

# I Agree

## 情報社会における「同意」の行方

芝尾幸一郎

2004/01/29

### 概要

この論文は、自分が作ってきた作品をもとに、次の二つのことを考えている。一つは自分の決定の結果、何が起こるのか不明確になっていること。私たちは、自分の同意や決定の結果、どの様に他者に影響を与えるか解らない「責任のインフレーション」という事態を抱え込んでいる。もう一つは、同意やルールが遍在化し、もの凄い勢いで増大していること。このことは、「ルールのインフレ」を引き起こしている。

この二つの事象が繋がっていることをルーマンの信頼の概念をもとに明らかにしている。複雑に機能分化した社会では、他者の行いをいちいち細かく確認することは不可能なので、他者の行為を、便宜上信頼することにして、社会を回している。けれども科学技術の発達により、他者の行為（或いはミス）が人類を滅亡させうる程の影響力を持つ現代では、その他者の行為を信頼するために、出来ることを制限しようとする。その結果、自由は制限されることになる。自由の無い社会に於いては、本来厄災を引き起こすと恐れられてきた「バグ」が逆説的に自由を呼び込むことになる。

## アブストラクト

私は「I Agree」というテーマで作品を作ってきた。その作品は、同名をタイトルとするインストール、ソフトウェアである。それらの作品は、「アイヒマン」「シュリンクラップ契約」をそれぞれ、モチーフとしている。

アイヒマンというモチーフをもとに、私たちは、現在、システムチックな業務による同意によって、遠隔地にいながら他者を傷つけてしまうかも知れない社会に生きていることを論じた。次に、シュリンクラップ契約をもとに、今日、様々な形で契約に同意しなければならない社会に生きていることを論じた。

まとめるならば、遍在化した同意や決定によって、私たちは思わぬところで、匿名の第三者を傷つけてしまう社会に生きていることになる。

複雑化し、機能分化した社会において、他者を傷ついたり傷つけられたりしないために、高い安全性、高い信頼性が要求される。しかし、そのことは同時に選択肢を狭める結果になる。

つまり安全性を高めるために、他者の行動を監視したり、ルールを増やしたり、人間を選別する社会になる。そして、その様な行動の制約には、情報技術は欠かせない。

けれども、情報技術が、身の回りに遍在化するに従って、ソフトウェア公害と呼ばれる事態が進展する。それは、主にバグによって引き起こされ、しかもソフトウェアにバグが入り込む確率は、どんどん高くなっていく。なぜなら、人の欲望にフィットする為には、ソフトウェアに高い可用性を与えなければならないからだ。

些細なことが原因で、大きな厄災を引き起こしてしまうリスク社会では、それ故に、人々は強迫神経症的に安全を求めるようになる。しかし、そのことによって、不自由な社会になる。

その不自由な社会に対抗するためには、二つの方法がある。

一つは、技術に対する理解を深めること。

もう一つは、あえてバグを呼び込むことである。先に書いたように、バグは大きな厄災の引き金になる。けれども、一方で、不自由な社会に自由を呼び込む契機にもなる。

最後に、その様な論文をもとにどの様な作品を作るのか論じる

### キーワード

アイヒマン、スペシャリスト、シュリンクラップ契約、信頼、複雑さ、リスク社会、ソフトウェア公害、監視社会、バグとしての美術

# ABSTRACT

A subject of my thesis is "Agreement". I made artworks under the influence of this subject, and that are classified in two types. One is a Installation and the other is software. Installation artworks refer to Eichmann who was Nazi Officer. software refer to shrinkwrap license.

Being based on Eichmann study, I find out that There is a danger that We injure anonymous people on decision in labor. and being based on shrinkwrap license, We face the world surround by many contracts and many agreement in various state.

So ubiquity decisions made me would do harm to me or anonymous people.

We need High level safety and trust, Because We lived in high complex and specialized world. but those world bind liberty.

For secure society, We begin to watch other people carefully, make many rules we followed, separate upper class and lower class. and Computer Power support those activities.

As Computer spread whole world. software pollution would be caused. this cause of pollution is software Bug. and Software bug may increase, because Computer include flexibility essentially.

In risk society that little trouble cause big disaster, We need secure society fanatically. but this desire restrict potential in the world.

We have two alternative ways in secure society.

One is improvement of information literacy.

The other is daring to undertake software bugs, or social bugs. Bugs cause disaster, but bugs make free circuit in secure unfree society.

keyword

Eichmann, specialist, shrinkwrap license, trust, complex, risk society, software pollution, watching society, Art as Bug

# 目次

1	序	5
2	I Agreeとは何か？	6
3	モチーフ説明	9
3.1	アイヒマンについて	9
3.1.1	個人的背景 - アイヒマンについて	12
3.2	シュリンクラップ契約	13
3.2.1	個人的背景 - 契約について	17
3.3	3章のまとめ	17
4	リスク社会は、安全性を希求するが故に、再びリスク社会化する	18
4.1	機能分化した社会と、信頼	18
4.2	ある得る可能性を縮減するためのシュリンクラップ契約	20
4.3	高リスク = 高信頼 = 高監視社会	21
4.4	ソフトウェア公害	22
5	危険社会における二つの薄明かり	25
5.1	先端技術とソフトウェア技術の違い	25
5.2	バグとしての美術	26
6	あとがき	28

# 1 序

この論文では、自分が、「I Agree」と言うタイトルで作ってきた作品から、その背景をなす思想について検討する。その思想とは、情報化し、複雑に機能分化した今日の社会において、決定や同意がどのような意味を持ちうるのかという問題と関係している。

自分が、大学院の二年間を通じて作った作品は、ハンコを押す作品、コンピュータをインストールする際に、「I Agree」ボタンを押す作品である。

組織の一員として机の上でハンコを押す行為と、単に消費者としてコンピュータ上の「I Agree」というボタンを押す行為は、一見何の関連も無いように見える。けれども、その二つは情報時代の同意と責任を考える上で、つながりを持っている。人々はアイヒマン裁判の時、日常業務のように人を殺す人間に対して恐怖を覚えた。一方、情報社会においては、自分の操作のちょっとしたミスによって、匿名の第三者が被害を受けてしまう可能性に怯えなければならなくなったといえるのではないだろうか？私たちは悪意なしに人を危険に陥れてしまう社会を生きていくことを余儀なくされてしまう。

ここで、簡単に本論の構成を提示する。

- 1章では、この論文の概略を述べている
- 2章では、自分が「I Agree」と言うテーマで作ってきた作品について説明する
- 3章では、作品を作る際のモチーフになった「アイヒマン」、「シュリンクラップ契約」とは何か説明している。
- 4章では、その二つのモチーフを、ルーマンの信頼という概念や、ベックの危険社会などの概念を通じて、より一般的な問題に繋がっていることを示す。
- 5章では、その様な時代にあって私たちが取りうる選択肢とは何があるかを示す。
- 附記として、その様な思考をもとに、卒業制作展でどのような作品を作るのか説明する。

## 2 I Agreeとは何か？

### この章の概要

この章では、私が大学院の2年間に「I Agree」というテーマで作ってきたインストールとソフト作品について論じる。二つとも、同意することを主なテーマにしている。

### summary

This section refer to Innstarations and Software artworks which I made.



図 1: I Agree 前景

私は、この学校でI Agreeと言うテーマで作品を作ってきた。それは、大きく分けると、ハンコを使ったインストールと、ソフトウェアなどをインストールする際に出てくる、「I Agree」と言うボタンを使ったソフトウェア作品という二つの方向性から構成されている。まず最初に、ハンコを使ったイン

ストールについて説明する。

I Accpet (prototype 1)は、2003年1月に学内発表の為の prototypes として作られたインストールである。この作品は、事務机、「決」と「未」(プロトタイプでは間違えて、「未」という字が使われた)と言う字のゴム印、そして書類によって構成されている。



図 2: 机の上から見た図

観客は椅子に座り、事務机に置かれた書類に、「決」と「未」のいずれかのハンコを押すよう求められる。あらかじめ書類には、ハンコを押すための四つ欄が区切られていて、先の3つの欄には、既に「決」のハンコが押されている。つまり、鑑賞者が、最後の欄に「決」のハンコを押せば、通常の書類と同じく、その書類に書いてある内容は実行され、逆に「未」のハンコを押せば、実行しないことを意味する。また、書類には白紙委任の

意味を込めてあえてなにも命令に当たるモノを書かずに、四つの欄以外は白紙のままにした。鑑賞者は、書類に何の内容が書いてあるか分からないまま、「決」か「未」のいずれかのハンコを押すような状況に置かれる。鑑賞者が、その書類を承認する意味で、「決」のハンコを押した場合、以下の様なメッセージの内、任意に選択されたアナウンスが流される。

橋が落ちた。15人死んだ。

新薬に副作用が見つかった。3人死んだ。

トラックがぶつかった。2人死んだ。

電車が脱線した4人死んだ。

食べ物の中に有害物質が含まれていた。6人死んだ。  
標識のない崖から車が落ちた。2人死んだ。  
ガスが漏れた。6人死んだ。  
点滴液に、菌が混じっていた。12人死んだ。  
ビルの外壁がはがれ落ちた。1人死んだ。  
作ったモチが堅すぎた。4人死んだ。  
スキー場で雪崩が起きた。3人死んだ。  
ダイエット食品に劇物が混入されていた。7人死んだ。  
エレベーターが落ちた。5人死んだ。  
etc...

つまり、アナウンスによって、何らかの事故により匿名の誰かが亡くなることが告げられるのである。

一方で、その書類を否決する意味で「未」のハンコを押した場合、「貴方は組織に背きました。外に出てください」というアナウンスが流れる。鑑賞者は、作品鑑賞を中断させられ、外に出る様に要請される。再度鑑賞する際は、再び椅子に座り直し、「決」のハンコを押すことが求められる。

なお、この展示の時に、作品のテーマが英語のAccpetと言うよりは、Agreeと言うニュアンスに近いのではないかとの助言を受けて、それ以後、Agreeと言う言葉を使うようにした。



図 3: 電球を消す



図 4: 炎を消す

I Agree (prototype 2)は、2003年7月に、学内中間発表に於いてコンセプトを発表した。prototype 1と同じく、鑑賞者は、机に向かって、書類に「決」のハンコを押すことになる。この場合は、4x4のマトリックス状に並んだ豆電球のうち、任意の一つが消えるパターン、同じく3x3のマトリックスに並んだろうそくが消えるパターンを提示した。前回、「決」のハンコを押すことで何人亡くなったとアナウンスすることで、匿名の他者の死を表現していた。今回は、同様の表現を、光や炎が消えることで暗喩しようとした。



図 5: 心電図を模倣した

I Agree (prototype 3)は、2003年9月に、「メンズフェスティバル名古屋」および「第八回VR学会岐阜大会作品展示」に出展した。メンズフェスティバルとは、男性学について考えようと言う集まりである。男性学は、女性学の盛り上がりを受けてそれを男性の直面する問題に適應すべ

く誕生した学問である。女性学の影響を受けているために、社会学の分野から始まった。女性が社会から抑圧されているように、社会の中心だと見なされている男性自身も、実は抑圧によって苦しんでいるのではないかという問題意識を出発点にしている。メディアアートと社会学という一見繋がらないように見えるが、自分の作品について、特にアートに関心を持っているという訳ではない普通のサラリーマンに意見を伺いたかったので出展した。どうして、筆者がサラリーマンに、書類にハンコを押すメディアアート作品を見せたかったかは、3章1節「アイヒマンについて」で再び検討する。

この作品の概要は前二作と同じく、鑑賞者が書類にハンコを押すことから始める。鑑賞者の前には、4つのディスプレイが置かれていて、1つ1つのディスプレイには心電図を模した映像が流れる。鑑賞者が決のハンコを押すと、4つあるディスプレイから一つがランダムに選択されて、じょじょにフラットラインに変わる（つまり、抽象的に死んだことを意味する）。4つのディスプレイ全てが、フラットラインになると再び動き始める。

プロトタイプ1から3まで、いずれも人の死を抽象的に暗示することを意図したものである。つまり、自分がハンコを押した結果、あったこともないような匿名の第三者が、厄災を被るという状況を作品として示したかったからである。どうしてこのような作品にしたかったのかは、次章アイヒマンの項で詳しく述べる。

また、その様なインスタレーションとは別に、ソフトウェアを模した作品も作った。その作品を、I Agree Softwareと呼んでいる。このソフトウェア作品は、2003年12月にソフトウェアのプロトタイプとして提示した。

これは、ソフトウェアをインストールするときや、Webサービスを利用するときに表示される使用許諾書をモチーフとしている。多くのサービスでは、利用者はその使用許諾書に、同意しなければそのサービスを利用できない。けれどもその使用許諾を全部読んでいる人なんてほとんどいないのではないだろうか？使用許諾書は、契約文の形式を取っているにもかかわらず、多くの人は自分が何に同意したのは分かっていない。その様な状況をソフトウェアで作り出したらどうなるだろうかと考えて制作した。幾分、習作の域を出ていないのだが、説明していく。

これらのソフトウェアは、ソフトウェアをインストールする場面を、模倣している。鑑賞者が、このソフトウェアを起動すると、ソフトウェアをインストールする際に表れる様な画面が表示される。通常であれば、そのソフトウェアをインストールしてから使い始めるのだが、この作品はソフトウェアをインストールするその場面をテーマにした作品になっている。鑑賞者は、ソフトウェアをインストールする際に、奇妙な場面を体験することになる。

1つ目は、使用許諾書の同意を行う場面で、キャンセルボタンが逃げ回る作品。鑑賞者は、同意とキャンセルという二つの選択肢があるにもかかわらず、実質的に同意ボタンしか押せない。

2つ目は、同意すべき使用許諾書の文面自体が、どんどん崩壊していき、読めなくなっていくというもの。多くの人は、どうせ読まないのだから、読めなくても構わないではないかと思った。

3つ目は、1つの使用許諾書に同意すると、すぐ次の使用許諾書が表示される。その使用許諾書に同意すると、次の許諾書が表示するというソフト。鑑賞者は、次々に表れる使用許諾書全てに同意しなければ、そのサービスを利用することが出来ない。最初は、そのソフトウェアに関する、普通の使用許諾だったのにやがて、「猫は三本足であることを理解せよ」などの、そのソフトウェアとは全然関係がなく、一般的でもない文面について同意しなければならなくなる。そして、その様な変な契約に同意





図 6: cancel ボタンを  
押せない

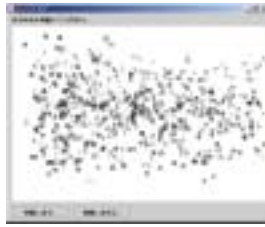


図 7: 契約文が徐々に  
壊れる



図 8: 契約文が次々に  
出てくる

しなければ当のソフトウェアを使うことは出来ない。

このような使用許諾書は馬鹿げているかも知れない。けれども、多くの人がパソコンに接するなかで、日常的にこのような使用許諾に「同意」しているのではないだろうか。一方でその使用許諾をゆっくり読んだことがある人は何人いるだろうか？ 私たちは、読んでもないものに対して「同意」しているである。もしそうだとしたら、私たちは何に対して同意しているのだろう。その様なことは、次章のシュリンクアップ契約の項で見えていく。

これらが、I Agreeという言葉タイトルにした作品の説明だ。次章では、このインストール、ソフトウェアを作る際のモチーフとなったキーワード、「アイヒマン」「シュリンクアップ契約」について説明する。

### 3 モチーフ説明

前章ではI Agreeというテーマで制作した作品の概要を見てきた。メディアアートとしては幾分見慣れないテーマであるかも知れない。この章では、作品を作るにあたってモチーフした「アイヒマン」「シュリンクアップ契約」について説明する。その際、なぜ自分がこのモチーフに惹かれたのかも説明する。

#### 3.1 アイヒマンについて

何故、机に向かってハンコを押す行為に、アイヒマンという名が登場するのだろうか。それは、彼の行った行為が極めて現代的な問題に関係するからだ。彼について論じた著書「不服従を讃えて」<sup>[1]</sup>（ロニー・ブローマン エイアル・シヴァン）を参考にしながら、彼の行動のなにが、今日的な問題に繋がるのか示そう。

アイヒマンは、SS中佐のドイツ人であり、第三帝国の帝国保安部第四局B - 4課の課長であった。彼は、1938年から1941年の間、帝国からユダヤ人の追放を担当していた。それから、1941年から1945年まで、ユダヤ人、ポーランド人、スロヴァキア人、ジプシーなどの強制収容所・絶滅収容所への強制移送を組織した。彼は、大戦後アルゼンチンのブエノスアイレスに逃れたが、イスラエルの情報機関モサドに捕まり、翌年エルサレムで裁かれ、絞首刑になった。

この裁判を、記録したドキュメンタリー映画がある。先に紹介した本、「不服従を讃えて」の著者らが、アイヒマン裁判のアーカイブから編集した映画「スペシャリ

スト」だ。映画の中でアイヒマンは、猫背の神経質そうな男だった。彼は、しばしば愛用のめがねを拭き、裁判官の尋問に対して、行政書式で答えた。自分がやったのは、ユダヤ人の「虐殺」ではなく、「最終解決」(それは、言外に虐殺の事実を知らないとも言いだけに)であると。シヴァンらは、ナチスの犯罪工場の機能について、ラウル・ヒルバーグの言葉を引用しながら、以下の様に、記述している。

役人、技術者、科学者、勤め人のそれぞれが適所で、丹念に自らの仕事を行い、型どおりの手続きを実施し、実際上の諸問題を解決したのである。言語上の暗号 - 隔離、移送、再定住、手続き、特別処理、最終解決 - が、現実を粗雑にごまかし、皆が現実から気を逸らすことが出来るようにした。(中略) 激しく渦巻く暴力は、凡庸な身振りの連続になかに吸収されることで、精神的に弱められた。恐怖は日常業務の集積の下にしまい込まれ、業務の意味はたやすく忘れ去られるようになった。思考と感覚がお互いを受け付けなくなると、破壊的な活動はとどまるところを知らずに展開してゆく [1, p17]

ナチのユダヤ人虐殺の恐ろしさは、このシステムチックな業務の感覚にある。アイヒマンは、「野獣」でも「悪魔」でもなく、まさに普通のサラリーマンとして淡々と業務をこなした。哲学者のハンナアーレントが、「悪の凡庸さ」と表したのは、このような問題だ。アイヒマンは、残虐で悪魔だったわけではない、まさに「悪(悪魔的な大罪)」が、単なる「凡庸」な一役人の行為によって進められている。また、彼が担当したのが列車による移送を担当したのも象徴的だ。ヴィリリオ[2, p7]が、速度は権力そのものであると評したように、綿密に計画された列車による移送が無ければ、何百万ものユダヤ人を強制収容所で、「処理」することは不可能だっただろう。

繰り返すが、彼は悪魔のように残忍であったわけではない。アーレントは、以下の様な逸話を書いている。[3, p148]

ルーマニアでは、反ユダヤ主義の嵐が吹き荒れ、ドイツよりも、ユダヤ人排斥が盛んだった。例えば、「ルーマニア式の移送というのは、五千人の人間を貨車に詰めこみ、その列車が何日も何日も目的地もなしに地方を走りまわっているうちに彼らを窒息死させること」そして、「この殺害の後で彼らが好んでやって見せたのは、屍体をユダヤ人の肉屋の店頭に並べること」だった。アイヒマンは、それに対して、「ユダヤ人を片づけようとする」ルーマニア人の無秩序な時期尚早な努力を押さえてくれと外務省に懇願した。「既に軌道に乗っているドイツのユダヤ人の移送」の方を優先するということをルーマニア人に理解させねばならぬ」と手紙に書いた。

彼が腐心したのは、ユダヤ人を残虐に殺すことではなかった。効率的に処理することだった。もし彼が、残忍であり殺人鬼であったならば、そういう特殊な人もいるという位の認識でよいだろう。けれども、それだけではすまされない。私たちが、権威や与えられた命令に如何に盲従するかを明らかにした心理実験がある。この実験を報告した「無責任の構造」[4, p78-83] (岡本浩一著) をもとに、その盲従の様子を見ていこう。

アメリカの社会心理学者スタンレーミルグラムによる、1960年代に行われた心理学実験である。この実験では私たちが、少々理不尽な命令にさえ、良心の呵責を感じながらも、いかに忠実に従っていくかを示している。

この実験には、三種類の役割が出てくる。ミルグラムらの監督役、実験の為に募集された人間による教師役、そしてミルグラムと共謀した生徒役である。

教師役には、生徒の記憶力を試すために、生徒が間違えた場合、電気ショックを与えるようにミルグラムらから要請される。生徒は、椅子に縛り付けられ電極を腕にまかされている。教師役は、生徒が問題を間違える毎により強い電気ショックを与え

"'Ott~•oM"{}Q"?yxz ØçÄT'z ØçÄþp ^  
Štüz'•oMh{Ûç-âÜq\Fxžs`oS"z\FtxîMt?>³ãž  
«x)Q'•czKhT(?'>³ãž«»)Zhtw'Otü"ãOø«Qyz  
ØçÄw?>³ãž«U)Q'•hÔùz ›\_Xsrw U›b"£  
xz-£þt tt~•h'Ot\Fw¶6ó—›Ð,"wpxsXzîMtx  
-£þw wðHS›Ð,"‹wilhwi{-£þwfg wOjz üw  
w Uz7™þpømfz"z ØçÄþp£\Ft?>³ãž«»)Qh{-  
£xzîg wË©tHMz`y`yú`h"Å^`h"mm‹7Gw³ãž«  
èÖçt,"þpzîg›1æ`h{f`oz\wîgxžž ÎÚîigq‹z  
y•oM"{}  
,Šxz\wîgttt`oz-£þw xz æþw wË©›‹æp‹  
›tGx)Q'•sMt‹TT~'cz ØçÄþp?>³ãž«»)QoM"  
:Uª-`Mq\,oM"{}f•xzmþ"Ë©›‹æiÔùz"§MMKUC  
~"q'Ý^•"qîwqpw7sËëpxz‹lq Xwzpw UÆpsË  
©tHÖ\q\qUzßQ'•"T'i-O{  
®ÆðH›œQo~wæp~³ð•ïxzÛç-âÜwíwt?›¾;`oM"{}  
®h•œz\w:Uz~•~•wZ€w‹lq‹,Š\$S- pK-O{xüw"Ä  
›`oM"iZpz› w"™›?'ËloMsMÓèw Uzª",V uÆ^  
w°M›rM~"wpK"~ [1, p14-15]  
\wîg›\_"qz²hjUx?tv-t0`o MTU\_QoX"{}%7tp  
ÂU w `tè¹›t...b\qtmMoÐ,hîgUK"{} åtz`ï  
ìçÅ"Uµ»iÑ¥"ÅG¶pælhM~•"z ® îg~pK"{}  
20 w¶\UBŠ'•z þq( þt~Z'•h{ ? zG¶°t^'  
•hÛV p;'bhŠi{( xz ã››Z'•íÄ§"toÛV tË  
æ^•h{t'xjøpzy•h{°Mz xMðq\œ...Oz±ï-âµU)Q  
'•h{ tx .§sk—xÐ-^•zhi `b"7tt~•h{.g U  
ÓèwHÁs¶\pKlht‹TT~'cz•Uo( xpötsloMVz  
xôys6StZ"OtKlh{AÁz\wîgx ? Z"\qUZRctz  
Ô pæ-qslh{  
\w7tz xV-t otðHb`zf`o ››Ôptb\qtQqò›  
®QsXs"t‹œ•sM{hiz\w mwîgq‹zf• xC• wèw²t

{\wîg

1





の問題点」(山本 隆司) [7]、「シュリンクラップ契約とクリックラップ契約」(平野 晋) [8]、「いつまでバクを買わされるのか」(マーク・ミナシ) [9]を参考にした。

法律上最大限認められる限度で、マイクロソフトまたはその供給者は、本 OS コンポーネントまたはサポート サービスの使用もしくは使用不能、もしくはサポート サービスの提供もしくは不提供から生じる、または本追加契約書の規定に関して生じる特別損害、付随的損害、間接損害、懲罰的損害、派生的損害、またはその他の一切の損害 (逸失利益、機密情報もしくはその他の情報の喪失、事業の中断、人身傷害、プライバシーの喪失、信義則または合理的な注意義務を含めた義務の不履行または過失による、金銭的またはその他の損失を含みますがこれらに限定されません) に関しては、一切責任を負いません。たとえば、マイクロソフトまたはその供給者がこのような損害の可能性について知らされていた場合でも同様です。

これは、マイクロソフトのWindowsUpdateに関する使用許諾契約書の一部 (付随的、派生的またはその他の損害に関する免責) だ。要約すると、「一切の責任は負わない」と書いてある。この契約書は、ソフトウェアのダウンロードの前に、同意ボタンと一緒に表れる。ここで、顧客は、次のうち、何れかの選択をしなければならない。

- この契約を受け入れてソフトウェアのアップデートを行う。
- この契約は受け入れられないので、ソフトウェアのアップロードをキャンセルする。

ユーザーにとってこれ以外の選択肢は存在しない。つまり、「同意」ボタンを押したとたん、その契約に (自動的に) 同意したと見なされる。このような契約書は、一般にシュリンクラップ契約やクリックラップ契約と呼ばれる。シュリンクラップ契約とは、一般にソフトウェアの販売に用いられる契約方法であり、ソフトウェアを買った人間が、製品のソフトウェアを入れた箱を包んでいる薄いビニール (これを一般にシュリンクラップと呼ぶ) を破ると、その箱の中に入っているそのソフトウェアに関する使用許諾に同意したと見なす契約慣行である。

つまりシュリンクラップを破って箱の中からソフトウェアの入ったCD-ROMを取り出すと、ソフトウェア提供者とエンドユーザーとの間で直接的に使用許諾に関する契約関係が成立し、エンドユーザーはその契約条件 (使用許諾条件) に拘束されると言うものである。

シュリンクラップ契約は、二つの点で批判にさらされている。一つは、その契約の締結方法について、もう一つは契約の契約内容についてである。

まず最初に契約方法について見てみよう。一般に契約というと、書類に捺印や署名すると言イメージがあるが、この契約が独特なのは、ラップを破ったことが契約の意思があると見なされる点である。契約とは簡単に言うと、「約束」なので、契約当事者一方の、「申し込み」と他方当事者の「承認」によって成り立つ。つまり、二人の当事者が、同一の文面に納得し、双方の意思が一致していることが重要になる。

けれども、シュリンクラップ契約では、ラップを破って中身を取り出すまで、契約の中身が明らかにされない。また、ラップを破る行為が、何らかの同意行為として見なすことが出来るのか、そもそも、エンドユーザーは、契約文面を読んでいるのかと言った点で、法的に妥当なのか法律家の中でも意見が分かれている。

そしてこれが、法的な契約として認められるかと言う事はアメリカでもはっきりとはしていない。このような契約が認められるのか、アメリカではいわゆるProCD裁判として争われた。連邦地裁の第一審では、無効であるという判決が出たが、控訴された結果、第七巡回区では、一転して有効とされた。アメリカでもこの形式が有効かどうか定着するまでしばらく時間がかかるだろう。

次に契約内容についてであるが、一般的に、契約内容がコンテンツ提供者にとって一方的に有利になる様に作られている点に批判がある。

例えば、リバースエンジニアリング<sup>2</sup>を禁止する。品質・性能に関しては無保証とする。責任範囲は、代金額に限定、貸与を禁止する。などである。

本来であれば著作権法上、合法として扱われてきたリバースエンジニアリングを、契約によって縛っている。ここでは、法律を私的な契約で、置き換えていることに注意していただきたい。上記の様に、シュリンクラップ契約は、契約の形式、内容に重大な問題を孕んでいると言っても過言では無いだろう。

次に、シュリンクラップ契約の歴史を見てみたい。残念ながら今回の研究では、シュリンクラップ契約の直接の起源は、探し出せなかった。けれども、コンピュータの歴史を考えたときに、それがコンピュータが発明された当初からあったとは考えにくい。コンピュータの発明当初、ソフトウェアはハードウェアと不可分のものとして売られていた。つまり、ハードウェア毎に固体化されていたと言って良い。ソフトウェアは、新しいハードウェアがでるたび毎に、毎回書かれていた。技術者たちは、ハードウェアが出るたび毎に同じ処理を行うプログラムを書くのは効率的ではないと考え始めた。「ソフトウェアの20世紀」(長谷川裕行)[10]によるとOSは、1962年IBMのSystem360コンピュータに用いられたOS/360が、最初だと言われている[10, p84]。と言っても、OSが突然出来上がったのではなく、オペレーターのルーチンワークを助ける目的で開発された、モニターがOSの原型になったと論じている。長谷川は、著書のコンピュータの歴史をつづった年表の中で、1968年IBM社、「ソフトウェアの価格分離に同意」[10, p134]と書いている。つまりこのころからソフトウェア単体での販売が始まったのではないかと思われる。それでも、1970年代では、まだコンピュータは高価で、設置のためには大きな空間を必要とした。そのため、広く一般のユーザーがソフトウェアを買うという自体は、考えられないのでシュリンクラップ契約の様な方式がとられていたとは考えにくい。このような事態は、1980年代にパーソナルコンピュータが普及し、ソフトウェアが一般のユーザーに使われだしてから出てきたと考える方が自然だろう。つまり、この契約方法は、出来て20-30年ほどしか経っていないと考えられる。そして、このような契約方法は、コンピュータが生活の中に浸透するにつれて広まったと考えるのが妥当であろう。

そしてその様にして広まったシュリンクラップ契約によって、消費者は、将来起こるかも知れない不具合に対してあらかじめ抗議する権利を契約によって失っている。

マーク・ミナシは、「いつまでバグを買わされるのか」の中でこのような未来を予測する。「2007年、バグソフト社のチェックバグという個人向け税金管理ソフトの使用者の87%に、計算ミスから追徴課税と利息を合わせて総額500億ドル以

---

<sup>2</sup>リバースエンジニアリングとは、逆アセンブルによって、製品のソースコードを解析する行為である。通常、販売されるソフトウェアは、バイナリーコードというコンピュータにしか読めない形式で出荷される。ソフトウェアを作る際には、ソースコードという人間が読める形式で作られている。いわばソフトウェアの設計図といえる。リバースエンジニアリングは、バイナリーコードからソースコードを復元し、ソフトウェアの設計図を得る行為である。リバースエンジニアリングを禁止する条項は、不当な競争制限条項になるのではないかと指摘もある[8, p105]。

上の請求がなさ」[9, p303]れる。無論これは作り話に過ぎないのだが笑えない話だ。上に挙げた様な使用許諾書に同意してしまった私たちは、ソフトウェアメーカーの「それは仕様です。もし貴方が損害を被っても、契約書に書いたとおり我々に何ら責任はありません」との返答を聞くことになるだろう。そして、今までその様な契約書が問題にならなかったのは、実際にコンピュータを使用して被った被害などたかが知れていたからだ。けれども、これからはそうであるかどうか分からない。ユビキタスコンピューティングの言葉が指し示すように、これから身の回りにコンピュータが浸透してくれば、物理的に損害を与えるバグやウイルスも出てくるだろう。

実際に、シュリンクラップ契約を悪用するケースが出てきている。

2002年11月14日のITmediaNewsを紹介しよう。このニュースは次のURLに存在する[http://www.itmedia.co.jp/news/0211/14/ne00\\_ecard.html](http://www.itmedia.co.jp/news/0211/14/ne00_ecard.html)(2004/1/28)アクセス

「ウイルスではない? “感染”するグリーティングカード」

電子グリーティングカード「FriendGreetings」は、大量メール送信型のウイルスの特徴をすべて備えている。

このeカードは電子メールで送られてきて、受け取ったユーザーに、Webカードを表示するためという口実でアプリケーションをダウンロードさせ、そのユーザーのOutlookのアドレス帳に載っているすべてのメールアドレスに自身のコピーを送信する。Usenetには、少なくとも2-3人のシステム管理者から、このカードのせいで自社ネットワークがパンク状態になったとの苦情が寄せられている。

しかし、このeカードを作ったPermissioned Media(パナマに本拠を置いているらしい)を訴追するのは難しそうだ。このカードは、使用許諾契約書で法的に守られているからだ。この契約書は、何も知らないユーザーを巧みにそそのかして「Yes」をクリックさせ、アドレス帳に載っているすべての人にeカードを送ることに同意させる。(略)

同ニュースによると、このソフトウェアの使用許諾書には以下の項目が書かれている。

このプログラムがインストールされる前に、ユーザーは使用許諾書に同意するよう求められる。この許諾書には、次のような条項が書かれている。「インストールプロセスの一環として、Permissioned Mediaはお客様がご使用のMicrosoft Outlookのアドレス帳にアクセスして、アドレス帳に記載されているメールアドレスにFriendGreetingsまたは関連製品のダウンロードを勧めるメールを送信します」。

と。そしてこのことは、新たな火種を産む。通常オンライン上での破壊行為や、サイバー犯罪者を起訴する法律は、コンピュータシステムに「許可無く」進入した場合にのみ適応すると書かれている。けれども、クリックラップ契約付きのウイルスやトロイの木馬は、(使用者はほとんど読んでないにもかかわらず)使用者がその機能に使うことに同意したと主張する。

これは複雑な問題を引き起こす。つまり、契約とは何かという問題にまで広がることになる。ユーザーは契約書に同意したのだから、コンピュータの中をどの様にされても、文句を言うことは出来ない。そして多くの契約システムが、ユーザーがその文面を理解したかどうか確かめずに、同意があればその文面を理解したと見な



す。このようなシステムは、コンピュータに限らず、保険の約款などでも見られる。契約は、個人と法人を同格の存在と見なし、対等の約束と見なす。けれども実質的には多くの個人は、法律の知識は乏しく、一方法人には、法務部など法律の部門がある。この構造は、原理的には裁判で、個人が自分自身を弁護できるけれども、実質的には弁護士がいなければ裁判を行うことが難しいことと似ている。けれども一方で、企業が個人といちいち協議してソフトウェアの使用許諾書を作成するなど出来ないだろう。もし借りに出来たとしても、そのときにはソフトの価格は個人向けにもかかわらず、何十万何百万単位のものになってしまうだろう。しかも、金額の大部分は、ソフトウェアの機能に対してではなく、消費者がメーカーが契約を結ぶためのコストの為に支払わねばならなくなる。

上に、見たように私たちはソフトウェアメーカーと契約を結び、同意してソフトを使用している。そして、例えばそのソフトウェアが、ウイルスと同じような機能を持ち、他の人間のコンピュータを破壊した場合、それは自分の「同意」した結果なのである。

この話は、先のアイヒマンの話と似てないだろうか？つまり、自分の「同意」によって、自分や他人に自分が予測していなかった厄災をもたらすというシナリオが、ここでも繰り返されるようになる。

次に私がなぜ契約に興味を持ったのかを見ていこう。

### 3.2.1 個人的背景 - 契約について

私が契約に興味を持ったのは、バイトの時の経験からである。私は某派遣会社でパソコン関係のバイトをしていた。その会社自体に、問題があったわけではないのだが、私のバイトが決まった時に会社が用意した契約書にサインした。その契約書は、例えば、遅刻をしないなどの常識的なことを書いてあった。けれども、一つ気になったことは、被雇用者に関して、色々罰則規定などを書いたあるのだが、一方で会社に関して不利になることは一切書いていないと言う点だった。つまり、被雇用者は、ミスを犯す前提で書いてあるのに対して、逆に会社側は、まるで絶対にミスを犯さないと言いたげな契約文だった。私がある時、被雇用者が誤ることがあるならば、会社でも誤ることがあるだろう。被雇用者が誤ったときのみ、様々な罰則が設けられているのに、会社がミスした場合を想定していないと言うことは不自然だと感じた。そして、被雇用者はその文面を良く読むことなく契約に応じなければならない。さもなければ雇用してもらえない。

契約はシュリンクラップの項で論じたように、互いに対等な関係を基本としている。けれども、実際には雇用主-被雇用者、メーカー - ユーザーのように力関係があるのではないかと感じた。そのことからシュリンクラップ契約に興味を持つようになった。

## 3.3 3章のまとめ

この章では、自分が「I Agree」というテーマの作品を作る際に、モチーフとした「アイヒマン」「シュリンクラップ契約」について論じた。私たちの身の回りを、同意が取り囲んでおり、しかもその同意によって思わぬ結果を背負い込んでしまうかも知れない状況があることを明らかにした。アイヒマンの例を通じて、自分が下した同意が他者を思わぬ形で傷つけてしまう可能性について言及し、シュリンクラップ契約を例に、同意が遍在化しつつある状況を論じた。

この二つは、やがて一つに融合されてしまうかも知れない。即ち、「遍在化された同意によって、匿名の第三者を傷つける可能性が生じる」という状況である。

私たちの社会は、どの様な社会になろうとしているのか。次章では、考察していこう。このような概念を考えるためのキーワードを先に挙げて置かならば、それは「機能分化」「信頼」「複雑さ」になる。

## 4 リスク社会は、安全性を希求するが故に、再びリスク社会化する

前章で、アイヒマンやシュリンクラップ契約について考察した。私たちの社会は、「書類にハンコを押すことで、匿名の他者をシステムチックに傷つけることが出来る社会」。そして、「日常生活の中の様々な場面で同意を要請させる社会」に生きている。ここで先の例を逆に考えてみよう。自分の前に書類が回ってきたとする。それが将来、自分や他人にとって厄災を引き起こさないか、もの凄い時間を掛けて考える。或いは、ソフトウェアの同意書の全ての文面をいちいちチェックして、将来にわたって自分に害をなさないと確認できるまで、「同意ボタン」を押さない。たちまち書類はたまっていき、OSのインストールも、何ヶ月もかかる。

けれども、現実の私たちの社会はその様になっていない。それは、なぜだろうか？

### 4.1 機能分化した社会と、信頼

#### 信頼

個人が全ての仕組みを見通せる特権的な立場に立てない現代社会では、全てを自分でまかなうことは不可能である。全てを自分でまかなえず、他の人間の協力を得なければならない社会では、他の人間が行っていることを信ずる訳にはいかない（他の人間が自分を罠にはめるために、書類に細工をするかも知れない）。そうすると、社会は不信でバラバラになってしまい、何より現実の生活が進んでいかない。けれども現実にはそうならず、そこそこうまく回っているように見える。どうしてこのように社会が運用できるのだろうか？そのことを社会学者ルーマンは彼の著書「信頼」[11]の中で考えることになる。彼は、複雑さという概念と信頼と言う概念を用いてその仕組みを説明しようとした。注意しなければならないのは、ルーマンは道徳的に他者を信頼せよと言っているわけではない。他者を「信頼」するという機能が、社会をうまく運用する重要な役割を担っていると言っているだけだ。信頼と言っても、道徳の問題ではないことを先に断っておく。

#### システムと環境

彼は世界を、「システム」と「環境」に分けた。より正確に言うならば、あるひとかたまりの集合があってそれをシステムと呼び、それ以外は環境と呼ぶ。このことは、複雑な世界全体を、ある文脈からシステムと環境に分けることが出来ることを意味する。例えば、人体があるとする。人体は、外側の大気（環境）とは区別されるシステムである。けれども、人体を世界だと見なした場合、1つの臓器（例えば肝臓）は、特有の機能を持つシステムとして記述され、他の臓器（例えば、胃）は、環境だと見なされる。また、一人の人間は複数のシステムに属すると言える。ある人間は、「銀行員」であり、「町内会会長」であったとする。一人の人間であるが、別々のシステムに属するものとして記述できる。また、互いがシステムとして強い影響を与

えることは少ない。例えば町内会長として、いくら手柄を立てても、「銀行内」の出世には影響しない。大事なことは、この異なるシステム間では、相互に強い影響を与えないと言う点にある（先の例の銀行員は町内会長であるけれども、銀行内では、銀行員として振る舞うし、町内会では町内会長として振る舞う）。

#### 複雑さ

この利点を見ていくためには、複雑さについて考える必要がある。複雑さとは、つまり可能性が多い方が複雑であるということの意味する（鈴木「暴走するインターネット」[12, p98]）。大庭は、「複雑さ」は関係する要素数と、実現可能な関係の接続性で表されるとしている[11, p208]。もし、工学に精通した人なら巡回サラリーマン問題を思い浮かべてもらうと分かりやすいかも知れない。巡回サラリーマン問題とは、ある営業マンが、各都市を回るとき、どの様に都市を回っていったらもっとも少ない時間で移動できるかを解く問題である。もし都市の数が少なければ、答えは順列組み合わせで見つかる。A, B, Cと言う三都市があれば、A B C、A C B、B A C、B C A, etcの経路毎に移動時間を求めていけば良い。この場合組み合わせは、8通りに過ぎない。けれども、都市がもう一つ増えたら、組み合わせの数は、16通りになる。要素数と、取り得る可能性が増えるに従って、複雑さ=可能性が増えることが想像できるのではないだろうか？つまり、可能性を制限しなくては、世界はもの凄い複雑さを抱え込むことになる。

#### 複雑さの縮減

そこで私たちは、複雑さの縮減と言われる操作を行う。先に挙げた銀行員は、銀行員でもあるし、町内会長でもある。けれども私たちは銀行内では彼を銀行員として扱う。むろん彼が、町内会長を辞めたわけではない、けれども私たちは銀行内で地区の寄り合いを開いたりしない。他のあり得る可能性を切り捨て、こちらも相手を銀行員として扱い、先方もこちらを銀行に来た顧客として扱う。それはあり得る可能性をわざと、限定する（=複雑さを縮減する）ことで、システムの維持を図っているのだ。これは別のようにも言える。このような操作の継続がシステムを形作っており、逆にシステムの破綻とはこのような再帰的な操作が行われなくなることを意味する。ここではシステムが静的なものではなく、再帰的な操作によって動的に捉えられている。

#### 相手の行動を予測する

このようなシステムに信頼はどの様に関わっているのだろうか？それは、予測を通して明らかになる。先の例で言えば、銀行員は、銀行員の様振る舞うだろうと言う予測が信頼の基礎になる。そのため、銀行内では（物理的に可能であるにも関わらず）サッカーをしないと多くの人が予測しているが故に、銀行という場が成り立つのだ。その様な事態を、ルーマンは一般化した予期と呼んでいる。多くの人がその様に予測するが故に、該当のシステムが成立する訳だ。そしてその様に成立するという他者の期待を当てにすることで、個々人は、信頼を抱いていると表現できる。他者のそう期待しているだろうと言う相互の期待が信頼を形作るのだ。

#### 信頼の失敗を修復する

むろん、信頼は予測の要素を含んでいるので、裏切られる（=予測がはずれる）こともある。けれども裏切られたとしても、それは認知的な誤りか、状況の特殊性として、その信頼自体を再度作り直す。このような認識は、囚人のジレンマゲームにおける「しっぺ返し」の戦略パターンに似ている（最初は、協調し、裏切ったらしっぺ返しをするが、また協調関係に戻れば、協調する）。3章で挙げたアイヒマンの例で言えば、彼は特殊な人だったのだと言う認知をし、自分の目の前にある書類ではその様にならないだろうと予期し、また誰かがソフトウェアに悪意を仕込むかも知れないけれども、それは多くのソフトウェア会社の中では例外的だと予測して、書

類やソフトウェアに同意をすることになる。

## 4.2 ある得る可能性を縮減するためのシュリンクラップ契約

先に挙げた、信頼と複雑さの縮減はコンピュータを用いる際に、どの様に関係してくるのだろうか？パソコンは、ここ二十年で、爆発的に普及した。前節で考察したように、私たちは可能性を限定することで信頼を得ている。私たちは、コンピュータに対して、どの様に可能性を限定するのだろうか？結論を先に述べるなら、コンピュータの可能性を限定する行為は、困難を伴うことになるだろう。それは、今後、ますますユーザーが広がっていく、様々な分野に広がっていく、そして何より、コンピュータ自体が複雑さ = 可能性を呼び込む装置だからである。

### 広がったユーザー層

先に書いたように、コンピュータが出来た当時、シュリンクラップ契約はなかったのではないかと述べた？それは、コンピュータを扱える人間が基本的には自分と同じような人間であると想定していたからであろう。彼らはコンピュータを熟知し、バグの可能性を探り出す。そして避ける方法を見つける嗅覚に優れている。しかもあまつさえ他人の書いたソースコードを修正したいする。その様な様子は、「ハッカーズ」[13]に詳しい。その状況では顧客は多くなかった。本当は、政府や軍部などの顧客はいるのだが、その政府や軍部の担当者も同じような人種であることが多かったからではないだろうか。また、プログラマーが、ハードウェア・ソフトウェアの両方を設計し、またソフトウェアをコピーして他のコンピュータで動かすようなことも少なかっただろうから、ここでは、二つの理由で複雑さは、コントロール内だっただろう（先に見たように複雑さは、可能性に関連する）。一つは、ユーザー自身が限定的であった、もう一つは、ソフトウェアとハードウェアの組み合わせが限定的であったからである。

けれども、パソコンが世の中に浸透し、様々なソフトウェアが動く様になると話は違って来る。現在のパソコンは、コンピュータのパーツを交換でき、かつOS上を複数のソフトウェアが動いている。そしてそれらは複雑に影響しあっている。また、ソフトウェアを扱う人間も多様である。昔のように事情が分かった人がコンピュータを操作するとは限らない。故に、シュリンクラップ契約は、一切の責任を負わないと言う強い表現を使ったのではないだろうか？ソフトウェアメーカーも、果たしてユーザーがどの様に環境でどの様なスキルでそのソフトウェアを使っているか想像できないからだ。そうするとメーカーは、勢い最悪の事態に備えればならず、様々なものを契約にて禁止、或いは免責としなければならない（可能性を制限することが、複雑さを縮減し、システムを存続可能にする）。しかし、一方で契約を結ばされたもう一方の当事者ユーザーは、それゆえに複雑さが増えることになる。例えば、コピーを行ったり、リバースエンジニアリングをしたりすることによって、訴訟のリスクを負うことになる。ソフトウェアに関する行動に対して訴えられる可能性を秘めてしまう。先に挙げたシュリンクラップ契約に対する不信感は、その契約条項に悪意が忍び込むのではないかと言う不信と、訴えられる可能性などの、複雑さを増大させることに対する不信の両方が考えられる。

### コンピュータ自体が複雑さを増幅させる

ここで少し視点を変えて、では何故、ソフトウェアメーカーは、契約という法システムを導入したのか考えてみる。もし、複雑さを縮減したいなら他の手法も考えられる。例えば、ある特定のコンピュータに向けてソフトウェアを発売する（例えばMacにのみ対応したソフトならば対応はより簡単だろう）。他のソフトウェアは一

切コンピュータに入れさせない。機能を著しく限定する。例えばワープロのように、文章の入力や印字しかさせない。そして新しいソフトウェアも導入させない。こうすれば、ソフトウェアメーカーにとって可能性は、縮減するはずだ。けれども、現実には逆の事が起こった。ワープロは衰退し、パソコンが生き残った。何度も、シンクライアント（機能を制限する代わりに、故障率を低くしたコンピュータ）が提案されては消えていった。最近ではむしろ、ユーザーの手元にある処理能力が大幅に向上したパソコンを、サーバー（P2P）として使おうと発想すら出ている。どうやらパーソナルコンピュータは機能を増やす方向で進化しているのかも知れない。マーティン・ディヴィスは「数学嫌いのコンピュータ論理学」[14, p4]の中で、ハワード・エイケンの次の様な言葉を引用している。「微分方程式の解を求めるために設計した機械の基本論理が、百貨店の請求書を発行するために機械の論理と同じだったことは、思いがけない偶然の一致だった。」つまり、この本の副題「何でも『計算』になる根本原理」にあるようにコンピュータ（チューリングマシン）は、計算可能な事象は全て計算可能であるという性質を持つ。もし世界の事象が、数字に置き換えられるならば、全て計算可能というわけだ。これが、コンピュータの強力な機能であり、先に見た複雑さを抱え込む原因になるのではないだろうか。考えてみて欲しい、ホンの50年前、テレビ付き、レコード付き、タイプライター付き、計算尺が売り出されたら、どうだっただろう。そんなゴテゴテしたものを、買いたいと思う人は少なかつただろう。現在のコンピュータは、全てを実行できる。これからコンピュータの出来ることは、ますます増えていくだろう。そして、コンピュータが、身の回りにあふれることによって、新たな可能性が開けてきた。つまり、高い複雑さを抱え込むことになる。

この節では、コンピュータにおける二つの複雑さについて見てきた。一つは、広がったユーザー層という複雑さ、もう一つはオープンなパソコンが持つ複雑さ。情報社会がやってくるとするなら、私たちはこの二つを、背負い込むことになるのではないだろうか？

このような複雑さは、何もコンピュータに限ったことではない。私たちは、海外から多くのものを輸入し、様々な行程を経た商品を手に入れる。様々な行程を経るが故に、ミスが入り込む「可能性」がある。先に書いたように、可能性は複雑さに繋がる。ものや人が、大量に飛び交う時代は、例えば中世に比べて、複雑さが増しているとは言えないだろうか？次節では、コンピュータを少し離れて大きな視点から、可能性が多い=複雑さの増した社会について考えてみる。

### 4.3 高リスク = 高信頼 = 高監視社会

リスク社会とは何か

私たちが、機能分化した、或いは高度に分業化した社会に暮らしており、それ故に信頼に基づいて社会システムを運用していると4章の初めて述べた。この場合信頼は、他者を信用せねばならないと言う「倫理」ではなく、社会システムを維持するという機能だと見なされる。その様な中で近年リスク社会という概念が注目されてきた。この言葉は、社会学者ベックの「危険社会」[15]によって人に知られるようになった。リスク社会とは何か？この言葉は、チェルノブイリの原発事故を契機に考えられ、狂牛病問題によってクローズアップされた。私たちの社会は、普段は全く気に掛けていないが、ひとたび問題が起これば重大な帰結を導きかねない社会の中で生きている。その様な社会では私たちの行動は常に、その被害に遭うリスクを伴っている。例えば、病気を引き起こすかも知れない食物を口に入れる場合がそうである。

このように例えば、口に何か含むという動作さえ、リスクの対象となってしまう、言い換えれば、何らかの被害に遭う危険が遍在化している社会をリスク社会と呼ぶ。

#### リスク社会と情報公開

そうであるが故に、私たちは情報を公開せよと要求することになる。どうか？専門家の安全だという宣言を聞くのではなく情報を公開してもらうことで、自分たちで判断しようと言う動きが出てきた。例えば、狂牛病騒動を契機として持ち上がった牛肉のトレーサビリティの問題である。この場合、トレーサビリティとは、牛肉パックには、ある固有の値がついていて、その値を調べればその牛が何処の牧場から出荷され、どの様な餌を食べていたか検索できる仕組みのことだ。肉の専門家である肉屋を信頼するのではなしに、追跡された情報から信頼を引き出す。その様に信頼を変容させているといえよう。ここに於いて、高リスクと高監視が繋がる。本来だったら、肉屋を信頼するかどうかで、判断してきたものが、高リスク概念を元に、監視する（この場合は、どの様な餌を食べてきたか追跡する）ことで、信頼を獲得しようとする形に変化している。その際、情報をデータという形で蓄え、検索することが出来るコンピュータは大いに活躍することになる。

#### 高リスク社会と人間関係

むしろ、この高リスクと高監視の話は、人間にも応用できる。現代では、伝統的なコミュニティが崩壊したが故に、特に都市部では隣の間が何をしているのか分からない状況に陥っている。その様な社会では、社会システムを維持するために2つの操作が行われる。1つは、宮台真司の言うような風景化、個人をあたかも風景のように考え、もし関わる必要性があっても、機能と見なして関わるという操作である。街ゆく人が、自分とコミュニケーション可能な他者と見なすのではなく、そのコミュニケーションが成立しない風景物と見なす。例えば、コンビニなどで店員と関わる時も、彼らをあたかも自動販売機の亜種であるように考える操作である。これは信頼を高める（他者と見なしてコミュニケーションする可能性を制限できる）。もう一つの操作が監視である。新宿に監視カメラが設置されたように、都市では誰が何をするのか分からないので、監視追跡することで、リスクをコントロールする。この試みは、オーウェンが「1984」で描いた社会では無い（国家が一元的に管理すると言った社会ではない）。市民自らが、高いリスクを引き受けるために、警察の安全という宣言を信じることなしに、自ら監視という手法を用いて、社会システムに対する信頼を確保しようと言う試みなのだ。東浩紀は対談集「自由を考える」[16]の中で、このような市民による自発的な監視を、「1984」に登場するビックブラザー（国家による監視）と対応させて、リトルブラザーと呼んでいる。

この際に、コンピュータは活躍することになるだろう。先に書いたように、コンピュータは監視に役に立つ（牛肉だけでは無く、人間自体も追跡する？）。人間なり牛肉なりの高い信頼性を維持するために、コンピュータは遍在化する。無論、便利だという理由でも遍在化する。しかし、一方で遍在化したコンピュータが新たなリスクを生み出すかも知れない。次節ではコンピュータの生み出す新たなリスクについて考察する。

## 4.4 ソフトウェア公害

#### ソフトウェアと危険

安全上の理由からそして便利という理由からコンピュータは広まっていくだろう。そして、遍在化したコンピュータ（ユビキタス・コンピュータ）は、新たな問題を引き起こすだろう。それは、ルーマンが「新しいリスク」と呼んだもの（彼は、環境

問題を考えていた)として表れてくるだろう。ここでは、ユビキタス化した社会でコンピュータが引き起こす厄災を、環境問題のアナロジーを通して考えてみる。コンピュータは、今まで環境問題だと見なされてこなかった(廃棄されたパソコンが有害物質を含むという形でなら議論されてきたが)。けれども、環境問題としてのコンピュータはコンピュータ2000年問題として明らかになった。2000年問題は幸い大きな混乱もなく乗り切ったけれども、これからもその様な厄災が引き起こされ無いとは限らない。マークミナシは「いつまでバグを買わされるのか」の中で、コンピュータの専門家(MIMEの開発者)ナサニエル・ボレンシュタインの次の様な発言を引用している。[9, p184]

世界を破滅に至らせる、最もありそうなことは、たいていの専門家が同意しているのだが、事故だ。そこで私たちが登場する。私たちはコンピュータの専門家だ。私たちが事故を起こすのだ

この発言に、私は深く同意する。プログラムを書いてみれば、コンピュータプログラムに如何にバグが入り込みやすいか分かるだろう。そしてバグが引き金になって、世界的な規模の事故が誘発される危険性は、常にある。今までコンピュータは、人に危害を加える存在だと見なされなかった。それは、この機械が私たちの物理的な生活に、それほど影響を及ぼさなかったからだ。及ぼす分野は、嚴重にチェックしていた(例えば、医療診断にもプログラムが使われるが、その様な場合ソフトウェアは嚴重にチェックされる)<sup>3</sup>。けれども、これから遍在化するコンピュータは異なる。それは、便利であるためにオープンであり、そのためにバグを呼び込むコンピュータの姿だ。便利であるためにはオープンであるとはどういうことか?情報家電を例に考えてみよう。

オープンなコンピュータは、不具合を誘発する。

最近、検索ワードを設定することで、録画するビデオデッキが表れた。ネットから配信された番組情報を元に、ユーザーがあらかじめ設定した単語に基づいて番組を録画するのだ。例えば、「旅」と言うことが設定されていたら、旅をキーワードにしている番組を自動的に録画してくれる仕組みだ。けれども、「旅」というキーワードでは、「いいたび日本」と言うような番組を録画することは出来ない。それでは、「たび」と言うキーワードを追加すればいいのだろうか?ここでも問題は起こる。例えば『ななせ、ふた「たび」』というタイトルのドラマも録画してしまうのだ。これは現実のビデオがそうなると言っているのでは無くあくまで想像に過ぎないけれども、コンピュータのオープンさが、思わぬ事故を引き起こすという例になるのではないだろうか?そしてユーザーのニーズに細かく応えようとするとその様なオープンさを残しておかなければならない。ドコモの携帯では、Javaによる開発環境が用意されている。ドコモが標準で準備しているアプリケーションが気に入らなければ自分で開発してもらおうというスタンスだ。携帯のユーザーがソフトを作れないにしても、他の人が作ったソフトをインストールすることは出来る。そのこともバグが潜む下地を作っていく。バクによって厄災が引き起こされる可能性は、ロボットが日常生活に入っていくときに、より顕著になっていくだろう。上のキーワード検索するビデオで見たように、自由さはバグを呼び込む。ロボットは悪意故にではなく、無知故に人を傷つけてしまう。アシモフのロボット三原則の第1条に「人に危害を

<sup>3</sup>とはいえ、必ずしもコンピュータによる医療事故が無かったわけではない。医療事故の有名な例として、Therac-32システムに関係した事件があった。Therac-32とは、コンピュータをベースとした、放射線療法システムあり、プログラムのミスにより、放射線を過剰に照射するミスが起こった。結果として、3例の死亡事故を引き起こした[17, p86]

加えない」と書かれている。けれども、ある行動が人を傷つけるかどうかそれはその行為が行われる文脈に依存する。

今まで、個人の設定が個人に影響を与える例を見てきた。それでは個人の設定が多くの人に影響を与える例は無いだろうか？それはあり得る。コンピュータウイルスの例がそうだろう。初期のあるコンピュータ・ワームは、エンジニアがネットワークプログラムを書き起こされた。現在のウイルスは、個人のPCに潜り込み、他のネットワークを攻撃する。個人の設定（この場合は設定のまずさだが）、他のコンピュータに被害をもたらすことは十分にあり得る。この例では物理的な損害は無い。けれどもロボットがネットに繋がったら？結果的に、厄災を引き起こすかも知れない。このことは次の疑問を、引き起こすだろう。つまり加害者は誰なのだと。

#### 匿名の加害者

「リスク論のルーマン」(小松丈晃) [18]によるとルーマンは、リスク論の中で決定者と被影響者を注意深く分けた。彼は、「環境問題」を扱っていたのでこの区別は適当だろう。例えば、一時、環境ホルモンが問題になった時、カップラーメンのカップが疑問視された。この場合決定者は、カップラーメンメーカーになる。また、工場排水によって土壌が汚染された場合にも、どの工場から排出されたものであるかについてはあまり疑問視されない(争われるのは、環境問題を引き起こすとされた該当物質が本当に環境問題を引き起こすかどうかだ)。けれども、先に書いたプログラムでは、決定者は誰になるだろう。プログラムを書いた人？そのプログラムを組み合わせてカスタマイズした人？使用許諾書に同意した人？コンピュータが、将来公害問題を引き起こすならば、その新しさは影響力の大きさではなく、その災害を引き起こした張本人が誰なのかよく分からないという点だろう。そして、もしユーザーのニーズを吸い上げて、ソフトを作ろうとすれば、ますます複雑さ(カスタマイズの多様さ)は増えていくだろう。なぜなら、現代社会にあっては人の欲望は多様であるからだ。そして、それがソフトウェア公害というものの引き金になっていくのではないだろうか？

#### ソフトウェア公害の実例

急に、オープンなソフトウェアが公害を引き起こすと言われてもいまいちピンと来ない人が多いのでは無いだろうか？先に書いたように、医療関係などのクリティカルな分野は、充分テストを行っている。いったい、ソフトウェアが私たちに災難をもたらすとしたらどの様な形だろうか？残念ながらまだ、どの様な災害が起こるのか予測がつかない。けれども、厄災をもたらすのは、何も物理的にと言う訳ではない。

先日、臓器移植ネットのシステムミスにより、腎移植を六人の患者が受けられないと言う事件があった。腎移植候補者を選ぶコンピュータシステムにプログラムミスがあり、本来移植を受ける可能性のあった待機患者六人が、臓器提供者の白血球型が十分適合しないと判定され、移植を受けられなかったと言う事件だ。<sup>4</sup>

これなどは、プログラムのミスにより移植されるはずの臓器が移植されなかったのだから、ある意味、コンピュータが厄災を引き起こしたと言っても良い。ただしこの場合は、製造元は特定できる。繰り返すが、私が、危惧するのは間接的な損害が、加害者を特定出来ないまま発生することである。そして、その様な事態に、「同意」した貴方は巻き込まれるかも知れないと言うことだ。論文の副題にしたように、情報時代の「同意」とは、極めて危険なものになって行く。

---

<sup>4</sup>岐阜新聞 2004年1月19日朝刊31面



## 5 危険社会における二つの薄明かり

### 5.1 先端技術とソフトウェア技術の違い

4章の終わりでは、ソフトウェアがユーザーの欲望に合致するためには、カスタマイズ出来る自由さを残さなければならず、その自由さがバグを呼び込み、ソフトウェア公害という現象を起こすかも知れないと述べた。それでは、複雑さを縮減するために自由度を下げれば良いのだろうか？それも一つの方法だと思う。けれども違うアプローチもある。それが環境問題と、コンピュータ公害を分ける特徴になる。

#### ソフトウェアと四畳半プラント

それはコンピュータに対する理解を深める方法である。危険に対して技術に対する理解を深めるといふ方法は、いささか安直に過ぎる気がする。現に環境保護の文脈では、専門家によるリテラシーという言葉は、疑いの目で見られている。例えば、原子力発電の仕組みを専門家が説明したとする。同時に、原子力発電が如何に安全かも訴えたとする。人々は、何か信じられないと感じる。それはその専門家が中立の立場ではなく、原子力発電の推進派ではないかと考えるからだ。そして、逆に反対派の立場から、違う専門家による危険性を指摘する反論の声が挙がる。多くの方は、どちらかの表明を信じるくらいしか選択肢が無い。住民は、原子力技術に直接アクセスする事は出来ない。多くの最先端科学は、一般人の手が触れられない場所にある。例えば、遺伝子工学しかり、巨大土木しかり、原子力しかりである。

しかし、ソフトウェアは、その様な科学技術でありながら、人々の手の中にあるという不思議な性質を持つ。それは、他の産業とこのような比較をイメージしてみると良い。例えば、「四畳半生物工場」は、存在するだろうか？「四畳半ダム建設」は？「四畳半原子力発電」は？その様な施設は到底あり得ないだろう。無論、遺伝子実験を個人が行えない訳ではない。けれども、そこにアクセスするには、相当の努力が必要になるだろう。しかし、ソフトウェアに関しては、「四畳半プラント」というものは存在する。有名な例は、Linuxだろう。Linuxの作者、Linus Torvaldsが1991年にニュースグループcomp.os.minixに新しいOSを作っていると投稿したとき、彼はヘルシンキ大の学生だった。一介の学生が、原子力発電所を作っていると言えば単なる冗談でしかない。OSと言うコンピュータを動かす為の基本ソフトを、個人で開発するなどあり得ない話に見える。けれども、Linuxは躍進している。ソフトウェアに関して言えば、四畳半プラントがあると言えるではないだろうか？ソフトウェア産業と他の産業とは、この点で大きな違いがある。

そしてソフトウェアには、(そのソフトウェアを作るための)開発環境がついてくる場合がある。特にLinuxなどははじめから、Cのコンパイラなどがついてくる。上の例で言えば、原子炉製造装置が、個人個人に配布されているようなものだ(先に書いたように他の産業ではあり得ないだろう)。

前節ではソフトウェアを公害の概念で考えようとした。その場合、従来の環境問題とは、以下の2点が大きく異なる。

- 消費者の側に、カスタマイズする権限与えられている、
- 他の科学産業と比べて、一般の人間が、開発環境にアクセスしやすい<sup>5</sup>。

上に書いたように、ソフトウェアのカスタマイズのしやすさがバグを呼び込むと言っ

---

<sup>5</sup>あくまで他の先端科学産業に対して容易だを行っているので、プログラムが簡単だと言っているわけではない

た。一方で、そのソフトウェア技術へのアクセスのしやすさ、或いは、オープンさによってリテラシーは行いやすくなる。

だからといって、危険が予測できると言っているのではない。リテラシーが上がったからと言って、危険が無くなる訳ではない。単に納得の度合いが異なるだろうと言っているのだ。けれども単に怯えて思考停止陥るよりは幾分ましだと思う。

上の話は、ソフトウェアに関する話だ。次からの話は、バグという言葉がキーワードになるが、話している内容は社会に関する話である。結論を先に言うならば、美術はバグとして価値があるという話だ。

## 5.2 バグとしての美術

上でバグが厄災を引き起こすと言ったではないか？なぜ突然美術が出てくるのか？という疑問が出てくるだろう。それは、4章3節で述べた、高信頼の社会と言う言葉から始めていこう。

ここで述べる話は、全ての美術はこうなれという話ではないし、美とは何かという話でも無い。ただ、美術をバグとみたら、どの様な効用が見えてくるかを考えていく。その論に入る前に、前衛美術の衰退の話をする。

前衛と大きな物語の凋落

戦場から、前線が消えると同時期に、前衛は無くなってしまおうのではないかと。

RMAと言う言葉がある。the Revolution of Military Affairs.の略だ。何が、革命かということ、情報技術の発展によって従来とは異なる戦いになると言う意味だ。「軍事革命(RMA)」(中村好寿)[19]より、その特徴をまとめる。要点は、「要攻撃」と「同時攻撃」にある。つまり、相手の最も弱い地点を間髪入れずに連続して攻撃することを示している。その戦い方は、従来の消耗戦型よりも、むしろ麻痺戦に近いと中村は論じている。消耗戦では前線が大きな意味を持ち、麻痺戦では大きな意味を持たない。いきなり後方にある最重点施設に攻撃を仕掛けるからだ。

従来の消耗戦の戦い方を見ていこう。別の言い方で言うならば総力戦である。近代の戦いでは、指揮が乱れると、戦力は弱体化する。すると前線を無視して後方にある指揮施設に直接、攻撃を仕掛けた方が効率的だろう。少なくとも、重装備の前線を一つ一つ潰していって相手の領土を徐々に狭めていく方法は、手間がかかる。けれども、従来の戦いだと、戦場は常に不透明だった。それが故に、攻撃を行う陣営は、前線において戦力を分散し個別に潰して行き、徐々に前進し敵陣まで攻め入るしか方法がなかった。けれども、情報技術の発達により、戦場がその奥地まで見渡せるようになった。そうすると、相手の「要」の部分に兵力を集中させれば良くなる。通信機器を用いた情報の共有、衛星などを用いた情報の正確さにより、効率的に要の部分の攻撃できるようになった。それ故に、前線が前ほど重大な意味を持たなくなってくる。

ギュンターは、浅田との対談(「歴史の終わり」を越えて)の中で、「前衛という言葉は、19世紀に軍事用語から芸術用語に転用された」と報告している。[20, p218] 軍事に於いて前線は価値を失いつつある。その変化は、前衛芸術にも飛び火するだろうか？軍事上の変化が直接に、芸術に変化をもたらすとは言えないが、どうやらその様な気分は共有されているのかも知れない。

藤幡正樹は、「先端芸術宣言！」[21, p5]の中で、先端という言葉、先に行く(Advanced)ではなくて、端を切り取る(cutting edge)或いは端へ導く(leading edge)と言う概念として考えようとした。そしてそれを植物の根の先端と言うイメージで説明しようとした。植物の根は、前進ではなしに、その場にいながら環境に働きかけ、徐々

に根を伸ばす。

つまり先端を前線という概念ではなく、むしろ日常になかであって、ある瞬間エッジが立ち現れるものとして考えている。この文脈では、先端は従来の、「先端技術」の意味では使われていない。

美術の中で、先端の概念が変わったのはなぜだろうか？大きな要因として、東浩紀の言葉を借りれば、「大きな物語」の凋落という事態が関係してくるのかも知れない。

大きな物語とはなにか？ここでごくおおざっぱに説明するならば、資本主義や共産主義のようなイデオロギーと考えると分かりやすい。ユートピア幻想と呼んでも良いのかも知れない。人々は、かつて大きな物語を準拠軸として行動を行っていた。理想とする社会に向かっていく。その動きには、前後がある。それが故に、前進や前衛が意味があったのでは無いだろうか？例えば、ソビエトの労働による輝かしい未来を志向した労働者芸術もそうであるし、テクノロジーの切り開く未来を想像するメディアアートも、前衛と言えるかも知れない。けれども、先に見たように前進や前衛が凋落していくのなら、前衛芸術は進むべき道を、見失っていくと考えられる。

その様な中で示す、バグとしての美術作品の効果を発揮する。バグは前衛を志向しているわけではない。むしろ日々の生活の中に突如として、表れてくる。

#### 高信頼を要求する社会

第四章で高信頼の話をした。高い信頼を構築するには、可能性を減らせば良いわけだ。そうすると、ある構造物は出来るだけ単一の役割に還元できた方が良い。例えば、道は移動する場所、学校は勉強する場所、居酒屋は飲食を行う場所と決めてしまう。構造物にそれ以外の可能性を持ち込むこと（例えば、学校で酒盛りをする。居酒屋で授業をすることは物理的に可能であるにもかかわらず）は、複雑さを増大させ、信頼を低めてしまう為に、許可しない。そうすれば信頼性を確保できる。

その話は、人間や人間の組織にも当てはまっていくのではないだろうか？高信頼の人間とは、役割を逸脱しない人間だと言えるだろう。銀行員なら銀行員らしく、町内会長なら町内会長らしく振る舞うことは、信頼を高める。だから、顧客が来ても、銀行員として対応するし、顧客もそれを期待し、それに合わせて振る舞う。

その振る舞いは組織にも拡張できる。高い信頼を組織に与えようとするならば、最も効率的な方法は、同じ種類の人間でチームを組むことだ。例えば、性別を統一する、階級、学歴、宗教を統一する。そうすれば、互いに同じ様な役割を演じ、同じ様な発想を持つはずだから、複雑さは大幅に減らせる。

その様な社会は、確かに安心できる社会になる。昨今のセキュリティの強化も、その様な話の流れなのではないかと考えている。安心できる社会を作るために、構造物に出来るだけ単一の機能を割り振る。人間にも単一の役割を期待する。或いは、単一の機能を持った風景の様な存在と見なすと言う、4章3節の話に繋がっている。

先に見たように高信頼を旨とする社会では、ある意味、標準化＝特殊化を行うことになる。しかし、そのことはリスクをもたらすことになる。なぜか？ここでは、映画攻殻機動隊で、主人公草薙素子が発した「特殊化の果てにあるのは緩やかな死だ」と言う言葉は興味深い。この言葉は、（生身の人間より身体能力の高い）サイボーグで固めた9課に、生身の人間であるトグサをどうして抜擢したのかについて答えた場面で発せられた。つまり、草薙は、たとえ優れていたとしても、サイボーグで固められた組織にはしたくないと考えていた。

この考え方は細胞における有性生殖と単為生殖の違いを考えていけば分かる。単為生殖では、同一のDNAを持ったクローンが大量に出来るので、単に個体数を増やすという方法としては、効率がよい。けれども、同一のDNAを持っているが故に、一つのウイルスによって全滅してしまう可能性がある。信頼性を高めるために、同一に種類の人間で固めた組織が持つリスクとは、このようなりスクをである。

バグが違う回路を形作る

その様な社会になるにつれて、バグはむしろ意味を持ってくる。バグとしての美術が意味をなしてくる。前章で見たように、バグは想定外の動きをするために、大きな厄災の引き金になる。けれどもそれは、単一化されたものが、ウイルスによって突然死することを避ける役目を果たしている。



図 9: 路上にて酒盛り

右の写真を見て欲しい。[22, p160]これは、「ダメ連」の集まりの一場面だ。彼らは道路に新聞紙を引いて、その上で酒盛りをしている。私はこのような行為を美術的だと考える。道路は端的に、第一に移動の為の空間として役割を与えられている。その意味で言えば、道路に新聞紙を引いて酒盛りを行うなど、あたかもバグの様な振る舞いだ。

先に挙げた「たび」(旅)と言う単語をキーワードにしてビデオ予約したはずなのに、「ななせ、ふた『たび』」が録画されているという経験も、美的なバグの経験と言えるのではないだろうか？その行為によって、想定していたチャンネルからはずれたものが立ち現れてくる。その出会いを、私は美的な体験だと名付けたい。バグは厄災を引き起こすと共に、単一化した個体が、ウイルスで全滅することを防ぐ役目を果たす。

この節では、前衛芸術の前衛が力を失っていること、アヴァンギャルドの代わりに、バグとしての美術が立ち現れるのではないかと論じた。

## 6 あとがき

この論文では、自分が作品制作を通して考えたことをもとに、それがどのような思想的背景を持ち、社会のどのような問題と繋がるのかを論じた。自分が論じようとしたテーマは、まだまだ掘り下げて考えていくべき問題だと考えている。ここで、議論の流れを振り返りながら論点を整理しておこう。一章では、どのようなテーマで論文を書くか定義した。二章では、大学院の二年間に「I Agree」というテーマで作ってきた、インスタレーション、およびソフトウェアの紹介を行った。三章では、そのインスタレーション、ソフトウェアを作る際に主なモチーフとした「アイヒマン」「シュリンククラブ契約」について論じた。四章では、一見バラバラに見える「アイヒマン」「シュリンククラブ契約」が実は、機能分化した社会における複雑さや信頼という言葉で繋がっていることを示した。そして、情報社会において複雑さがどんどん増していき、それが故に、高信頼性が求められる社会になること、それが他の面から見ると息苦しさを誘発する事態になると論じた。最後、五章では、それに対してどのような態度が有効であるのかをおぼろげながら提示することにした。附記において、自分が論文を通して論じたかったことはどのように作品に結実したかを示すこととする。

最後に、歩みの遅い生徒である私を優しく見守って頂いたたくさんの先生方、事務の方々、学生の皆さんに厚くお礼を述べたい。特に指導教官の吉岡先生には、様々な助言を頂き大変ありがたく思っている。ありがとうございました。

## 参考文献

- [1] ロニー・ブローマン, エイアル・シヴァン. 不服従を讃えて. 産業図書, 2000. 高橋哲哉、堀潤之 訳.
- [2] ポール・ヴィリリオ. 電腦世界. 産業図書, 1998. 本間 邦雄 訳.
- [3] ハンナ・アーレント. イスラエルのアイヒマン. みすず書房, 1969. 大久保 和郎 訳.
- [4] 岡本浩一. 無責任の構造. P H P 新書, 2001.
- [5] 北田暁大. 正義と責任. 勁草書房, 2003.
- [6] 石原壮一郎, オバタカズユキ. 会社図鑑! 2 0 0 5 天の巻. ダイヤモンド社, 2003.
- [7] 山本隆司. シュリンクラップ契約の問題点( 講義録 ), 1997. <http://www.itlaw.jp/>.
- [8] 平野晋. シュリンクラップ契約とクリックラップ契約. インターネット訴訟2000. ソフトバンクパブリッシング, 2000.
- [9] マーク・ミナシ. いつまでバグを買わされるのか. ダイヤモンド社, 2000. 植木不等式 訳.
- [10] 長谷川裕行. ソフトウェアの2 0 世紀. 翔泳社, 2000.
- [11] ニクラス・ルーマン. 信頼. 勁草書房, 1990. 大庭 健 正村 俊之.
- [12] 鈴木謙介. 暴走するインターネット. イースト・プレス, 2002.
- [13] スティーブン・レビー. ハッカーズ. 工学社, 1987. 古橋 芳恵 松田 信子 訳.
- [14] マーティン・デイヴィス. 数学嫌いのためのコンピュータ倫理学. コンピュータ・エージ, 2003. 岩山 知三郎.
- [15] ウルリヒ・ベック. 危険社会. 法政大学出版局, 1998. 東 廉 伊藤 美登里 訳.
- [16] 東浩紀, 大澤真幸. 自由を考える. N H K 出版, 2003.
- [17] ピーター・ニューマン. あぶないコンピュータ. ピアソン・エデュケーション, 1999. 滝沢 徹 牧野 祐子 訳.
- [18] 小松丈晃. リスク論のルーマン. 勁草書房, 2003.
- [19] 中村好寿. 軍事革命(RMA). 中央公論新社, 2001.
- [20] 浅田彰. 「歴史の終わり」を越えて. 中央公論新社, 1999.
- [21] 東京芸術大学先端芸術表現科編著. 先端芸術宣言! 岩波書店, 2003.
- [22] だめ連. だめ. 河出書房新社, 1999.
- [23] 日経コンピュータ編著. 動かないコンピュータ. 日経 B P 社, 2002.
- [24] 日経コンピュータ編著. システム障害はなぜ起きたか. 日経 B P 社, 2002.

- [25] ユルゲン・ハーバーマス. イデオロギーとしての技術と科学. 平凡社, 2000. 長谷川 宏 訳.
- [26] 東浩紀, 大塚 英志編. 新現実 vll.01. 角川書店, 2002.
- [27] Peter H Salus. UNIXの1/4世紀. アスキー, 2000. QUIPU LLC 訳.
- [28] ポール・ヴィリリオ. 自殺へ向かう世界. NTT出版, 2003. 青山 勝 多賀 健太郎 訳.
- [29] ポール・ヴィリリオ. 情報化爆弾. 産業図書, 1999. 丸岡 高弘 訳.
- [30] 森正久. 暗黒のシステムインテグレーション. IDG, 2003.
- [31] 柳原秀基. システム管理者の眠れない夜. IDG, 2003.
- [32] ベッカ・ヒマネン他著. リナックスの革命. 河出書房新社, 2001. 山形 浩生 安原 和見 訳.
- [33] 佐藤俊樹. ノイマンの夢・近代の欲望. 講談社, 1996.

## 附記 I Agree 卒業制作展バージョンについて

### 作品と論文の間

私は修士論文本編を通じて、自分の決定でありながら、もはや災害とした言いよ  
うの状況を抱え込まざるを得ない社会について考察した。その様な状況を、明示化  
するためにはどのような作品を作れば良いのか、大学院での2年間様々な作品や作品  
プランを作ってきた。それは私にとってとても難問であった。その難しさは、

- 匿名の誰かが厄災を被るという状況をどの様にメディアアート作品として表現  
するか？
- このようなシリアスな問題意識を、ただシリアスなだけでなく、どの様に伝  
えるのか？

この2点を考察するのは、極めて難しいかった。論文として考えていることを言語  
化する行為と、思考を作品化する行為にはずれが生じる。無論、そのズレがあるの  
で、作品は、テーマとは独立して作品としての強度を持つことになる。今回、この  
ような作品を作っていくなかで、作品と論文をどの様に関連づけていくか、悩んだ。  
論文の内容をそのままを提示すれば、論文を直接読めば良いし、逆に論文の内容か  
ら離れすぎてしまうと、一体論文で論じたことは何であったのか、分からなくなる  
ためである。

### 卒業制作を作るまで

当初、卒業制作には、ハンコを使おうと漠然と考えていた。そして、ハンコを使っ  
た作品をいくつも、考えた。幾つか例を挙げるならば、書類にハンコを押すことで、  
テレビの臨時ニュースが流れる作品、ハンコを押すことで、ピンボールの様に、パ  
チンコ玉が動き、小動物にあたる作品なのである。他にもこの論文自体を、ハンコ  
にしてしまうなどの作品プランを作った。けれども、ゼミで吉岡先生と話し合いを  
重ねる中で、ハンコを使うことにこだわりすぎていると指摘された。ハンコを使う  
行為では、修論で論じた現代の状況 - 自分の決定が遍在化している状況を、限定的  
に捉えてしまうのではないかと考えた。また、書類にどのような文面を書くべきかとい  
うことも、難しい問題であった。一つには私が、法的な文章を書くトレーニングを  
受けていない点、もう一点は、文面とハンコを押した際のインタラクションをどの  
様に関連づけるかと言う点にある。この作品では、ハンコを使わずに、あえてボタ  
ンを押すという行為をトリガーとするインスタレーションを制作する。



図 10: 作品概略  
図



図 11: 映像サン  
プル 1



図 12: 映像サン  
プル 2

### 作品概略

机に黒色のボタンが置いている。その前には、一台のテレビが置いてある。通常、  
テレビには映像は映っていない。観客がボタンを押すと、テレビに様々な爆発映像  
の内、任意の一つのシーンが映る。一つのシーンが映ると、テレビは再び沈黙する。  
爆発映像の例を挙げるならば、

水爆の爆発の映像  
火山の噴火  
ダイナマイトの発破  
鳩が一斉に飛び立つ様子  
中に水の入った風船が割れる  
花火が、爆発する様子  
サーモカメラによる爆発  
etc

など、何かが膨張するイメージが、シリアスものから、そこまでシリアスでないものまで、様々な形で表現される。体験者は、あたかもチャンネルを変えるかのごとく、ボタンを押すことになる。自分が行ったボタンを押す行為と、テレビ上で起こる出来事が、断絶しているようで、繋がっている感覚に襲われるのではないだろうか？

私は、修士論文の中で言及した事態は、それよりも残酷なものだ。なぜならば、それは自分が行った行為の影響として、どの様なことが起こったか分からないからだ。私たちは、「自分の行為が他者を傷つけませんように」と祈りながら、日々の行為を行っていく。

#### システム概略

システムは、Max/jitterで実装する。入力装置として、マウスをばらしてボタンと結線する。出力としては、コンピュータのS端子出力より、テレビモニターに対して出力する。映像は、コンピュータに貯められており、ボタンを一回押すことにより、一つの映像が出力される。

#### 最後に

修論との関係では、この作品は4章の内容を明示している。I Agreeプロトタイプ3の際に、リアリティが無いとの指摘を受けた。今回の作品では、実際の映像を用いているので、少しはリアリティをもてたのではないだろうか？いずれに、これからも、このテーマに沿って作品を作っていくことになるだろう。