そのときにはただ単に、コンピュータ言語で書かれた、幾行にもわたるソースコードの集合体であると考えられるのである。

オープンソース・ソフトウェアの文化は、プログラムをソースの状態ですべて再利用可能な形で保存することをひとつの特徴としている。それは、ソース・プログラムをコンパイルしてオブジェクト・プログラムにしてしまい、もはやそこに何が書かれていたかを見えないものにしてしまうのではなく、目に見える形で保存し、

集蔵体(アーカイブ)⁽³⁴⁾を形成するのである。そうした、ソース・プログラムは、たしかにコンピュータ言語で書かれているけれども、多くはわれわれに比較的的理解可能な「高級言語」で書かれており、比較的容易に「読む」ことができるものである⁽³⁵⁾。

そうした、オープンソース・ソフトウェアの文化が、「文字の文化」に根ざしていること、そしてそうしたオープンソース・ソフトウェアがこんにちの、インターネット時代のひとつの基礎となる技術を作り出し、かつひとつの基礎となっていることを考えると、このことは大きいことのように思われる。たとえば、インターネットの代表的なサービスとしてホームページと電子メールを取り上げるとするならば、いわゆるホームページ、すなわち World Wide Web を構成する Web サーバーのソフトウェアにおいて、もっともシェアを持っているといわれる Apache⁽³⁶⁾というオープンソース・ソフトウェアは、全 Web サーバー中の3分の2を占めているし、電子メールサーバー (MTA= Mail Transfer Agent) のソフトウェアにおいて、現在でも多くのシェアを占めている Sendmail⁽³⁷⁾は、かつては3分の2のシェアを占めていたといわれている。それは、端的にサーバーの OS の選択において、さまざまな要素から、UNIX 系の OS が選ばれてきたこと意味している。電子メールや WWW のサービスを行うサーバーは、基本的に24時間365日運用しなければならず、容易に停止したりしてはならない。その重要性は、インターネット時代に突入してますます高まった。たとえば、電子メールはかつてはときどき行方不明になったものであるのだが⁽³⁸⁾、インターネット時代への突入はそうした不確実なメディアとしての電子メールを確実性のもとに置くことになる。そうして相対的に重要となったサーバーには、経験と実績から「安定性」が高いとされてきた UNIX 系の OS が選ばれることも多かった。

こうした UNIX 系の OS で動作するサーバーが、こんにちのインターネット社会を支えていることはまた、UNIX 系の OS で培われてきたコンピュータ文化が、こんにちのインターネット社会の無意識的基層をなしており、このことはときとして如実に現れてくることを意味している。UNIX 系の OS は、それ自身がすべてオープンソースのソフトウェアであるわけではないのだが、そうしたサービスを提供し、UNIX 系の OS において標準的とされるソフトウェアの多くがオープンソースのものであったり、オープンソースのソフトウェアで代替できるものが存在したりする。そうした UNIX の文化は、オープンソースということばかりでなく、プログラムの組み込みや設定においても、「文字の文化」が貫かれている。ソースのまま流通するオープンソースのソフトウェアを、サーバーのシステム管理者は、自分自身でコンパイルしてシステムにインストールしたり、また必要に応じてカスタマイズしたりする (それは、まさにプログラムの書かれたソースを読み、それに手を加えることである)。このことは、プログラムだけでなく、あるプログラムの環境設定を定義する設定ファイルにおいてもいえる。UNIX 系の OS の多くのソフトウェアは、テキストファイルへの記述において設

定を行うことができるようになっていく。たとえば、UNIX系のOSにおいて、もっとも一般的なメールサーバーのソフトウェアであるSendmailの設定ファイル、sendmail.cfは、難解であることで有名であり、sendmail.cfを書く（作成する）ためのソフト⁽³⁹⁾すら別個に存在している。UNIX系のOSにおける、多くのサーバーソフトウェアは、こうしたテキストファイルへの記述だけで、設定を行うような仕様になっている。

それだけではない。今日、インターネットの代名詞となっているWWW(World Wide Web)いわゆるホームページ⁽⁴⁰⁾や電子メールは、実際のところ文字を中心、あるいは文字をベースとしたものの上に成り立ったコミュニケーションであることは、すぐに気づかれるであろう。WWWは、通信プロトコルをhttp(HyperText Transfer Protocol)、ページの記述言語をHTML(HyperText Markup Language)というように⁽⁴¹⁾、HyperTextを基準にして構成されており、ページのソースという形で、ユーザーが容易に目に見えるテキストファイルになっている⁽⁴²⁾。一方、電子メールが、文字を中心としたコミュニケーションが支配的なものであることはいうまでもない⁽⁴³⁾。このことは、電子メールが、規格の拡張によって、今日画像や、ファイル等を送ることができるものになっているとしても、もっとも基本的なところでは貫かれている。すなわち、電子メールで送られる、画像やワードプロセッサなどで作成されたファイル(バイナリ・ファイル)は、エンコードという手法によって、テキストデータに変換され、実際には電子メールではそのテキストデータをやりとりしているのである。さらに、こうしたインターネット時代のベーシックなサービスは、クライアント・ソフトウェアによるサーバーとのやりとりもまた、文字を中心としたものになっている⁽⁴⁴⁾。このように、人間対人間、人間対コンピュータ、コンピュータ対コンピュータのコミュニケーションが文字を中心として繰り返し広げられているのである。

3. 文字の文化は声の文化を超え出るのか

こうしてわれわれは、インターネット時代におけるコンピュータが、依然として「文字の文化」に属するものであることを確認してきた。われわれが議論の端緒としたLinuxブーム、そのもととなったインターネット時代の幕開けは、まさに裏面ではこうした「文字の文化」としてのコンピュータ文化の再発見の文脈（あるいはその可能性）において記述できるというのが本稿の議論であった。けれども、コンピュータが、今まで論じてきたように、電気（電子）メディアのもつ「口述の文化」への回帰という側面よりも、「文字の文化」としての側面を色濃くもっているならば、その側面は電気メディアへの移行という経験を経たこんにちにおいてどのような位置価値をもつことになるだろうか。

この問題は、モダニズム、あるいはポストモダニズムの議論、およびそれをめぐる諸問題とも重なり合ってくる。なぜなら、ポストモダンの議論は、活字メディア

アから電気（電子）メディアへの移行に伴う、われわれの身体的感覚の変容に並行して生まれてきたものとも考えられるからである。

われわれは、ここにいくつかの混乱と、複層的な様相を確認することができる。コンピュータが「文字の文化」としての側面をもつことへの気づきは、電気メディアの時代への移行という経験を経た（ポストモダン以後の）現在－現代における「文字の文化」への「回帰」という様相を垣間見せる。あるいは、「文字の文化」としてのコンピュータ文化を、二次的な「口述の文化」への「回帰」後の2回目の「文字の文化」への移行としても捉えることができるかもしれない。しかし、そのように捉えるにせよ、そうでないにせよ、これには、電気メディアのもつ「口述の文化」への回帰という単線の回帰が、歴史上の事実から、われわれの歴史的な経験という形で、〈私〉の経験へと認識論的次元が移転したことを意味している。「口述の文化」への「回帰」の相を見せながら、図1で示された「口述（口承）」から「電気（電子）」の時代へ至るメディア経験を単線的に絶えず繰り返すということか含み込まれるのである。

それとともに、この経験は、かつてコンピュータを中心として、情報化社会が盛んに論じられたときに、言われてきた事柄が、反復され複製されるようにして再現される。そうしたものの中心が、管理社会としての情報化社会の側面である。たとえば、ポスターが論じた超パノプティコン [Poster, 1990=1991:136-87; 大澤, 1996:217] のように、コンピュータの普及による情報化の進展に付随する政治的志向についての議論が、再燃してくるのである。だから、この議論は、ポストモダンの問題というよりも、ギデンズらのいう近代の「再帰性」、あるいは「再帰的近代化 reflexive modernism」の概念に近い⁽⁴⁵⁾。それは、「文字の文化」に焦点を当てることの宿命でもある。なぜなら、常に「近代」と比定されてきた「文字の文化」に注目を当てることは、それは即その記憶を呼び覚まし、「近代」と結びつけて考えることを可能にするからである。

しかし、注意しなければならないことは、この「近代化」、すなわち「再帰的近代化」のいう「近代化」というのは、あの「近代化」のことではない。それは、あの（1度目の）「近代化」に対して、2回目以降の近代化のことであるとともに、現在を照射する単線的な視座（それが再帰的であるということである）によって「近代」を捉えることを超えようとするときに起こってくる〈まなざし〉であるはずだからだ。

テリー・イーグルトンは次のように言っている。

「ポストモダン」と呼ぶこと自体、モダニズムと完全に切り離されていないことを意味する。ポストモダンとはモダニズムを通り抜けて、モダニズムが強く影をおとす地点に着地したということである。もし、そうであるならば、ある種のプリ・ポストモダニズムのようなものがあって、それがポストモダニズムを通り抜けて、出発したのとはほぼ同じ地点に着地したと考えられない

こともない。もちろん、これはまったく移動しなかったということではない。
[Eagleton, 1997 = 1998 : 7]

いまやこれを「再帰的近代化」の概念と比較するべきであるだろう。ベックもまた啓蒙主義の決まり文句として「再帰的近代化は、近代化を乗り越えるために、近代化に依存していく」[Beck, Giddens, & Lash, 1994 = 1997 : 49] と言っていた。ベックはこれを方法論的、理論的に概念化することを目標としていた[Beck, Giddens, & Lash, 1994 = 1997 : 49]。しかし、われわれはここでひとつの「短絡」を犯してしまいがちだ。すなわち、「再帰的近代化」は「近代化」とは異なった概念として提起しておきながら、ここにおいてふたつの近代化は、重ね合わせられるのである。

われわれはここにポストモダンをめぐる現在、あるいはポストモダンをめぐる複層的なアンチノミーを見出している。それは、かつてリオータル(Lyotard, Jean-François)が「大きな物語の終焉」[Lyotard, 1979 = 1986]を論じたのに対して、「近代」という「大きな物語」⁽⁴⁵⁾に対する態度、あるいはポストモダンはすでに実現されてしまったという「物語」を選択するかどうかで分化する。すなわち、そこで「近代」という「大きな物語」を放棄し、「ポストモダン」という「物語」(ポストモダンはすでに実現されてしまったという物語)を選択した者にとっては、相手はいまだ「近代」という物語の中に住んでおり、そのことに盲目であるように見える。それに対して、「ポストモダン」という「物語」を選択しなかった者にとっても、「ポストモダン」という「物語」を選択した者は、「近代」という物語の中に住んでおりそのことに盲目であるように見える。なぜなら、「ポストモダン」という「物語」を選択する者は、その選択を行うために、「近代」に依存するからだ。前者は「近代」に安住し「近代」を超え出ようとする行為の不在において相手を「近代」に位置づけ、後者は「近代」を超え出ようとする行為そのものにおいて相手が呈する「近代」を読み取る。前者においても後者においても、「モダン/ポストモダン」は志向の先にある決して実現しえないものとして、いまだ実現してはいない(「近代」あるいは「ポストモダン」という彼岸)。

「時代は明らかに矛盾よりも二律背反に有利」[Jameson, 1994 = 1998 : 19]である。しかし、われわれが注意しなければならないのは、このことはまた、二律背反を矛盾の方へと押し込め、切り捨てようとする力と合わさっているのではないのか。もしそうであるならば、われわれが反対しなければならないのは、そうした力ではないのか。

こうしたことを考えてくると、「モダン(近代)」あるいは「ポストモダン」は現在において「記憶」の問題になったことを意味している。「ポストモダン」の物語を選択した者にとって、こんにちその「選択」の「記憶」が問題になるからであり、「ポストモダン」の物語を選択しなかった者たちがとる「ポストモダニズム」に対する排除の構造と戦わなければならない⁽⁴⁶⁾——そうした意味におい

て、「ポストモダン」の物語を選択しなかった者において、モダン＝ポストモダンが「記憶」の問題になるのは、それらが不断に「忘却」されるからである。

〈注〉

- (1) 筆者は、現在のコンピュータを「コンピュータ」と呼ぶことに対して、違和感をもっている。いまやコンピュータは、ただ compute (計算する) だけのものではなくなってしまったからだ。そして、筆者は、今日のパーソナル・コンピュータ (パソコン/PC) を「パーソナル・コンピュータ」と呼ぶことにも抵抗を感じる。なぜなら、いわゆる PC は、それが広く一般に普及し、ネットワークに接続されることにおいて、もはやパーソナルなものを逸脱しているからだ。
- (2) Linux は、1991年に当時フィンランドのヘルシンキ大学に在籍していたリーナス・トーバルス (Linus B. Torvalds) が OS の核であるカーネルをコンピュータについての勉強を兼ねて「趣味」で開発したのが始まりとされる。リーナスの自伝 [Linus & Diamond, 2001=2001] を参照。
- (3) 米レッドハット社 <http://www.redhat.com/>。
- (4) ディストリビューション (distribution) は、本来「配布」の意味であるのだが、これが転じて Linux の配布形態の意味で用いられている。具体的には Linux のディストリビュータ各社は、Linux の同社に必要なライブラリやソフトウェアをまとめてユーザーが利用しやすい形のパッケージにするのであるのだが、そうして作られたパッケージのことを指し示す。このパッケージと細かなチューニングにおいて、各ディストリビュータは競争する。
- (5) 米レッドハット社は、1999年8月11日に600万株の新株発行とともにナスダック市場に株式公開を果たした。こうしたことがらの経緯については、ヤング/ローム [Young & Rohm, 1999=2000], 佐々木・北山 [2000] 等を参照。
- (6) <http://www.redhat.co.jp/>。米レッドハット社は、この年に日本法人を設立した。なお、それまで RedHat Linux 日本語版の開発を行っていた㈱五橋研究所は、これによって米レッドハット社から RedHat Linux のライセンスを受けられなくなり、自らレーザーファイブ㈱を設立して独自の Linux ディストリビューション (Laser5 Linux) を開発・発売することになる。
- (7) 日本におけるターボ・リナックスの発売元であったパシフィック・ハイテック社は、この年にターボ・リナックス・ジャパンに会社名を変えた。 <http://www.turbolinux.co.jp/>。
- (8) Project Vine <http://www.vinelinux.org/>。
- (9) レーザーファイブ <http://www.laser5.co.jp/>。
- (10) Kondara Project <http://www.kondara.org/>。なおこのプロジェクトは2002年7月15日付で解散した。
- (11) なお原文の最新版は <http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>にて、日本語版の最新版は、<http://cruel.org/freeware/cathedral.html> に

て入手可能。

(12) <http://www.gnu.org/>。UNIX と同等なオペレーティングシステムをフリーソフトウェアとして開発するべく、1984年からはじまったプロジェクト。フリーソフトウェア財団 (<http://www.fsf.org/>) はこのために設立される。なお、GNU は、GNU is not UNIX という再帰的表現の頭文字を取ったものと主張されている。

(13) ストールマンによれば、Linux は GNU の成果と一体化することによってはじめて満足に動作するのであって、Linux それ自体が GNU/Linux と表記すべきであると主張される。

(14) こうした完全にフリーなライセンス形態として GPL (General Public License) <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>。オープンソース・ソフトウェアについては、川崎 [1999]、Young & Rohm [1999] 等を参照。

(15) Sun Microsystems <http://www.sun.com/>。

(16) Netscape Communications <http://www.netscape.com/>。

(17) たとえば、米サン・マイクロシステムズ社は、1998年8月に同社の開発する UNIX 系 OS である「Solaris」のフリー版の提供をはじめ、ネットスケープ・コミュニケーションズ社も自社の開発してきたウェブブラウザ「ネットスケープ・ナビゲーター (Netscape Navigator)」をもとに、ソースコードを一般に公開し、世界中のソフト開発者にボランティアで開発に参加してもらう「モジラ・プロジェクト (Mozilla Project)」<http://www.mozilla.org/>を立ち上げた。

(18) UNIX の設計思想をまとめたものとして Gancarz [1996=2001]。

(19) そうした着目によるものとして金子・松岡・下河辺 [1998]、國領 [1999] など。

(20) コンピュータにかかわる人々の情報交換に、コンピュータが利用されたのは、ある意味で当然のことである。コンピュータは、そのとき、コミュニケーション・ツールに変容する。

(21) 一般的にこうした文化においては、「ハッカー hacker」という語はコンピュータに非常に詳しい人物を指し示すのであって、不正アクセスやシステム破壊を行う者のことを意味しない。かれらはこうした破壊のことをクラッキング cracking、破壊者のことをクラッカー cracker と呼んで区別する。そうしたハッカーの文化については、ヒマネン [Himanen, 2001=2001] を参照。

(22) 製品パッケージとしては有償であるが、手間をかければ自分でダウンロードしてくることもできる。

(23) たとえば、ウェブサーバーでは、英 Netcraft 社の調査では、Apache のシェアは1999年には60%を占めるようになった (http://news.netcraft.com/archives/web_server_survey.html)。

(24) もちろん「誰でも使えるもの」には語弊を伴っている。一方では、「使えない」人々に対してリテラシーを身につけることが要求される (この点では「読

み書き」に比定されている)とともに、その一方で、「誰でも使えるものではない」側面を覆い隠す。

(25) UNIX系のOSにおける主要なウィンドウ環境。フリーのX Window System環境として、X11 <http://www.x.org/>ならびにThe XFree 86 Project <http://www.xfree.org/>。

(26) Gnome <http://www.gnome.org/>。

(27) The K Desktop Environment (KDE) <http://www.kde.org/>。

(28) オングの「口述の文化 oral culture」は、日本語の訳書 [Ong, 1982=1991] のタイトルにしたがって「声の文化」と訳されてきた。しかしながら、ここで論じようとしていることを正確に表現するには、この訳語は不的確であり、またこの明らかな「誤訳」(しかし「言い得て妙」でもある)は、事態を見えにくくしてきたように思われる。なぜなら、「声 voice」という概念には、そのもとへの帰依、すなわち帰依の対象としての〈声〉という意味が含まれることになるからである。つまり、「電子メディア」を二次的な「口述の文化」への回帰として捉えようとするとき、それはその議論自体が〈声〉に回帰=帰依するものとして、自らが論ずる議論の構造の中に自らが内属しようとする態度なのである。こうした「声の文化」という概念が呈してきたものが「音声中心主義 phonocentrism」であることにも注意。

(29) 少なくともマクルーハンの議論 (McLuhan & Fiore [1967=1995] など) では、メディアの文化史における現代的状況を電子的 electronic なものとしてではなく、「電気文化 electric culture」として捉えていたと考えられる。

(30) たしかにデジタルの二値も「文字」の一種であるのだが、ただし、「文字の文化」と、デジタルの二値とは別の概念として捉えなければならない。たとえばわれわれは、機械語をそのまま理解することが困難なように、高級言語で書かれたプログラムは、デジタルの二値性をはるかに超えている。

(31) 実のところ、このことはもっと丹念に見ていかなければならないだろう。コンピュータが扱うデータがデジタルデータであることはまさしくその通りであるのだが、そのことだけによっては、コンピュータの扱うデータは、単なる0と1の連続でしかない。その連続が意味をもって立ち現れるところには、そのデータとは別のところで、そのデータを定義することが必要なのである。

(32) こんにちパーソナル・コンピュータにおいて、一般の利用者がこうしたジャーゴンに接する機会が比較的多いのは、コンピュータ・ネットワーク関連のことからであるように思われる。

(33) このことはまさにマクルーハンが活字文化に対して見出した論点であることを忘れてはならない。

(34) そうしたソースコードの書かれた複数のファイルをコンピュータ上でひとまとまりに(して時には圧縮)するプログラムをアーカイバーと言い、それによってできたファイルをアーカイブと呼ぶ。ここで敢えて「集蔵体」を持ち出してき

たのは、もちろんミシェル・フーコー [Foucault, 1969] の議論を意識してのことであるが、本稿ではこの関係性を詳しく論ずることはできない。

(35) それは、オープンソースのプログラムが書かれたままの状態（すなわちテキストファイルの状態）で流通し入手可能であるからであり、コンパイル済のバイナリ・ファイル（それは書かれたプログラムが不可視のものとなる）のみが流通する商用ソフトとは異なっている。

(36) The Apache Software Foundation <http://www.apache.org/>。なお、Apache という名称は、そのもととなった NCSA HTTPD に何度も patch を当てたことから由来するといわれている。

(37) Sendmail <http://www.sendmail.com/>。

(38) そうしたことがらは、たとえば、電子メールを受け取ったらすぐに返信を出す習慣や、自分宛にコピーを送る習慣を生み出した。電子メールは、封書とは異なった「郵便的」な様相をみせている。

(39) WIDE CF や、m4 など。

(40) いわゆる「ホームページ」もまた、きわめて奇妙な表現である。われわれは、この「奇妙なもの」をウェブページと呼んだりすることもある。たしかに、ネットサーフィンをするのは、まぎれもなく世界中に張られたウェブ（蜘蛛の巣）の上かもしれないが、個々のページそれ自体はウェブではない。ホームページの「ホーム」とは、かつての Hyper Card (Apple 社のコンピュータ Macintosh に付属していた HyperText 環境を構築するソフトウェア) の「ホーム」のように自らが自らのために構築していくものという意味をもっていた。現在の「ホームページ」という語の一般的な用法において、「ホーム」の主体は、〈私〉から〈他者〉へ転位している。

マクルーハンが、インターネット時代の「予言者」として映るのは、マクルーハンの「予言」どおりに人々が行動したからにはほかならない。WWW が大ヒットし、インターネット時代を作り出すもととなった、Web ブラウザ“モザイク (NCSA Mosaic)” という名称も、「ネットサーフィン」という語も、マクルーハンの「韻」を踏んでいることを思い起こしてみよ。

(41) HTML の規格は、World Wide Web Consortium (W3C) <http://www.w3c.org/> が定めており、HTTP/1.1 の規格は RFC2616 に定められている。

(42) このことは、現在 HTML を扱うことを難しくさせるひとつの要因になっている。HTML の各社の思惑による独自の拡張や、Web ブラウザによって異なる表現（表示）、標準的で簡潔でない HTML を出力する HTML エディタの存在は、ホームページの作成を難しくし、HTML やスタイルシート (CSS:Cascading Style Sheets) についての知識が要求されることも多い。

(43) 電子メールが、文字を中心としたものであることは、一方ではコミュニケーションにおいていろいろなトラブルを引き起こす誘因にもなってきたと思われる。

(44) これは、telnet クライアントを使用して、当該サービスを提供しているサーバーの定められたポートにアクセスしてみれば、そのプロトコルで使用するコマンドを使ってサーバーとやりとりをすることができることによって提示することができる。

(45) 「近代」それぞれのものは、「近代」の「大きな物語」を可能にしてきた究極の「大きな物語」と考えられる。

(46) このことは、「近代」という歴史的なことがらを通して現在を照射してきた〈まなざし〉の中から遊離する〈私〉を取り出すことにおいて実現されるであろう。

〈文献〉

第1節

Gancerz, Mike, 1996, *The Unix Philosophy*, Butterworth-Heinemann. = 2001, 芳尾桂 訳『UNIXという考え方』オーム社。

Himanen Pekka, 2001, *The Hacker Ethic and the Sprit of the Information Age*, Random House. = 2001, 安原和見・山形浩生 訳『リナックスの革命——ハッカー倫理とネット社会の精神』河出書房新社。

金子郁容・松岡正剛・下河辺淳, 1998, 『ボランティア経済の誕生』実業之日本社。

川崎和哉, 1999, 『オープンソースワールド』翔泳社。

國領二郎, 1999, 『オープン・アーキテクチャ戦略——ネットワーク時代の協働モデル』ダイヤモンド社。

Linus Torvalds & David Diamond, 2001, *Just for Fun: The Story of An Accidental Revolutionary*, Harper Collins. = 2001, 中島洋 監修・風見潤 訳『それがぼくには楽しかったから——全世界を巻き込んだリナックス革命の真実』小学館プロダクション。

Raymond, Eric Steven, 1997, "The Cathedral and the Bazaar." = 1999 山形浩生 訳『伽藍とバザール』『伽藍とバザール——オープンソース・ソフト Linux マニフェスト』: 7-81, 光芒社。

佐々木裕一・北山聡, 2000, 『Linuxはいかにしてビジネスになったか——コミュニティ・アライアンス戦略』NTT 出版。

Young, Robert & Wendy Goldman Rohm, 1999, *Under the Radar*, Coriolis Group. = 2000, 倉骨彰 訳『OS 戦線異変あり』日経 BP 社。

第2節・第3節

Beck, Ulrich, Anthony Giddens & Scott Lash, 1994, *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*, Polity Press. = 1997, 松尾精文・小幡正敏・叶堂隆三 訳『再帰的近代化

—— 近現代における政治、伝統、美的原理』而立書房。

Eagleton, Terry, 1996, *The Illusions of Postmodernism*, Blackwell. = 1998, 森田典正 訳『ポストモダニズムの幻想』大月書店。

Foucault, Michel, 1969, *L'Archéologie du savoir*, Gallimard. = 1981, 中村雄二郎 訳『知の考古学』河出書房新社。

Jameson, Fredric, 1994, *The Seeds of Time*, Columbia University Press. = 1998, 松浦俊輔・小野木明恵 訳『時間の種子』青土社。

Liotard, Jean-François, 1979, *La condition postmoderne*, Minuit. = 1986, 小林康夫 訳『ポストモダンの条件』書肆風の薔薇。

McLuhan, Marshall, 1962, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press. = 1986 『グーテンベルクの銀河系 —— 活字人間の形成』みすず書房。

——, 1964, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill. = 1987, 栗原裕・河本仲聖 訳『メディア論 —— 人間拡張の原理』みすず書房。

McLuhan, Marshall & Quentin Fiore, 1967, *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, Jerome Agel. = 1995, 南博 訳『メディアはマッサージである』河出書房新社。

Ong, Walter Jackson, 1982, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Methuen. = 1991, 桜井直文・林正寛・糟谷啓介 訳『声の文化と文字の文化』藤原書店。

大澤真幸, 1995, 『電子メディア論』新曜社。

Poster, Mark, 1990, *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*, Polity Press. = 1991, 室井尚・吉岡洋 訳『情報様式論』岩波書店。

吉見俊哉, 1996, 「電子情報化とテクノロジーの政治学」『メディアと情報化の社会学』(岩波講座現代社会学22) : 7-46, 岩波書店。

[注記]

・本稿は、2001年4月21日に筑波大学内で開催された第14回筑波社会学会大会における同名の定例研究会報告をもとにしている。

・本稿で言及するシステム名、製品名は、一般的にそれぞれ各社の商標または登録商標である。本文中では、TMマーク、[®]マークは省略している。